Poster T3

Plusieurs niveaux de lisibilité : de loin, attirer ; schémas pour simplifier ; texte plus petit et détaillé si vraiment intéressé (exemple les règles du jeu, un man).

Eviter de surcharger !

Conseil : Schéma par groupe sur papier, et un fait la version finale sur un logiciel (genre firma, excalidraw, word,…).

**Obligatoire :** Nom membres du groupe, titre en haut et bien lisible, logo de l’IUT ou Département informatique, la problématique.

Problématique : que dois-je faire comprendre au joueur ?

Soit ordre de lecture : rendre les premières choses : en vif, en gros, en schéma. Sinon : par partie, les ranger.

## Notes de Mattéo :

Perte de temps si tout le groupe se mettent sur le poster.

règles : chose obligatoire sur le poster : nom des membres du groupe, nom du groupe, doit avoir un titre qui se trouve plutôt en haut, Le logo de l'iut/département informatique, obligatoire de savoir d'où provient le poster plutot en haut, il faut des informations de type texte et de type image. Les images ne doivent pas être que des images décoratives. Elles peuvent l'être mais pas seulement, la plupart du temps c'est des illustrations. Expliquer le thème, le sujet du jeu (un titre qui est le thème, la question/la problématique, les réponses/solutions/hypothèse à la problématique les mauvais choix possibles les bons choix possibles).

La mise en forme, ordre de lecture, on peut pas lire le poster ligne à ligne car il y a des images et c'est trop grand, on peut faire commencer la lecture au centre mais on peut aussi en haut à gauche ou à droite. Le poster peut être continu ou peut être lu indépendamment quand il y a des cases. Faire attention à la taille de la police !! en temps normal une taille police 18 est grande mais sur le poster c'est minuscule, la police normal est entre 80-100. Configurer la page comme une page A1. Il faudrait multiplier la police par 9. Ordre de lecture, sens de lecture, centrage pas centrage. Choix des zones, si on fait des zones ouvertes ou fermé (séparer par des frontières). Couleur même règles pour l'ergonomie et contraste de 80% minimum, faire attention à trop de couleur, ne pas faire de longue phrase car fatigue beaucoup plus les yeux. Faire attention à l'orthographe, sur un poster c'est définitif lorsque c'est imprimé. On peut passer les textes pour les corrigés avec ia comme chatgpt.

Le jeu ne doit pas forcément apparaitre, si on arrive à faire allusion à notre jeu on doit le faire plûtot vers le bas tels une annonce de jeu.

Conclusion provisoire, résultat vers le bas aussi.

On peut faire apparaitre la charte graphique du jeu (couleurs, monde, police, même forme) pas sanctionner si on le fait pas, cela peut être un piège car cela peut fermé des portes.

4 actions dans un jeu peut être 4 zones sur le poster (dans notre cas plutôt 3 zones économie ecologie sociale)