

Le Jeu du Système, l'UX/UI pour sensibiliser les étudiant·e·s à un système durable et résilient

A Site internet ou réseaux sociaux	www.lejeudusysteme.org
A Mission de l'organisation	Le Jeu du Système sensibilise sur les solutions systémiques à la triple problématique environnementale, sociale et démocratique, via un débat.
A Public cible	Les particuliers, en particulier les étudiant·e·s
Ab Analyse du public cible	Adultes et également personnes concernées par: le dérèglement climatique, épuisement des ressources inégalités sociales, démocratie, finances. Il y a encore un débat de savoir si le contenu peut-être utilisé en entreprise car c'est un sujet éminemment politique et sensible.
Ab Défi pédagogique	Améliorer l'UX (User experience) et l'UI (User Interface) du Jeu du Système Ici, le défi est d'une part, de revoir le concept du Jeu du Système, son organisation en 4 parties, les règles du jeu, les messages qu'il passe, comment le rendre plus ludique et plus attirant. D'autre part, de revoir, si possible, le design graphique des plateaux de jeu et des cartes, afin de le rendre plus attrayant et plus abordable.
A Format du dispositif pédagogique du défi	Mixte (présentiel et distanciel)
A Enjeux et objectifs du défi	Le Jeu du Système a une diffusion à large échelle pour sensibiliser le plus de personnes possibles à ce que serait un système durable et résilient. L'amélioration de l'UI/UX est essentielle afin de professionnaliser le jeu et augmenter sa diffusion.

Ab Etat des lieux

Le projet a été créé en 2020, et compte déjà environ 350 participants et une quinzaine d'animateurs et animatrices. Les retours sont très positifs !

A ce jour, quelques événements sont organisés en ligne ou en présentiel, surtout à Paris pour le moment.

Ab Ressources humaines, techniques et budgétaires disponibles

Nous comptons une quinzaine d'animateurs pour poursuivre l'animation et la diffusion du Jeu du Système.

Ab Briefs

Contraintes:

contraintes budgétaires,

Le jeu à besoin d'être animé, besoin de ressources matérielles et humaines

Fonctionnalités Phares:

Revoir UI carte mentale, cartes, plateau

UX règles, aspect ludique, plus fun?

déploiement de l'outil?

Ab Cadrage du prototype

Charte graphique

P.2. recherche couleurs

=> les symboles pour les acteurs

=> infographie pour montrer: problématique + exemple, règles, rôles, résultat, voilà pourquoi c'est intéressant.

=> mindmap (approximatif)

Expérience utilisateur

P1. storytelling

Ab Organisation de l'équipe

Esma - team infographie

Paz- team storytelling

Ab Livrables et outils

Proposition d'une nouvelle palette de couleurs (Power point)

Infographie expliquant les règles du jeu (Canva)

Storytelling de présentation (Powerpoint)

Exemple pour chaque situation (Powerpoint)

Ab Avancement

Proposition d'une nouvelle palette de couleurs (synchroniser la nouvelle palette sur tous les supports de communication du JDS)

Design de cartes

Infographie expliquant les règles du jeu

Storytelling de présentation

Exemple pour chaque situation

Ab Budgétisation

(mtn env 180 cartes / 50 A4 , version large 100 A4)

Impressions

plastifieuse

x heures freelance graphisme

=> trouver des sponsors pour les impressions (mairies, CA régional, Universités,)

Ab Un dernier conseil ?

Show 19 hidden fields ▼
