



PRISMATIK
PORTFOLIO



SOMMAIRE INTERACTIF

5 HORIZON GUÉRISON
Fondation Arc

7 WIKEYS
Wikimédia France

9 PHILATERRIENS
Adphile

11 ESCAPE BOX ANDRA
Andra

13 CARTON PLEIN
Smurfit Kappa

15 KEZACOSCHIZO
Promesses

17 JARDOMINOS
Archives départementales du Pas de Calais

19 FED FAMILLES
SIS Association

21 TRANSFODYSSÉE
RTE

CONTACT



WWW.PRISMATIK.FR

PRISMATIK

FONDATION ARC
POUR LA RECHERCHE
SUR LE CANCER
Fédération d'associations

HORIZON
GUÉRISON

LE CANCER DU POUMON

HORIZON
GUÉRISON

À quoi servent les
essais cliniques de
développement
médicament ?

Quels sont les principaux
facteurs de risque du cancer
du poumon ?

9

Le dépistage (notamment pour les personnes à haut risque), la personnalisation des traitements, l'utilisation des thérapies ciblées et l'immunothérapie (qui est une piste très prometteuse, ayant déjà eu de bons résultats dans les cancers avancés du poumon).



Pour améliorer sa visibilité en salon ou festival, la Fondation ARC cherchait à réaliser un jeu de sensibilisation à sa cause, la recherche pour la lutte contre le cancer. Le jeu devait être accessible, attrayant et engageant.

Nous avons réalisé un grand plateau au format vertical avec pièces magnétiques symbolisant une opposition entre cellules saines et cancéreuses. Plusieurs plateaux symbolisent plusieurs organes visés par le cancer. Nous avons également réalisé une version «géante» du jeu.

Retrouvez le projet sur LinkedIn au travers d'un article présentant la démarche de création

CIBLE

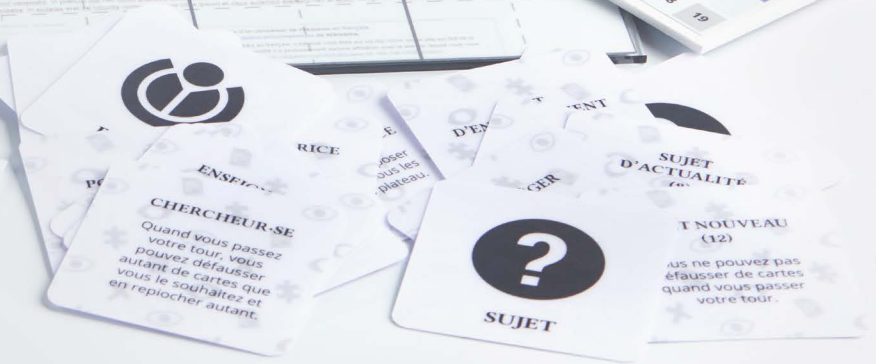
- ▶ Grand public, découvrant la Fondation ARC dans un salon ou festival, pour sensibiliser
- ▶ Professionnels du domaine lors de temps d'échange et de formation, pour échanger
- ▶ Personnel interne de la Fondation ARC, pour découvrir ou redécouvrir des informations scientifiques

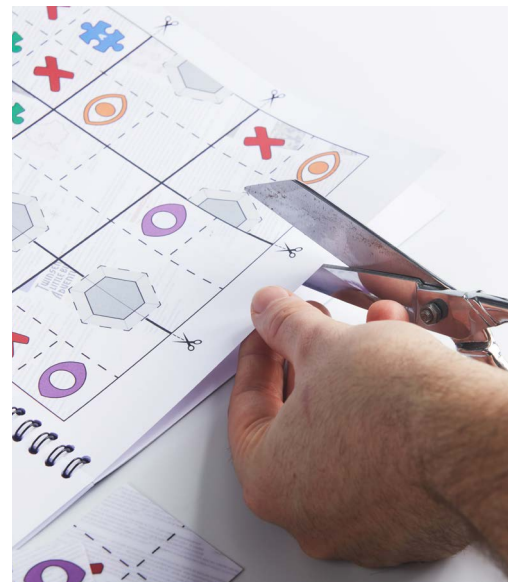
CRÉATION

- ▶ Jeu coopératif, jouable en solo ou en groupe en 5 à 15 minutes
- ▶ Mécanique de prise de territoire et de retournement de tuiles sur des plateaux à thème
- ▶ Découverte du fonctionnement du cancer, et support de discussion grâce à des informations additionnelles

INTERVENTION

- ▶ Game Design : conception des mécaniques de jeu, intégration des questions rédigées par la Fondation ARC
- ▶ Réalisation : direction artistique et graphismes réalisés par nos soins
- ▶ Fabrication artisanale "maker" avec bois, plexiglas, impression 3D, aimants...





Découvrez les valeurs de Wikipédia avec Wikeys ! L'association Wikimedia France a lancé en 2021 un appel à projets pour concevoir un Serious Game permettant de comprendre les grands principes de création d'un bon article : solidité des sources, diversité des points de vue...

Wikeys se présente sous la forme d'un jeu coopératif, à la fois physique et "print and play" (imprimable). Il est diffusé en licence "Creative Commons", respectant ainsi la philosophie de Wikimedia France.

Retrouvez le projet sur le site de Wikimedia France : <https://www.wikimedia.fr/wikeys/>

CIBLE

- ▶ Collèges et lycées, via des sessions de jeu organisées par le corps enseignant
- ▶ Grand public, en téléchargement libre "Print and play" via Wikipedia, en licence Creative Commons pour maximiser la portée de diffusion

CRÉATION

- ▶ Jeu de cartes à poser sur un plateau commun
- ▶ Objectif : écrire collaborativement un article Wikipedia en respectant les 5 grands principes du site
- ▶ Pédagogiquement, le respect des principes incite à leur découverte fine

INTERVENTION

- ▶ Game Design : analyse du besoin, création des mécaniques de jeu, test et itérations...
- ▶ Réalisation : création visuelle, direction artistique, incorporation de la charte graphique de Wikipédia
- ▶ Maquettage des fichiers du jeu "Print and Play", rédaction des supports d'animation, fabrication physique



PHILATERRIENS

ADPHILE



Faire découvrir la philatélie et les enjeux environnementaux de demain en même temps ? C'est le pari fou que nous avons aidé l'Adphile à réaliser, sous la forme d'un Escape Game en kit de qualité à destination du corps enseignant au collège.

Philaterriens est un jeu d'énigmes entièrement scénarisé, dans lequel une classe de 5ème va devoir sauver le monde en envoyant des collections de timbres dans le futur, sous la supervision d'un enseignant ou une enseignante de SVT ou Histoire Géographie.

Retrouvez le projet sur le [site internet de l'Adphile](https://www.adphile.com/).

Testez une des énigmes digitalisées <https://www.decouvrirletimbre.com/une-énigme-pour-sauver-la-planete/>

CIBLE

- ▶ Enseignants de 5ème & 4ème, particulièrement en SVT et en histoire géographie
- ▶ Utilisation en classe pour 15 à 35 collégiens et collégiennes en simultané

CRÉATION

- ▶ Jeu d'énigmes en kit, stocké dans des séries de colis postaux
- ▶ Résoudre les énigmes permet d'aider le futur à lutter contre les crises environnementales
- ▶ Pédagogie : sensibilisation au contenu et débriefing pour ancrer les connaissances

INTERVENTION

- ▶ Game Design : analyse du besoin, conception des énigmes, intégration des contenus (philatélie et environnement)
- ▶ Réalisation graphique et matérielle "écofriendly" : peu de plastique, gravure laser avec peu de peinture, matériel solide
- ▶ Fabrication & livraison de 5 kits, rédaction de guides, tournage de vidéos présentation



ESCAPE BOX ANDRA

ANDRA



Pour appuyer sa mission de sensibilisation du grand public au traitement des déchets radioactifs, l'agence nationale ANDRA a opté pour la création d'un Serious Game impactant et engageant.

Nous avons réalisé une Escape Box, une boîte de jeu garnie d'énigmes rappelant les Escape Games en salle. De son ouverture à la résolution de chaque énigme, la boîte permet de mieux comprendre les missions de l'ANDRA, en s'appuyant sur un matériel de qualité et une scénarisation immersive.

Retrouvez le projet sur cette [vidéo de présentation](#)

CIBLE

- ▶ Grand public, visitant l'ANDRA ou au sein d'évènements tiers hors site, à des fins d'information et de sensibilisation

CRÉATION

- ▶ Jeu d'énigmes transportable et coopératif, pour groupes de 4 en 20 à 30 minutes
- ▶ Format compact et transportable, mêlant praticité du jeu de société avec l'immersion d'un Escape Game
- ▶ Pédagogie : comprendre les enjeux du stockage radioactif en s'interrogeant sur des énigmes mises en scène

INTERVENTION

- ▶ Game Design : conception des mécaniques de jeu en collaboration avec le groupe Mémoire
- ▶ Réalisation : graphismes réalisés par nos soins, fabrication du jeu en atelier (FabLab) avec des matériaux robustes et faciles à entretenir



CARTON PLEIN

SMURFIT KAPPA



Pour célébrer le centenaire de son usine de fabrication, la société Smurfit Kappa, spécialisée en fabrication de cartons, a opté pour un jeu sur-mesure... tout en carton !

Carton Plein met en scène une chaîne de production industrielle (stocks, manutention, assemblage...) sous forme d'un jeu de société malin et rapide. Nous nous sommes adaptés aux contraintes du client pour fournir des fichiers leur permettant de fabriquer le jeu directement sur site.

Retrouvez le projet chez Smurfit Kappa Dijon.

CIBLE

- ▶ Employés des usines de Dijon de Smurfit Kappa, en cadeau pour le centenaire
- ▶ Nouvelles recrues de l'entreprise, à fins de formation et présentation de l'entreprise
- ▶ Clients, fournisseurs et partenaires, pour montrer le savoir faire de l'usine (et, ultérieurement, d'autres usines)

CRÉATION

- ▶ Jeu de gestion de ressources de 2 à 4 joueurs, d'une durée de 45 minutes
- ▶ Principe : gérer une usine pour répondre au mieux à des commandes de clients. Joueurs et joueuses effectuent des choix stratégiques de production et de formation du personnel

INTERVENTION

- ▶ Game Design : concept et test du jeu, notamment sous la plateforme en ligne Tabletop Simulator simulant des tables de jeu virtuelles
- ▶ Réalisation des gabarits de fabrication : dimensions et solutions techniques pour la fabrication par le client



KEZACOSCHIZO

PROMESSES



PROMESSES

L'association PromesseS (PROfamilles et Malades : Éduquer, Soutenir, Surmonter Ensemble les Schizophrénies) propose un programme de formation pour frères et sœurs de personnes schizophrènes. Comme évaluation et ancrage de formation, l'association a opté pour un Serious Game.

L'Escape Game en kit Kezacoschizo propose de retrouver la piste d'une personne schizophrène en situation de dissociation de réalité. Le groupe doit fouiller une valise et comprendre l'univers de la personne en danger.

CIBLE

- ▶ Personnes participant au parcours de formation PROFAMILLES, destiné à l'entourage de personnes présentant des troubles schizophréniques

CRÉATION

- ▶ Escape Game et jeu d'aventures grandeur nature en équipe compacté dans une valise
- ▶ Contenu immersif et supports interactifs pour se plonger dans le vécu d'une personne schizophrène en décompensation. Validation des contenus pédagogiques amont par le jeu

INTERVENTION

- ▶ Game Design : conception de concert avec des expertes (psychologue & psychiatre), définition des objectifs, mécanismes ludiques adaptés
- ▶ Réalisation : graphismes, objets, supports d'animation
- ▶ Formation à l'animation et déploiement



JARDOMINOS

ARCHIVES DÉPARTEMENTALES DU PAS DE CALAIS



ARCHIVES

Pas-de-Calais
Le Département

Afin d'accompagner une exposition, les Archives départementales du Pas-de-Calais ont opté pour la création d'un jeu de société racontant l'histoire des jardins ouvriers dans la région.

Nous avons eu le plaisir de réaliser un jeu de plateau physique, au matériel lesté pour une prise en mains agréable, déployé pendant l'exposition pour les publics jeunes et moins jeunes !

CIBLE

- ▶ Enfants participant à l'exposition éphémère sur l'histoire des jardins ouvriers dans le Nord-Pas-De-Calais (soit avant la visite en préambule, soit après pour valider les acquis de l'exposition)

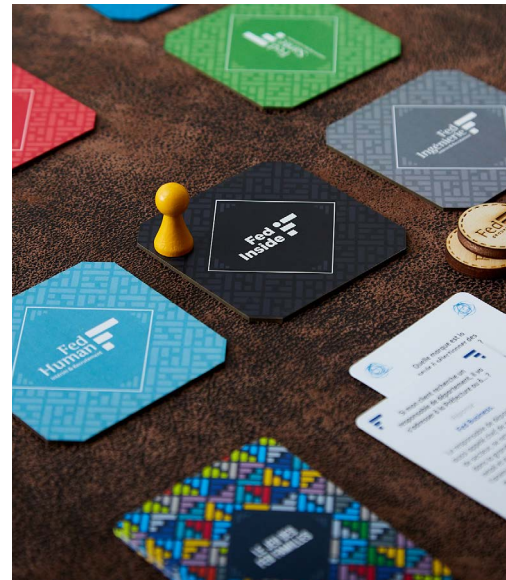
CRÉATION

- ▶ Jeu de société utilisant des dominos personnalisés comme matériel principal. 15-20mn de jeu
- ▶ Principe : tirage d'objectifs du jardin : quel type d'usage et quels publics accueillis ? Le but : faire le meilleur jardin possible dans ces conditions, en superposant les dominos

INTERVENTION

- ▶ Game Design : co-conception des mécaniques de jeu avec les archives départementales
- ▶ Réalisation : direction artistique et graphismes réalisés par nos soins
- ▶ Fabrication et déploiement de plusieurs exemplaires du jeu pour l'exposition





Le groupe de recrutement Fed est articulé autour de 14 cabinets spécialisés : Fed Légal, Fed Supply, Fed Office... L'équipe de communication interne du groupe souhaitait proposer un outil à destination de l'équipe commerciale, pour mieux identifier "qui fait quoi".

Notre réponse : un jeu de rapidité simple et efficace, permettant de comprendre les périmètres et problématiques de chacun des 14 cabinets, et ainsi pouvoir proposer les services complémentaires des autres structures.

CIBLE

- ▶ Collaborateurs faisant partie du groupe Fed au sein de l'un des douze cabinets spécialisés

CRÉATION

- ▶ Jeu de rapidité avec cartes, pions et tuiles
- ▶ Objectif pédagogique : identifier rapidement les problématiques et spécificités de chaque cabinet. A la lecture d'une carte mission, il faut trouver le plus vite possible le cabinet le plus adapté

INTERVENTION

- ▶ Réalisation du concept du jeu
- ▶ Proposition, support et cadrage de la production graphique
- ▶ Fabrication des éléments de jeu (Cartes, tuiles, jetons, sac)

LE CONTRÔLE ET LES TÉLÉ

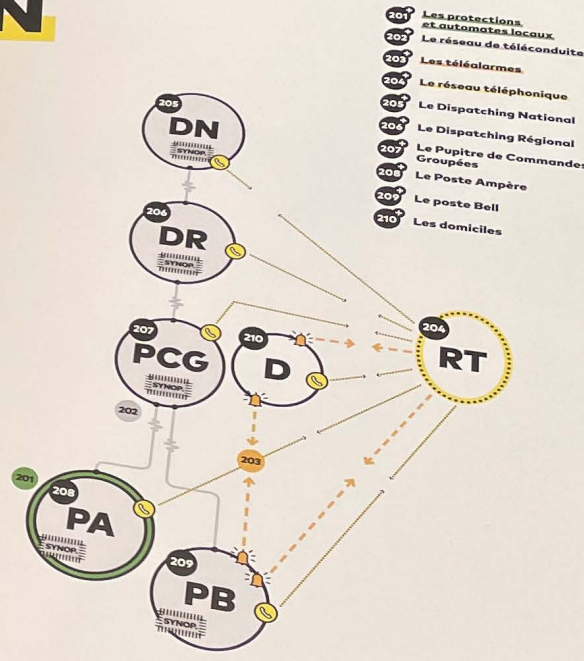
Le contrôle commande du réseau permanence les ouvrages du transport (transformateurs, postes) répartis sur les adaptations manuelles ou automatiques instant pour assurer la continuité de l'

L'installation exposée reconstitue une complète avec ses équipements de protection et de téléconduite, depuis les postes de Bell jusqu'aux domiciles du personnel par le groupement de postes et son groupées (PCG).



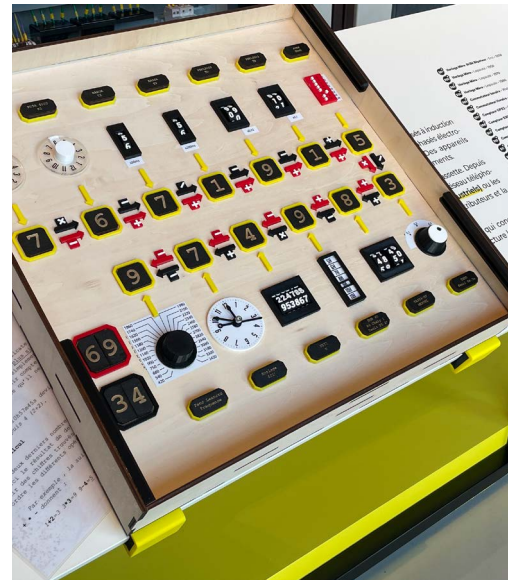
ION

des années
d'une ligne,
ntre le poste
Dispatching
s le Poste Bell
t de Postes
tation et de
érabilité des
nsable de ces



- 205 Les Distinctions et Automates locaux
- 206 Le réseau de téléconduite
- 207 Les téléalarmes
- 208 Le réseau téléphonique
- 209 Le Dispatching National
- 204 Le Dispatching Régional
- 207 Le Pupitre de Commandes Groupées
- 208 Le Poste Ampère
- 209 Le poste Bell
- 210 Les domiciles

200+



Pour RTE (Réseau de Transport et d'Electricité), la formation est un sujet crucial : étant la seule structure à faire ce qu'elle fait, le groupe a un besoin de temps d'apprentissage forts et efficaces pour les nouvelles recrues, particulièrement en alternance.

Disposant d'un musée interne au sein d'un grand campus, RTE nous a sollicité pour créer un Escape Game d'introduction au parcours de formation, permettant de découvrir l'historique de la structure et une base de contenu pour les cours.

CIBLE

- ▶ Nouvelles recrues de RTE, en particulier les publics en alternance continuant leur apprentissage directement au sein de l'entreprise et de son campus de formation à Jonage
- ▶ Visiteurs et visiteuses grand public du musée RTE

CRÉATION

- ▶ Jeu d'énigmes grande nature et coopératif, groupes de 6, expérience de 60 à 90 minutes
- ▶ Objectif : découvrir le musée interne RTE via des énigmes thématiques. Déployé les premiers jours du parcours de formation, il permet une expérience forte et un apprentissage par l'action et le débrief

INTERVENTION

- ▶ Game Design : conception des mécaniques de jeu en collaboration avec les cadres de RTE
- ▶ Réalisation : graphismes, fabrication d'un exemplaire du jeu en atelier (FabLab), fichiers sources pour réparations a posteriori d'un usage intensif