

**PRISMATIK**  
**PORTFOLIO**



# SOMMAIRE INTERACTIF

**4 HORIZON GUÉRISON**  
Fondation Arc

**6 WIKEYS**  
Wikimédia France

**8 PHILATERRIENS**  
Adphile

**10 LGBTQUIZZ+**  
SIS Association

**12 ESCAPE BOX ANDRA**  
Andra

**14 RESPIRE**  
Inserm

**16 CARTON PLEIN**  
Smurfit Kappa

**18 KÉZACOSCHIZO**  
Promesses

**20 TRANSFODYSSÉE**  
RTE

**22 JARDOMINOS**  
Archives départementales du Pas de Calais

**24 JDI**  
Philippe Gambier

**26 LE CHEMIN**  
Aksis

**28 FED FAMILLES**  
FED Groupe

# CONTACT



[WWW.PRISMATIK.FR](http://WWW.PRISMATIK.FR)



PRISMATIK

FONDATION ARC  
POUR LA RECHERCHE  
SUR LE CANCER

HORIZON  
GUÉRISON

HORIZON  
GUÉRISON

LE CANCER DU POUMON

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).

HORIZON GUÉRISON

FONDATION ARC



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



**QUESTION**  
**A** Quel événement est à l'origine de la première Pride March and Lesbian Gay and Bisexual March ?

La sortie d'un film homophobe  
 La mort d'une figure du mouvement LGBTQ+  
 Un raid de la police dans un bar gay  
 Un concert qui a mal tourné

Cet événement, qui s'est déroulé au Stonewall Inn le 28 juin 1969 est le début du mouvement LGBTQ+ aux États-Unis.

**QUESTION**  
 7 Avant 1982, à quel âge était la majorité sexuelle pour les homosexuels ?

15 ans  
 17 ans  
 18 ans  
 21 ans

Cette loi avait été mise en place en 1942. La majorité sexuelle est maintenant la même pour tout le monde, 15 ans.

**- SIS ASSOCIATION -**

SIS association (à l'origine Sida Info Service) est une association qui fournit des informations, des conseils et du soutien sur toute les questions liées au VIH et aux IST au grand public, mais aussi aux personnes vivant avec le VIH/SIDA et à leur entourage.

Elle a été créée en 1990 et est devenue la première ligne d'écoute sur le VIH/SIDA en France.

Sida Info Service offre une gamme de services, y compris une ligne téléphonique, une aide en ligne par chat et email, des forums de discussion, et des ressources éducatives sur le VIH/SIDA.

- 3 -

**- CRÉDITS -**

**CONTENUS**  
 SIS Association  
 - Nathalie COURRIAL -  
 - Bastien BLUZET -  
 - Macha LONEWSKI -

**CONCEPTION**  
 Prémantik  
 - Léo GAPOU -

**GRAPHISMES**  
 Accidental Queens  
 - Mirjam HOUJAJ -  
 - Maxence MENSIER -  
 - Léo NOUVILLE -

**SOUTIEN FINANCIER**  
 DILGRAH

- 12 -

**- SYMBOLES -**

**DROIT**

**DÉFINITIONS**

**CULTURE**

**HISTOIRE**



Droits, historique, place dans la société... SIS Association, anciennement Sida Info Service, souhaite sensibiliser le grand public à l'univers de la communauté LGBTQ+ au travers d'un format ludique et convivial.

La solution choisie : un jeu de 54 cartes additionnel "augmenté" par la présence de questions thématiques, construites avec les publics concernés. Différents modes de jeu ont été conçus pour permettre d'augmenter la rejouabilité au-delà du seul jeu de cartes classique.

## CIBLE

- Grand public, pré-sensibilisé aux thématiques LGBTQI+ à divers degrés
- Diffusion prévue lors d'évènements de SIS Association ou auprès de structures partenaires

## CRÉATION

- Jeu de cartes multi fonctions sur les thématiques LGBTQ+
- Cartes traitent du sujet selon 4 catégories : Droit / Définitions / Culture / Histoire
- Plusieurs modes de jeu juxtaposés à un format "cartes classiques" pour combiner apprentissage et pérennité de l'objet

## INTERVENTION

- Supervision de projet, définition des besoins, intégration des contenus
- Accompagnement d'étudiant.e.s graphistes d'Eart Sup Lille (avec rémunération) en partenariat avec Miryam Houali du studio Accidental Queens



**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





Retrouvez Respire ici : <https://azaogames.com/product/respire/>

## CIBLE

- Collèges et lycées, via des sessions de jeu organisées par le corps enseignant
- Grand public, lors de sessions de jeu animées pendant des salons ou festivals

## CRÉATION

- Jeu de plateau représentant la gestion de la santé des habitant.e.s d'une ville
- Mécanique de jeu coopérative : chaque joueur.euse incarne un pôle de responsabilité (mairie, hôpital...) et ses pouvoirs spécifiques
- Les actions permettent de comprendre les leviers pour contrôler la diffusion d'une maladie respiratoire et les facteurs de risque

## INTERVENTION

- Accompagnement au Game Design : reprise du jeu existant, formalisation et amélioration du gameplay
- Assistance graphique : mise à disposition de gabarits pour réalisation graphique du jeu
- Fabrication de plusieurs exemplaires et mise en relation avec un éditeur pour fluidifier la diffusion

# Inserm

La science pour la santé  
From science to health

Au sein du Master Information et Médiation Scientifique et Technique de Bordeaux, une équipe de cinq étudiants et étudiantes a réalisé un Serious Game pour sensibiliser aux enjeux de maladies respiratoires. Ce projet a enthousiasmé l'INSERM, qui a souhaité le faire passer à la vitesse supérieure!

Nous avons ainsi accompagné une équipe de l'INSERM à affiner le jeu "Respire", tant en termes de mécaniques de jeu que de fabrication, afin d'assurer sa diffusion au plus grand nombre.



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 soeurs 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

# LE CONTRÔLE ET LES TÉLÉ

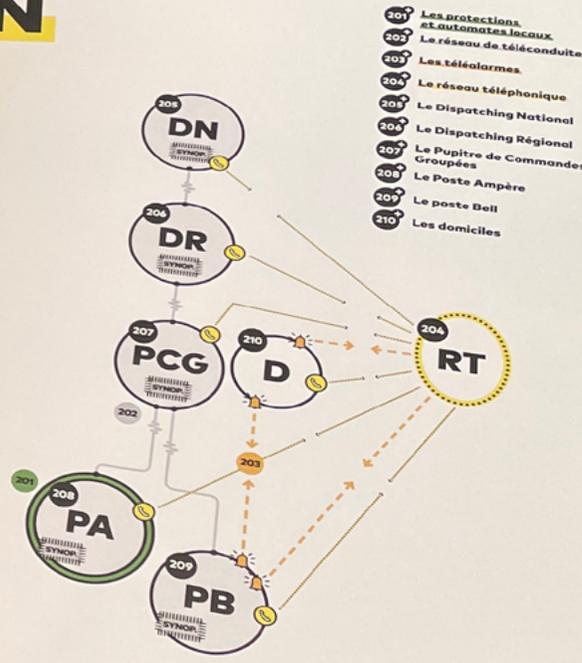
Le contrôle commande du réseau permanence les ouvrages du transport (transformateurs, postes) répartis sur les adaptations manuelles ou automatiques instant pour assurer la continuité de l'a

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



- 207 Les protections et automates locaux
- 205 Le réseau de téléconduite
- 208 Les téléalarmes
- 206 Le réseau téléphonique
- 209 Le Dispatching National
- 207 Le Dispatching Régional
- 208 Le Pupitre de Commandes Groupées
- 209 Le Poste Ampère
- 210 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 grandeur 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

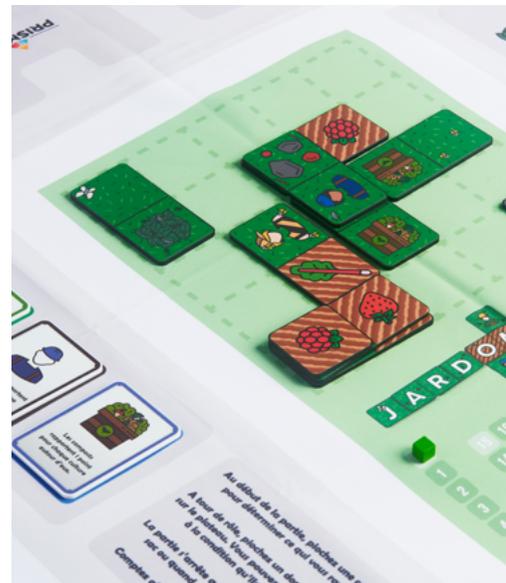
## INTERVENTION

- 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



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





Consultant en organisation et fonctionnaire territorial spécialisé en jeux sérieux et intelligence collective, Philippe Gambier a conçu le Serious Game JDI pour sensibiliser ses pairs à différents dispositifs d'innovation.

Un tel message nécessitant une forme innovante, nous l'avons mis en lien avec la graphiste Nadia Taleb, avec qui nous travaillons régulièrement, et avons pris en charge la fabrication de ce jeu engageant au matériel particulier.

Retrouvez le JDI : <http://www.andcoasso.fr/jeu-de-l-innovation-c32750302>

## CIBLE

- Agents et agentes de la fonction publique désirant se sensibiliser et se former aux démarches d'innovation publique territoriale
- Jeu utilisé principalement en tant que support (Serious Game) dans des cadres de formation

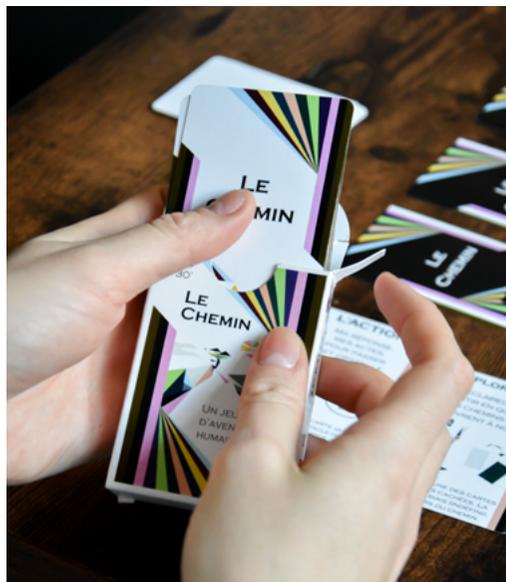
## CRÉATION

- Jeu de plateau attrayant cassant les codes classiques de l'innovation en fonction publique
- Découverte des grands principes de l'innovation grâce à un panaché de questions et de défis
- Création de Philippe Gambier, conseiller en innovation utilisant la ludopédagogie

## INTERVENTION

- Fabrication : travail en binôme avec la graphiste Nadia Taleb pour donner vie élégamment à un univers complet - création "deluxe" sur-mesure
- Diffusion : promotion du projet, notamment dans le cadre d'autres interventions auprès de Philippe Gambier





**Aksis**  
CONSEIL EN ÉVOLUTION PROFESSIONNELLE

Le cabinet Aksis a développé un programme d'accompagnement des personnes en régime de permittance (travail saisonnier, en missions d'intérim...). Un enjeu du programme était de favoriser l'échange entre permittents, pour révéler les freins et complexités.

Nous avons conçu un jeu de cartes articulé autour de la métaphore d'une randonnée alpine, parsemée d'obstacles représentant les sujets de discussion autour de la recherche d'emploi, et de feux de camp permettant d'échanger sur des ressentis.

Retrouvez Le Chemin en vidéo ici : [https://youtu.be/\\_9dvhZ213-Q?si=nllt8Xj18bFSqVhs](https://youtu.be/_9dvhZ213-Q?si=nllt8Xj18bFSqVhs)

## CIBLE

- Demandeurs d'emploi "permittents", alternant entre métiers saisonniers et CDD, souhaitant échanger sur leur situation
- Commande du cabinet Aksis dans une démarche plus globale d'accompagnement de ce public spécifique
- Le jeu est également utilisable pour toute démarche d'échange de pratiques

## CRÉATION

- Jeu de cartes symbolisant métaphoriquement une randonnée alpine
- Mécanique coopérative où la résolution d'obstacles se fait via des partages de situations vécues terrain
- L'expérience de jeu est conçue pour être rassurante tout en restant engageante

## INTERVENTION

- Game Design : création de la mécanique de jeu, playtests, améliorations et articulation pédagogique
- Graphisme : direction artistique et création concrète de l'intégralité des éléments du jeu
- Fabrication : réalisation de plusieurs dizaines d'exemplaires du jeu à des fins de déploiement par Aksis



**LE JEU DES FED FAMILLES**

**FED**



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)