

Jeux sur la photo

Logo :

Le logo utilise un fond rouge vif pour capter immédiatement l'attention, associant cette couleur à l'énergie, l'action et l'urgence, des qualités pertinentes dans le domaine de la photographie, évoquant une capture instantanée ou un moment crucial. Le personnage central, une oie blanche au bec orange, crée un contraste avec le fond rouge, apportant chaleur et convivialité. L'oie, souvent perçue comme un animal curieux et vigilant, symbolise la rapidité et la vigilance nécessaires pour capturer des moments éphémères. Son expression intensif et légèrement inclinée ajoute un côté ludique au logo. L'étoile jaune en forme d'explosion, située à gauche, rappelle le flash d'un appareil photo, indiquant le moment précis de la capture et ajoutant une dynamique visuelle. Enfin la typographie du mot "Capture", simple et lisible en noir, se détache bien sur le fond rouge, assurant une reconnaissance facile du nom de la marque.

Couleurs :

Les couleurs ont été choisies pour apporter du punch, car un jeu de société est souvent coloré et axé sur un côté enfantin. Ces couleurs vives et conviviales s'harmonisent bien ensemble, apportant énergie et fraîcheur.

Dé :

Les dés arborent les couleurs de l'identité graphique du jeu, avec la mascotte placée sur une face. Cette dernière est spécifiquement associée au chiffre 1 sur le dé.

Pions :

Les pions en 3D représentent divers éléments emblématiques de la photographie, tels que la carte SD, l'appareil photo, le pare-soleil, le diaphragme et le flash. De plus, il y a même un pion supplémentaire pour ceux qui préfèrent utiliser la mascotte du jeu.

Nom et typographie :

Le nom du jeu évoque la notion de capture photographique, en lien avec l'utilisation d'un appareil photo, et il renvoie également au flash présent sur le logo, symbolisant cette capture. La typographie utilisée est à la fois sobre et contemporaine, ajoutant une touche de modernité et de dynamisme.

Déclinaisons :

Voici les diverses variations du logo que l'on peut rencontrer en fonction des supports et des situations. Par exemple, une version 2 du jeu mettant en avant la photographie avant les années 50 utiliserait le logo en noir et blanc.

Les cartes :

Sur le recto des cartes, le logo du jeu est présent, tandis que le verso affiche la question avec la réponse discrètement indiquée en bas. De plus, les empreintes de l'oie, un élément graphique, sont ajoutées pour un aspect ludique du jeu. Les couleurs utilisées reflètent à la fois l'identité graphique du jeu et les différentes catégories qu'il propose.

Les catégories :

Le jeu propose quatre catégories distinctes : une en gris pour la photographie et les photographes célèbres, symbolisée par un appareil photo, une en rouge pour les aspects techniques et la prise de vue, représentée par une icône de mise au point, une en orange pour la retouche photo, illustrée par des logos de logiciels de retouche, et enfin une en jaune pour les expressions et les sujets, avec une icône représentant un sujet. En outre, il existe des cases vides en blanc et des cases "rejouer" avec la mascotte du jeu.

Le plateau :

Le visuel du plateau de jeu est attrayant, axé sur le thème de la photographie. Il utilise des couleurs vives telles que le rouge, l'orange, le jaune et le gris, chaque couleur représentant différentes catégories liées à la photographie, ainsi au début du plateau nous pouvons voir que le jeu est un déroulement d'une pellicule. Des icônes photographiques et des références à des logiciels de traitement d'images renforcent le thème. Les illustrations d'oies et les empreintes, qui font référence à la mascotte du jeu, ajoutent une touche de charme, rendant le plateau visuellement attractif. Le design global soutient une progression logique et thématique à travers les différentes étapes du jeu.

Le mockup :

Le mockup présente le logo du jeu, les règles simplifiées, le visuel du plateau ainsi que la couleur d'arrière-plan le turquoise. De plus, les empreintes de l'oie ont été intégrées pour ajouter une touche conviviale.