

Flipperbox challenge

1_Présentation de projet

1.1. Contexte

Ce contexte spécial nous oblige à rester chez soi pour des raisons de sécurité. Depuis plusieurs mois, nous communiquons à distance. Les magasins ferment et beaucoup plus de commandes s'effectuent en ligne. Depuis le début de la pandémie, nous avons tous empilé un bon **nombre de cartons à la maison**. Nous sommes partis de l'idée qu'une boîte de carton est un élément accessible que tout le monde possède chez soi.

Nous voulons donner une **seconde vie** plus amusante et plus colorée à ces boîtes. En créant un flipper, cette activité ludique nous permettra de passer du **bon temps en famille** ou entre amis et de **quitter nos écrans** durant un petit moment. La phase de création est **un moment de partage** et met en lumière **les objets inutilisés** qui nous entourent au quotidien. Ensuite, le flipper devient un jeu ludique et une décoration vive en couleurs.

1.2. Personnalisation / Idée du projet

En proposant un flipper personnalisable, nous voulons inciter les gens à reproduire leurs propres flippers. Notre équipe a créé une flipper de base avec des matériaux simples (carton, colle, crayons de couleurs, élastiques, billes, ciseaux). Les **joueurs doivent trouver un thème original** et produire un jeu fonctionnel. Ils peuvent s'inspirer du modèle et ainsi :

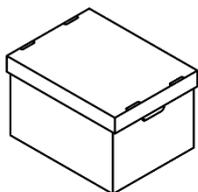
- Créer une base similaire
- Décorer le flipper
- Ajouter des fonctionnalités innovantes
- Utiliser des matériaux originaux
- Utiliser des matériaux à portée de main (gratuit)

2_Processus de création

2.1. Structure de base / Matériaux nécessaires

Pour construire la base du flipper, l'idée est d'utiliser des matériaux facilement accessibles que l'on trouve chez soi.

- Carton (boîte aux chaussures)
- Papier
- Colle
- Crayons de couleurs
- Ciseaux, « cutter »
- Ruban adhésif (scotch)
- Élastiques
- Billes



Created by Luisa Iborra
from Noun Project



Created by Made
from Noun Project



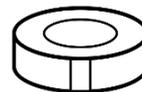
Created by Setyo Ari Wibowo
from Noun Project



Created by Cole Townsend
from Noun Project



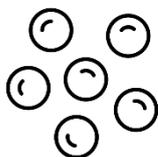
Created by Juan Pablo Bravo
from Noun Project



Created by Juan Pablo Bravo
from Noun Project



Created by Nate Eir
from Noun Project



Created by Made by Made
from Noun Project

2.2. Étapes de développement / production

Afin de compléter la base du jeu, d'autres matériaux plus originaux sont conseillés. Une grande liberté est laissée aux joueurs quant au développement de la décoration ou des fonctionnalités. La structure contient des éléments « techniques » qui permettent de faire fonctionner le jeu, comme des « bumpers », des rampes, des tunnels, ainsi que des éléments « décoratifs », qui peuvent être peints et ajustés dans leur forme par les utilisateurs.

Nous avons réalisé un exemple de Flipper dans la thématique d'espace **SpaceBox**.

3_Fonctions complémentaires / Perspective de développement du projet

3.1. Créer un catalogue des éléments partagé

Notre équipe propose également un espace avec des modèles : tunnel, saut, barrière, etc. Ainsi, chaque joueur peut s'inspirer et construire des flippers plus complexes. En créant un catalogue des éléments, nous voulons inspirer les joueurs (les idées pour les sujets : recyclage, nourriture, écologie, architecture, transport, cosmos, musique, ville de Lausanne etc.).

3.2. Lancer un challenge décorative (créer un design personnalisé du Flipper) ou technologique (avancer la structure du Flipper)

En favorisant un aspect compétitif des jeux, nous proposons de lancer un challenge décoratif entre plusieurs utilisateurs de flipper afin de créer le meilleur modèle en fonction des critères établis par les organisateurs du challenge. Ils peuvent être, par exemple, de créer un flipper le plus complexe au niveau de sa structure (en plusieurs étages), techniquement vertueuse (en utilisant les *bumpers* automatisée), beau au niveau du design ou drôle au niveau de sa thématique et des éléments utilisés.

STEP 1 : CREER LA BASE



La base du flipper est une boîte à chaussure standard. La taille peut varier un petit peu.

Découper - Tout d'abord, il faut enlever la face supérieure pour permettre de jouer sur un plateau. Ensuite, il faut couper une partie latérale au milieu pour créer les deux « flippers ». C'est à l'aide des pouces que le joueur va utiliser ces deux bouts. Pour augmenter la difficulté, vous pouvez raccourcir les « flippers » au centre, de sorte qu'ils ne se touchent pas au centre.

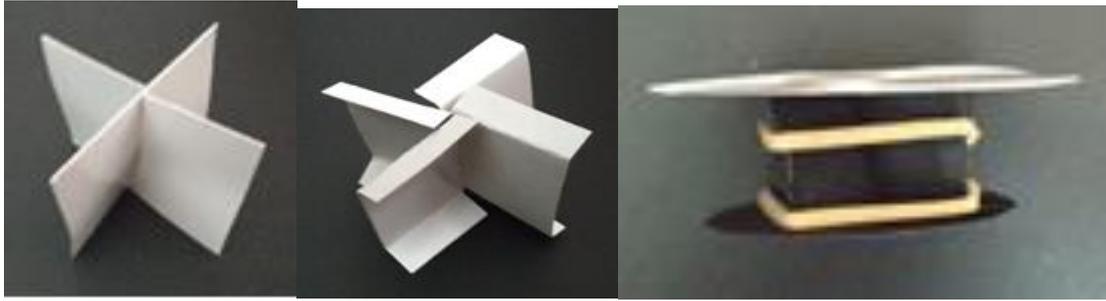
Déplier - Afin de pouvoir passer au coloriage, il faut déplier la boîte en carton. La dernière image montre la forme souhaitée.

STEP 2 : COLORIER LA BASE



Peindre - Il faut donner un thème au concept. Le coloriage permet de créer un univers. Dans notre exemple, nous avons choisi comme thème l'espace. Il est conseillé également de peindre d'autres formes de décorations annexes qui peuvent rajouter une plus-value au jeu.

STEP 3 : CRÉER DES ÉLÉMENTS MÉCANIQUES

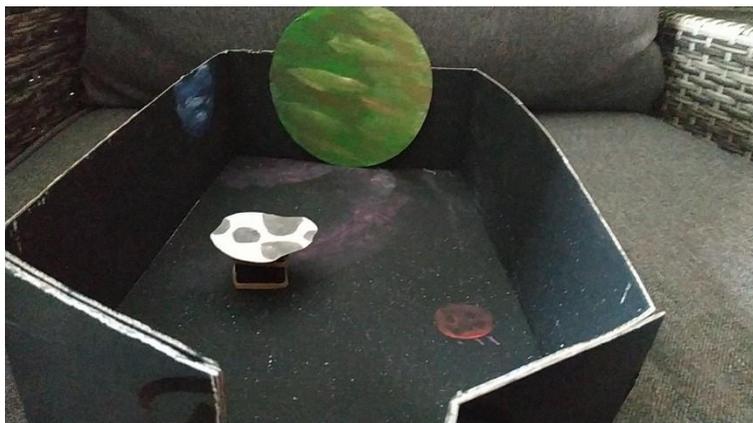


Créer - Les « gadgets » rajoutent de la difficulté pour le joueur. Situés dans le plateau et disposés à plusieurs endroits, ils ont différentes formes et fonctions. Les éléments mécaniques les plus connus dans les flippers sont : les cibles fixes, les spinners, les rampes, les slingshots, les bumpers.

Le but est de les reproduire avec des matériaux accessibles. Il est également possible d'en inventer des nouveaux.

Les plans des bumper et du piège (au fond à gauche du flipper), se trouvent sur le fichier annexe: Elements mecanique flipper.jpg. Il doit être imprimé en A4 à en échelle 100% pour être à l'échelle

STEP 4 : ASSEMBLER LA BASE

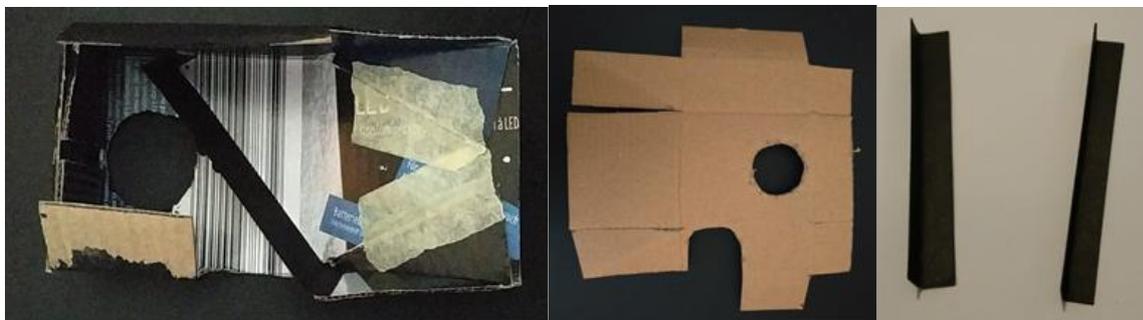


Plier - Une fois la base coloriée, il faut reconstituer la forme initiale de la boîte en utilisant de la colle.

Ajouter - Les éléments mécaniques créés précédemment peuvent être ajoutés à l'intérieur du plateau de jeu.

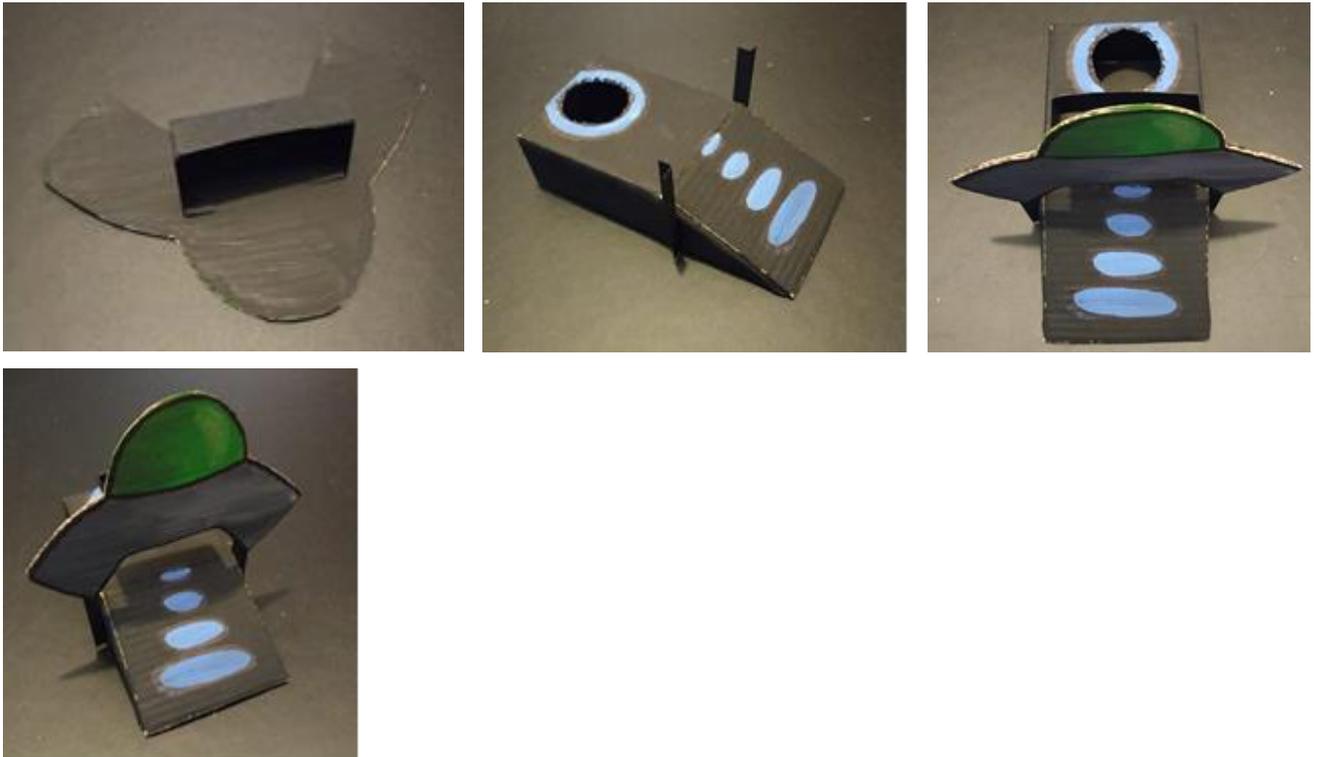
STEP 5 : CRÉER UNE RAMPE DE LANCEMENT

Créer - Au début du jeu, une bille est projetée avec une rampe. Les mécanismes de lancement peuvent varier. Il est possible de créer des modèles plus ou moins complexes. Le côté droit du plateau contient une petite partie consacrée à la rampe de lancement.



Les plans de notre rampe (au fond au centre du flipper), se trouvent sur le fichier annexe: [Rampe flipper.jpg](#). Il doit être imprimé en A4 à en échelle 100% pour être à l'échelle.

STEP 6 : PERSONNALISER AU MAXIMUM



S'amuser - Notre challenge est avant tout axé sur la décoration. Cette étape est optionnelle. Cependant, un niveau de détail poussé permet de créer un univers plus complet.

STEP 7 : CRÉER UN RÉCEPTACLE À BILLES

Afin que les billes ne tombent pas lorsqu'elles passent entre les « flippers », nous vous conseillons de créer un réceptacle à billes, à coller sous les « flippers ».



Les plans de notre réceptacle (au fond au centre du flipper), se trouvent sur le fichier annexe: [Receptacle a billes flipper.jpg](#). Vous devez adapter les dimensions à votre flipper

