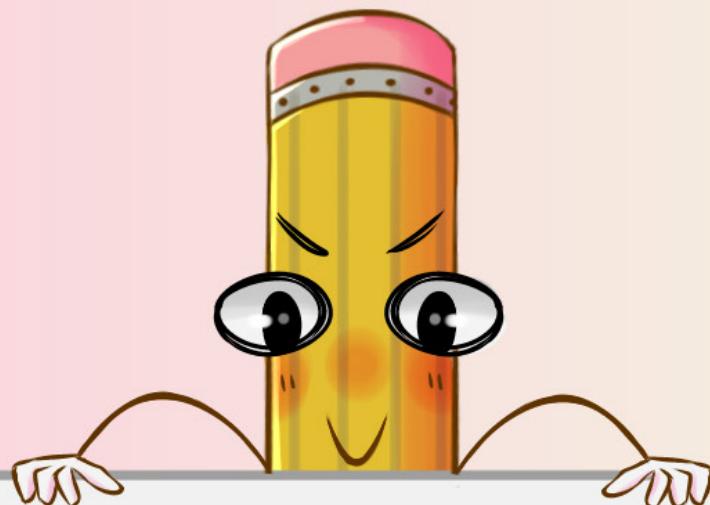




présente



**Cahier de Recommandations**



# SOMMAIRE

## I - INTRODUCTION

- 1) RESUME DU PROJET
- 2) PROBLEMATIQUE
- 3) DESCRIPTION ET AFFECTATION DE L'EQUIPE DE REALISATION

## II - DEVELOPPEMENT COMMUNICATION

- 1) ENQUETE CIBLE
- 2) DESCRIPTION DE LA PROPOSITION
- 3) CAMPAGNE DE COMMUNICATION

## III - DEVELOPPEMENT DESIGN

- 1) APPROCHE GRAPHIQUE

## IV - DEVELOPPEMENT PROGRAMMATION

- 1) SOLUTIONS TECHNIQUES
- 2) CONFIGURATION TECHNIQUE MINIMALE REQUISE
- 3) CONVENTION DE NOMMAGE
- 4) ARBORESCENCES

## V - CONCLUSION

- 1) PLANNING DETAILLE (GANTT)
- 2) CONCLUSION

# I) INTRODUCTION

# **RESUME DU PROJET**

**Dans le cadre de notre projet tutoré, nous devons monter un projet en agence et être aptes de le proposer au public lors du quatrième semestre de notre DUT MMI (mai 2022).**

**C'est ainsi qu'a vu naître l'agence Créons, constituée de 8 personnes orientées selon leurs spécialisations : en programmation, en communication ou en design.**

**Nous sommes donc en train de concevoir le projet GraphWe, une plateforme permettant de créer des illustrations de A à Z, mais à plusieurs en se relayant l'image. Un début d'illustration peut être créé pour, après avoir été relayé plusieurs fois (5 max), être exposé sur la galerie du site internet GraphWe. Nous, l'équipe de création, n'en sommes pas les premiers clients (même si on pourra toujours y participer selon notre envie).**

**Les différents groupes cibles sont les graphistes, dessinateurs et illustrateurs. Nos cibles sont aussi les fans de dessin, notamment de manga et de BD, que ce soit au format digital ou traditionnel. Les cibles sont à l'image de l'agence : des jeunes principalement mais pouvant aller jusqu'à 35 ans.**



# **PROBLEMATIQUE**

**Un tel projet demande des connaissances et ressources très variées ainsi qu'une coordination optimale entre les membres de l'équipe, que ce soit au niveau de la programmation, de la communication ou encore du design pour proposer un projet complet et combler les attentes de notre public cible.**

**C'est pour cela que nous devons déterminer au préalable toutes nos tâches en fonction, toujours, de notre situation actuelle, des outils que nous avons à disposition pour mener à bien ce projet. Nous pourrons ainsi prévenir toutes confrontations à de potentiels obstacles au succès de notre projet grâce à une bonne organisation générale.**

**Ainsi, cet outil essentiel à l'entretien d'une harmonie inter-agence nous permettra de répondre à la question suivante :**

**Comment concevoir et entretenir une plate-forme de graphisme collaboratif ouverte au grand public ?**

# **DESCRIPTION ET AFFECTATION DE L'EQUIPE DE REALISATION**

## **Chef de projet :**

**Mohamed Sissoko** est le chef de projet de l'agence Créons. C'est lui qui s'occupe de l'organisation et de donner des directives à l'équipe. En plus de cela, il gère la communication avec les tuteurs de projet référents pour assurer un bon suivi du projet.

## **Equipe de programmation :**

Pour la programmation nous disposons de deux personnes : **Teddy Ausoussau** et **Aboubacar Diallo** (Chef de l'équipe) sont tous deux chargés de la programmation du projet GraphWe. Ils développent le site et l'application qui permettront la concrétisation du projet avec des outils techniques tels que html, CSS, php et javascript.

## **Equipe de communication :**

**Les membres de l'équipe chargés de la communication de l'agence sont Asia Barranger et Paul Barret (chef du duo). Leur devoir est d'assurer la présence sur les réseaux sociaux de l'agence Créons et du projet GraphWe pour se faire connaître et entretenir une bonne relation avec notre communauté avec des annonces d'événements, des mises à jour régulières, et anticiper la publication de contenu sur les différents médias.**

## **Equipe de design :**

**L'équipe en charge du design de l'agence et du projet contient le plus de membres avec 3 personnes : Amina Feguiri, Celia Ayadi et Glenn Delame travaillent à offrir un aspect esthétique au site à travers des maquettes, des Flyers, et d'autres concepts graphiques permettant de créer et entretenir l'univers artistique de la plate-forme pour la garder attrayante et optimale.**



## **III) DEVELOPPEMENT COMMUNICATION**

# ENQUETE CIBLE

**Notre agence GraphWe élabore un site internet de dessin collaboratif qui permet de créer des dessins ou de reprendre ceux des autres. Après 5 reprises du dessin, celui-ci ne pourra plus être modifié mais il sera exposé dans une galerie d'art en ligne ou il pourra être consulté par tous les utilisateurs. Le questionnaire ci-contre, réalisé par notre équipe de com, a ainsi pour but d'établir le profil des joueurs potentiels.**

Sexe :

Femme.  Hommes

Quel âge avez-vous ?

moins de 20 ans  entre 20 et 30 ans

Quel est votre profession ?

ne sou

Quels sont vos hobbies ?

Aimez vous les jeux entre amis ?

oui  pas trop.

Aimez-vous dessiner ?

oui  pas trop

Si oui quel genre dessiner vous ?

Combien de temps passez-vous sur vos dessins ?

# **DESCRIPTION DE LA PROPOSITION**

**Le Projet “CREONS” est un site internet disponible sur ordinateur et smartphone. Celui-ci est composé d'une partie exposition des dessins de la communauté, des tutoriels et d'une partie création de dessin. Cette dernière fonctionne de la sorte : un thème est donné aux joueurs, le premier joueur commence une esquisse de dessin, ensuite le joueur suivant prend la relève et continue le dessin, ainsi de suite. Une fois le dessin terminé, il sera soumis à un vote de la communauté partagé sur nos réseaux sociaux d'y donner une portée plus importante.**

**Nos tutoriels seront affichés sur le site mais également partagés sur nos réseaux sociaux, ils serviront à guider les joueurs non-initiés au fonctionnement du site.**

# CAMPAGNE DE COMMUNICATION

**Notre projet sera sur application hybride donc présent sur mobile et PC. Nous avons choisi d'utiliser le print et le digital pour une communication plus efficace. Nous optons tout d'abord pour une communication digitale :**



**Nos objectifs de communication sont : d'informer les utilisateurs des nouveaux thèmes, d'événements réguliers conçus par l'ensemble de l'équipe mais aussi de potentiels cadeaux à gagner, des modifications et améliorations du site et enfin de garder la communauté active en postant certaines créations de nos utilisateurs sur nos réseaux sociaux en gardant toujours l'objectif d'intriguer et d'attirer des personnes extérieures. Le public cible de notre projet est assez jeune et actif sur les réseaux sociaux, il est donc logique de mettre en place une importante communication digitale.**

**Les messages que nous publierons seront à notre image : très colorés, qui attirent l'oeil et inspirent la légèreté voire l'enfance. Nous utiliserons frequemment des emojis tout en employant un langage plutôt courant et moderne, en delaissant la ponctuation, ou de moins en en utilisant très peu. Nous userons aussi des memes tendances que nous mettrons en lien avec l'univers du graphisme, et le contenu éditorial sera toujours illustré. Avec tout cela, nous minimisons les textes et options pour une maximisation du transfert d'information par voie visuelle (animations, vidéos, beaucoup d'originalité avec du visuel impactant). Etant donné que c'est un projet artistique, l'infographie se doit d'être travaillée et authentique.**

**Pour ce qui est de notre plan d'action, nous comptons poster une à deux fois par semaines sur l'avancement du projet avant son lancement, puis trois à quatre fois par semaine après celui-ci : une fois pour annoncer des thèmes, une autre pour annoncer les gagnants, une autre pour les mises à jour du site et une dernière pour poster des memes. Nous voulons aussi être présents sur les publications des concurrents avec la même méthode éditoriale pour attirer de la clientèle. Toujours actif au sein de notre communauté, nous répondrons à un maximum de commentaires pour prouver notre implication quant à l'écoute de notre communauté et procéderons à la mise en avant de nos utilisateurs en likant leurs publications artistiques et en s'abonnant à leurs comptes en retour.**

**Nous lancerons différents thèmes en fonction des tendances et des envies de nos utilisateurs et ajouterons des musiques populaires pour les contenus animés. Le contenu sera toujours adapté selon les retours (plus/moins de memes, plus/moins d'événements, plus/moins de mises à jour...). Tous nos réseaux sociaux sont disponibles sur le site de l'agence et le seront aussi sur celui du projet dans la rubrique Contacts contenue dans le footer : Nous avons un compte Twitter, Instagram, TikTok, Facebook, Linkedin pour l'instant.**

**Malgré tout cela, il ne faudra pas négliger la communication print également :**

**Pour ce type de communication qui est tout aussi importante, nous avons choisi d'utiliser les Flyers et les affiches, des méthodes traditionnelles déjà très efficaces :**

**Les Flyers sont de petites tailles et nous permettront de promouvoir notre site et nos événements. Nous les distribuerons auprès d'un public large et varié. Très peu volumineux, ils nous permettront de les distribuer partout sans difficulté. Les informations présentes dessus sont le nom du site et les différents événements organisés ainsi qu'un petit slogan qui reprend l'idée du concept. Nous pourrons proposer des Flyers avec des designs différents en fonction des événements.**

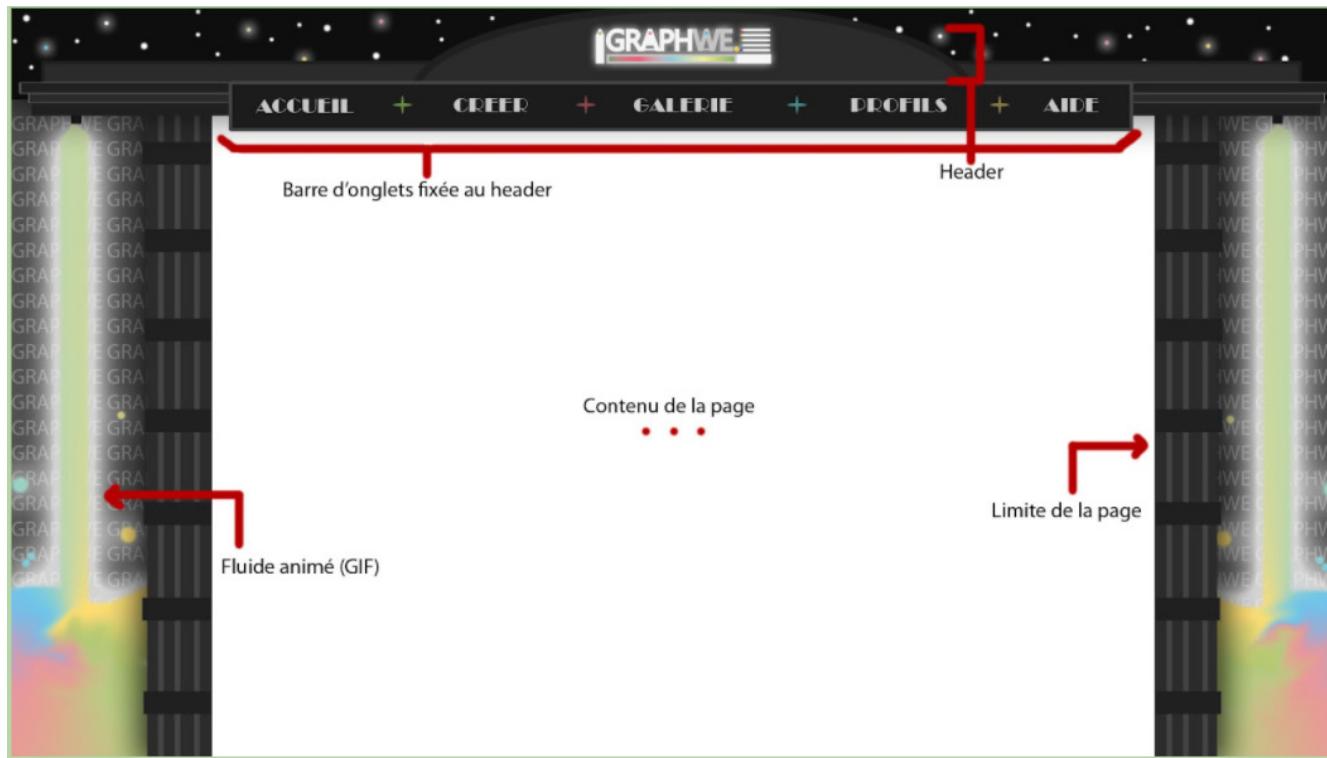
**Des affiches de plus grande taille (A4), nous permettraient d'expliquer rapidement avec des phrases simples le fonctionnement du site, les différentes disponibilités récentes, nouvelles fonctionnalités etc.**



**Voici ci-contre l'exemple  
d'un prototype de Flyer  
qui pourrait être distribué  
pour promouvoir le site  
GraphWE.**

# **III) DEVELOPPEMENT DESIGN**

# APPROCHE GRAPHIQUE



Maquette générale du site GraphWe

# **IV) DEVELOPPEMENT PROGRAMMATION**

# SOLUTIONS TECHNIQUES

## Programmation :

Pour concevoir l'application hybride, il n'a suffit que d'un PC en termes de matériel physique. Pour ce qui est du virtuel, nous avons codé l'application à l'aide d'outils populaires que nous maitrisons déjà tel que HTML, CSS, PHP et évidemment JavaScript pour animer. Quant à l'hébergement du serveur, nous avons choisi de prendre un hébergeur assez efficace étant donné que beaucoup de données vont être traitées sur cette application en ligne qui devra donc être sécurisée et toujours active.

## Détails :

Utilisation de canvas en Javascript pour le système de dessin, ainsi que PHP pour les sessions des joueurs. Utilisation du React.js afin de rendre le site internet utilisable sur portable. Nous utiliserons HTML, CSS et Javascript pour la réalisation du Front end du site web et du système de dessin, et le PHP pour le Back end de notre site web tels que les sessions. Nous utiliserons aussi le React.js pour rendre le site responsive et accessible aux utilisateurs mobile.

## **Design :**

**Afin de concevoir les principaux éléments graphiques de notre projet comme la maquette du site web ou encore les Flyers et les newsletters, nous avons utilisé le logiciel PhotoShop. Toujours dans la suite d'Adobe, InDesign nous a permis de mettre efficacement en forme nos différents documents (cahier des charges, charte graphique, cahier de recommandations). Illustrator a permis quant à lui la conception de la mascotte et surtout du logo actuel. Pour terminer, les animations telles que les liquides de la page d'accueil et la vidéo de présentation du projet ont été créées sur After Effects.**

## **organisation :**

**Pour communiquer au sein du groupe et nous transmettre des documents et fichiers, nous avons utilisé Discord qui est un très bon outil collaboratif. En plus de cela, nous avons utilisé le logiciel Microsoft Teams pour garder contact avec nos tuteurs de projet et leur transmettre les fichiers et dossiers complets. Pour Finir, nous avons usé de Google Docs pour partager en direct des documents écrits et pouvoir ainsi travailler tous ensemble en temps réel et à distance.**

# **CONFIGURATION TECHNIQUE MINIMALE**

**Notre projet, GraphWe, utilisera des outils présents dans les différents logiciels de traitement et de dessin assisté par ordinateur (Photoshop, Illustrator, Paint.net, etc.) tout en étant disponible sur navigateur. Certaines fonctionnalités superflues dans ces logiciels ne seront donc pas présentes sur GraphWe. Par conséquent, la configuration minimale requise pour ces logiciels sera donc largement suffisante pour utiliser GraphWe.**

**Que ce soit sur Windows ou sur Mac, la configuration minimale requise est la suivante :**

**Un processeur Intel ou AMD avec prise en charge 64 bits ;**

**Un système d'exploitation Windows 7 SP1 (pour Windows) ou mac OS Catalina version 10.15 (pour Mac) ;**

**Une mémoire vive de 8 Go ;**

**Une carte graphique GPU avec prise en charge de DirectX 12 ou Direct Metal et 1,5 Go de memoire GPU.**

**La plateforme étant aussi fonctionnelle sur d'autres supports que le pc, la configuration minimale de ces supports devra être égale à celle requise pour leurs différentes applications de dessin (Procreate, Adobe Fresco, etc.).**

**La plupart des supports mobiles sortis après 2014 pourront donc utiliser GraphWe. Pour tous les supports, peu importe leur résolution ou leur système d'exploitation, une connexion internet sera requise pour accéder à la plateforme GraphWe ainsi qu'à ses différents services. La possibilité de dessiner ne sera pas disponible sur la version mobile de GraphWe, par conséquent, uniquement une connexion internet sera nécessaire.**

# **CONVENTION DE NOMMAGE**

**Les règles de nommage ne servent pas uniquement à faciliter la recherche et l'accès aux documents, elles permettent également d'éviter au maximum les problèmes techniques.**

**Ces problèmes techniques sont issus des diverses contraintes propres à chaque système d'exploitation (Windows, Mac, Unix/Linux). Un nom de fichier ou de dossier doit être unique, court, sans espace et significatif. Il ne faut donc pas utiliser pour nommer chaque document ou répertoire :**

- \* D'espaces ;**
- \* De caractères spéciaux, d'accents, de cédilles etc ;**
- \* D'articles ou mots de liaison (par exemple : le, la, du, de, en, pour, donc, sur, etc.) ;**

**A l'inverse, il est préférable de :**

- \* Choisir des mots clés significatifs pour faciliter une future recherche ;**
- \* Utiliser des noms courts ;**
- \* Utiliser des abréviations ;**
- \* Tout connaître afin qu'il ne soit pas nécessaire d'ouvrir un document pour savoir de quoi il s'agit ;**
- \* Remplacer les espaces par des tirets bas «\_» ;**
- \* Remplacer les mots de liaison par des tirets «-» ;**
- \* Rester homogène, utiliser toujours le même système de nommage de fichiers pour tous les documents ;**
- \* Respecter la convention de nommage établie.**

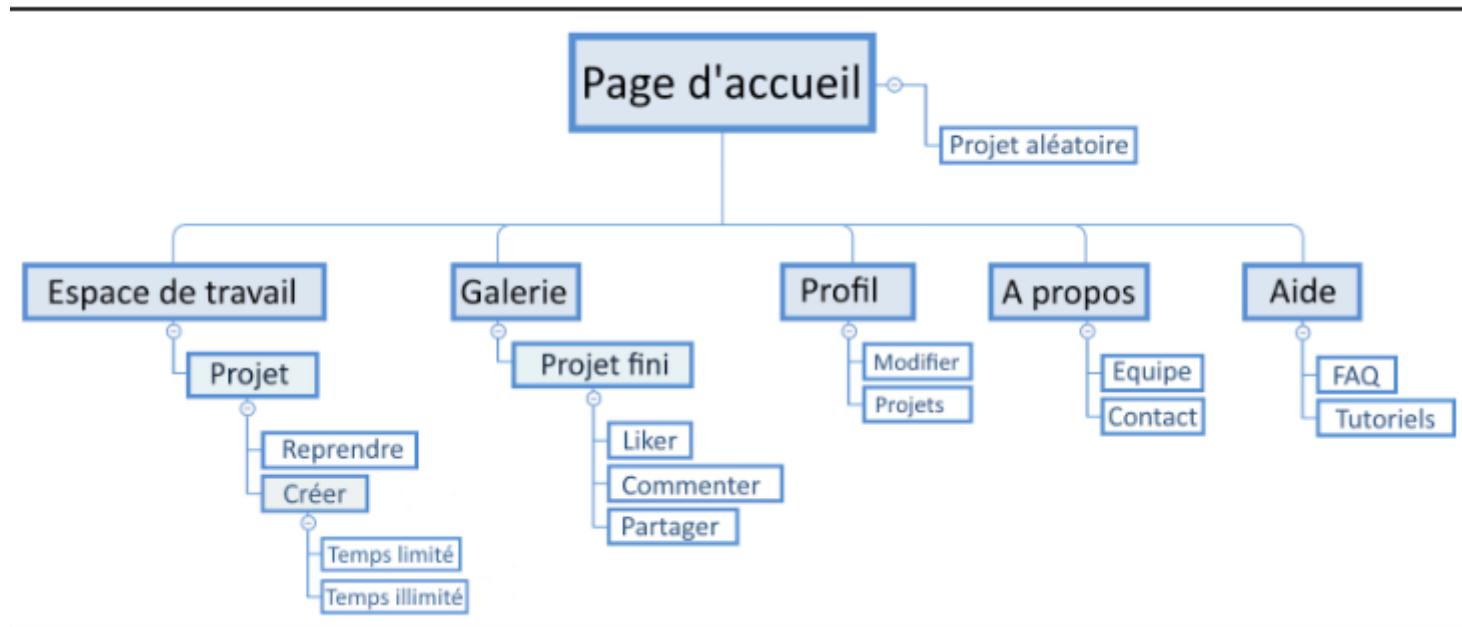
Accueil.jpg  
Agence.jpg  
Icone.png  
Logo\_Cri8.png  
Logo\_GW.png  
Logo\_SweetPea.PNG  
Pages\_overlay.png

Accueil\_overlay.png  
Contact.jpg  
Logo\_Creons.png  
Logo\_DedaleGames.PNG  
Logo\_GW\_fond\_noir.png  
Logo\_Uniplay.PNG  
Projet.jpg

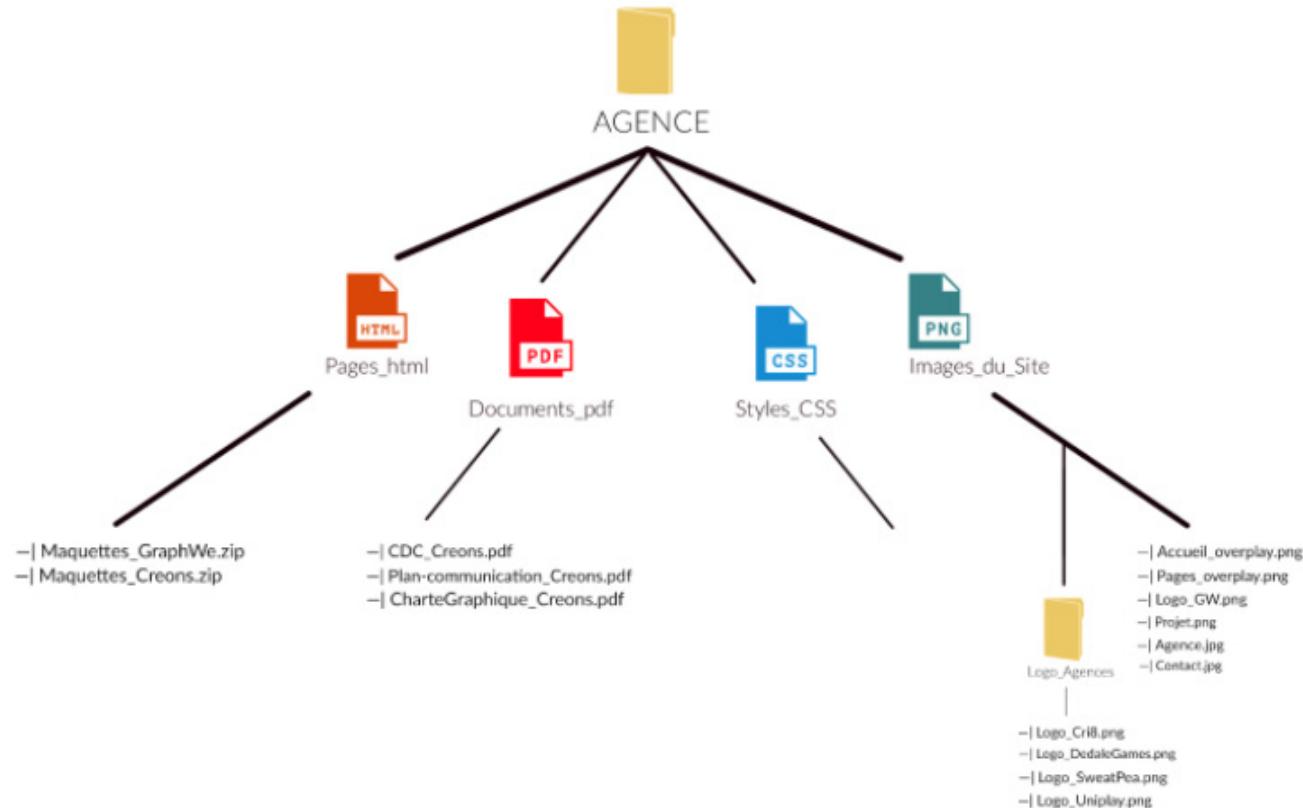
CDC\_Creons.pdf  
CharteGraphique\_Creons.pdf  
Maquettes\_GW.zip  
Mascotte\_Creons.zip  
Plan-Communication\_Creons.pdf

# ARBORESCENCES

## Arborence des contenus du projet



## Arborescence détaillée des fichiers et dossiers



# V) Conclusion

# PLANIFICATION DETAILLEE (GANTT)



# CONCLUSION

**En conclusion, le projet GraphWe que l'agence Créons réalise vise à la collaboration artistique entre les utilisateurs, pour permettre de créer quelque chose qu'individuellement ils n'auraient pas accompli. Nous voulons que cela se fasse sur une plate-forme ludique permettant à tous de s'amuser tout en dessinant peu importe le niveau tant que vous êtes créatifs et que vous pensez pouvoir apporter quelque chose au dessin de quelqu'un d'autre. Notre projet est fait principalement pour les graphistes, dessinateurs et illustrateurs amateurs ou professionnels. Tout le contenu graphique exposé sur le site sera fait de A à Z par les utilisateurs et pourra être modifié au maximum 5 fois. Nous ferons tout en oeuvre pour que GraphWe voit le jour et soit fréquenté par une petite communauté, ce serait la preuve d'un projet tutoré correctement abouti.**

© Créons 2021