

CHARTE

BUG
— D A Y S —

Graphique
Graphique
Graphique

SOMMAIRE

04 à 05	Présentation du sujet	Présentation et description de l'évènement
06 à 07	Etude concurrentielle	Analyse de l'identité visuelle de concurrents directs et comparatifs
08 à 09	Cible	Présentations de la cible visé avec deux personas
10 à 11	Concepts et croquis	Carte heuristique du logo et croquis papiers des idées de logo
12 à 17	Recherches numériques	Recherches numériques effectuées sur Illustrator à partir des recherches papier
18 à 19	Proposition finale	Présentation du logo final avec ses déclinaisons
20 à 23	Mise en situation	Présentation de la landing page et de différents supports avec le logo apposé dessus

PRESENTATION DU SUJET

L'évènement

Un évènement E-sport aura lieu durant un week-end de printemps dans la cadre de la Necronomi'con 2022. L'objectif est d'atteindre une centaine de joueurs par jour 400 personnes / jour.

Au cœur de cet évènement, une compétition de League of Legend et Rocket-League, retransmise en direct sur Twitch.

D'autres activités annexes seront présentes sur la salle (Revtro Gaming, exposants, partenariat LDLC, Espace bar & restauration, partenariat avec les commerçants locaux...).



L'évènement tourne donc autour de l'univers du jeu-vidéo et notamment des jeux Rocket League et League Of Legend. Pour réaliser l'identité visuelle il faut donc prendre en compte ces données. Elle va donc devoir parler à un public adepte de ces jeux mais aussi à des personnes plus casuals pour que'elles s'interessent

à l'évènement et qu'elles viennent.. Il faut aussi prendre en compte le fait que l'évènement va être diffusé sur twitch et qui va donc attiendre des personnes dans toute la France et pas uniquement des personnes provenant de Franche-Comté



Description

Nom de l'évènement : Belfort Ultimate Game Days (BUG Days)

Lieu : salle équipée fibre de l'agglo de Montbéliard

Envergure : 2 arènes de 10PC

Scène de 4 x 6 avec écran

ETUDE CONCURRENTIELLE



Analyse Lyon e-sport

Le logo de la Lyon esport correspond à un lion rouge dessiné de manière simplifiée. On peut voir une dominance de la couleur rouge qui peut signifier l'attaque, la puissance et la grandeur. Le lion a été choisi pour faire symbole à la ville de Lyon, ainsi que par rapport à la prestance que représente cet animal, roi des animaux.

Pour l'inscription du nom « Lyon esport » le nom « lyon » est en rouge avec une police stylisée et le esport en plus gros avec une police assez « droite », toujours pour montrer ce statut fort que représente le lion. De plus la police bitmap du « esport » avec la barre qui traverse le « o » rappel l'univers des anciens appareils électroniques et donc fait un clin d'œil à l'univers du rétro gaming.



Analyse Lorraine e-sport

Le logo de la Lorraine esport est composé d'un cube avec en dedans les initiales « L », « E » et « S » qui correspondent aux initiales de l'organisation. Le logo avec sa forme de cube fait penser au logo de la GameCube, console iconique des années 2000.

Le logo est très visible de loin grâce à ces lettres qui sont grosses et qui possèdent une graisse suffisamment élevée pour permettre une visibilité parfaite. Le logo est composé d'une seule couleur, le noir. Cela est pratique pour l'apposer sur tous les supports pour qu'il soit visible tout le temps. De plus, ça permet d'avoir un logo sobre. Le lettrage utilisé pour la police en dessous est efficace car il est plus petit que le logo pour permettre de directement visualiser le logo et non le texte qui est moins important.



LORRAINE E-SPORT
ORGANISATION ET ANIMATION
D'ÉVÉNEMENTS E-SPORT EN LORRAINE

Comparatif

Ces deux logos ont une approche très différente. L'un, le logo de la lorraine esport se veut plus moderne et plus sobre que celui de la Lyon esport. En effet, on y trouve moins de fantaisie que sur celui de son concurrent qui représente un animal, le Lyon stylisé avec la couleur vive qu'est le rouge. Le logo de la lorraine e-sport semble donc plus moderne mais cependant procure moins d'effet que celui de la Lyon e-sport. En effet, avec le lion et

la couleur rouge, l'organisation montre son ambition et veut montrer qu'ils sont au dessus de tout leurs concurrents. Ces deux logos ont en commun le fait qu'ils rappellent l'univers du rétro gaming : la lorraine e-sport avec sa forme de cube qui rappel l'univers GameCube et la Lyon esport avec sa police bitmap qui rappel les anciennes consoles de jeu et les anciennes interfaces graphiques

Léo



Intitulé de poste
Vendeur

Âge
Entre 18 et 24 ans

Niveau d'études
Baccalauréat ou équivalent

Réseaux sociaux



Secteur d'activité
Vente

Taille de l'entreprise
1 à 10 salariés

Moyen de communication préféré

Léo utilise beaucoup Twitter, mais il communique via Messenger avec ses amis.

Outils nécessaires au quotidien

- CRM
- Tableaux de bord de données commerciales

Supérieur hiérarchique

Responsable des ventes

Objectifs

- Devenir responsable des ventes
- Participer à un tournois d'e-sport

Sources d'information

Internet, réseaux sociaux, podcast audio

Principaux défis

- Communications et relations avec les clients
- Développement professionnel
- Résolution des problèmes et prise de décisions

Passions

Léo est passionné de jeux vidéos. Depuis son adolescence il est fan de League of legends et a toujours voulu devenir joueur professionnel. Léo est également passionné d'audiovisuel, il a une chaîne YouTube qui comptabilise 5000 abonnés.

Occupations

Léo joue beaucoup aux jeux vidéos pendant son temps libre, notamment à League of legends et occasionnellement à Rocket League.

Quand il ne joue pas il écoute de la musique ou alors des podcast.

Léo s'est déjà rendu à des conventions de jeu vidéo comme la Paris Games Week à deux reprises.

Métier

Léo est un vendeur dans un petit magasin de jeu vidéo à Montbéliard. Il y travail depuis 3 ans et espère un jour ouvrir son propre magasin ou alors devenir patron de celui-ci

Pour la cible, j'ai trouvé intéressant de réaliser des personas avec deux personnes qui ont un lien. La cible principale serait une personne comme Léo, un jeune passionné de jeu-vidéo qui travaille dans le domaine et qui est habitué à ce genre de convention. Cependant j'ai aussi trouvé intéressant

de réaliser le persona de ce qui serait son patron, Franck, qui est assez éloigné de cet univers même s' il le côtoie tous les jours par son travail et sa famille. Il fallait donc que le logo proposé puisse correspondre à ces deux types de personnes.

Franck



Intitulé de poste
PDG

Âge
Entre 35 et 44 ans

Niveau d'études
Licence ou diplôme équivalent

Réseaux sociaux



Secteur d'activité
Commerce

Taille de l'entreprise
11 à 50 salariés

Moyen de communication préféré

- Téléphone
- Face à face
- E-mail

Objectifs

Il veut que son entreprise devienne plus grande et développer une chaîne de magasin dans toute la France.

Responsabilités

Franck gère plusieurs magasins il a donc de très grande responsabilités. A cause de tout son travail il n'a pas beaucoup de temps pour faire d'autres activités.

Principaux défis

- Motivation des salariés
- Développement professionnel
- Résolution des problèmes et prise de décisions

Sources d'information

Télévision : JT, Journal, Internet (mais il se méfie souvent des informations présente sur Internet).

Métier

Franck est PDG d'une petite chaîne de magasin de jeux vidéo qui est implanté en Franche-Comté. Après ses études et en tant que ancien fan de jeu vidéo il a ouvert son magasin premier magasin et aujourd'hui il en détient plusieurs. Franck est le PDG de Léo.

Passions

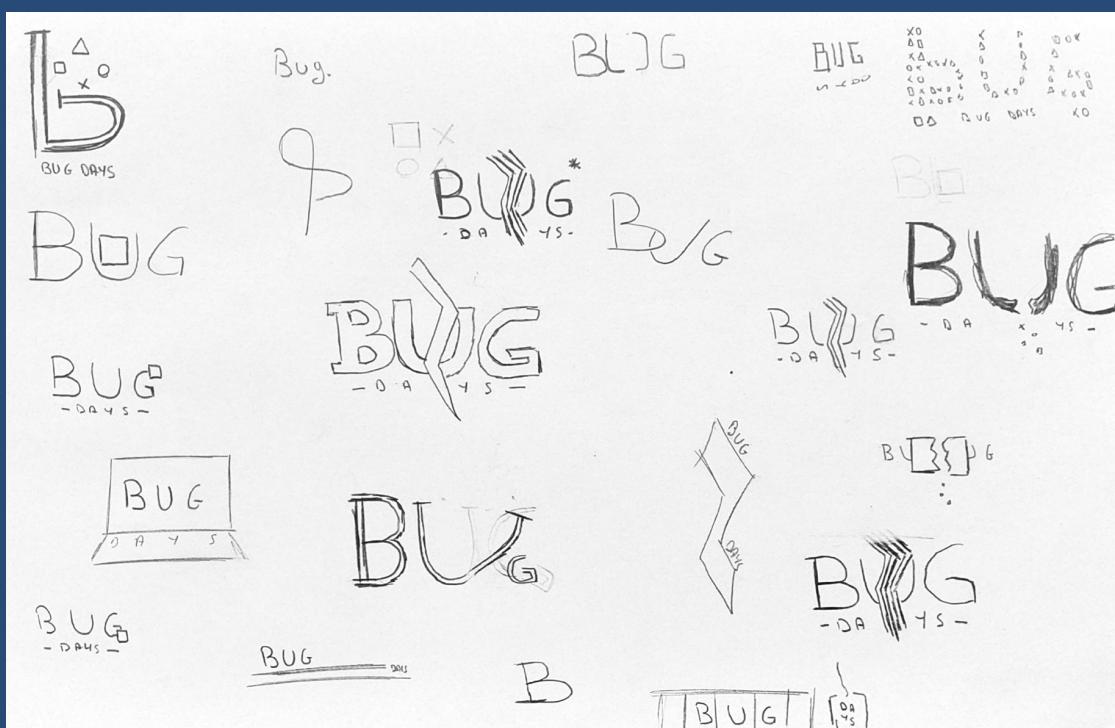
Durant ses week-end, Franck fait du golf à Dampierre-sur-le-doubs. Il pratique aussi le cyclisme de façon amateur avec ses amis. Il a joué à des jeux vidéo durant sa jeunesse mais il a arrêté depuis qu'il travaille. Son fils est fan de FIFA et de jeu vidéo en général mais Franck ne joue pas avec lui.

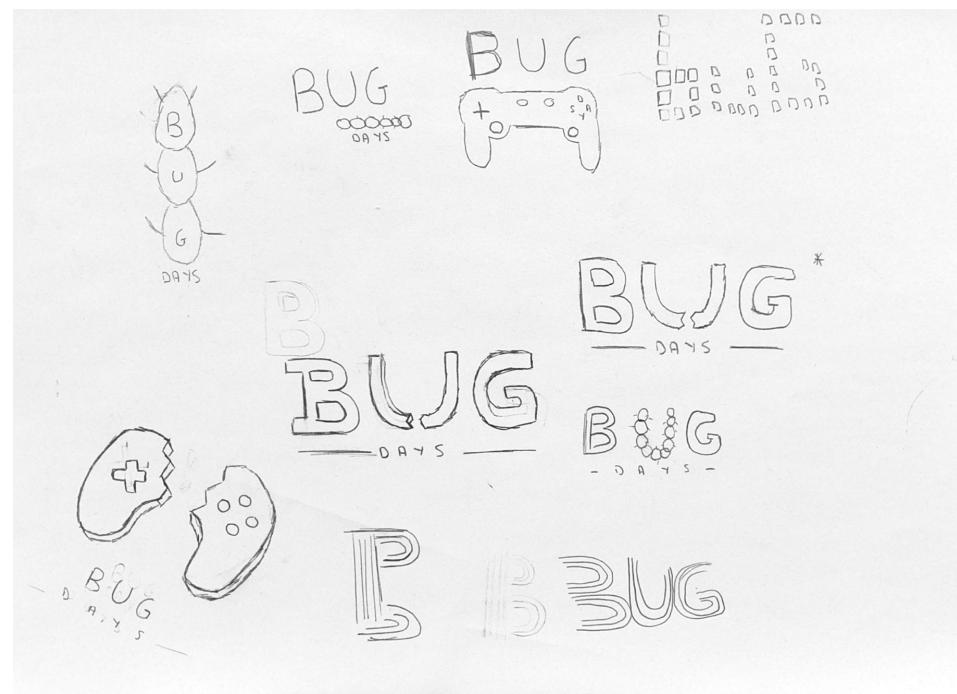
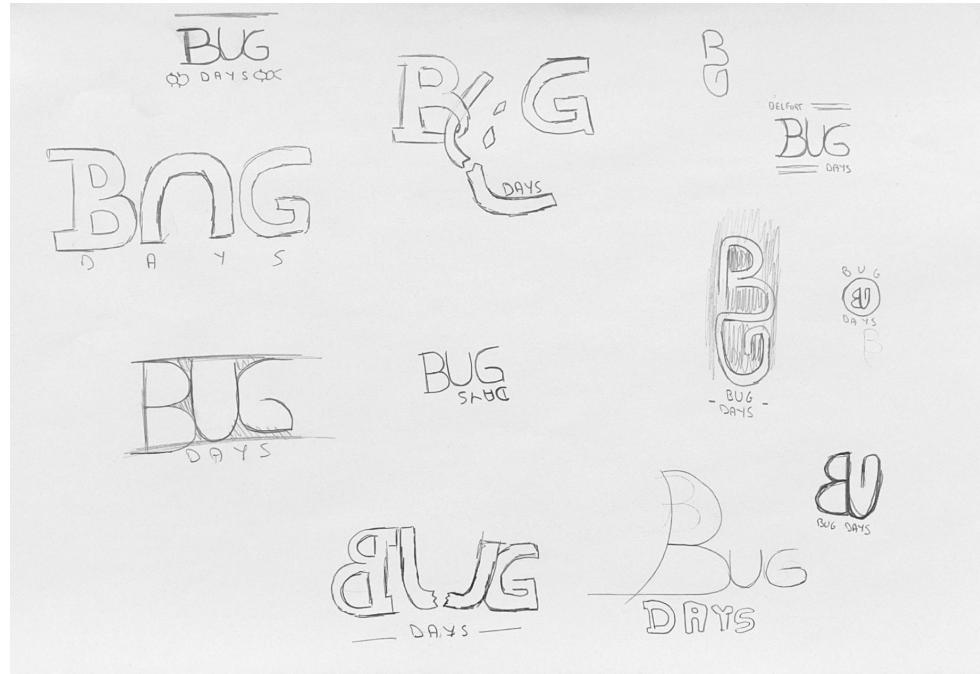
CONCEPTS ET CROQUIS

Carte heuristique



Croquis papiers





RECHERCHES NUMERIQUES

BUG
— DAYS —

BUG
— DAYS —

BUG
— DAYS —

Bug
— DAYS —

BUG BUG
— DAYS — — DAYS —

BUG
— DAYS —

BnG
— DAYS —

BUG
— DAYS —
BUG
— DAYS —

BUG
— DAYS —

Bug.

BUG
— DAYS —

BnG
— DAYS —

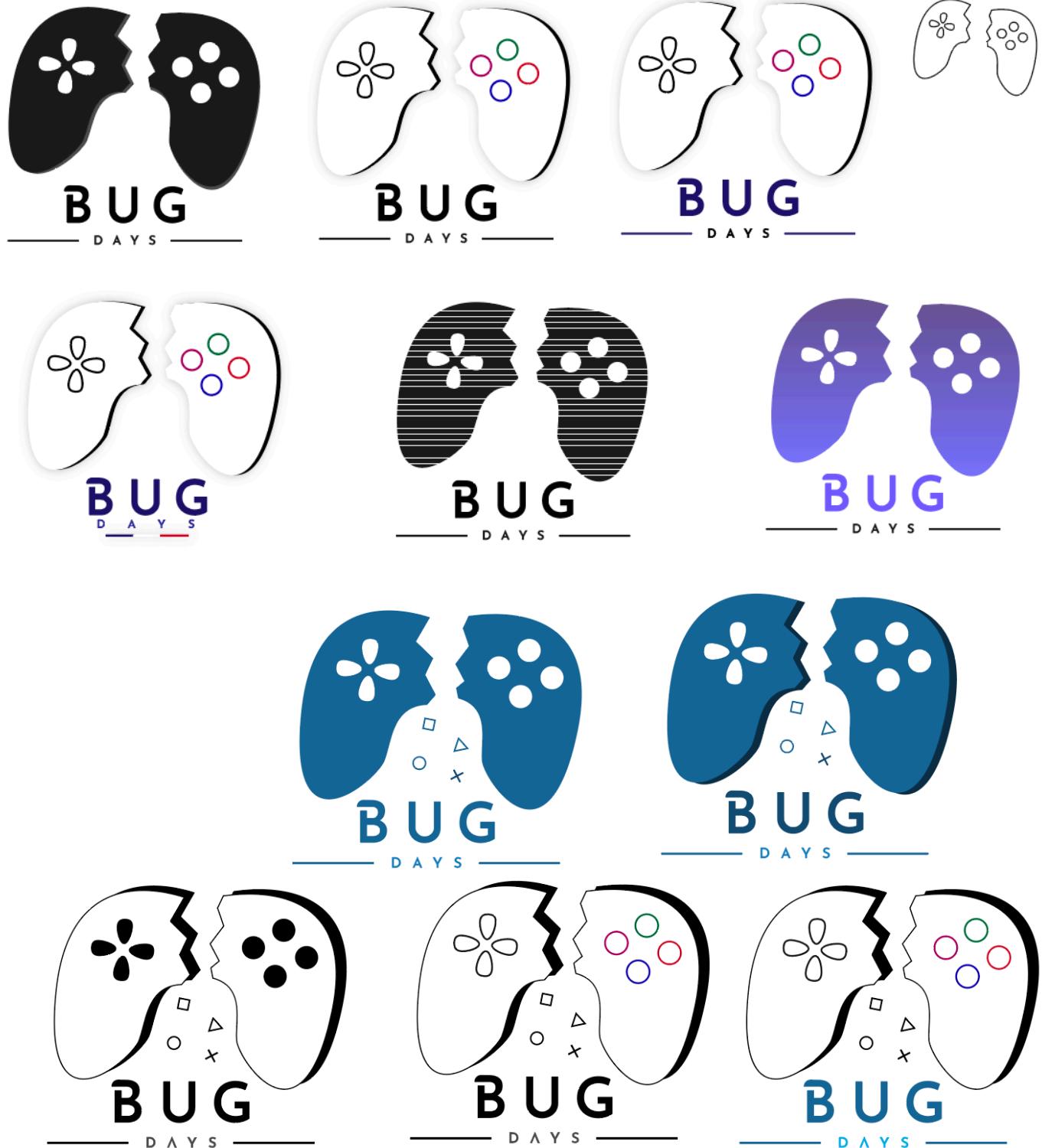
B

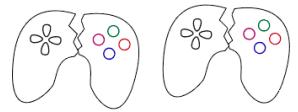
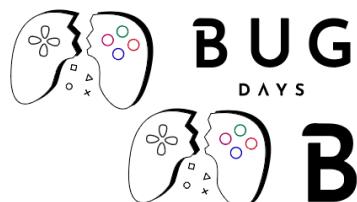
BnG
— DAYS —

BnG
— DAYS —

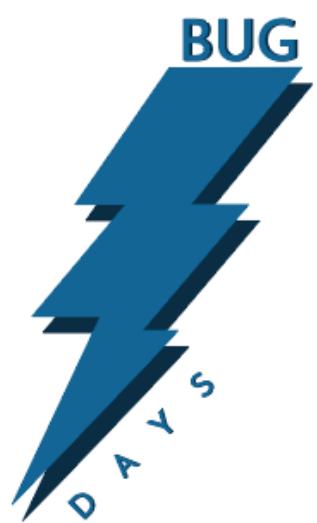
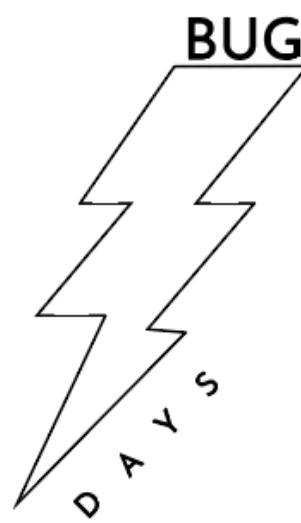
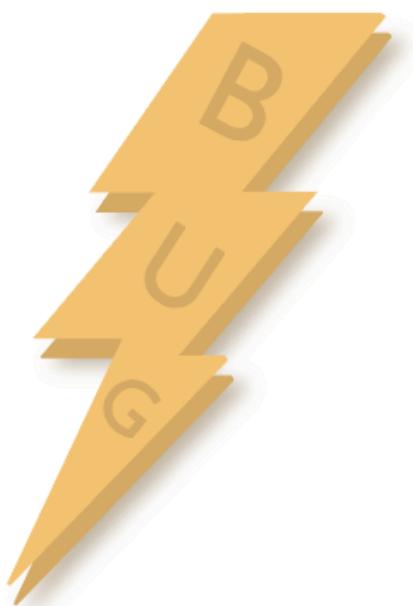
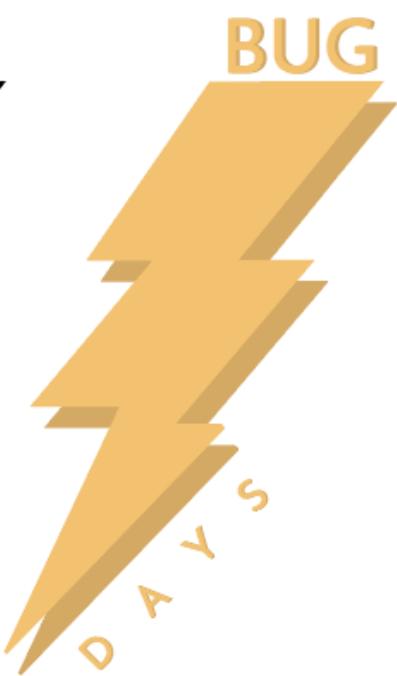
Mes recherches se sont principalement portées sur l'aspect «cassé» du «BUG». J'ai essayé de refaire sur Illustrator le maximum de recherches papier que j'avais réalisé. Cela m'a permis, grâce

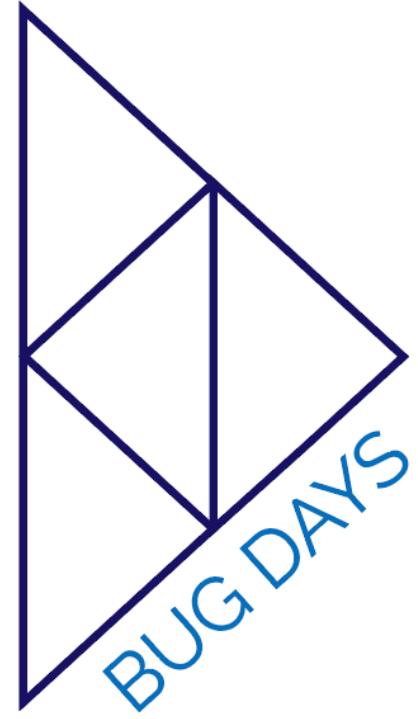
aux nombreuses recherches ainsi que les variantes que j'ai effectué de facilement choisir le logo qui me correspondait le mieux, avec l'harmonie colorée de ce dernier qui va avec.







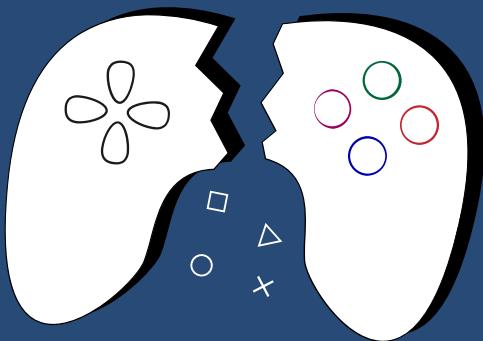




PROPOSITION FINALE

Pour la proposition finale j'ai choisi cette manette coupée en deux. Elle représente le côté «bug» avec la cassure. De plus, on distingue grâce à cette manette que l'événement concerne le jeu vidéo. J'y ai ajouté les formes iconiques du jeu vidéo que sont le carré le triangle le rond ainsi que la croix au milieu du logo pour

accentuer la cassure. Le logo à deux versions, une version blanche sur fond bleu qui est également présente sur la landing page du site de l'évènement, ainsi qu'une version plus colorée qui sera utilisée sur des fonds d'une autre couleur.

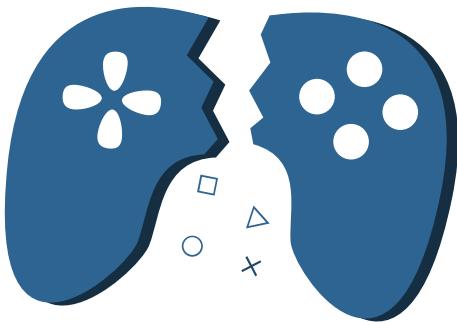


B U G
— D A Y S —

Pour ce qui est du nom, j'ai choisi de prendre une typo que j'ai modifié pour la faire correspondre davantage à l'univers que je voulais. Elle est moderne, sans empattement et possède une graisse suffisamment prononcée pour que le nom «BUG» soit visible de loin. Pour ce qui est du lettrage «DAYS» j'ai choisi une typo plus anguleuse et plus petite pour donner davantage d'importance au nom «BUG». Il est accompagné de d'une barre à droite et à gauche pour l'habiller et éviter l'effet de vide qui serait présent

sans ces dernières. Pour le choix des couleurs, j'ai choisi un bleu foncé pour le fond car c'est une couleur agréable à l'œil et elle rappelle l'univers PlayStation, donc l'univers du jeu vidéo. Dans la manette j'ai également mis les cercles en couleurs pour éviter d'avoir un logo neutre qui manquerait de vie. J'ai choisi de prendre les couleurs des manettes PlayStation mais en enlevant un peu de saturation pour que ça soit plus agréable pour les yeux.

■ Version colorée

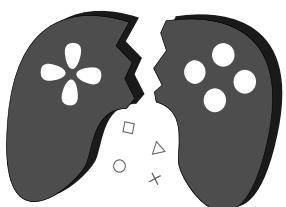


BUG
— D A Y S —

■ Version noir & blanc

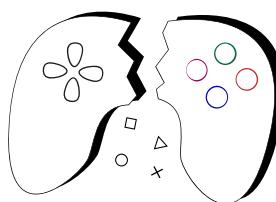


■ Version niveau de gris



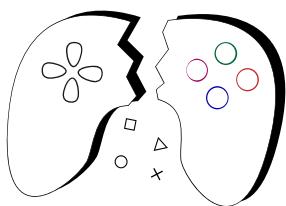
BUG
— D A Y S —

■ Version avec texte bleu



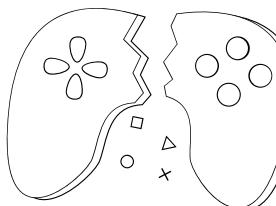
BUG
— D A Y S —

■ Version classique sur fond blanc



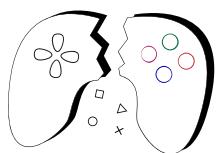
BUG
— D A Y S —

■ Version contours



BUG
— D A Y S —

■ x0.75



BUG
— D A Y S —

■ x0.35



BUG
— D A Y S —

MISE EN SITUATION



Pour la mise en situation j'ai choisi différents supports. J'ai premièrement choisi de présenter le futur site de la landing page sur un ordinateur pour qu'on puisse voir comment ce dernier rendra. Ainsi nous pouvons voir les proportions des différents éléments ainsi que leur visibilité. J'ai également choisi de présenter une carte qui pourra être distribuée avant et pendant l'évènement pour le faire connaître (on sait qu'avec un objet physique les

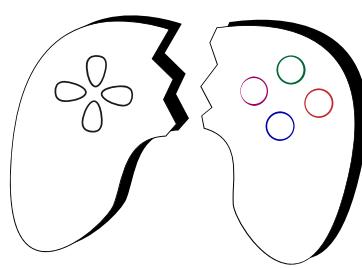
personnes retiennent davantage une marque et son logo. J'ai choisi un design sobre avec le logo en noir et blanc pour donner un aspect moderne et épuré. Dernièrement j'ai choisi de réaliser des affiches qui seraient présentes sur des arrêts de bus. 3 affiches différentes seraient diffusées. Une première moins illustré avec le logo Bug days très apparent. Deux autres avec l'une une image du jeu League Of Legends en gros et une autre similaire mais avec une image du jeu Rocket League.





Présentation d'une affiche complète BUG DAYS sur un arrêt de bus





Yanis SALMI C1

BUG

— D A Y S —

Exercice réalisé dans le cadre d'un exercice pédagogique au sein du département MMI situé à Montbéliard.