

CAHIER DES CHARGES

AGENCE CRÉONS



Mohamed SISSOKO

Paul BARRET

Celia AYADI

Amina FEGUIRI

Teddy AUSOUSSEAU

Asia BARRANGER

Glenn DELAME

Aboubacar DIALLO

Le projet GraphWe est édité par la société Créons.

Directeur de la publication : Mohamed Sissoko

Directeur de la rédaction : Mohamed Sissoko

Email : creonsmmi93@gmail.com

SOMMAIRE

- I) Présentation de l'agence
- II) A l'origine du projet
- III) Développement et analyse concurrentielle
- IV) Communication
- V) Site Web
- VI) Programmation
- VII) Diagramme UC
- VIII) Planche tendance
- IX) Partenaires
- X) Recherche technique
- XI) Gantt + QR code
- XII) Conclusion

I - PRÉSENTATION DE L'AGENCE

L'agence de création de plateforme graphique Créons est composée de 7 membres ayant tous suivis une formation polyvalente dans le domaine du multimédia et de l'internet. Une équipe formée et de taille assez modeste tout à fait optimale pour pouvoir créer le projet GraphWe et le mener à bien une fois lancé.

En tête de projet : Mohamed Sissoko

Chef de projet à l'origine de la création du concept GraphWe, il sait accompagner son équipe pour une bonne gestion du projet. Orienté graphisme et communication, son dynamisme saura faire en sorte de représenté l'esprit du projet GraphWe tout comme celui de l'agence Créons à leurs paroxysme.

Membres de l'équipe de communication : Paul Barret et Asia Barranger

Notre équipe de communication est composée d'un duo performant qui sait captiver l'attention de la clientèle avec sa méthode de communication et sa présence authentique sur les réseaux sociaux. Entre leurs mains, notre agence est sûre de parfaitement refléter l'image de jeunesse et de liberté créative que l'équipe entière a voulu lui attribuer.

Membres de l'équipe de programmation : Aboubacar Diallo et Teddy Ausousseau

Chargé de la programmation du site web et de l'application de notre projet, nous retrouvons encore un duo de véritables informaticiens. Connaissant bien l'univers de la programmation avec ses différents langages et outils, ils savent construire du contenu numérique fonctionnel à partir de maquettes graphiques fournie par l'équipe de design en temps record.

Membres de l'équipe de programmation : Amina Feguiri, Glenn Delame, Celia Ayadi

Pour finir, nous avons un trio opérationnel en équipe de design pour être sûr de créer un univers graphique attirant et toujours en phase avec l'univers du projet lui-même. Les productions de maquettes, de publicités pour les réseaux et autres éléments graphiques pertinent est plus qu'essentiel pour créer une plate-forme de graphisme, ce que l'ensemble de l'équipe a bien compris.

I - À L'ORIGINE DU PROJET

Les origines du projet :

Le concept GraphWe a été imaginé dans le cadre d'un projet en groupe : c'est une plateforme permettant de créer des illustrations de A à Z en suivant des tutos, mais à plusieurs en se relayant l'image. Un début d'illustration peut être créé pour, après avoir été relayé plusieurs fois, 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). Le projet est créé par l'agence Créons.

Un concept innovateur :

Les projets de graphismes sont créés non pas par une personne mais par plusieurs (nombre indéfinis). Des rôles sont disponibles pour coopérer dans le projet (5 au total) :

- Une personne s'occupe des contours, donc du dessin brut
- Une autre s'occupe de colorier l'image (avec les contrastes)
- Une autre, de rajouter des effets de lumière et d'ombrage
- Une autre rajoute des effets
- Une dernière

Les rôles sont choisis en amont de la création de l'illustration. Bien entendu, chacun peut choisir son rôle selon sa spécialisation. Quelqu'un qui a déjà participé une fois à un projet en particulier ne peut pas y participer une deuxième fois. Il devra chercher un autre projet, toujours dans le même thème s'il le veut, à reprendre.

Exposition des œuvres :

Les utilisateurs pourront consulter une partie des œuvres des autres utilisateurs (choisies au hasard) en consultant un outil interactif innovant : une planète en 2D sur laquelle seront positionnées les œuvres selon la position géographique du créateur. Par exemple en survolant la France avec sa souris, des graphismes apparaîtront les uns après les autres non-stop : c'est une espèce de présentation dynamique qui rendra le site plus attirant et impressionnant. Cela permettra de mettre en avant les œuvres en fonction de leur pays.

Le fonctionnement/but :

Au début, nous publierons des idées de thème et défieront les utilisateurs à créer la meilleure illustration le reprenant. Par exemple on peut publier ceci : « Je me demande comment ça rendrait si un colosse comme Jotaro de la série Jojo's Bizarre Adventure apparaissait dans un décor de manga style de magical girl... A vos créons ! ».

Les utilisateurs se rendent donc sur le site et commencent des illustrations ou vont en reprendre des déjà commencés en espérant faire la meilleure illustration possible. Les nombres de reprises de dessins sont illimités mais le temps ne l'est pas : il sera toujours différent selon les thèmes choisis mais sera en moyenne autour d'une semaine.

Une fois la semaine passée, l'illustration la plus likée sera afficher en gros sur la page d'accueil du site et sur les réseaux de notre équipe en félicitant CHACUN des membres qui y ont contribué.

Aussi, on pourra lancer des thèmes selon les évènements annuels. Par exemple à Noël ou à Pâques on demandera des illustrations qui reprennent l'esprit des fêtes etc...

Autres "mini-jeux" à dispositions :

En plus du concept principal, nous avons eu la bonne idée de rajouter de nouveaux mini-jeux, toujours dans le même esprit de collaboration :

Jeux 1 :

Chaque semaine on donne une situation. A partir de là, une personne reproduit cette situation dans un temps limité, puis une autre personne regarde le dessin et écrit sous forme de texte ce qu'elle voit. Ensuite, une autre personne dessine ce que la personne d'avant a écrit et ainsi de suite jusqu'à la fin de semaine. On pourrait permettre de voir dans un calendrier l'évolution des dessins et de ce qui est perçu. (Inspiré de Gartic phone).

Jeux 2 :

Des personnes publient une partie de dessin et dans une section au-dessus les gens poste le dessin complété. Ça peut être le lineart à compléter, ou une scène, ou une coloration... En gros, il y aura plusieurs catégories, l'une où c'est juste un bout du lineart à compléter, une autre où ce sont les couleurs et les ombrages, une autre où il manquerais des morceaux, voire la totalité... Ça ferait une sorte de "patch" de coloriage avec chacun son style pour donner à la fin un dessin unique en son genre.

Jeux 3 :

La première personne dispose d'une taille limitée pour dessiner. Elle s'y met donc et poste son dessin. La personne suivante reprend le dessin mais avec une zone de dessin plus grande : la personne devra donc dessiner tout en restant dans la continuité du dessin de base. Une autre personne pourra alors à son tour reprendre le dessin avec une zone de dessin encore plus grande toujours en gardant tout ce qui a été fait avant, rendant le dessin de base de plus en plus petit au fur et à mesure que des personnes étendent véritablement le dessin.

Vidéo tutoriel :

Dans la section aide disponible dans le menu, il sera mis à disposition une courte vidéo tutoriel d'environ 30sc qui expliquera brièvement le concept du site, mais aussi montrera aux utilisateurs comment utiliser la plate-forme et fera un tour sur la manière d'utilisation des différents outils à disposition des créateurs.

La cible :

Les illustrations pourront (et seront majoritairement au début du lancement du site) des fans arts dans des styles de manga et de comics, donc les gens ciblés seront surtout des jeunes qui aiment le graphisme et ces univers. Plus tard, quand le site sera plus connu, une éventuelle évolution sera prise en considération : proposer notre propre style de dessin.

II - DEVELOPPEMENT ET ANALYSE

Sources d'inspiration :

Nos sources d'inspirations sont variées et nombreuses et chaque aspect de notre projet a une inspiration spécifique. Notre système de partage d'illustration et de voter pour l'illustration la plus likée nous est grandement inspiré de Pinterest et de son système d'épingler une création appréciée, en effet ce système permet d'épingler une création que l'on a aimé et en fonction du nombre de fois où la création a été épinglée, la création en question peut être mieux référencée, à cela s'ajoute une autre inspiration, celle du réseau social Instagram et son système de like, ces deux inspirations nous ont permis de créer une partie du projet, celle de mettre en avant l'illustration la plus likée.



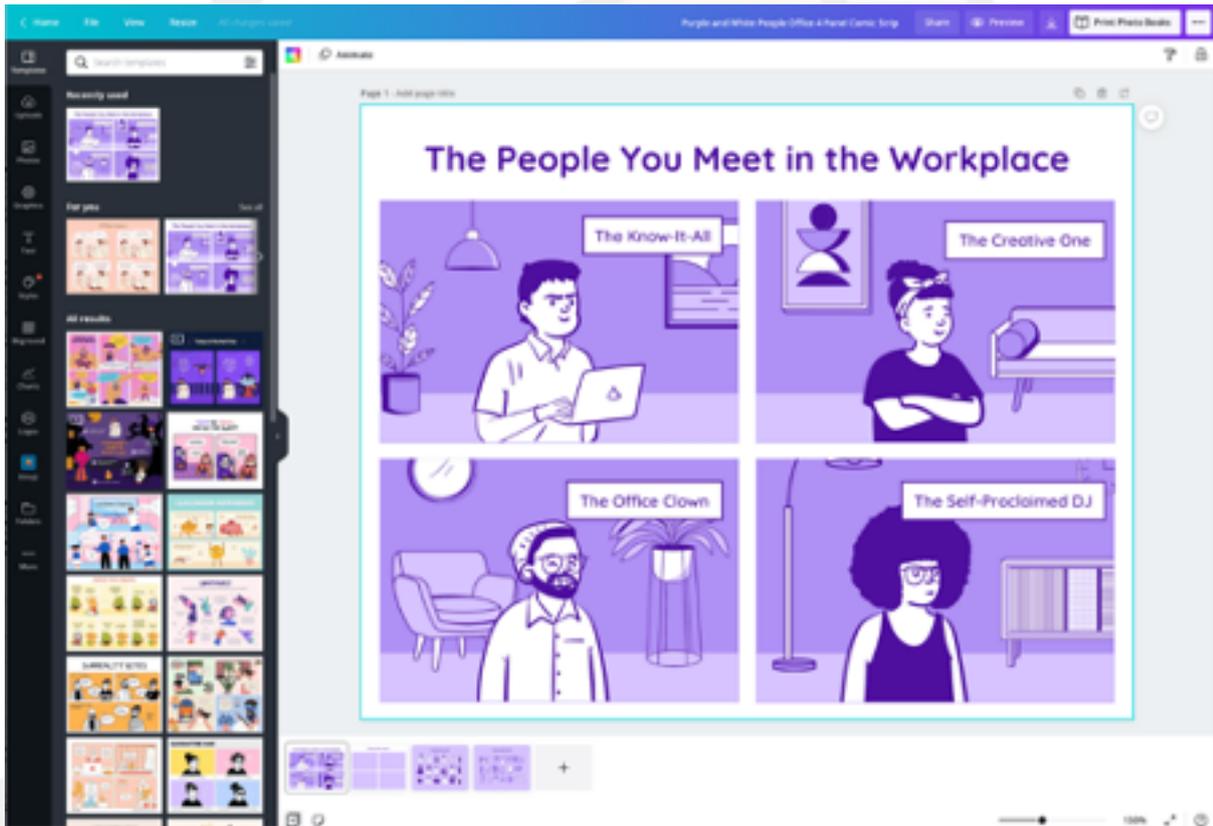
Concurrence et valeurs ajoutées :

Notre principal concurrent est une application du nom "BDnF, la fabrique à BD", cette application permet de réaliser des BDs, des romans graphiques ainsi que des story-board, c'est un concurrent imposant de par son système de multi plateforme car c'est une application disponible sur mobile et ordinateurs (PC, Mac et Linux) et de par son public ciblé car c'est une application qui peut s'adresser à tous, enfant et adultes, passionnés de BD à simple amateur.



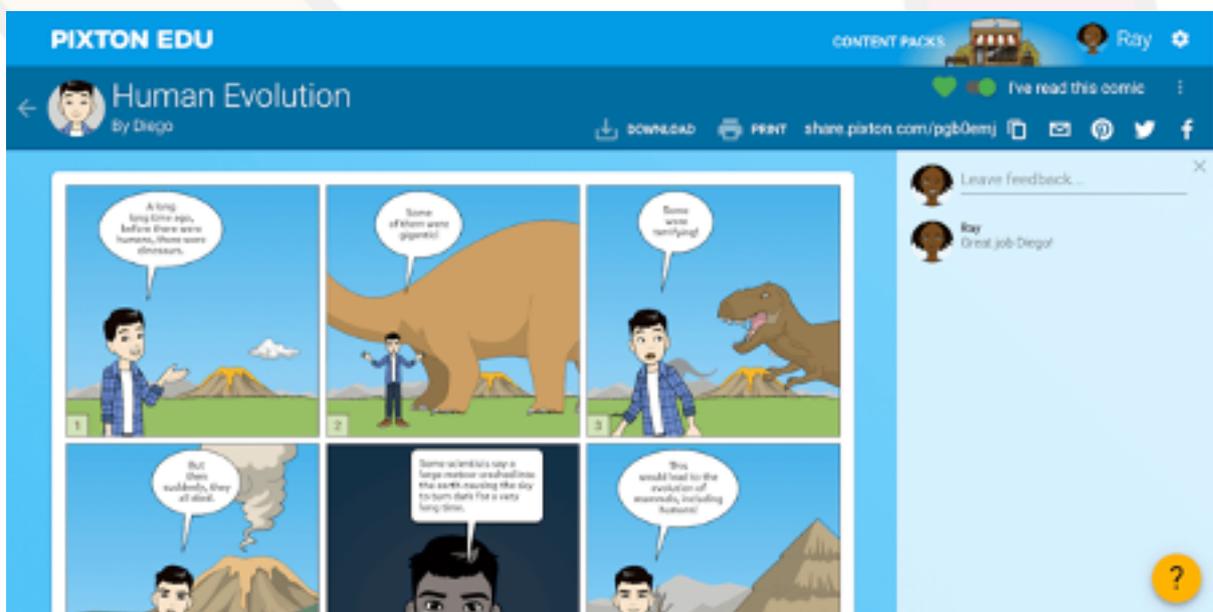
Notre valeur ajoutée qui donne un plus à notre projet par rapport à cette application est le système de concours/compétition, en effet les utilisateurs de GrapheWe sont en compétition dans la mesure où l'illustration la plus likée sera mise en avant sur la page d'accueil de notre site ce qui instaure une certaine concurrence entre chaque utilisateur de GrapheWe et les pousse à se surpasser, le futur gagnant est mis en avant par le site, le vainqueur gagne en visibilité grâce à sa création en étant exposé sur le site. La BDNF propose aussi des événements casuels de ce genre mais pas en continu.

Un autre concurrent majeur serait Canva. Cette application propose également de créer gratuitement sa propre bande dessinée proposant de nombreux thèmes, styles et modèles. On peut également y importer nos propres images puis enregistrer notre création finale pour la publier sur les réseaux sociaux ou encore l'imprimer.



Encore une fois ici, il s'agit de créer une BD et non pas une illustration. Nous nous démarquons donc principalement jusqu'ici par cette variable. De plus, ces applications se reposent surtout sur la gestion d'éléments mis à disposition quant au contraire nous favorisons la créativité pure en ne mettant à disposition que des outils pour dessiner, colorier, modifier... de A à Z.

Pixton est aussi un bon concurrent. C'est un site web qui permet de créer des bande-dessinées mais cette fois dans un contexte éducatif. On le remarque dès l'entrée sur le site où on nous propose de choisir notre statut (étudiant, professeur, parents ou travailleur dans le secteur du business). Les ressources sont beaucoup plus limitées que pour les autres sites/applications mais déjà bien assez complètes pour créer nombre de BD.



Une des similitudes avec notre projet est la disposition de tutoriel pour apprendre à créer une bonne BD, mais sur ce point nous sommes plus avancés car nos tutos sont plus importants et détaillés.

Modèle économique et Estimation budgétaire :

Notre projet aura pour modèle économique un système de revenu basé sur la publicité car en effet le site pourra accueillir 2 publicités maximum qui changent chaque heure, 2 maximums pour assurer un certain confort à l'utilisateur et ne pas monopoliser la vision de l'utilisateur uniquement par des publicités. L'estimation budgétaire est à la base de 0 € car en effet le projet nécessite uniquement du temps à investir pour la création du site des tutos mais dans notre quête d'amélioration et d'évolution certains choix peuvent s'imposer comme la création des modèles d'illustration par des professionnels, une illustration pouvant coûter de 30 à 50 € pour un artiste un premier budget est estimé à 100 € dans la mesure où nous collaborons avec au moins 2 artistes, il y a également le choix des récompenses, car en effet la récompense pour l'illustration la plus likée peut être autre chose que sa mise en avant sur notre site comme du matériels de dessin, mais ce genre de récompense peut être obtenu gratuitement par les sponsors du projet. En comptant en plus l'hébergement du site qui coûtera 100 euros, nous nous retrouvons avec un budget final estimé à 200€.

Analyse du secteur et de l'existant :

Le secteur de la bande-dessinée est un secteur très populaire dans la culture générale à l'internationale. Le monde de la BD est vaste, avec beaucoup de genre, de style, de modèle... Cela lui permet de toucher une vaste cible de tout âge, même si elle touche principalement les plus jeunes (entre 8 et 16 ans). Ce secteur a bien évolué depuis sa création : elle s'est aussi convertit au numérique comme bien d'autre secteur, ce qui lui a permis de rendre les conceptions plus simple, rapide et moins technique. Les utilisateurs en viennent à « consommer » des bande-dessinées pour s'immerger dans un nouveau monde tout comme avec les livres ou les technologies visuelles (télévisions, consoles...).

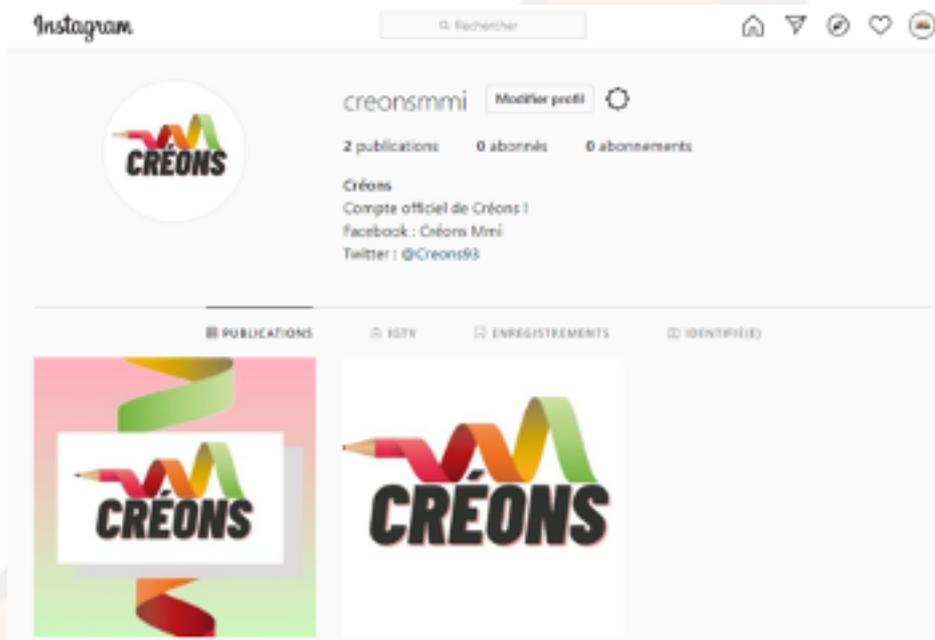
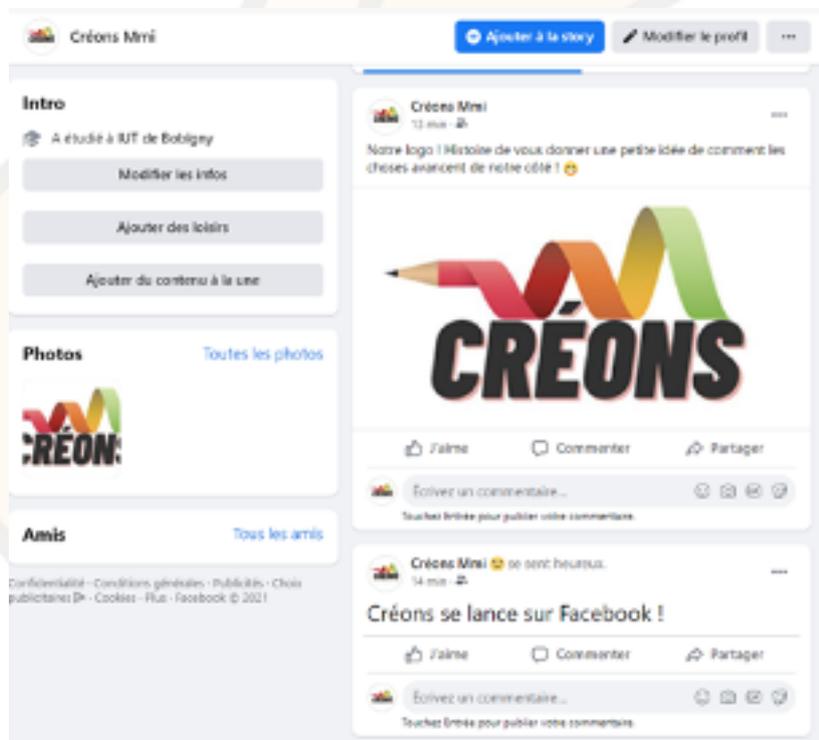
III - COMMUNICATION



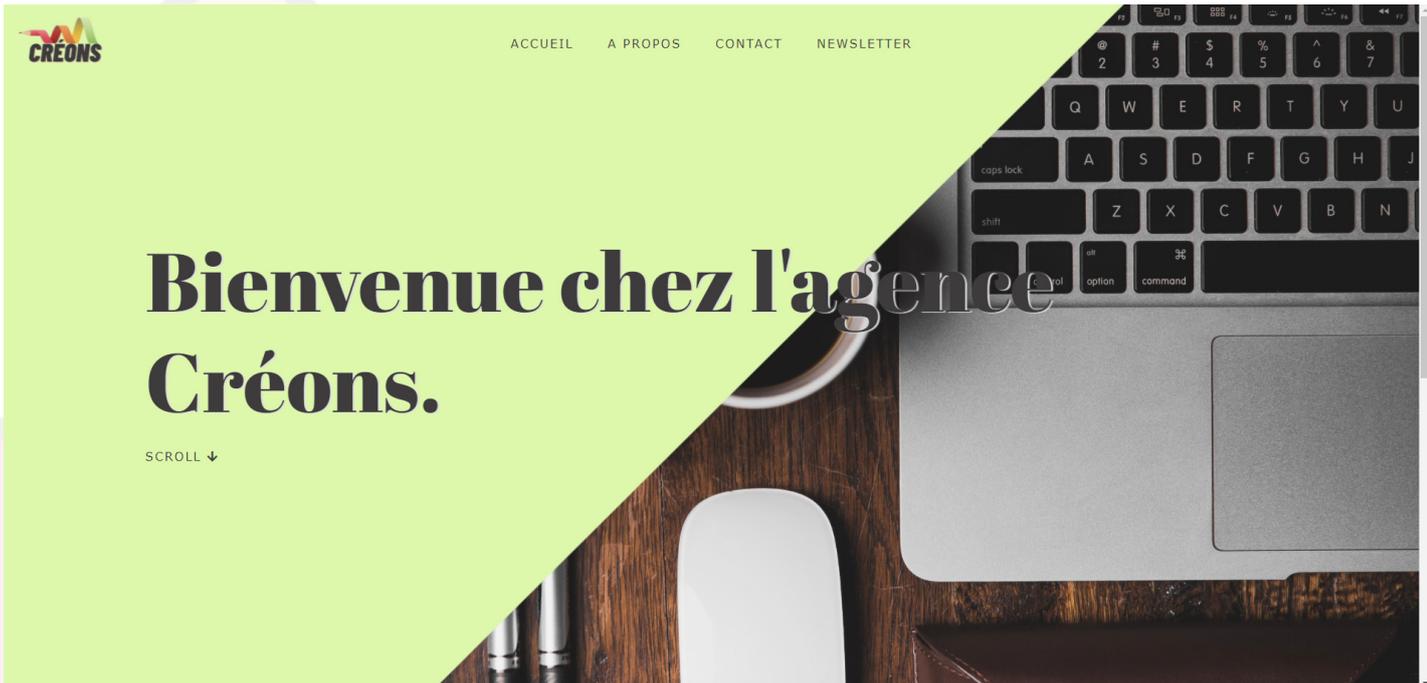
Réseaux sociaux :

En ce qui concerne la partie communication, les choses se font petit à petit, les réseaux sociaux ont été créés en fin mai et les compte Twitter, Instagram et Facebook sont complètement terminés. Entre-temps nous avons créés plus de réseaux pour élargir notre champ d'action, nous sommes donc aussi présent sur Tiktok, Linkedin et Youtube. Sur Twitter, il y a eu quelques messages expliquant l'état du compte et le logo de l'agence a été publié.





IV - SITE WEB DE L'AGENCE



Le site web de notre agence est déjà disponible. Il donne des informations sur l'agence elle-même, mais aussi sur ses projets, à savoir GraphWe. dans l'onglet «A propos». Dans la rubrique des contacts, on retrouve notre adresse mail professionnelle, à savoir creonsmmi93@gmail.com, mais aussi tous nos réseaux tels que Instagram, FaceBook, Twitter etc. Une

Enfin, dans la rubrique «Newsletters» on peut voir et télécharger toutes nos newsletters jusque là conçues. Nous comptons faire au moins une nouvelle newsletter par mois, donc ce sera la fréquence à laquelle nos visiteurs pourront y avoir accès sur le site. Bien évidemment le site web se modernisera avec le temps, en changeant d'apparence environ chaque 6 mois. Un QR code a été créé pour pouvoir être introduit sur les flyers distribués.

Qui sommes-nous ?

REJOIGNEZ-NOUS ET CRÉONS
ENSEMBLE.

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Esse dolorem ipsa illum blanditiis veniam aliquam optio quos voluptatem sequi natus, repellat hic laborum unde iure ex, debitis qui. Provident, amet!



Agence

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Aliquid dolorem eum dolore iusto commodi corrupti praesentium ullam error eveniet fugiat consequatur accusamus voluptates facere suscipit, labore at molestias nam magnam.



Projet

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Aliquid dolorem eum dolore iusto commodi corrupti praesentium ullam error eveniet fugiat consequatur accusamus voluptates facere suscipit, labore at molestias nam magnam.

Communication physique : les flyers



Pour notre communication print qui est tout aussi importante, nous avons choisi d'utiliser les flyers et les affiches, des méthodes traditionnelle déjà très efficace. Les flyers sont de petites tailles et nous permettent de promouvoir notre site et nos évènements. Nous les distribuerons auprès d'un public large et varié. Très peu volumineux, ils nous permettrons de les distribuer partout sans difficulté.

Les informations présentent dessus sont le nom du site et les différents évènements organisés ainsi qu'un petit slogan qui reprend l'idée du concept. Nous pourrons proposer des flyers avec des design différents en fonction des évènements. Les affiches de plus grande taille (A4), nous permettraient d'expliquer rapidement avec des phrases simples le fonctionnement du site, les différents évènements disponibles etc.

Les différents groupes cibles sont les graphistes, dessinateurs et illustrateurs. Nos cibles sont aussi les fans de dessin, notamment de manga et de BD, d'où les thèmes qu'on lancera. Les cibles sont à l'image de l'agence : des jeunes principalement mais pouvant aller jusqu'à 35 ans.

Plan de communication :



Nos objectifs de communication sont d'informer les utilisateurs des nouveaux thèmes, des événements mais aussi de cadeaux à gagner, des modifications et améliorations du site, des chiffres, et garder la communauté active en postant certaines créations de nos utilisateurs sur nos réseaux sociaux en gardant toujours l'objectif d'attirer de la clientèle. Pour cela les newsletters seront aussi très utiles.

Les messages que nous publierons seront à notre image : jeune, coloré, concis. Nous utiliserons fréquemment des emoji tout en employant un langage semi-familier / courant sans trop de ponctuation : c'est la façon moderne des jeunes de parler sur les réseaux-sociaux. Nous utiliserons aussi des memes, et le contenu éditorial sera toujours illustré. Avec tout ça, nous minimiserons les textes et opterons pour une maximisation du transfert d'information par voie visuelle (animations, vidéos, beaucoup d'originalité avec du visuel impactant).

Nous voulons aussi être présent 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 motivation notre réelle attention quant à l'écoute de notre communauté et procéderons à la mise en avant de nos cibles 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.

V - PROGRAMMATION

Type de support :

Le concept sera réalisé sur un site web ainsi que sous forme d'application car on a pu voir que depuis 2017, en France et dans le monde, l'accès à Internet s'effectue majoritairement depuis un smartphone. Et cette tendance se poursuit. En France, les mobinautes passent entre 1 h 10 et 1 h 50 par jour sur le Net. On note aussi que plus de 80 % du temps Internet mobile s'effectue sur des applications, et donc moins de 20 % sur des sites Web mobiles. Pour cela nous utiliserons principalement HTML5 combiné avec JavaScript et PHP, des langages que nous maîtrisons facilement.

Disponibilité du support :

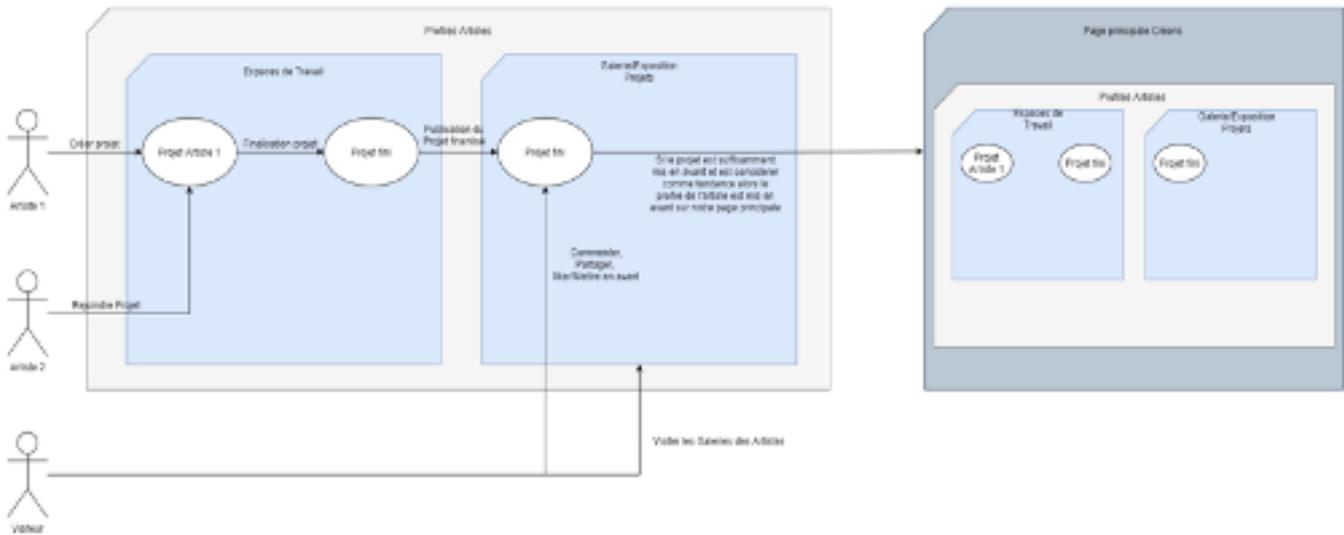
Le site web devra cependant être disponible sur tous les formats, c'est à dire que le site doit fonctionner aussi bien sur ordinateur que sur téléphone et tablette. Sur la version mobile du site web, il y aura un lien invitant l'utilisateur à aller télécharger l'application afin d'avoir une meilleure expérience. Et le site devrait idéalement être disponible sur L'URL '<https://www.créons.fr>' ou via le QR CODE qui permettra de rediriger les personnes vers le lien de la page. Il contiendra :

Une page d'accueil qui introduira les graphistes au projet exposera les illustrations en orbite autour d'une planète. Cette page d'accueil contiendra aussi un header permettant d'accéder aux différentes catégories présentes sur le site tel que la catégorie « créer » où il sera possible de choisir entre un dessin à temps limité ou un dessin sans limite de temps. Un onglet galerie sera aussi disponible, on pourra voir dans celui-ci entre autres les créations les plus populaires et exposera les illustrations les plus likés. Un bouton permettant de partager la page sur les réseaux sera bien en évidence.

Une page contenant les outils et la feuille principale qui servira à créer les illustrations.

Une page avec une barre de recherche permettant d'afficher ses projets pour les mettre à disposition d'autres artistes. Les niveaux des utilisateurs qui ont participé au projet sont visibles à côté de leurs pseudos qui sont notés sous la prévisualisation du projet.

VI - DIAGRAMME U.C



Ce diagramme de cas d'utilisation représente la méthode de fonctionnement de notre concept utilisé par des utilisateurs lambda.

VII - PLANCHE TENDANCE

CRÉONS

Inspirations

Cibles

Concurrents

Choix coloriel

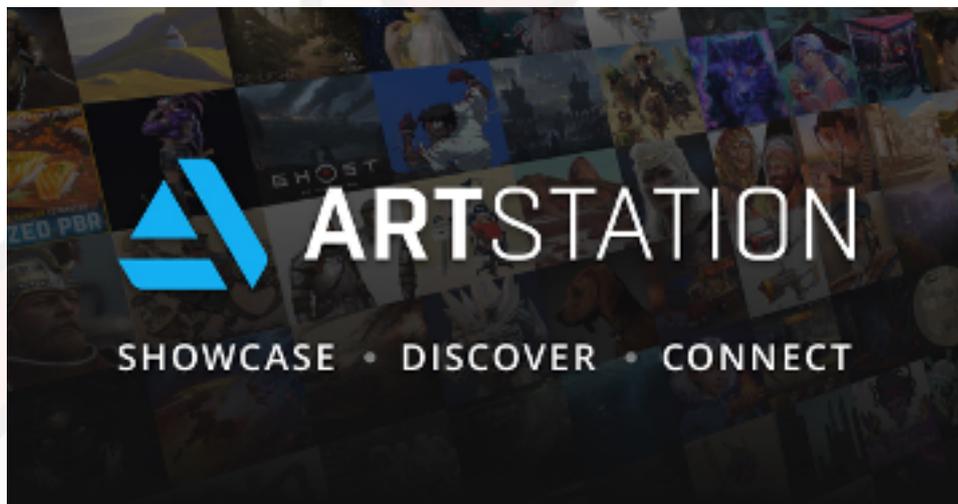
Typographies

ABCDE
ABCDE

XP-Pen, une des plus grande marques de tablette et d'autre outil de graphisme numérique. Les illustrateurs et graphistes utilisent souvent des tablettes graphiques pour la conception de leurs arts. Avoir un fournisseur de matériel de graphisme pourrait donc être très intéressant pour collaborer avec notre agence.



ArtStation, une société qui propose de partager ses créations graphiques publiquement mais aussi de les vendre. C'est finalement une sorte de galerie géante comme Pinterest où l'on peut parcourir les créations pour s'inspirer... Un concept assez similaire au notre sur ce point.



IX - RECHERCHE TECHNIQUE



La conception du logo a été réalisée sur Photoshop, c'est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur sur lequel nous allons travailler nos images.



Initialement conçu pour créer des œuvres telles que des affiches, dépliants, brochures, magazines, journaux ou livres, nous avons utilisé Indesign pour réaliser les maquettes de la charte graphique.



L'application Youtube nous a servis grâce aux nombreux tutoriels sur les logiciels techniques.



Word nous a servis de base pour notre contenu textuel ainsi que pour nos images.



Teams et Discord sont nos deux outils collaboratifs qui ont permis à notre chef de projet d'établir le suivi du projet et l'avancé de chacun dans son rôle au sein de l'agence.

X - GANTT & QR CODE

Planificateur de projet

Sélectionnez une période à mettre en évidence à droite, une légende décrivant le graphique suit.

Période à mettre en évidence :



XI - CONCLUSION

Le projet de Créons, GraphWe, est un projet tout à fait faisable sans trop d'obstacles à sa création. Les attentes des utilisateurs de notre site seront comblées par notre activité et notre écoute attentive.

L'un des défis majeurs de notre projet sera probablement la création d'une communauté. Cependant nous restons un minimum serein quant à ce défi car la création de réseaux a été faite en amont de tout autre partie du projet.

En conclusion, le site du projet sera opérationnel aux alentours de janvier 2022, proposant aux utilisateurs que l'on aura su intéresser au préalable de créer des illustrations à plusieurs pour ensuite les repartager sur les réseaux, ce qui nous ramèneras encore plus de monde.

