
projets
tutorés 2019
— dsaad1

La Martinière
Diderot, Lyon

tuteurs

Sophie Tinland
David Pilloix

équipe

Hélène Cabot
Pauline Couleaud
Mathilde Romand
Emma Talec
Morgane Le Guennec
Thomas Roux
Juliette Deville-Cavelin
Gwendoline Chicot

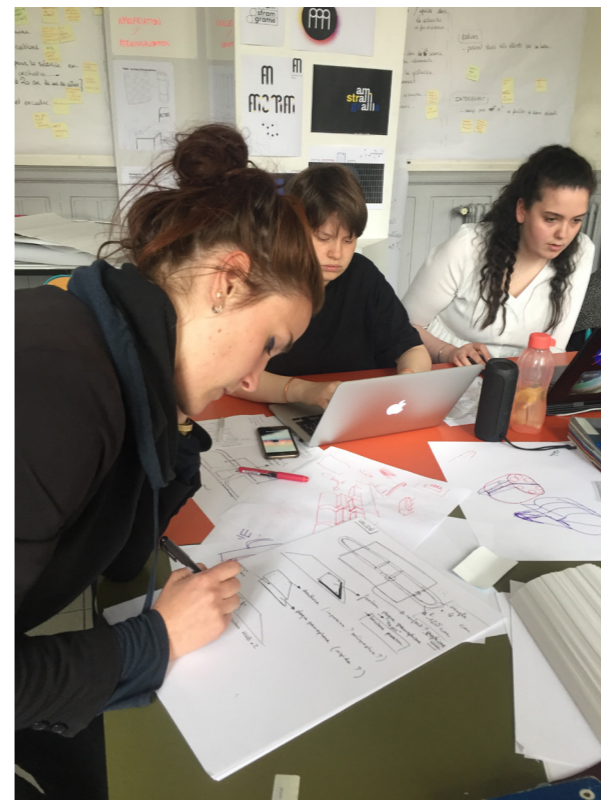
Amstramgrame

st ram
gramme

l'équipe — 05
contexte — 06 - 12
recherches — 13 - 25
développement des pistes — 27 - 37
finalisation — 38-39
conclusion — 40

notre équipe

Ce projet réunit une équipe pluridisciplinaire. Quatre designers graphique, trois designers produit et une designer d'espace, nous avons réuni nos différentes compétences afin de répondre à un projet d'ampleur. Dans un soucis de temps, nous avons généralement travaillé en petit groupe, mêlant ou segmentant les mentions en fonction des objectifs. Les premières semaines, consacrées à des démarches d'observation et d'analyse, nous ont permis de nous regrouper toutes mentions confondues. En effet, cette première phase nous demandait de regrouper nos connaissances et nos méthodologies de travail. Dans un second temps, dans les phases de recherches et de développement, il nous a apparu plus judicieux de nous répartir par mention, sans oublier pour autant de communiquer et d'échanger sur l'avancement du projet.



amstramgrame, c'est quoi ?

Amstramgrame est un projet pédagogique qui souhaite créer des passerelles entre différents enseignements (mathématique et musique) destinés principalement à un public de collège. Durant ces ateliers, les élèves seront amenés à programmer un nouvel instrument, le gramophone, qui permet de transformer un mouvement en son.

Amstramgrame se définit comme un laboratoire expérimental. Nous devons donc réaliser une mallette qui permet de transporter et de charger facilement 30 de ses nouveaux instruments, créer une identité graphique propre à ce projet et penser un site internet afin de lui donner une visibilité.

nos commanditaires

Canopé est un organisme qui fait partie de l'Éducation Nationale et qui crée des ressources pédagogiques destinées aux enseignants et aux élèves. Ils collectent des données et participent à transmettre l'innovation dans le milieu scolaire. Canopée souhaite innover dans l'école par le design et développe des outils numériques éducatifs.

Grame est un Centre de Création Musicale qui possède plusieurs services : un pôle recherche qui expérimente de nouvelles manières de faire de la musique à partir de programmation, un pôle création qui encourage la création dans le domaine du numérique musical et propose de résidences d'artistes et un pôle médiation culturelle qui se définit comme le trait d'union entre ces différents services.

Grame réalise déjà de nombreux ateliers de médiation dans l'ensemble de la région Rhône-Alpes. Il possède une équipe d'artistes et de compositeurs intervenant en milieu scolaire qui propose aux élèves de se mettre à la fois dans la peau d'un compositeur, d'un luthier et d'un performeur. Avec ce projet, il souhaite que le professeur remplace l'intervenant et soit à l'initiative du projet. Ce dernier se doit donc d'être intuitif et facile à mettre en œuvre dans une classe.

Comment allier les deux univers ?

Pour le projet Amstramgrame, Grame et Canopé s'associent et unissent leurs compétences : Grame pour son expérience des projets de médiation artistique et musicale et Canopé pour son expertise et son réseau. Il est nécessaire de réaliser ce projet en prenant en compte les attentes et les univers de nos deux commanditaires.



logo de grame



logo de canopé

appropriation de la demande

Afin de bien saisir les attentes de nos commanditaires et de découvrir les enjeux et problématiques importantes qu'induisent ce projet nous avons commencé notre travail par une grande phase d'observation et d'analyse.

observation in-situ

Nous sommes partis observer le déroulement d'un atelier organisé par Grame. Lors de cet atelier, les élèves n'utilisaient pas la nouvelle lutherie numérique (le gramophone), mais un téléphone portable. En effet, le Gramophone a été développé afin de pallier aux contraintes qu'engendrait l'utilisation d'un téléphone portable (son de mauvaise qualité, fragilité de l'objet, possibilité de se rendre sur internet). Si nous n'avons pas pu observer l'objet adéquat en action, nous avons en revanche pu observer l'attitude et les habitudes des élèves, de l'intervenant, et du professeur.



atelier am stram grame

Concernant la mise en place de l'atelier en amont nous avons remarqué que le chargement et le transport des téléphones portables n'étaient pas optimisés. L'intervenante transporte le matériel (qui pèse entre 6 et 7 kg) dans des sacs personnels car elle les a jugé plus pratique que la valise à roulette mise à disposition par Grame. Les téléphones servant à plusieurs ateliers dans différents établissements,

il est nécessaire de s'organiser en amont pour aller les chercher et les faire charger avant la séance ce qui prend du temps. Lors de la mise en place de l'atelier, **certains téléphones ne s'allument pas, il est alors nécessaire de faire appel à des téléphones personnels ce qui n'est pas adapté.**

En revanche, les élèves développent un affect vis à vis de l'objet puisqu'ils gardent le même téléphone d'un atelier sur l'autre. Ils en sont responsables. Il serait intéressant de conserver ce fonctionnement avec les gramophones. Ils sont calmes et savent ce qu'ils ont à faire : ils se positionnent en formation d'orchestre afin de commencer l'atelier. L'atelier se déroule dans le calme et l'écoute. Les élèves se dirigent entre eux ce qui renforce le processus de responsabilisation. Ils réalisent des gestes précis et experts. Lors de la pause, certains se déconcentrent et jouent sur leur téléphone sans écouter les consignes de l'intervenante. À la fin de la séance, l'intervenante récupère les téléphones ce qui nécessite un espace de dépôt d'environ 2 mètres carré. L'écran des téléphones est sale après l'utilisation.

Comment mettre en place un système de nettoyage et de rangement efficace ?

Les problématiques les plus importantes mises en évidence lors de cette observation concernent principalement la mise en place de la séance en amont et le rangement à la fin :

Comment optimiser les temps de chargement ?

Comment ranger / classer / nettoyer les instruments ? Comment fabriquer une mallette compacte facile à transporter ?

Comment individualiser chaque objet pour que l'élève reconnaisse son téléphone et se l'approprie ?

Comment mettre en place un dispositif de secours dans le cas où un objet ne fonctionne pas ?



téléphones portables servant «d'instruments» pendant les ateliers

étude ergonomique du gramophone

Petite analyse du gramophone accompagnée de solutions hypothétiques pour son amélioration.

Gramophone analyse de l'objet

Le gramophone un instrument à part entière

Prise en main, positions de base

Double course de l'objet, la trajectoire de l'objet continue, avec la poignée.

Marquage, personnalisation, différenciation

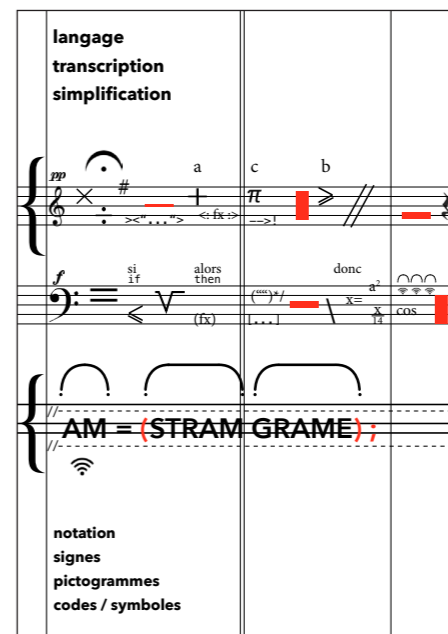
Propositions formelles, nouvelles prises en main

banque d'images

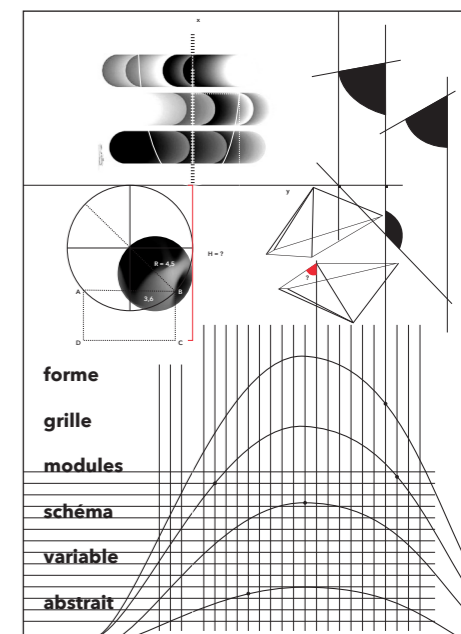
Afin de créer un premier univers visuel et graphique reflétant le projet Amstramgramme, nous avons réalisé un glossaire visuel autour de cinq thématiques : **la mallette pédagogique, le langage visuel des mathématiques et de la programmation, le langage musical, le mode d'emploi et les mathématiques.** Ces cinq posters seront à l'origine des recherches graphiques à venir.



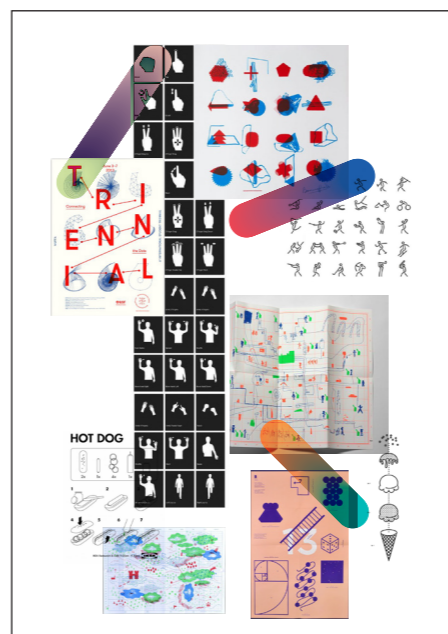
1



2



13



4



5

1. poster «musique alternative»
2. poster «langage»
3. poster «mathématiques»
4. poster «mode d'emploi»
5. poster «mallette pédagogique»

appropriation de la demande

Suite à cette phase d'analyse importante, il est nécessaire de s'approprier la demande par **une clarification des attentes et des demandes**. Ainsi, des «objectifs» ont été mis en place afin de créer une base commune sur laquelle travailler.

l'identité visuelle

Le nom a une grande importance dans ce projet car il y possède un sens. Le projet Am Stram Grame est un laboratoire expérimental entre Grame et Canopé, l'identité des différents éléments doit donc être en lien avec cette aspiration. Il est nécessaire de trouver un slogan et de réussir à créer une unité graphique qui permette aux deux organismes de se retrouver.

la mallette

La mallette doit être optimisée pour transporter 30 gramophones et un guide utilisateur. Il est nécessaire de recharger les gramophones. Nous devons donc réfléchir à un système de recharge simple et rapide pour le professeur et l'intervenant. Les gramophones doivent être rangeables et classables facilement en fin de séance. Chaque objet doit être différencié afin que les élèves puisse se les approprier.

L'installation de l'objet en classe doit créer un cadre propice au bon déroulement du projet et scénariser l'espace.

les gramophones

La forme et la taille du gramophone sont à optimiser. L'anse doit être supprimée, il faut donc penser un nouveau système de la préhension de l'objet. Il faut penser un indicateur de chargement et vérifier par des études ergonomiques plus poussées que l'objet est adapté à différentes tailles de mains. Il sera aussi intéressant de noter des indications de position directement sur l'objet pour faciliter son utilisation.

le site internet

L'interface du site internet se doit d'être intuitive afin d'être utilisable par les élèves et les professeurs. Il comprendra un espace créatif accessible dès la page d'accueil où les élèves pourront programmer les instruments. Il est important de mettre en valeur cette partie du site. Ce site est un espace où l'on peut se renseigner et trouver des scénarios d'ateliers déjà faits (partition toute faite). Il est également un espace où l'on peut effectuer une formation avec un formateur. Il est envisageable d'intégrer une galerie des projets ainsi qu'un espace d'échanges entre les utilisateurs (élèves, professeurs et intervenants).

les problématiques

Suite à cette première étape, il s'agit alors de dégager trois problématiques liées à l'univers Am stram grame et à son processus de déroulement. Les aspects graphiques et produits se doivent d'être complémentaires, ce pourquoi **nous avons décidé de travailler par groupe de deux ou trois sur chaque axe, toutes mentions confondues.**

La première problématique se rapproche de la personnalisation et de l'appropriation de l'objet. **Comment créer un objet qui introduit la notion d'appropriation des gramophones par l'élève ?**

La seconde problématique introduit l'aspect collectif et l'unité par un puzzle graphique et un jeu modulable. Tous les gramophones sont différents mais forment un tout cohérent. **Comment créer un objet modulable, jouant sur l'aspect puzzle et collectif ?**

Enfin, **la troisième problématique** est davantage tournée sur la sémantique et les signes liés au langage. En effet, Amstramgrame réunit trois univers de langages différents: la musique, les mathématiques et Faust. Ainsi ces trois langages combinés forment un langage propre à Am stram grame. **Comment créer un objet qui fasse le lien entre ces trois langages ?**

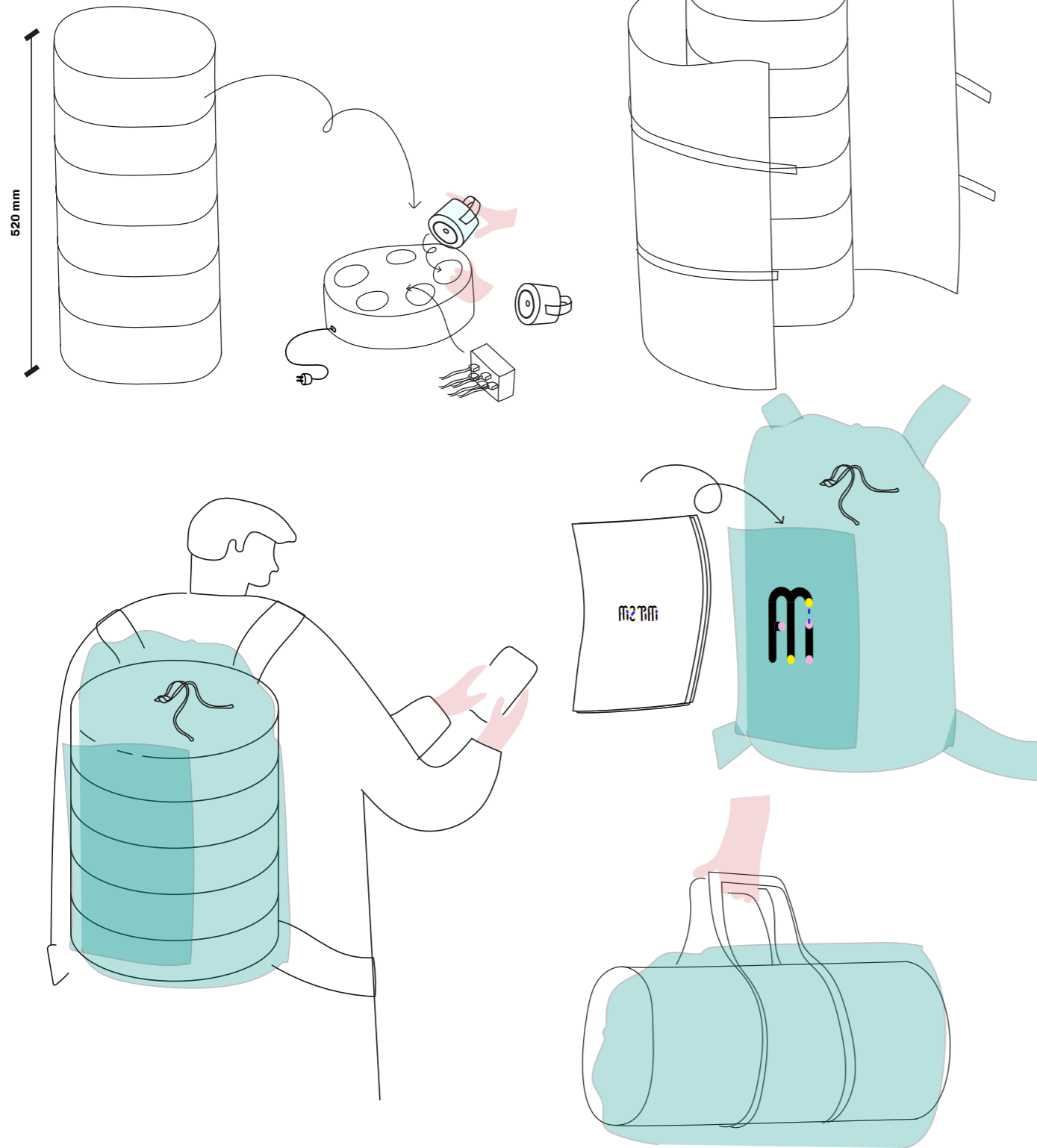
Dans chaque piste de recherches, nous évaluons tout d'abord l'objet, les gramophones et la mallette. Le graphisme arrive en parallèle et unifie le tout.

problématique 1

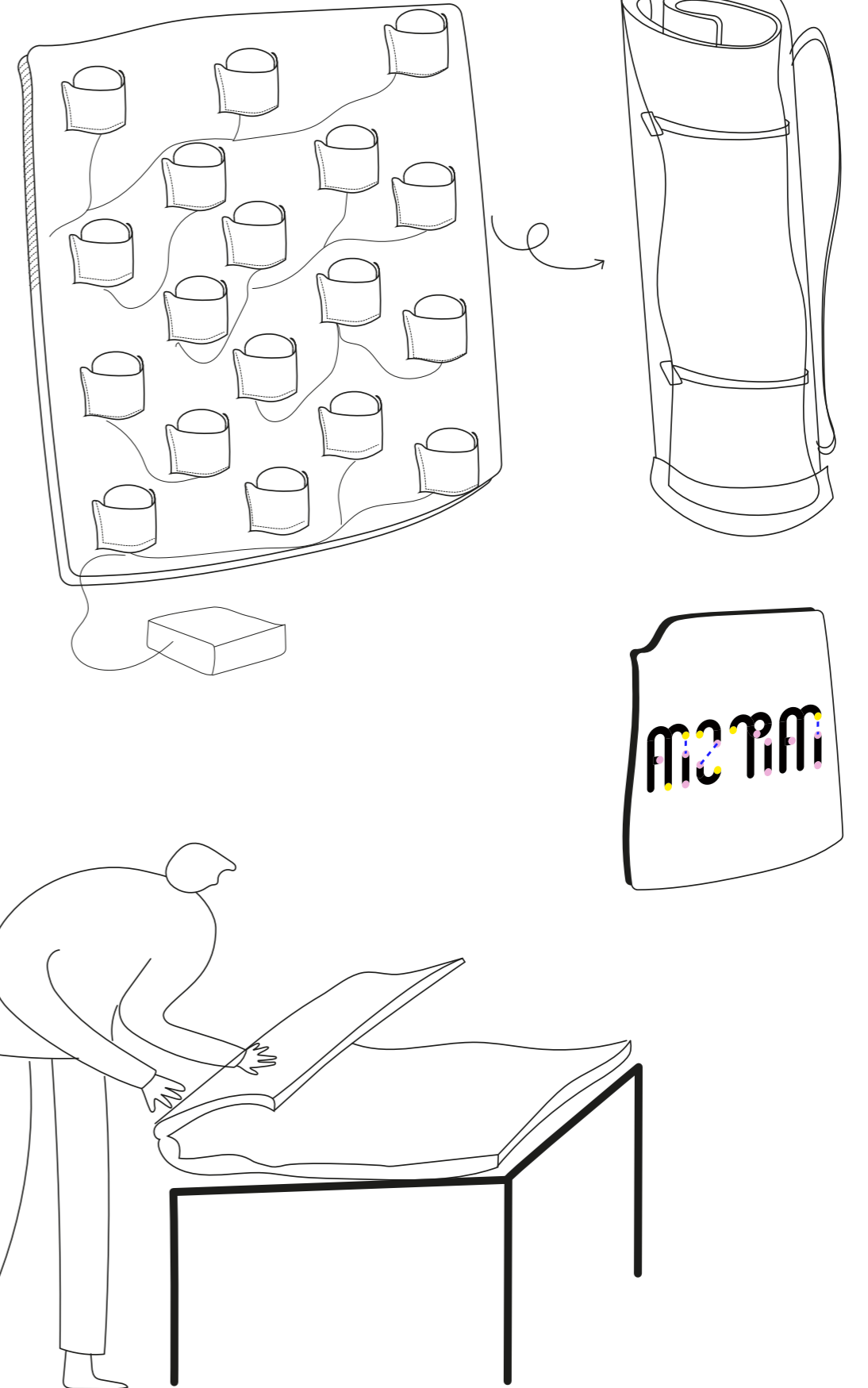
**Comment créer un objet
qui introduit la notion
d'appropriation des
gramophones par l'élève ?**

Blookagram - Le sac à Gramophone

Variantes d'ouverture - en sac marin par le haut ; accès large sur le devant.



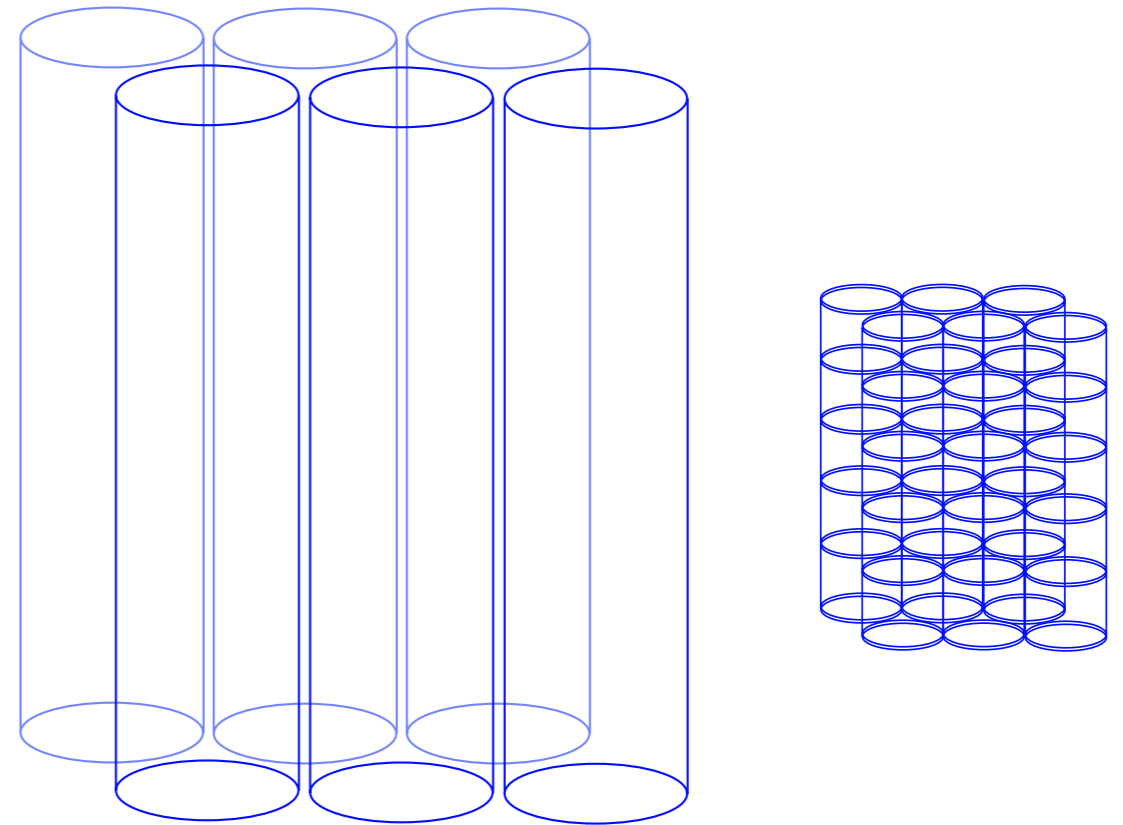
Pakk - Le tissu à Gramophone



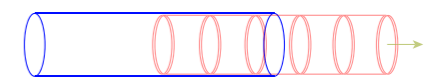
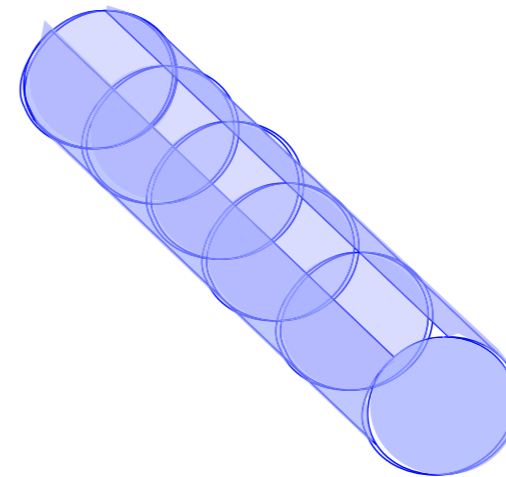
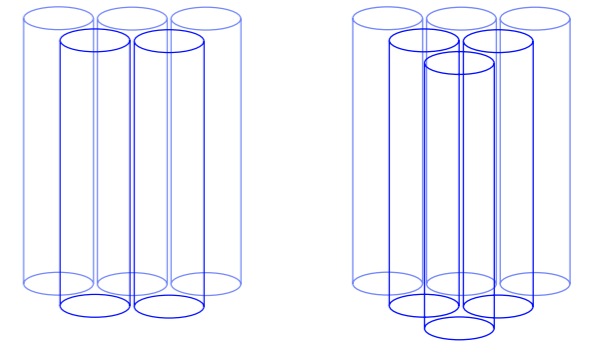
problématique 2

**Comment créer un objet
modulable, jouant sur l'aspect
puzzle et collectif ?**

SACARTOUCHES



MODULAIRE

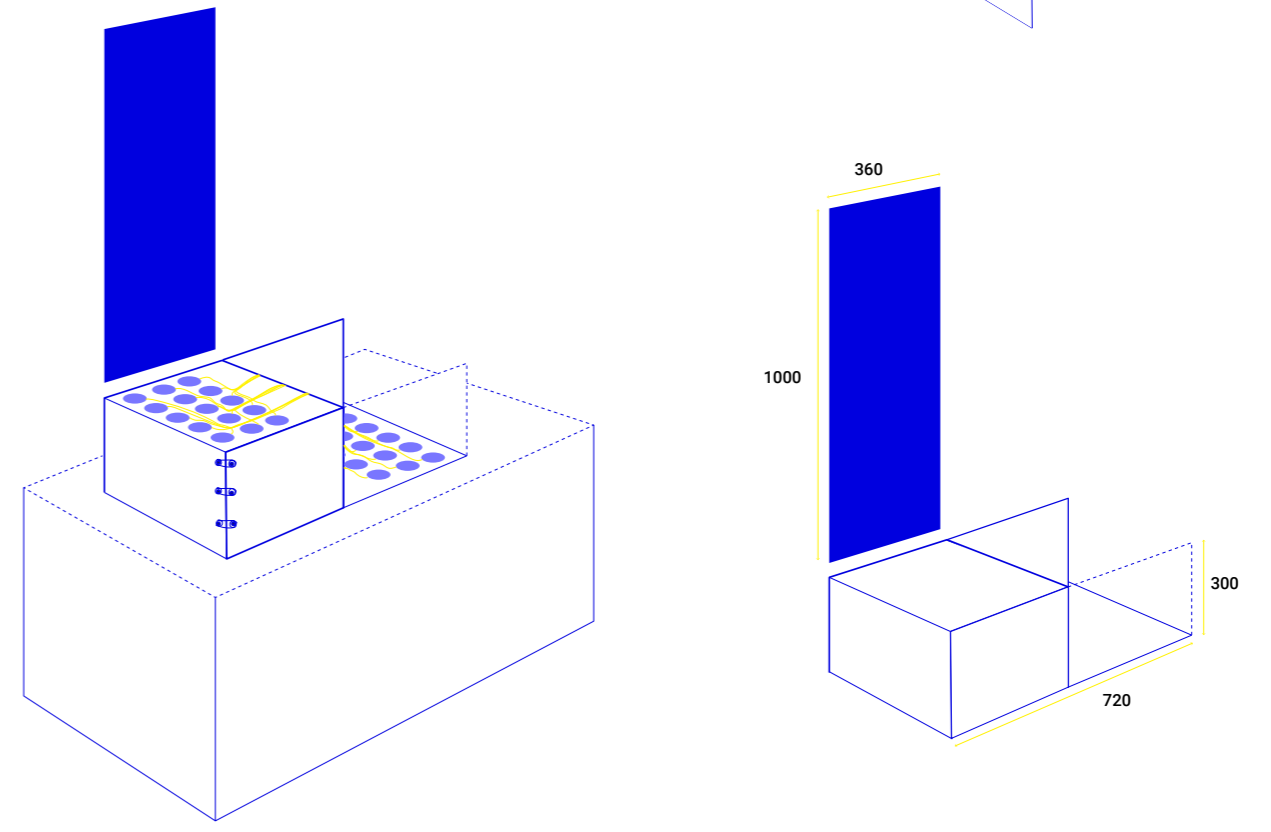
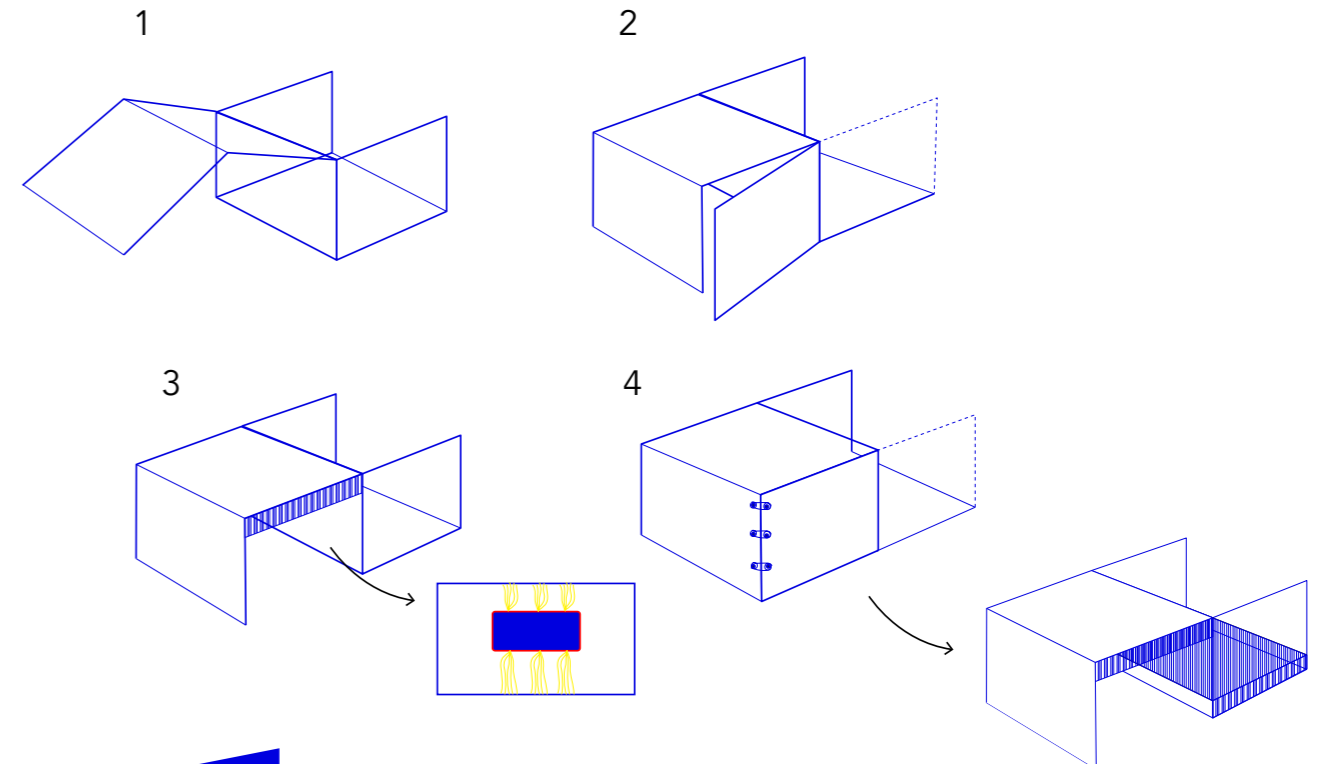
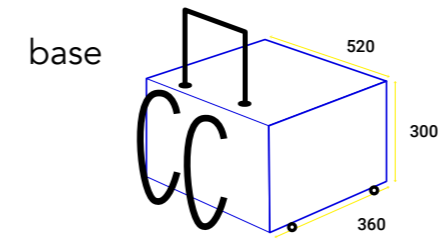


problématique 3

**Comment créer un objet qui
fasse le lien entre ces trois
langages ?**

Le canoграme

Laboratoire mobile
boîte modulaire
30 gramophones / 15 x 2
Batterie à 30 ports / fils 5x6
Mode d'emploi kakemono à dérouler



étude ergonomique de la forme du gramophone

Dans la version originale proposée par Grame, le gramophone comporte une anse pour l'appréhension de l'objet. Différents capteurs placés tout autour du gramophone permettent de faire varier des paramètres sonores, dont un joystick intégré à l'anse. Dans un premier temps, on cherche à réduire l'encombrement du gramophone, en modifiant ou supprimant la poignée. La taille du cylindre contenant haut-parleur et électronique est également optimisée. Ces deux premiers axes de modification permettent d'envisager plus facilement le rangement et transport de 30 gramophones pour une seule mallette. Les capteurs pouvant être programmés et dont l'assignation peut être modifiée sont déplacés et le joystick est supprimé.



la préhension

Nous nous penchons sur la préhension du gramophone en travaillant sur la prise en main : la phase de maquettage met en avant un besoin de penser le gramophone comme un objet ambidextre, donc symétrique dans sa forme et la répartition de ses capteurs. On envisage également la possibilité de pouvoir poser le gramophone selon différentes orientations, pour que l'objet 'vive' même hors des mains de l'utilisateur, ouvrant ainsi de nouvelles façons de manipuler, de travailler le son.



les éléments graphiques

La question de l'utilisation d'éléments issus de la charte graphique appliqués à l'objet est également exploitée : comment mieux signaler les capteurs, ou comment permettre à chacun de s'appropriier un gramophone en utilisant des éléments graphiques pour mieux appréhender l'objet, ses possibilités, ses réglages.

23

le scratch

Il sera choisi à l'issue de ces recherches de conserver la solution d'une bande de scratch pour mieux sécuriser les manipulations du gramophone. Le scratch permet également de mieux s'adapter à toutes les tailles de mains, voire d'envisager un design inclusif, en pouvant se fixer à d'autres parties du corps ou de suspendre.

les caches

La notion d'appropriation et de personnalisation du gramophone s'est avérée être un point important pour la finalité du gramophone. Ce travail de différenciation se fera sur les caches de protection des haut-parleurs, partie amovible et interchangeable. 30 symboles issus des langages de la musique, des mathématiques et de Faust sont adaptés aux grilles des caches.

rencontre clients

Par la suite, ces pistes ont été proposées à Grame et Canopé. Une réunion s'en est suivie avec des retours constructifs et précis. En effet, les pistes privilégiées nous ont permis de délimiter un terrain de recherches plus défini dans lequel les contraintes techniques entrent en jeu. Concernant la mallette, nous avons privilégié des objets où le système électronique était intégré. Une mobilité simple et pratique a été préconisée.

La forme des gramophones a été repensé ergonomiquement et graphiquement. Un désir d'appartenance a été évoqué afin de responsabiliser l'élève face à l'objet prêté. Nous avons donc préféré l'utilisation d'une sangle permettant un maintien confortable pour les élèves gauchers et droitiers.

La communication de la mallette s'est également définie. Pour le logo, nous préconisons une piste à la fois ronde, ludique et représentative du langage électronique. La mallette suit cet univers de connectique et de laboratoire. Cette fusion nous aide à fabriquer une banque de signes, bases formelles à toute la charte. Chaque signe est pensé pour être reconnaissable parmi les autres, mais également pour s'inscrire dans une continuité sans dénoter.



Comme évoqué précédemment, compte tenu du temps imparti, nous nous sommes répartis par spécialité. Suite à la présentation de nos trois pistes et aux différents retours des commanditaires, nous avons développé les tenants choisis. Tout au long de nos recherches, aussi bien sur la mallette, le gramophone ou le graphisme, nous avons eu plusieurs allers-retours. Tout cela nous a permis d'avancer ensemble et d'inclure les commanditaires dans le développement de leur projet. Nous allons ci-dessous, décrire les échanges et les évolutions de chaque partie, à savoir le logotype, la mallette "couverture" liée au gramophone ainsi que le site internet.

développement du logo

Le logo est appuyé sur la sonorité d'où l'étirement du « m » afin d'accentuer les répétitions et allitérations du mot « amstramgramme ». Les contrefortes et superpositions reprennent les formes de notre banque de signes, abstraites, géométriques, qui, disposées sur une grille, créent un visuel rappelant le « laboratoire de recherches », très apprécié par le client. Nous apportons également des formes linéaires, rapprochant des points entre eux : ces traits rappellent donc la connectique, à la fois physique des fils et du vocabulaire de l'électricité, mais aussi de la connection plus abstraite des domaines que fusionne le projet.

logo final

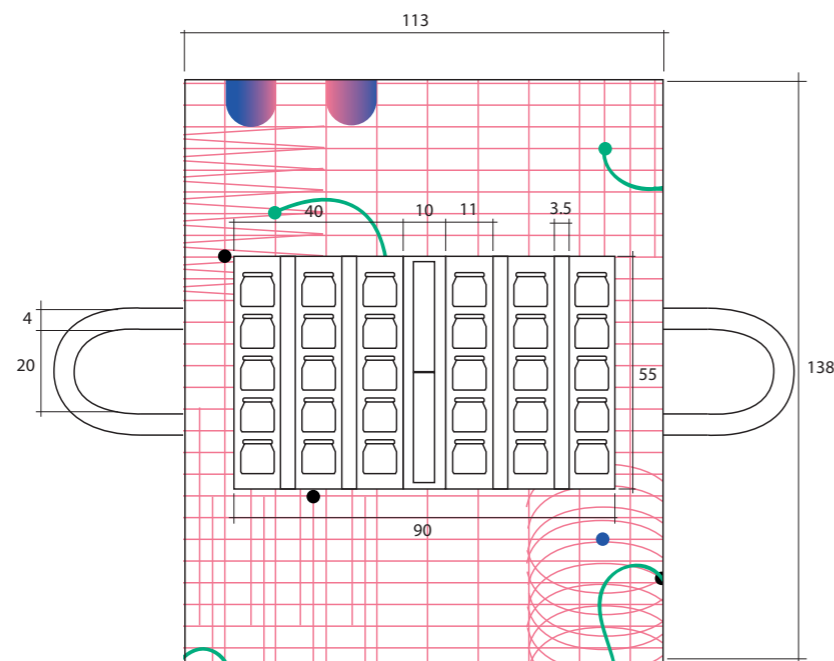
	<p>1 • il ressemble à un logotype connu mais l'idée des tubes représentant le mouvement de rangement des gramophones est intéressant.</p> <p>2 • il y a une possible confusion entre «am» et «fm» mais l'aspect arrondi et lettre en construction est à approfondir.</p> <p>3 • la disposition fonctionne bien, les points de connectiques également. L'idée d'un «m» unique est retenue mais travailler sur la lisibilité, car on lit «strail grille».</p>								
<p>Suite aux remarques ci-dessus, reprise des points appréciés sur la base du logotype 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • points positifs Aspect modulaire «am» qui produit une assonance qui plait aux commanditaires • points négatifs typographie trop anguleuse 									
	<p>Changement de typographie et accentuation de l'aspect modulaire et connectique.</p> <ul style="list-style-type: none"> • points positifs Typographie arrondie Les couleurs dynamiques et primaires L'esthétique globale collant au laboratoire Faust et à un langage pluridisciplinaire • points négatifs Les gouttes colorées présentes connotent un univers aquatique Regret de ne pas avoir un «m» commun 								
<p>Version finale du logotype, après retrait des gouttes et harmonisation de l'ensemble par le retour d'un «m» commun.</p> <table border="0"> <tr> <td>R=27 V=20 B=100</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R=238 V=177 B=218</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R=0 V=255 B=163</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R=0 V=0 B=255</td> <td></td> </tr> </table>	R=27 V=20 B=100		R=238 V=177 B=218		R=0 V=255 B=163		R=0 V=0 B=255		
R=27 V=20 B=100									
R=238 V=177 B=218									
R=0 V=255 B=163									
R=0 V=0 B=255									

développement de la couverture « Granopé »

Dans un premier temps nous avons proposé trois hypothèses de mallettes. La forme tubulaire a tout de suite émergé pour sa forme et sa simplicité. L'empilement des gramophones les uns sur les autres permettrait une économie de place conséquente. Nous avons ensuite employé cette solution de blocs de 5 pour créer un sac modulable. Ces hypothèses envisagent des principes que nous avons utilisé pour l'élaboration d'une troisième mallette. Cette dernière recherche est un sac en tissu pouvant se dérouler et contenant des poches dans lesquelles sont rangés les gramophones. Suite à la réunion de présentation avec les commanditaires la dernière hypothèse a été sélectionnée pour sa praticité et son aspect ludique. Il nous a été demandé de faire évoluer cette forme pour intégrer les 30 gramophones et diminuer l'encombrement.

Suite à cet échange, nous avons repensé l'intérieur du sac de façon à placer les gramophones sur deux plaques semi-rigides séparées par deux hubs de chargement. Nous avons réfléchi à l'orientation des gramophones pour diminuer l'encombrement du bouton le plus volumineux.

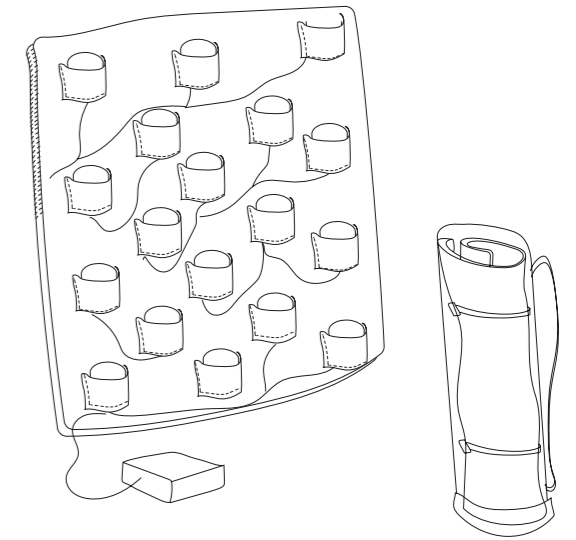
Après plusieurs échanges avec Grame et Canopé, nous nous sommes arrêtés sur une forme de bâche à base carré. La bâche peut se rouler et se fermer à l'aide de zips et de boutons pression pour protéger les gramophones. Des sangles permettent de porter à la main ou en sac à dos. Le sac permet donc de transporter 30 gramophones et de les charger au sein même du sac. Il est facilement transportable et se déplie simplement sur une table. La bâche peut devenir support de communication pour le projet.



maquette finale

Le sac de rangement doit permettre de transporter 30 gramophones pour une classe de collège. Les gramophones doivent tous être reliés au HUB pour permettre d'être rechargés.

- points positifs
Il permet de transporter un nombre variable de gramophones. Le sac en tissu peut être déroulé et placé à plat sur une table.
- points négatifs
Les six bloc de mousses doivent être banchés séparément nécessitant une multiprise. La quantité de mousse augmente fortement l'encombrement.

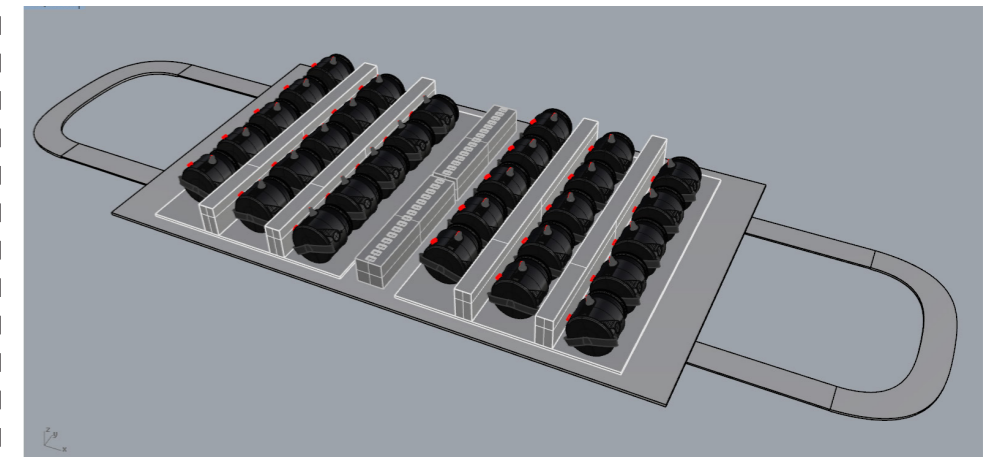


Diminution de l'encombrement

Prise en compte du bouton une fois fermé

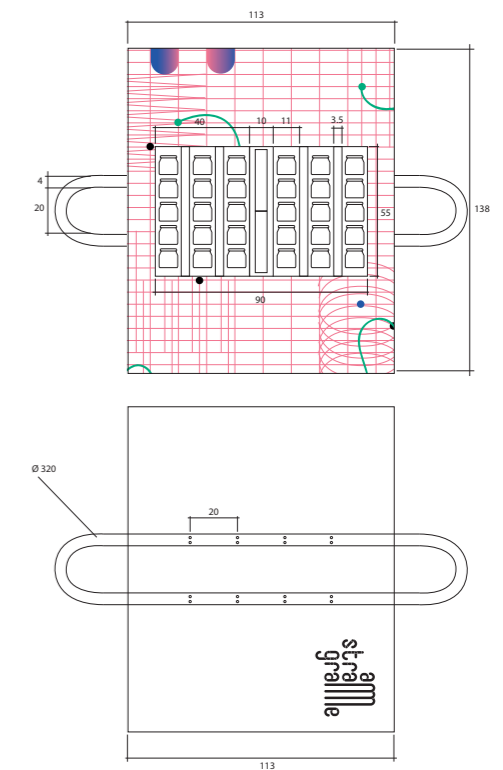
Placement des HUBS de chargement

Travail sur la solidité, les différentes épaisseurs de tissu



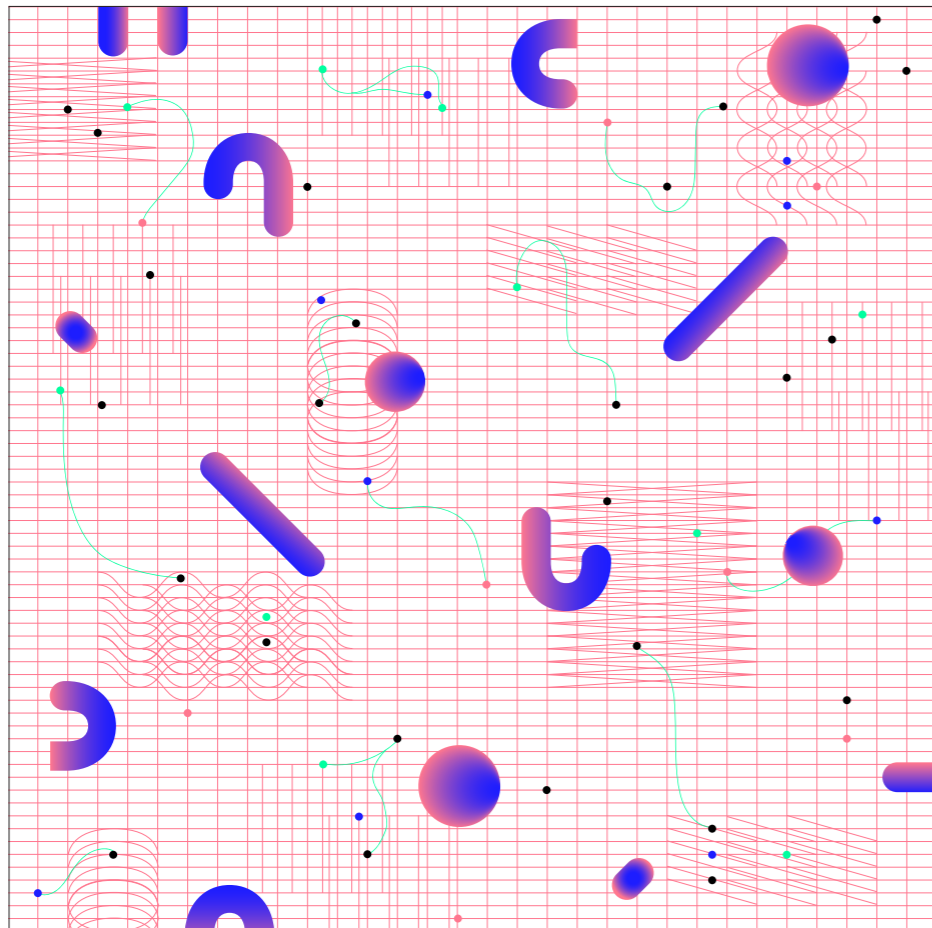
Forme définitive du sac permettant de transporter les gramophones. Le sac est en bâche carré imperméable et de deux plaques en mousse sur lesquels sont scratcher les gramophones. Les deux plaques sont détachable pour plus de modularité. Deux anses permettent de porter le sac à la main ou sur l'épaule pour le transporter.

Le sac se ferme à l'aide de zips et de lanières pour plus de protection. Les deux parties se referment l'une contre l'autre protégées par un bloc de mousse.

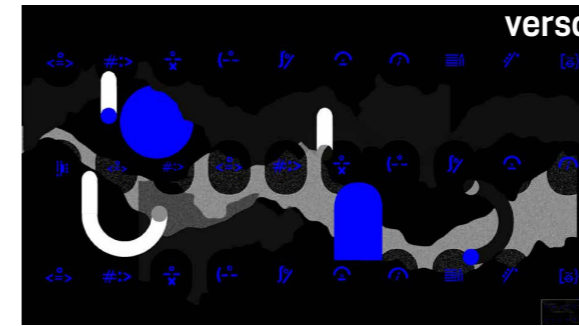


développement du graphisme de granopé

Pour l'intérieur de la couverture, nous nous réapproprions la grille, que nous rendons visible: cela nous permet d'aérer les éléments et de rationaliser chaque composition (produit, web, print). Nous nous permettons des écarts graphiques dans cette grille (des déformations, des superpositions) en fonction de chaque support.



graphisme final de la mallette intérieure

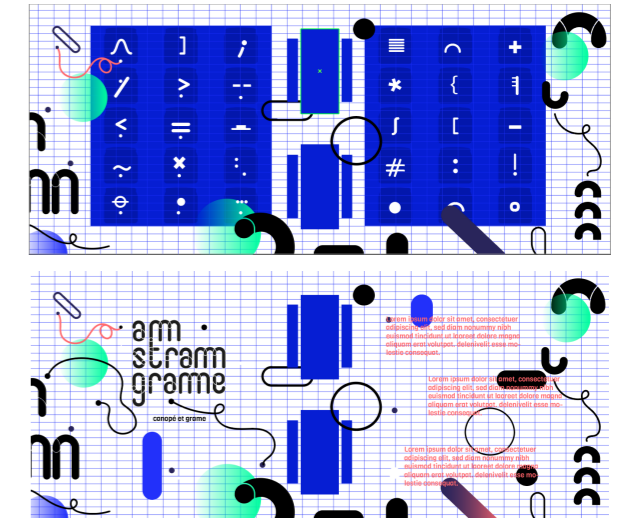


Première version de la mallette intérieure.

- points positifs
Les formes modulaires reprenant le logotype
Les symboles nommant les 30 gramophones
- point négatifs
Ajouter plus de couleurs
Éviter le fond noir
Simplifier les symboles

Suite aux remarques, évolution de la mallette intérieure, en prenant compte des avancées du logotype ainsi que de la forme du produit.

- points positifs
Le fond blanc et la quadrillage sont plus joyeux
Les symboles sont simplifiés
Les connectiques
Le mode d'emploi en dessous les couches gramophones
- points négatifs
Inventer un glossaire de symboles pour les justifier ?
Le mode d'emploi ne sera pas du texte



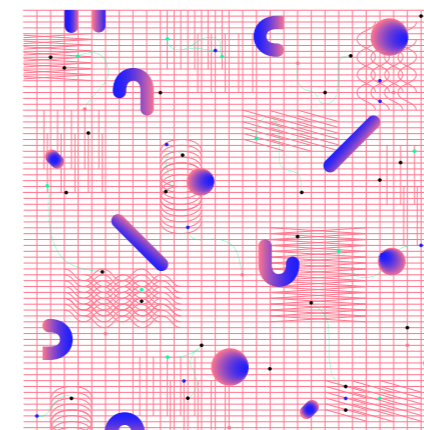
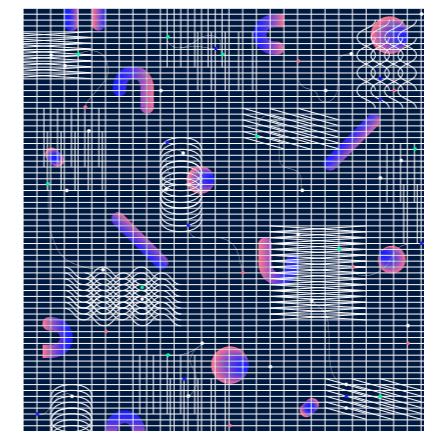
Version finale de l'intérieur de la mallette. Les deux propositions sont identiques, le choix du fond s'imposera à nous lors de l'achat du matériau «bâche» pour la fabrication de la mallette (préférence pour le fond blanc).

L'univers graphique découle du logotype final. L'aspect modulaire existe et s'imbrique dans des quadrillages différents. Les connectiques rappellent les différents univers liés entre eux. Le tout connotant le laboratoire expérimental, notion très appréciée par les commanditaires.

Après réflexion, la mallette intérieure sera vouée à évoluer au-delà du temps imparti. Pour le moment, il s'agit simplement d'un paysage graphique recouvrant l'intérieur.

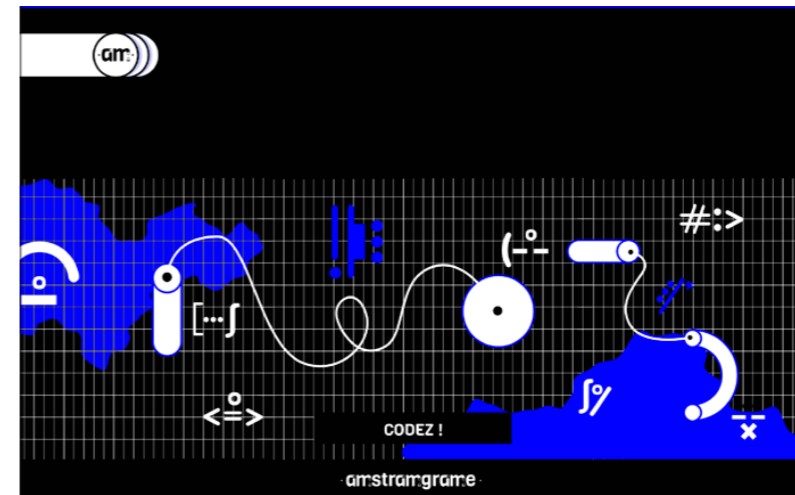
Le mode d'emploi sera peut-être intégré ultérieurement.

Les gramophones seront toujours nommés grâce aux symboles qui ont été simplifiés.

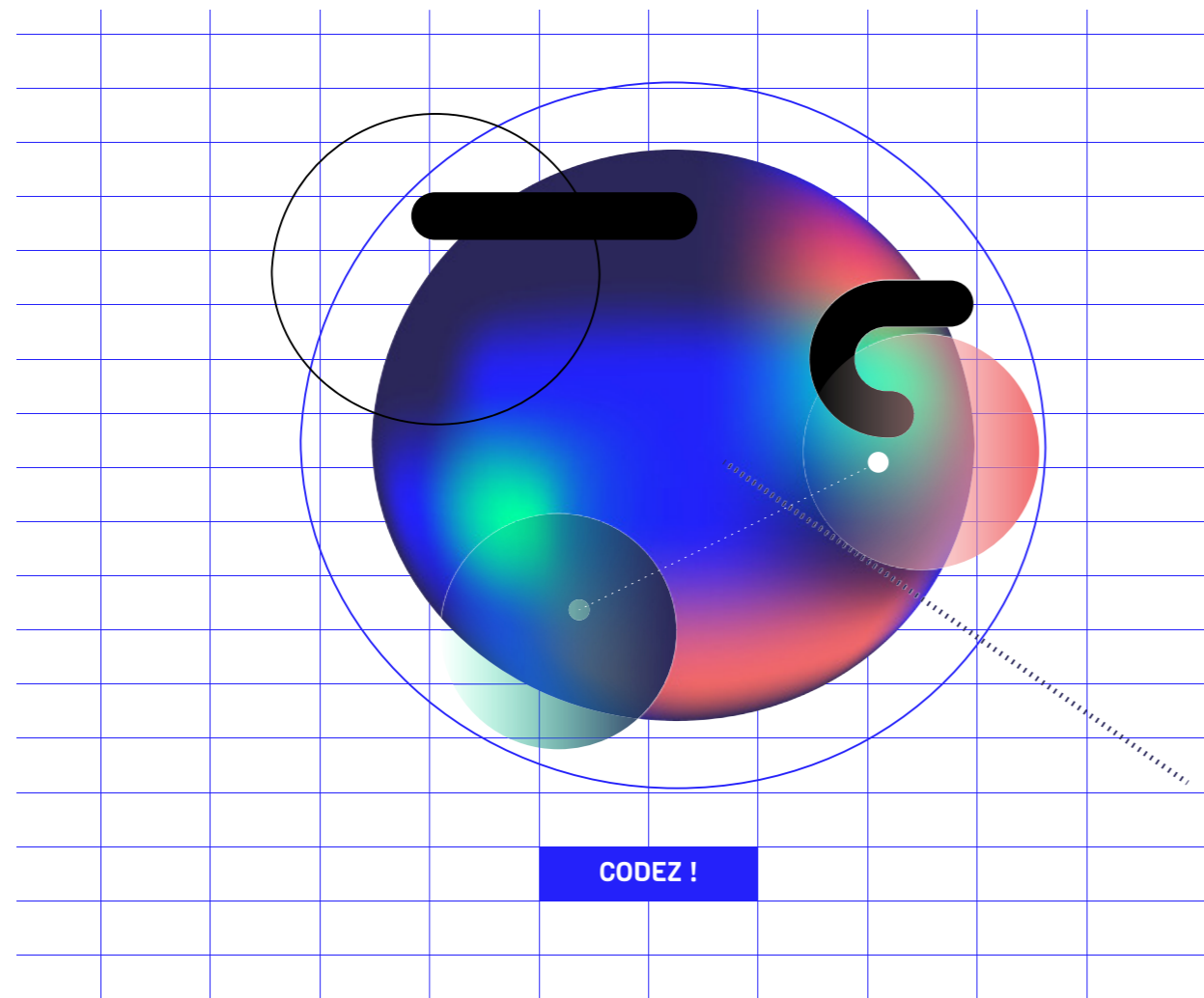


développement du site internet

Le site internet reprend cet univers "laboratoire" associé au "bouillonnement" d'idées en utilisant des déformations, des courbes de dégradés, associés à des éléments purement graphique qui se dessinent, s'agitent en réaction à l'action de l'utilisateur (hover). Ce type de call-to-action est ainsi utilisé pour démocratiser le code au visiteur et lui conférer l'aspect ludique recherché par le projet.



Lors du premier retour sur les recherches graphiques, les commanditaires ont apprécié le menu déroulant ainsi que l'apparition d'une one page offrant la possibilité de coder directement. Une architecture de site simple et ergonomique qui permettra aux élèves d'évoluer dans un site ludique et simplifiant le projet de code.



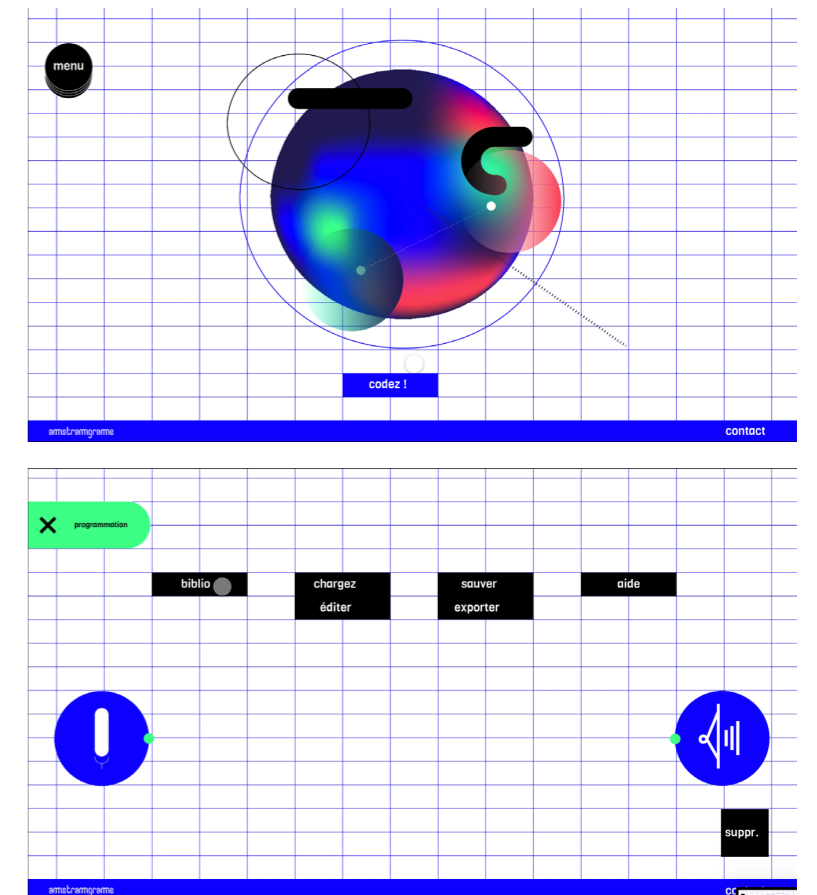
élément d'accueil du site internet

Version finale du site web reprenant les aspects énoncés au-dessus.

Comme souhaité dans le graphisme de la maquette, le fond du site sera blanc, recouvert d'un quadrillage bleu.

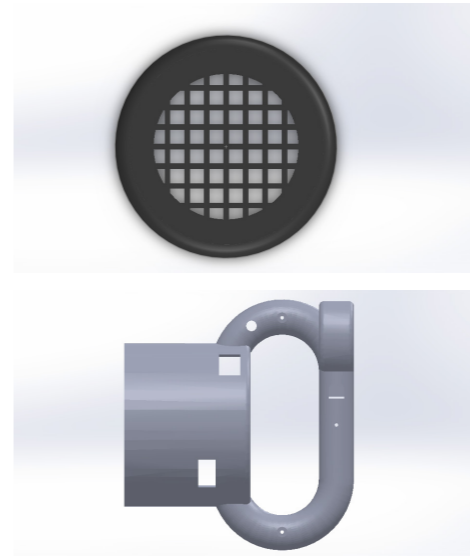
Le menu déroulant a été repris et adapté au graphisme final.

La page d'accueil contient un graphisme animé au passage de la souris qui invite le visiteur à coder.



développement du gramophone

Le gramophone nécessitait quelques changements dans sa forme de départ. Ainsi, après l'observation et l'analyse de son utilisation, l'objet a évolué pour devenir moins encombrant. La anse s'est transformée en scratch, plus adaptable et le coffre cylindrique a été diminué. L'objet est maintenant prêt à être imprimé. Pour répondre à la question de la personnalisation de chaque gramophone, les signes vont être imprimés sur chaque cache. Cela permettra une reconnaissance des gramophones.



Nouvelle lutherie développée par un chercheur de Grame afin de palier aux défauts entrainés par l'utilisation du téléphone portable.

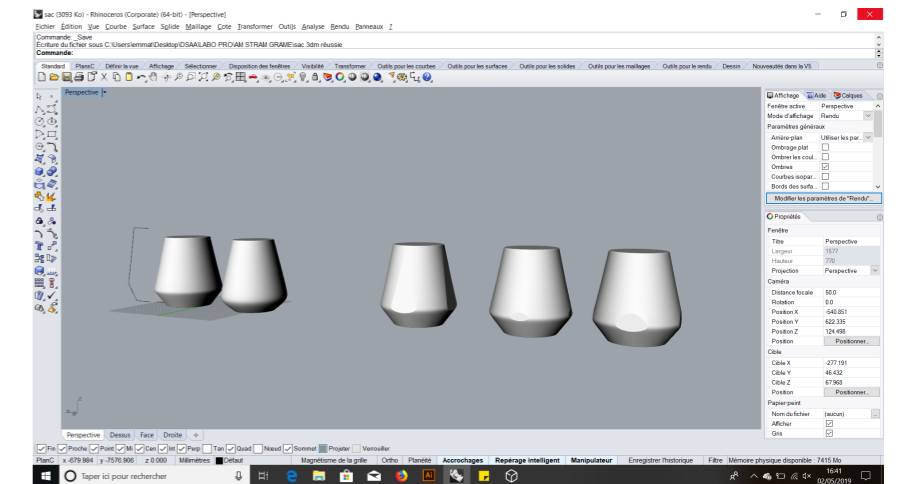
- points positifs
Il permet plus de fonctionnalité (capteur de pression / accéléromètre / etc) et produit un meilleur son.
Il est open source et programmable facilement
- points négatifs
Son aspect n'est pas très attractif. L'objet est encombrant. Le système de préhension est certainement à repenser : la anse prend beaucoup de place et ne permet pas une liberté de mouvement.

Recherche ergonomique de prise en main du gramophone

Réduction de sa taille

Suppression de la anse

Travail de la forme cylindrique



prototype d'un des trente caches



Forme définitive du gramophone. La anse a été remplacée par un scratch permettant de s'adapter à n'importe quelle taille de main. De plus, cela permet un rangement plus condensé et ergonomique. Les boutons ont été déplacé afin d'être accessible. Enfin, la taille de l'objet a été réduite pour une meilleure manipulation.

Chaque cache sera différent et identifiera ainsi chaque gramophone. Les symboles développés lors de la recherche graphique, tirés des langages mathématique et musicale seront inscrits dessus.

taille minimale



1 cm



1 cm



0,5 cm

In fine, nous réalisons une charte graphique ainsi qu'un mode d'emploi de fabrication de la couverture Granopé pour le livrable aux commanditaires.

Cela leur permettra de lancer l'avant-projet en Septembre prochain avec une identité complète et un prototype de couverture viable.

L'identité graphique est fixée et la charte définie permet un usage sur tout support numérique ou imprimé.

La couverture Granopé sera amenée à évoluer. Dans ce sens, il nous est indispensable de penser cette fabrication comme évolutive et adaptable.



Ce projet a été une expérience très enrichissante. L'aspect pédagogique et innovateur d'Amstramgrame nous a touché, cela nous tenait à cœur de créer une identité appropriée et pérenne. Observer et participer à l'élaboration de cette identité complète, du début jusqu'à sa finalisation, nous a permis de saisir les enjeux et les problématiques d'un projet d'ampleur. La manière dont s'est déroulée la collaboration avec les différents commanditaires a été très instructive et nous a permis de développer des compétences dans la transmission et la présentation de nos idées. Nous avons tenu les aboutissants comme prévu. Le projet étant encore amené à évoluer, il nous semble important de pouvoir suivre les commanditaires dans le lancement du projet l'année prochaine. Nous serons, bien évidemment, à leurs côtés pour le bon avancement du projet et pour assurer les ajustements de dernière minutes. Par conséquent, notre investissement continuera au-delà du projet tutoré, pour notre plus grand plaisir !

st
gramme