

**22**  
Janvier  
**2024**

**SAÉ**

**Communication  
Commerciale**

**création d'un  
support print**

**BUT TC 1F**

**Réalisé par:**

**Chichportich Chloé  
Dirion Victoria  
Imbs Bérénice  
Murt Tulin**



**A  
D  
E  
F  
S  
A**



**CFA**

**Descartes**

PARIS EST | Marne-la-Vallée  
Apprendre pour mieux Entreprendre

## b.2 : Les Ludofolies

La réalisation de notre projet a nécessité une phase importante d'imagination, en raison des ressources limitées fournies par l'association. En effet, les consignes pour l'affiche étaient assez succinctes, se concentrant sur l'inclusion des familles, des couleurs vives, et la création d'une ambiance joyeuse et attrayante. Au-delà de ces directives, nous disposions d'une grande liberté créative. Les seules bases disponibles sont les affiches des LudoFolies des années précédentes (annexe n°17). Etant donné la nécessité de changer presque entièrement d'univers, notre imagination a été le guide principal. Le manque d'images préexistantes nous a conduit à créer divers éléments visuels, tels que les structures gonflables, en les dessinant nous-mêmes.

L'affiche que nous allons vous présenter est l'aboutissement d'un travail de recherche et d'échange avec l'association. Chaque affiche fut modifiée au fur et à mesure des remarques du secrétaire, de la vice-présidente et du président de l'association. Cette évolution est visible dans l'annexe n° 16. Ce processus créatif a été stimulant et a démontré notre capacité à imaginer et concrétiser une vision artistique.

Nous avons pris la décision de baser notre affiche sur 3 observations distinctes.

**Observation n°1 :** Pour chacune des nouvelles versions des Ludofolies, une nouvelle couleur de fond est choisie parmi les couleurs intégrantes de la charte graphique de l'événement. (annexe n°15)

**Observation n°2 :** La mixité a toujours été au cœur des affiches réalisées jusqu'à maintenant. Cependant pour cette année, la vice-présidente a souhaité renforcer cette idée d'inclusion, une valeur ancrée de la Vallée des Jeux. Chaque année, nous retrouvons la même famille au centre de l'affiche. Alors, afin d'appuyer sur l'idée que tout le monde est le bienvenu, nous avons décidé de rendre cette famille beaucoup plus inclusive.

**Observation n°3 :** Le nom de l'événement est aussi le logo des ludofolies. Il est toujours placé de manière centrée afin d'être plus visible. On observe également une composition en Z qui permet de lire rapidement les informations essentielles.

Nous allons procéder à une explication de chaque élément de l'affiche afin d'avoir une compréhension complète de cette dernière.

Nous commencerons par les couleurs, puis nous continuerons sur la création du logo, en passant par l'iconographie. Enfin nous terminerons par la composition de l'affiche.

**Les couleurs** : Cette année, la couleur choisie par la vice-présidente était le jaune. D'après un article d'Adobe, la couleur jaune est « synonyme de dynamisme, de tonicité, de vie et de mouvement ». Le fond jaune et blanc dégage un aspect festif et chaleureux. Notre but ici est d'attirer le regard de notre public cible. La couleur dominante vient casser le paysage urbain et ainsi capter l'attention.



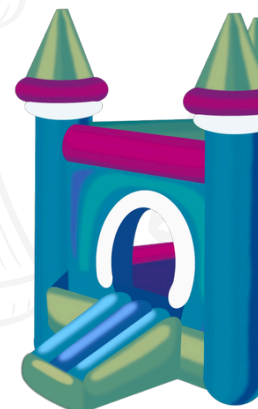
**Le logo** : Le logo fut créé par nos soins. En effet, afin de créer cette affiche, nous n'avons eu pour support que le visuel des affiches des années précédentes. Il nous a fallu recréer le logo car le fichier vectoriel n'existait plus. Nous avons d'abord opté pour un logo conforme aux couleurs présentes sur les affiches. Cependant, étant composé de couleurs ternes, il ne s'accordait pas avec le fond. Nous avons pris la liberté de modifier les couleurs de ce dernier et de créer une nouvelle charte graphique pour cet événement (annexe n°18).



**L'iconographie** : Afin que notre affiche puisse parler au plus grand nombre, nous avons décidé de nous appuyer sur des symboles universels. Les ballons représentent la fête, tandis que le château gonflable représente l'amusement. La structure gonflable fut un challenge à relever. Cet élément fut demandé expressément par la vice-présidente de l'association. Cependant, aucun fichier correspondant à la demande n'existait sur nos logiciels de montage. Nous avons, par conséquent, pris le parti de le créer nous-même. Chloé Chichportich s'est chargée de le dessiner numériquement sur Procreate.



Affiche disponible en annexe  
n°19



Enfin, les personnages mis en avant ont été choisis scrupuleusement afin de représenter les familles dans toutes leurs diversités. Nous pouvons observer une personne en situation de handicap, une famille monoparentale, une famille homosexuelle, ainsi qu'une famille polyethnique . Le couple homosexuel a demandé de la subtilité. En effet, l'association voulait que ce couple puisse avoir une double clé de lecture afin d'éviter d'éventuelles polémiques. Nous avons choisi un couple d'hommes tenant chacun un enfant et regardant ensemble une famille s'amuser. Leur position peut évoquer un couple mais aussi deux amis emmenant leurs enfants à cette journée ludique.



La disposition des familles est organisée de sorte à montrer l'interaction entre les parents et les enfants. Cela met en avant l'aspect intergénérationnel de l'événement. L'association organise une journée où petits et grands peuvent interagir ensemble. Les parents ne surveilleront pas juste leurs enfants mais pourront avoir un vrai moment d'échange avec eux.

En somme, les éléments graphiques de notre affiche ont été choisis et organisés de manière stratégique et avec précaution, afin de représenter au mieux les Ludofolies.

Notre stratégie s'étend à la composition de l'affiche. En effet, nous nous sommes appliquées à utiliser la technique de la disposition en Z ainsi que des règles de photographie.

La première des deux techniques utilisées est celle mentionnée plus haut, la disposition en Z. En effet, nous avons organisé nos éléments de manière à ce que la première information lue soit le nom de l'événement. Puis le regard descend en diagonal vers les ballons pour finir sur les familles. Grâce à ce balayage naturel du regard, une personne pourra intuitivement saisir le message de notre affiche en quelques secondes.







La deuxième technique utilisée se base sur une composition photographique, représentée par un quadrillage imaginaire. Lorsqu'un photographe compose sa photo, il fait attention à la répartition de son sujet sur son image afin de le mettre en valeur. Le point de repère doit être placé sur l'une des quatre intersections du quadrillage, qui correspond à l'attraction naturelle du regard lors du visionnage d'une image. Notre regard va instinctivement se poser sur l'un des quatre angles. Le regard se pose sur l'angle où se trouve le sujet principal.

Pour notre part, le regard du public va d'abord se porter sur la famille dans la structure gonflable pour ensuite balayer du regard en suivant le schéma en Z le reste de l'image mettant ainsi en valeur l'intégralité des éléments chacun à leur tour.

C'est pour toutes les raisons évoquées ci-dessus que cette affiche a été choisie par l'association pour représenter leur événement en mars. (annexe n°20)

### c. Résultats attendus

Les Ludofolies sont une journée ludique à Bailly-Romainvilliers à destination des familles de l'agglomération du Val d'Europe. Cet événement a lieu en mars. Monsieur Rieux Raphaël nous a confié leur mode de communication pour l'occasion. L'affiche sera imprimée au format A3 afin d'être placardée sur les panneaux municipaux des villes adjacentes et du centre commercial. Elle sera également imprimée au format A5 pour une distribution en guise de flyers. Ces derniers seront en effet distribués sur les parkings et laissés au sein des magasins de jeux locaux. Enfin le design sera diffusé numériquement sur leur page Facebook ainsi que sur leur site internet.

Lors de cet événement l'association ne récolte que 2 KPI : le taux de fréquentation et l'origine démographique des visiteurs. Ainsi, elle évalue les villes les plus réceptives à la journée ludique mais aussi l'efficacité des emplacements choisis par l'affluence grandissante ou non.