

**MADe2-GR** | 2025-26

Semestre 3 | Mme Pulvermuller

**B Identité visuelle - Le petit Archimède****Objectifs  
d'apprentissages**

- Rechercher des images, des visuels
- Faire état d'une écriture personnelle
- Expérimenter
- Travailler dans des délais courts
- Respecter un protocole de création
- Oser, essayer, sortir de sa zone de confort
- Tester
- Réaliser une charte graphique

**Histoire  
Contexte**

«Le Petit Archimède» était de 1973 à 2009 une revue, en complément des programmes officiels de collège et lycée, dédiée à la vulgarisation scientifique, adossée à l'ADCS, Association pour le Développement de la Culture Scientifique à destination des 8 - 17 ans.

**Nouveauté**

Elle s'apprête à renaître sous une forme contemporaine, ludique et accessible avec des sujets au goût du jour (sujet fictif).

**Demande**

Créer une identité visuelle contemporaine pour cette revue relancée.

**Étapes  
du Projet**

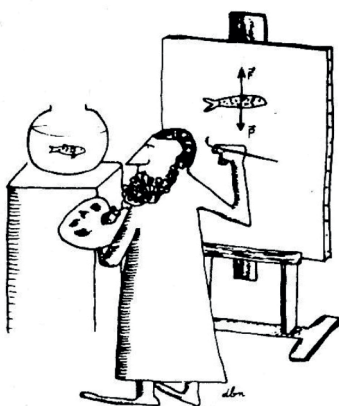
Le travail débutera par la création du logo, puis sera prolongé par une mise en situation sur un support librement choisi par l'étudiant : site web, couverture de magazine, tee-shirt, affiche, flyer, etc.

Étapes attendues :

- 1 Analyse du sujet et de son territoire, brainstorming.
- 2 Choix des axes
- 3 Moodboard par axe (ambiance graphique générale)  
Croquis et pistes de logo (manuels et/ou numériques)
- 4 Choix d'une piste + développement final du logo
- 5 Élaboration d'une mini charte graphique :  
Logo principal + variantes  
Couleurs principales  
Typographies retenues  
Mise en situation sur un support au choix parmi :  
Page d'accueil de site (desktop ou mobile)  
Affiche ou flyer  
Couverture de magazine  
Petit dépliant ou page intérieure  
Tee-shirt ou tote-bag  
Logo en vectoriel
- 6 Explications et justifications du logo et de l'identité visuelle

**Rendus**

- Le 02 octobre à 13H05 :  
• 1 PDF de présentation globale de votre démarche de projet avec
- Le 09 octobre à 13H05 :  
• 1 charte graphique simplifiée en PDF format A4 avec 1 mise en situation réaliste du logo  
• Le logo en vectoriel.



## UE 11 Enseignements pratiques et professionnels

### ATELIER DE CRÉATION EC 11.2 PMOP

#### Compétences mobilisées

● 3.1 Désigner les ressources, mettre en oeuvre les outils et méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.

Non évalué

①

● 4.2 Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.

✓ Évalué

● 10.3 Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique, technologique), l'aspect structurel (incitation langagières, dialectique, texte/image, composition graphiques et règles typographiques..), la rhétorique et la sémiologie de l'image.

② ③

✓ Évalué

● 10.5 Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Non évalué

④

● 11.3 Établir des principes d'évolution du projet de Design Graphique selon des critères explicités.

✓ Évalué

### ATELIER DE CRÉATION EC 11.1 SFT

#### Compétences mobilisées

● 1.1 Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

④

✓ Évalué

● 3.2 Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions.

Non évalué

● 8.3 Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

Non évalué

● 11.1 Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design de design graphique au travers de dessins, story-boards, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.

⑥

✓ Évalué

● Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

⑤

✓ Évalué

## AIDE

pour votre analyse et votre recherche

### ● Les grands champs scientifiques :

- . Mathématiques
- . Biologie
- . Physique
- . Chimie
- . Astronomie
- . Technologie
- . Informatique...

### ● Quelques termes :

Parabole, Fractale/Échelle, Spirales, Polygones Polyèdres, Symétrie/Asymétrie, Tessellations, Chiffres/Nombres (Binaire...), Atome/Molécules/Particules, Ondes/Vibrations, Champs (électriques, magnétiques..)  
Cellule, ADN, Algorithmes/ Programmes, Neurones, IA, Pixels, Logique/Paradoxes, Ondes/Fréquences, Probabilités/Hasard, Instruments de Mesure/Capteurs, Les données/Exploitations...

Les modes de représentation qui synthétisent des données sous forme graphiques : diagrammes, histogrammes, courbes : cycloïdes, sinusoïdes...

### ● Un site :

Un site est encore accessible, son but est de perpétuer le souvenir de cette association et de son président, en offrant l'intégralité des revues publiées..

<http://www.lepetitarchimede.fr/>

### ● Des revues et figures :

Apportées par l'enseignant et projection au vidéoprojecteur pour la création d'un catalogue formel et des prises de vues pour d'éventuels Mockups.