

« PROJ'UP » Micro-entreprise - Projet solidaire/engagé

Objectifs d'apprentissages

Le titulaire du DN MADE mention graphisme est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande
- l'élaboration du cahier des charges ou brief client, d'instructions créatives ou brief créatif, de la stratégie de communication et de médiation
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de de création, de conception, de production et d'édition
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des storyboards, des maquettes, des croquis et dessins d'intention, des simulations, des modélisations 2D, 3D, photographies, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées
- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production graphiques
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels de design graphique
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie prenantes dans la réalisation du projet
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter un besoin de communication, une situation
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes
- observer, analyser et évaluer les pratiques et des univers visuels de référence
- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, une narration, formuler et proposer des scénarios
- définir et investir le territoire d'une recherche
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers
- évaluer des choix, des hypothèses de communication et de design graphique, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique
- expérimenter et réaliser des éléments et des langages graphiques, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et d'édition
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

Contexte

Nous faisons partie de la Cité éducative Neuhof–Meinau–Elsau–Montagne Verte et notre classe de MAD2 GR est composée de jeunes de 12 à 25 ans. Nous pouvons participer à ce concours.

PROJ'UP est un concours dans lequel des équipes de jeunes (12–15 ans ou 15–25 ans) réalisent un projet qui leur tient à cœur, avec un budget de 1000 euros attribué par la Cité éducative. C'est également une journée de restitution et de remise de prix pour mettre en valeur l'ensemble des projets et des jeunes.

Demande

Vous devrez travailler à la manière d'une micro-entreprise (deux micro-entreprises dans la classe) et réaliser un projet solidaire / engagé pour améliorer votre environnement.

Chaque équipe dispose d'une enveloppe de 1000 euros pour mener son action.

C'est le collège Solignac (organisateur du concours au sein de la Cité éducative) qui effectuera les paiements sur devis.

Tout besoin en matériel devra faire l'objet d'un devis au nom du collège Solignac :

Collège Solignac
16 rue Louis Braille
67100 Strasbourg

Parrainage

Chaque équipe peut trouver un « parrain » : une personne disposant d'une expertise en lien avec le projet.

Il peut s'agir d'un membre d'une association, d'une entreprise ou d'une structure appropriée.

Cette personne peut vous rencontrer à deux reprises pour vous conseiller, vous guider et partager son expérience.

Ce que le Projet doit comporter

■ Un nom :

Il doit être évocateur, refléter l'esprit du projet, être facile à prononcer, à retenir, plutôt court, et susciter la curiosité. Les sources d'inspiration peuvent venir de la mythologie, de la pop culture, de la culture classique (cinéma, romans, BD, peinture, mangas...).

■ Une identité visuelle :

L'identité visuelle (ou identité graphique) est l'ensemble cohérent des éléments permettant d'identifier votre projet : couleurs, formes, signes, typographies...

Elle doit exprimer vos valeurs et votre activité et pouvoir se décliner sur tous les supports de communication : papier, réseaux sociaux, affiches, brochures, packaging...

■ Une stratégie de communication :

- Quels sont les objectifs de ma communication ?
- À qui s'adresse-t-elle ?
- Quel territoire devons-nous couvrir ?
- Quels médias et supports utiliser ?
- Quel(s) langage(s) employer ?

■ Un budget constitué (sur devis) :

- Faites la liste de vos besoins, puis demandez des devis aux entreprises concernées. Les devis doivent impérativement être adressés à :
Collège Solignac, 16 rue Louis Braille, 67100 Strasbourg.
- Une fois le budget attribué, la Cité éducative règlera les factures directement aux entreprises, sur la base des devis.
- Rien ne doit être réglé par l'équipe, aucun remboursement n'est possible.

Un bon projet ne nécessite pas forcément un financement important.

Étapes du Projet

■ Mardi 2 décembre :

- Constituer deux groupes.
- Lire le guide du concours.
- S'inscrire : Fiche 1 à renvoyer avant le 15 décembre 2025 (une fiche par équipe).

■ Jeudi 18 décembre :

- Identifier un besoin, trouver une idée de projet collectif, solidaire, créatif et positif.

Vous serez accompagnés tout au long du processus par la Cité éducative.

Les projets valorisent :
la conscience sociale, l'engagement pour son environnement proche (établissement scolaire, quartier, ville) ou plus lointain.
Nous travaillerons uniquement dans le cadre de l'établissement.

Les thématiques possibles : éducation, santé, inclusion, égalité des genres, intergénérationnalité, développement durable...
La thématique est libre.

■ Mardi 7 janvier, 12h :

Envoi des documents pour le financement du projet :
présentation de l'équipe, pitch du projet, choix du parrain (Fiche 2).

■ Du 6 au 20 janvier : réalisation du projet

Répartition des rôles possibles :

- développement du projet
- communication
- budget / comptabilité
- suivi de projet
- conception / fabrication
- recherche de partenaires
- etc.

— Identifier vos compétences :

PERSONNELLES :

- adopter une attitude optimiste
- rester poli
- être patient
- savoir gérer son stress

LA COMMUNICATION :

- savoir écouter
- se faire comprendre aussi bien à l'oral qu'à l'écrit
- être capable de négocier
- savoir prendre la parole en public

LA REFLEXION :

- savoir remettre en question
- être créatif et innovant
- savoir s'adapter
- savoir résoudre des problèmes
- savoir mener une réflexion logique

L'ORGANISATION :

- être organisé
- faire preuve de ponctualité
- savoir définir les limites de confidentialité des informations

LES RELATIONS AUX AUTRES:

- développer son intelligence émotionnelle
- savoir collaborer
- faire preuve d'empathie
- respecter les différences de chacun

LE LEADERSHIP :

- savoir résoudre des conflits
- prendre des décisions
- être capable d'inspirer, de définir une vision commune
- savoir motiver les autres

Rendus

■ Mardi 20 janvier de 10H20 à midi : Restitution orale du Projet par équipe.

■ Fin mai : Journée de présentation des projets

Grande rencontre entre les équipes, présentation devant les jurys, remise des prix.

Préparer la Journée du Concours : communication, médiation du projet, organisation de la présentation (contenu, intervenants...).

Nous aurons davantage d'informations à ce sujet en janvier.

Exemples de projets possibles dans le lycée

Rappel : le projet doit améliorer votre environnement proche
Projet solidaire / engagé

- Une campagne "Éco-Gestes du quotidien" : affiches, autocollants, stickers (tri, économie de papier, réduction du bruit, extinction des lumières, respect des espaces communs).
- Une fresque dans le foyer.
- Un mur pédagogique contre le harcèlement (fresque + typographies + silhouettes + témoignages anonymisés), par exemple au CDI du lycée.
- Des affiches "Bien vivre ensemble" : respect, écoute, ponctualité, climat apaisé.
- La construction d'un système pour valoriser les travaux des étudiants (crochets, cadres, rail graphique), en co-construction avec les élèves et personnels.
- Une cartographie poétique du lycée, sous forme d'une carte graphique sensible illustrant les lieux importants, les points de rencontre, les zones calmes, accompagnée de phrases poétiques et d'illustrations légères.

■

■

■

■