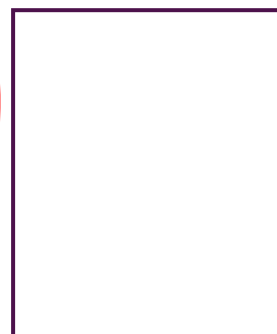


LOGO

3^{ème}



NOM

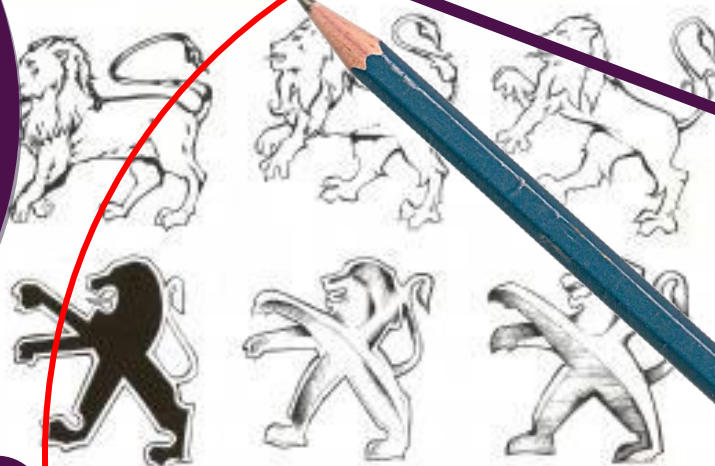
Prénom

> Mini-projet individuel évalué <

TechNO ?

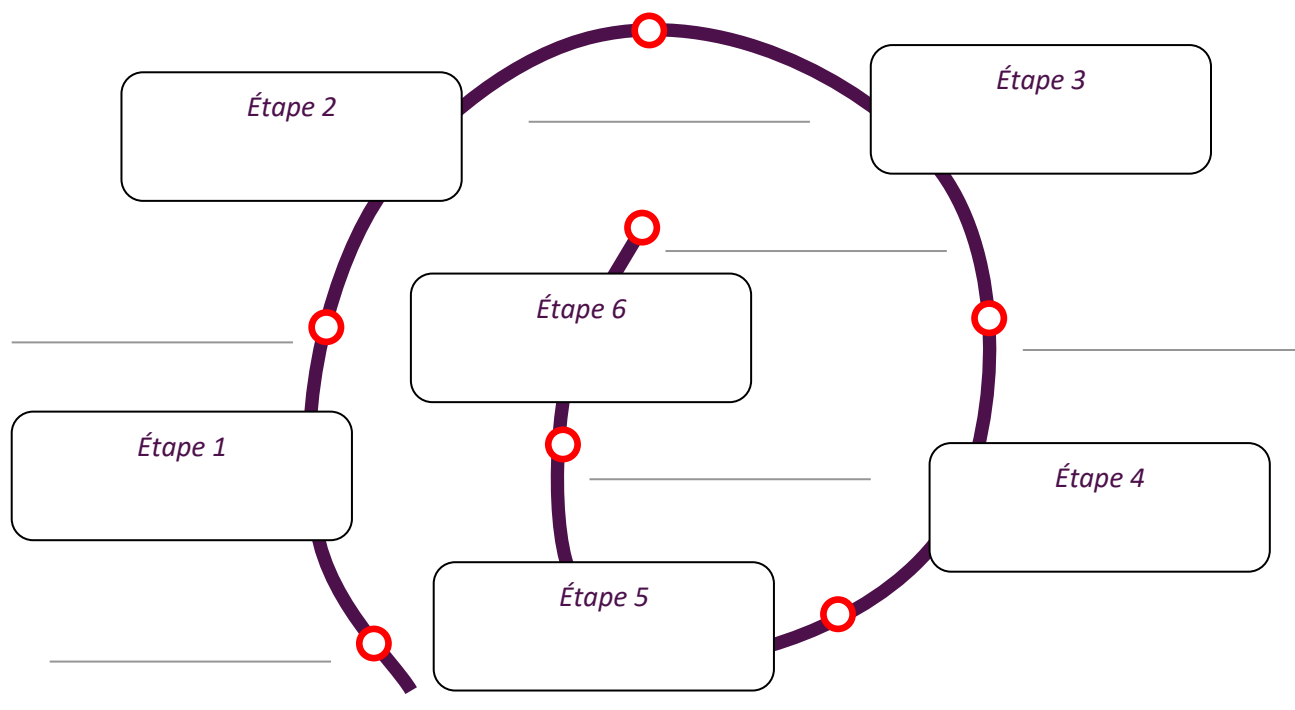
« La Technologie désigne l'ensemble des connaissances et des pratiques mises en œuvre pour offrir à des usagers des produits ou des services. »

Académie des technologies



La démarche de Projet

La création d'un objet technique ou d'un service est rythmée par de grandes étapes qui se succèdent logiquement. Ce processus se nomme « **Démarche de projet** » et est synthétisé dans le schéma ci-dessous :



Le Cahier des Charges Fonctionnel (critères d'évaluation)

FS1 :

FS2 :

FC1 :

FC2 :

FC3 :

FS : (Fonction de Service) C'est la fonction (ou les fonctions) attendue d'un produit afin de répondre au besoin pour lequel ce produit est créé.

FC : (Fonction de Contrainte) « Une contrainte c'est une limitation à la liberté de choix du concepteur ».
Les contraintes recensent les conditions d'utilisation.

Les Études Préalables : ce qu'il faut savoir...

Un logo efficace : c'est un logo aux formes simples et n'utilisant que très peu de couleurs. Une bonne idée véhicule une image positive.



1. Ne pas utiliser de textures
2. Eviter les dégradés de couleurs. Les lettres entrelacées peuvent rendre difficile la compréhension.
3. Trop d'éléments : un logo est synthétique.
4. Il faut utiliser des formes simples, mais un logo doit être unique : il faut donc éviter les formes trop ordinaires.
5. Les petits détails souffriront des changements de formats et de supports (affiche, logo web ou encore autocollant)
6. Il faut utiliser des polices de caractère qui ne sortent pas trop de l'ordinaire. Les mots ne doivent pas être dispersés : ce n'est pas une affiche.
7. Ne pas utiliser de caractères spéciaux (@) sans véritables raisons. Les effets courants des logiciels de retouches donnent un aspect amateur au logo.
8. Une représentation littérale utilisant des cliparts montre le manque d'idée.

De bonnes idées symbolisant deux mots...



La Conception : recherche de solutions



Principe du Brainstorming « remue-méninges » :

La principale phase du brainstorming consiste à émettre spontanément le plus d'idées possibles sans retenue et en les notant toutes. Il faut enfin sélectionner les meilleures idées ou les solutions applicables. En principe, le brainstorming s'effectue en groupe. Pour cette première initiation, la recherche sera individuelle.



Tu travailles sur le thème : _____ (ta future entreprise)

Complète les cases ci-dessous avec ces mots et/ou des mots auxquels tu penses aussitôt.

Puis, autour des cases, inscriis des mots (au moins 10 pour chaque case) qui te viennent à l'esprit, sans réfléchir.

La Conception : esquisses

Enfin, sélectionne des mots parmi tous ceux que tu as écrits. Utilise-les pour réaliser les premières esquisses (brouillons) de ton logo.

Produit fini

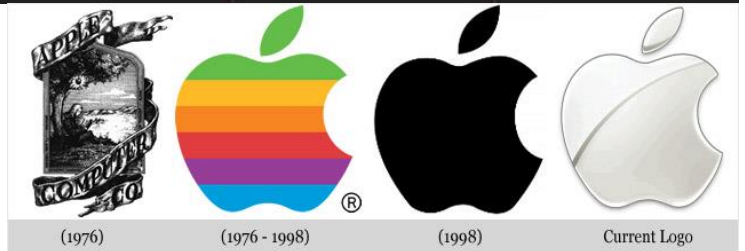
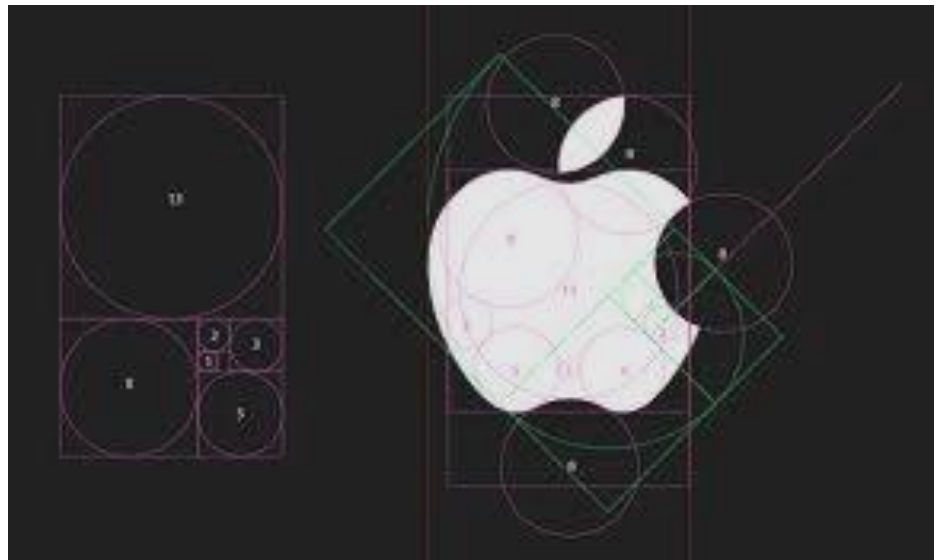
Vous serez évalué sur les critères du cahier des charges, votre créativité et la qualité des réalisations.

Le **Prototype** : une version papier aboutie du logo



Dessin original du logo Nike de Berthold.

La Réalisation



Vidéo d'aide : regarde l'adresse au tableau !

Nous utilisons le logiciel de dessin vectoriel « Inkscape », pour réaliser notre logo final.

Aide mémoire : Fichier > Exporter en bitmap... pour créer une image png.

Sur google : « Inkscape clubic »

Colle ci-dessous ton logo :

