



Association « Les Hérauts Du Jeu »

Compte-rendu de la Réunion de la Commission Communication - 2016.10.29

Contenu

1. Conditions de l'appel à proposition	1
1.1. Conditions générales	1
2. Rappels	2
2.1. Identité visuelle	2
2.2. Logo	2
2.3. Visuel	2
3. Cahier des charges.....	2
3.1. Logo	2
3.2. Visuel	3
3.3. Aspects juridiques	3

1. Conditions de l'appel à proposition

1.1. Conditions générales

- Le présent appel à proposition porte sur la réalisation d'un logo et d'éventuels visuels pour l'association « Les Hérauts Du Jeu ».
- Les propositions doivent respecter le cahier des charges décrit dans la suite de ce document. La lecture des rappels concernant les logos et les visuels est vivement conseillée. Les propositions ne respectant pas le cahier des charges seront écartées de l'appel par la commission communication.
- Les propositions sont à envoyer sous forme d'archive au format ZIP ou 7Z à l'adresse contact@lhdj.org.
- La date limite de réception des propositions est fixée au vendredi 2 décembre 2016 à 22 heures. Toute proposition reçue au-delà de cette échéance ne sera pas étudiée.
- Les adhérents peuvent soumettre plusieurs propositions.
- Les adhérents peuvent faire appel à des tiers pour la réalisation de leurs propositions. Néanmoins les propositions sont présentées au nom du seul adhérent et non du, ou des, tiers.

- Les propositions ont l'obligation d'être placées sous l'une des deux licences proposées (voir section 3.3 Aspects juridiques). Toute proposition ne respectant pas cette obligation ne sera pas étudiée.
- La commission communication étudiera les propositions puis sélectionnera celles présentées au conseil d'administration une semaine avant la tenue de ce dernier.
- Les propositions pourront faire l'objet d'une sélection partielle (exemple : logo seul ou un visuel parmi plusieurs).
- Le conseil d'administration se prononcera sur le logo retenu et les éventuels visuels.
- Tous les documents seront soumis sous format électronique.
- Toutes les illustrations seront fournies sous forme de dessins vectoriels exploitables par des logiciels libres (exemple : logiciel Inkscape et format SVG de préférence).
- Le présent document peut être modifié à tout moment en réponse aux questions et commentaires émis par les adhérents. Il fera alors l'objet d'une nouvelle diffusion.

2. Rappels

2.1. Identité visuelle

- C'est l'ensemble des éléments graphiques constituant la signalétique d'un organisme. Ils permettent de l'identifier et de le reconnaître immédiatement.
- Elle inclue donc tous les autres éléments et outils comme le logo, la charte graphique, les couleurs, etc.

2.2. Logo

- Le logo est un symbole qui identifie une structure sans explication, dans sa forme la plus simple, grâce à l'utilisation d'un symbole ou d'une icône. Un logo ne vend pas directement ni ne décrit l'activité de la structure.
- On le retrouve sur quasiment tous les supports de communication de la structure qu'ils soient institutionnels, marketing ou pour une opération particulière.

2.3. Visuel

- Il sert à illustrer une campagne de communication, un événementiel ou le lancement d'un nouveau produit.
- Il reprend évidemment les codes graphiques de la structure (couleurs, typo), le logo et surtout l'esprit de la structure (si possible...).

3. Cahier des charges

3.1. Logo

- Le logo 2016 doit être considéré comme une évolution du « logo » actuel et non une rupture.
- Il devra
 - Etre simple
 - « Le meilleur logo est celui qu'un enfant peut dessiner dans le sable avec son doigt » (Adrian Frutiger, Eine Typografie, 1995)

- Etre lisible
- Inclure de deux dés au minimum, dont au moins un dé à 6 faces
 - La présence d'au moins un dé autre que le dé à 6 faces est vivement recommandée.
- Inclure les initiales L, H, D et J en capitales
 - Aucune autre inscription ne sera acceptée.
- Inclure les couleurs suivantes :
 - Jaune doré, les valeurs RVB (255, 220, 0) peuvent être utilisées comme base de départ
 - Rouge, en évitant les teintes les plus agressives, les valeurs RVB (255, 64, 32) peuvent être utilisées comme base de départ
 - Gris, devant rester visible tant sur fond blanc que sur fond noir, les valeurs RVB (200, 200, 240) peuvent être utilisées comme base de départ
 - Vert, non « fluorescent », les valeurs RVB (50, 170, 50) peuvent être utilisées comme base de départ

L'ensemble devra être équilibré.

- Le noir et le blanc doivent rester des teintes secondaires, utilisables pour les délimitations des éléments du logo et l'arrière-plan.

3.2. Visuel

- Toutes les propositions sont les bienvenues.
- Le visuel peut présenter une mascotte déclinable en différentes situations (exemple : Eddy, mascotte du groupe Iron Maiden), éventuellement pour des évènements futurs (exemples passés : Horreur & Tremblements, Warp).
- Les déclinaisons du logo sont acceptées.

3.3. Aspects juridiques

- L'intégralité des éléments composant la proposition sera placé par l'adhérent sous licence Creative Commons CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ou sous licence Creative Commons CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Le choix de la licence parmi ces deux est le fait de l'adhérent.
- Cela signifie que les propositions des adhérents doivent, dans leur intégralité, permettre la réutilisation, même dans un but commercial (exemple : vente de t-shirts aux adhérents). Cela concerne notamment les graphiques et les polices de caractères.
- Les couleurs utilisées seront susceptibles d'être remplacées par des teintes « proches » selon les choix définitifs du conseil d'administration.
- L'adhérent certifie que, pris individuellement, tous les éléments composant sa proposition sont mis à disposition sous la licence qu'il aura retenue parmi les deux proposées. Sa responsabilité juridique est engagée sur ce point.
- La plus grande attention sera donc portée à la sureté juridique de l'association « Les Hérauts Du Jeu », et plus encore dans le cas d'intervention de tiers dans la réalisation des propositions.