

CAHIER DES CHARGES
PROJET POP CULT'
IDENTITÉ GRAPHIQUE ET DÉCLINAISONS

SCIENCE ANIMATION

JUIN 2020



Eléments clés de la consultation	2
Qui sommes-nous ?	2
Le projet Pop Cult'	2
Le contexte	2
Les prémices du projet : les Soirées Cult'	3
Le projet Pop Cult'	4
Le compte Instagram	4
Les partenaires du projet	4
Les publics visés	5
Les objectifs visés par le projet	5
Etat d'esprit de Pop Cul', univers et état des lieux de l'identité graphique	5
Objet de la consultation	9
1. Refonte de l'identité graphique de Pop Cult' : logos, charte graphique print et digitale	9
2. Création de l'identité graphique et des gabarits du compte Instagram	10
3. Création d'une campagne publicitaire pour les établissements scolaires et d'enseignement supérieur	12
4. Option - Création d'une vidéo d'introduction	13
Procédure	13
Consultation	13
Interlocuteurs	14
Planning global	14
Cession de droits d'exploitation et de reproduction	14

Éléments clés de la consultation

Qui sommes-nous ?

Basée à Toulouse et à Montpellier, Science Animation est une association culturelle dont la mission est de faire de la "vulgarisation scientifique". Elle développe et anime depuis plus de 35 ans des lieux, des événements, des communautés et des projets pour rendre accessibles à tous les sciences, les techniques et les innovations. Avec le concours de partenaires scientifiques, industriels et éducatifs, elle conçoit des expositions, animations, rencontres ou dispositifs ludiques, pour favoriser l'intérêt, le plaisir, l'étonnement et l'envie de se plonger plus encore au coeur de la recherche et de l'innovation.

www.science-animation.org



Le projet Pop Cult'

Le contexte

Une désaffection des jeunes pour les sciences

De nombreuses études confirment la baisse d'intérêt des adolescents et jeunes adultes pour les domaines scientifiques. Perçue comme trop complexe, source d'ennui ou éloignée du quotidien, la science a perdu cette image de véritable aventure humaine. Alors comment réactiver l'intérêt ? Comment redonner sens à la science ? Comment intéresser des jeunes, et faire de la science un objet de curiosité, de plaisir et de motivation ?

Des publics “non amateurs” difficiles à atteindre

Les actions de culture scientifique et technique ont encore du mal à toucher le public des 12- 30 ans, en dehors du cadre scolaire. Plus dur encore : réussir à faire venir un public désintéressé des sciences, voire totalement réfractaire à la culture scientifique. Un beau défi qui nécessite de construire une offre adaptée, construite autour de leurs codes et non ceux de la culture scientifique. Quel format pourrait motiver un public non amateur de sciences ? Allons même plus loin : quel format lui donnerait envie de s’investir dans un projet et participer à son élaboration ?

La culture populaire, source de plaisir et d’engagement

La culture populaire est une culture “issue du peuple”, qui se veut accessible à tous, en opposition avec la culture universitaire ou celle de l’élite. Longtemps décriée, elle fait aujourd’hui l’objet d’études scientifiques et de réflexions sur notre société. Par ailleurs, avec l’essor des nouveaux médias, les jeunes (et bien plus) en sont aujourd’hui imprégnés, consommant de nombreuses oeuvres au quotidien (cinéma, séries, jeux vidéo, bandes dessinées, livres de fantasy...). Mais si cette culture a la faculté de rassembler et d’engager ces jeunes, elle véhicule parfois de fausses informations scientifiques. Comment exploiter cette “pop culture” pour partager les sciences et la démarche scientifique ? Comment éveiller l’esprit critique face aux oeuvres que l’on consomme ?

Les prémices du projet : les Soirées Cult'

Les Soirées cult' : des rencontres mêlant expertises scientifiques et culture populaire

Lancées par l’association Science Animation, les « Soirées Cult' » sont des soirées animées et conviviales où l’on rencontre des experts pour décrypter des séries, films ou jeux vidéo phares du moment.

A partir d’un objet de la culture populaire, de nombreux sujets de société et les recherches scientifiques associées peuvent être abordés et discutés avec le public : la question du nucléaire à travers la série Chernobyl, le climat avec Game of Thrones ou encore le parallèle entre la politique américaine et La Servante écarlate...

Ces soirées permettent de toucher un nouveau public, d’adolescents et jeunes adultes, fréquentant peu les conférences scientifiques.



Sept rencontres ont déjà été expérimentées en Occitanie, chacune remportant un franc succès auprès du public attendu.

Science Animation souhaite aujourd’hui déployer le plus largement possible ce format.

Le projet Pop Cult'

Science Animation souhaite développer des formats mêlant sciences et pop culture à travers :

- L'organisation de soirées durant toute l'année sur toute la région Occitanie
- La création d'un compte Instagram
- L'organisation d'animations dans les établissements scolaires

Le nom "Pop Cult'" est le nom plus général du projet, incluant donc les Soirées Cult', mais également le compte Instagram.

Le compte Instagram

Science Animation souhaite lancer en septembre 2020 un compte sur Instagram, nommé "Pop Cult' " autour de la ligne éditoriale « la pop culture dans l'œil des experts ». Il s'agira d'un média à part entière, proposant du contenu informationnel, toujours sur des questions science-société, sous le prisme de la culture populaire.

La bio : "Ici, on décrypte séries, films, jeux vidéo... pour mieux comprendre notre monde !"

Exemples de contenu :

- Dans The Walking Dead, une épidémie a envahi la Terre, transformant la population en zombies. Mais est-ce possible ? Peut-on être à la fois mort et vivant ? + explications
- Dans Star Wars, les engins spatiaux peuvent voyager sur des années-lumière. Quand pourra-t-on en arriver là ?
- Saviez-vous que des chercheurs ont réellement étudié la possibilité d'avoir un climat comme dans Game of Thrones ?

Quelques modèles de comptes inspirants en terme de contenu :

- [CurieuxLive](#) est un compte Instagram géré par une structure équivalente à Science Animation en Aquitaine. Il partage chaque jour des questions et anecdotes sur les sciences.
- [Nota Bene](#) est une chaîne Youtube sur l'Histoire, qui réalise notamment des vidéos décryptant des œuvres de la culture populaire
- [Netflix](#) ou encore [Allociné](#). qui restent des modèles de community management autour de la pop culture.
- [Drop of curiosity](#) anime un compte Instagram publiant régulièrement des infos sur les neurosciences.

Les partenaires du projet

La Région Occitanie (Service Accompagnement des Etudiants et Diffusion Scientifique, Direction de la Recherche, du Transfert Technologique et de l'Enseignement Supérieur) : financeurs du projet.

Kimiyo, association de culture scientifique et technique basée dans l'Hérault : l'association participe au projet Pop Cult'. Elle prévoit l'organisation de Soirées Cult' sur la région et participera activement à l'animation du compte Instagram avec Science Animation.

Cahier des charges - Projet Pop Cult' - Identité graphique et déclinaisons

Carrefour des sciences et des arts, association de culture scientifique et technique basée dans le Lot : l'association participe au projet Pop Cult'. Elle prévoit l'organisation de Soirées Cult' sur la région.

Les publics visés

Publics prioritaires :

- 15 - 35 ans, non amateurs de sciences, amateurs de pop culture, habitant la région Occitanie
- 15 - 35 ans, amateurs de sciences habitant la région Occitanie
- 12 - 18 ans, en contexte scolaire
- 18 - 25 ans, étudiants

Publics secondaires :

- Amateurs de sciences, tous âges, tous territoires
- Amateurs de pop culture, tous âges, tous territoires

Les objectifs visés par le projet

Objectifs culturels :

- Rapprocher les scientifiques des jeunes à travers 1) un format de rencontres convivial et favorisant la discussion, 2) un compte Instagram mêlant culture et divertissement. Il s'agit d'offrir une image positive de la recherche et de ses acteurs.
- Lutter contre les fausses idées et favoriser l'esprit critique, en décryptant le vrai du faux dans les séries, films et jeux vidéo phares.
- Faire découvrir ou démystifier des métiers, et valoriser des expertises, en sortant la recherche des laboratoires et des entreprises pour aller à la rencontre des publics. Une attention particulière est portée sur la valorisation des femmes scientifiques.
- Créer un projet en adéquation avec les attentes des 15 - 35 ans en proposant des formats originaux, modernes, amusants et faisant écho à la "culture fan".

Objectifs de communication :

- Rendre la marque "Pop Cult' / Soirées Cult' " visible, identifiable et engageante pour le public des 15 - 35 ans. Ce public a en effet tendance à s'engager autour de « marques » dans lesquelles il se reconnaît et reconnaît ses centres d'intérêt et valeurs.
- Favoriser la création d'une communauté de fans et curieux autour de Pop Cult'
- Amener du public aux rencontres et sur le compte Instagram

Etat d'esprit de Pop Cult', univers et état des lieux de l'identité graphique

Seules les Soirées Cult' disposent actuellement d'une identité graphique, uniquement déclinée sur le web (en format portrait et bannière).

Il s'agit de textes en néon sur un fond "Mur". Des images des oeuvres de pop culture y sont affichées.

Cet univers s'est inspiré du [site PopCorn](#).



Lors de la toute première soirée, nous avons réalisé un visuel très différent, cachant des références à de nombreuses séries TV.



Par ailleurs, certains codes liés à la culture "pop" se retrouvent dans chaque Soirée Cult', pour créer une ambiance conviviale "soirée télé, comme à la maison" :

- Les discussions sur un canapé
- Le pop corn
- Les objets dérivés et affiches de séries et films
- Des quiz



La baseline est "La pop culture dans l'oeil des experts".

A savoir : une consultation a été faite auprès d'un avocat afin d'évaluer les règles de bon usage des oeuvres. Si l'organisation des soirées (gratuites) et la création d'un compte Instagram relèvent du principe de citations dans un but informationnel, les actions de communication sont beaucoup plus contraintes par la propriété intellectuelle. Il est important de bien prendre en compte cela.

Objet de la consultation

1. Refonte de l'identité graphique de Pop Cult' : logos, charte graphique print et digitale

Science Animation souhaite remettre à plat l'identité graphique afin de pouvoir la décliner sur de multiples supports et créer des logos pour Pop Cult' et Les Soirées Cult'.

- Logos : Création des logos "Les Soirées Cult' " et "Pop Cult' ".
Ces deux logos devront être similaires.
Ils devront pouvoir s'adapter à tous les types de supports, quel que soit leur format. Ils doivent pouvoir s'intégrer dans un autre visuel, par exemple dans le cadre d'un autre événement, en tant que partenaire.
Des versions pour fond clair ou fond foncé devront être proposées.
- Identité graphique :
Idéalement (mais cela n'est pas fermé), cette nouvelle identité graphique s'inspirera de l'ancienne base graphique des Soirées Cult'.
Elle doit refléter l'esprit de la pop culture, reprendre ses codes. Elle doit être dynamique, colorée, festive.
Elle doit pouvoir être déclinée en n'importe quel support et n'importe quelle dimension : print, web, objets publicitaires, vidéos. Formats portrait, carré ou paysage. La déclinaison doit pouvoir être faite à travers les posts d'un compte Instagram, ce qui implique que cette identité puisse facilement s'associer à du texte, des images, des gifs...
Elle doit pouvoir inclure les logos du porteur de projet et de ses partenaires clés.
- Déclinaisons
Le prestataire devra fournir 4 déclinaisons de l'identité graphique : 1 portrait, et 1 paysage, génériques ; 1 portrait, et 1 paysage, pour annoncer une Soirée Cult'.

Les logos, l'identité graphique et ses déclinaisons doivent pouvoir être utilisés avec les logiciels classiques de bureautique et les principaux logiciels de graphisme : Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator. Les éléments doivent être mis à disposition en format ouvert vectoriel modifiable par Science Animation (.indd, .ai, .eps).

Les polices de caractère utilisées devront être compatibles PC et Mac et être fournies à Science Animation.

A noter : Science Animation n'envisage pas dans l'immédiat de développer un site web consacré au projet, néanmoins cette possibilité est envisagée pour l'année prochaine. L'identité graphique devra donc pouvoir être déclinée en site web. Mais nous n'attendons pas dans cette présente consultation la création du webdesign d'un site.

2. Création de l'identité graphique et des gabarits du compte Instagram

Nous attendons du prestataire de nous fournir l'identité graphique du compte instagram Pop Cult', déclinée de celle globale du projet.

Cela doit inclure :

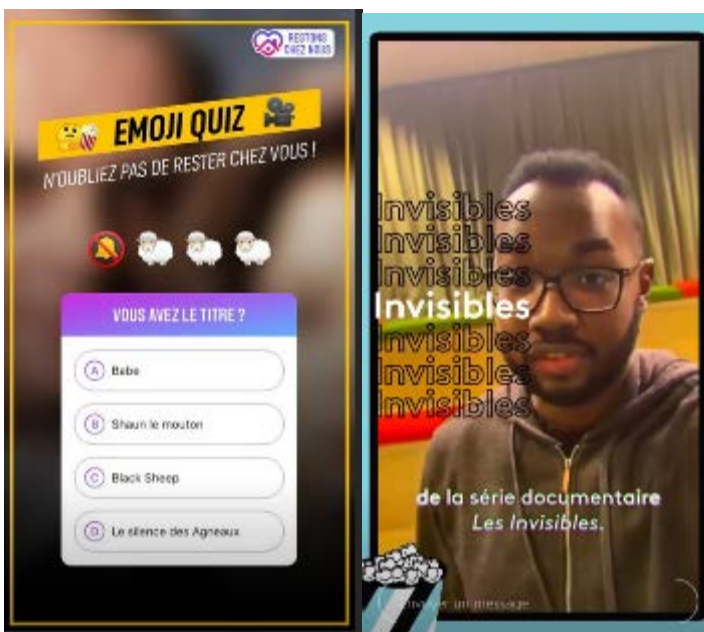
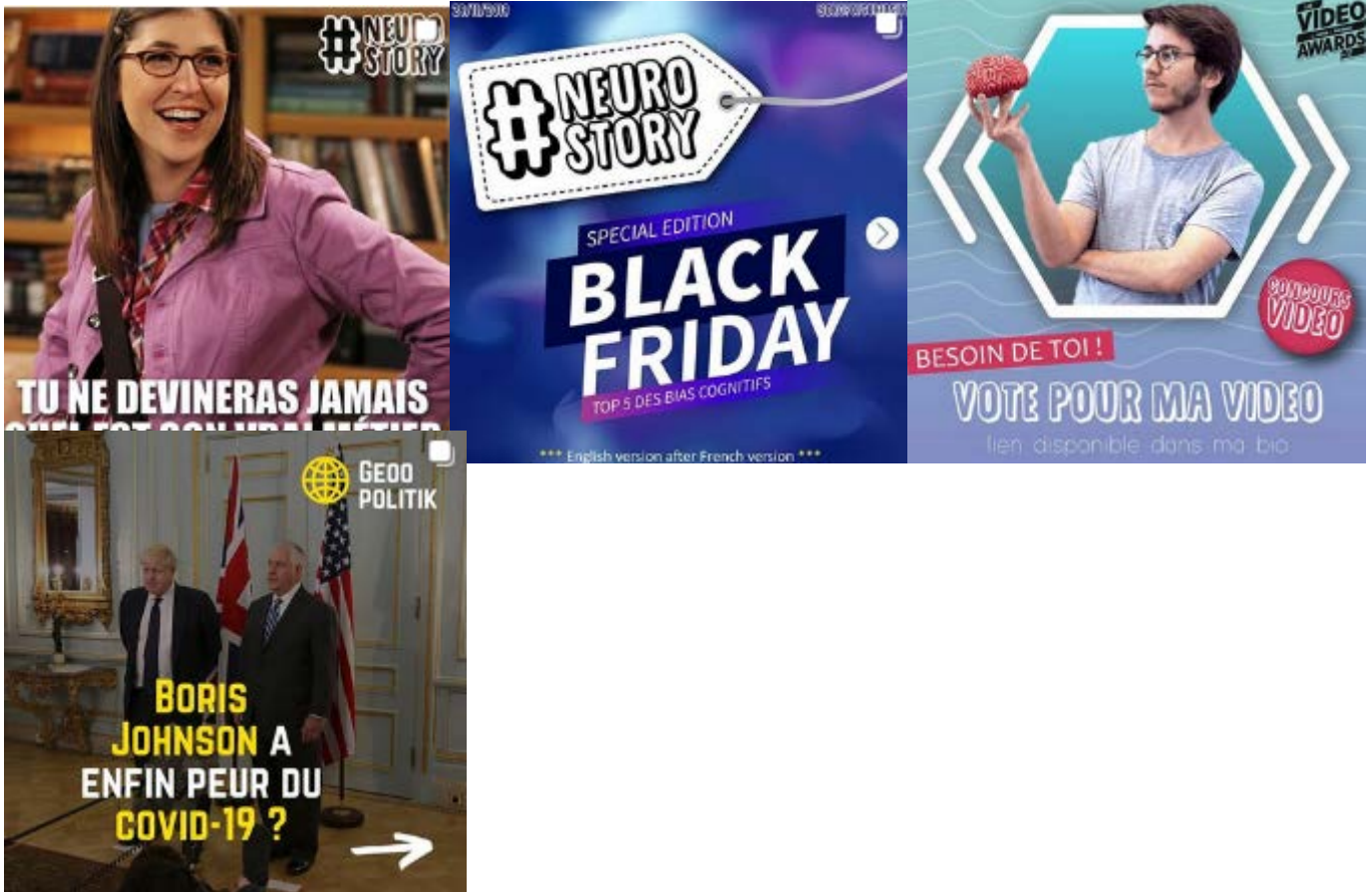
- L'image avatar
- Au moins 5 gabarits graphiques (cela n'inclut pas de travail sur le contenu) de posts classiques ou pour Stories, définis avec Science Animation. Ces gabarits pourront intégrer des photos, des illustrations, du simple texte, du gif ou de la vidéo. Idéalement, les gabarits pour story seront animés. Ces gabarits devront garder une unité, inspirée de l'identité graphique du projet. Le type de contenu, le format de contenu et la ligne éditoriale seront fournis par Science Animation.

Dans sa réponse, le candidat devra préciser le coût par création d'un gabarit de post.

N.B. : La gestion du compte Instagram nécessitant de publier très régulièrement, les gabarits doivent pouvoir être modifiés et déclinés facilement par une personne ayant les bases de la PAO, mais n'étant pas graphiste.

Inspirations :







3. Création d'une campagne publicitaire pour les établissements scolaires et d'enseignement supérieur

Pour toucher l'ensemble des lycéens et des étudiants de la région, Science Animation souhaite lancer en janvier 2021 une campagne de communication sur la science, en s'appuyant sur les codes de la pop culture, pour montrer que la science est partout.

Cela pourrait par exemple prendre la forme d'un support tel qu'un set de table diffusé dans les restaurants scolaires et universitaires. Néanmoins, nous attendons du prestataire sélectionné un travail créatif complet autour du concept de cette campagne, de son format et de sa mise en oeuvre.

Cette campagne devra :

- Reprendre le concept des Soirées Cult' (citations d'experts, jeux quiz...) et sa charte graphique et envoyer vers le compte instagram
- Etre diffusée dans les établissements, mais aussi sur le web.
- Permettre une déclinaison sur différentes thématiques. Par exemple, autour des oeuvres liées à l'espace, autour des séries post-apocalyptique, sur la fantasy...
- Respecter les règles de la propriété intellectuelle des oeuvres

Un format de communication devra être conçu par le prestataire.

Mais ce dernier devra permettre à Science Animation de le décliner sous d'autres formats, print ou web.

Par exemple, si la piste se porte vers la diffusion d'un set de table, le prestataire devra concevoir le visuel du set de table, et fournir tous les éléments nécessaires à Science Animation pour le décliner dans un autre format tel qu'une bannière web.

A noter : les impressions seront prises en charge par Science Animation.

4. Option - Création d'une vidéo d'introduction

Il s'agit de créer une vidéo de quelques secondes reprenant l'identité graphique de Pop Cult' (motion design à privilégier). Cette séquence doit pouvoir être intégrée en début de vidéos, afin de les introduire.

Nous souhaitons une déclinaison en format vidéo pour Youtube (format paysage) et format pour Instagram (format portrait).

[Exemple sur FranceTv slash.](#)

Nous souhaitons estimer le coût de la réalisation de cette vidéo. Mais cela n'entre pas dans les impératifs de cette consultation.

Procédure

Consultation

Les candidats sont invités à produire un mémoire technique comprenant :

- Une présentation du candidat.
- Un portfolio détaillé présentant des créations antérieures (réalisées par les mêmes personnes qui travailleront sur le projet), dont des références sur une prestation comparable à celle de l'objet de la consultation.
- Une note d'intention dans laquelle le candidat exprimera sa perception du projet et la méthodologie employée pour la réalisation des prestations.

Cahier des charges - Projet Pop Cult' - Identité graphique et déclinaisons

- Une esquisse de l'identité graphique de Pop Cult' serait appréciée mais non obligatoire.
- Une proposition financière détaillée pour l'ensemble de la prestation. La proposition tarifaire devra inclure le nombre de propositions soumises ainsi que le nombre d'aller-retour.
- Phasage détaillé de réalisation du projet.

Date limite de remise des offres : Mercredi 24 juin 2020

Interlocuteurs

Référent

Audrey Bardon (responsable communication – Science Animation)

Autres membres du Comité de projet :

Johan Langot (Directeur - Science Animation)
Anais Moressa (Chargée de projet - Science Animation)
Lauriane Bissengué (Chargée de mission - Science Animation)
John Bandelier (Directeur - Kimiyo)
Enzo Blondeau (Chargé de projet - Kimiyo)

Planning global

- Mercredi 24 juin 2020 : fin de la consultation
- Semaine du 29 juin 2020 au plus tard : choix du prestataire
- Juillet 2020 : travail sur l'identité graphique, et ses déclinaisons. Échanges entre l'agence et le référent du projet
- Semaine du 27 juillet 2020 (au plus tard) : validation de la piste retenue par le comité de projet.
- Août - Septembre 2020 : Création des déclinaisons de la charte graphique
- Août - Septembre 2020 : travail sur l'identité graphique et les gabarits de posts du compte Instagram
- Semaine du 21 septembre 2020 (au plus tard) : lancement du compte Instagram
- Septembre - Novembre : travail sur le concept de campagne de communication pour les scolaires et étudiants
- Janvier 2021 : lancement de la campagne de communication dans les établissements scolaires et d'enseignement supérieur

Cession de droits d'exploitation et de reproduction

Le prestataire cède à Science Animation, à titre exclusif, l'intégralité des droits d'exploitation, de reproduction et d'adaptation l'identité graphique, les supports et logos, sans limitation de temps, de lieu, d'étendue et de destination.

Les fichiers sources permettant de modifier les supports créés devront être cédés à Science Animation dans leur intégralité, afin que Science Animation puisse les modifier.

Merci de communiquer par email votre dossier de candidature à :
audrey.bardon@science-animation.org et anais.moressa@science-animation.org
AVANT LE 24 JUIN 2020

**Pour tout renseignement : Audrey Bardon, audrey.bardon@science-animation.org,
05 61 61 00 06 ou 06 76 96 69 78**