



*Dessine-moi
une histoire.*

Merlin

L'agence créative
qui déchire

Le client
de renom

 **MOLESKINE**



Le lieu de
l'évènement

Le projet

"Dessine-moi une histoire"



01. Context P.3	04. Application « Ncode » P.29	07. Questionnaires UX P.57
02. Brief client P.9	05. Site « Dessine-moi une histoire » P.33	08. Divers P.60
03. Plan de communication & l'évènement P.17	06. L'identité graphique P.53	

Dans le cadre du lancement de son nouveau produit, la SmartKidz, l'entreprise Moleskine a fait appel à l'agence créative et ludique Merlin.

Ensemble, ils ont imaginés le projet "Dessine-moi une histoire".

Il s'agit en fait d'un concours d'écriture et d'un plan de communication pensé de manière à sensibiliser parents et enfants à ce nouveau système interactif et innovant d'apprentissage du dessin et de l'écriture.

“

"Les yeux sont aveugles", alors DMUH encourage les enfants à dépasser leur frontière créative.

”

Mathilde Luce-Lucas,
Développeuse Front End & Back End chez Merlin

Ce projet se déroulera en trois phases distinctes :

- 01.** **Présentation du produit et lancement du concours d'écriture** sur le site de "Dessine-moi une histoire".
- 02.** **Annonce des résultats du concours et démonstration du produit** lors du Salon de la Littérature et de la Presse Jeunesse 2016.
- 03.** **Exposition des réalisations** faites pendant le concours et le SLPJ sur le site.

CONTEXT



Partie de la collection Moleskine

Contexte

| 01

L'agence Merlin.

Présentation

Merlin est une agence de communication digitale: branding, études, communication, réalisations, nous gérons le processus de vente de A à Z.

Nous travaillons à la demande de grandes entreprises avec des budgets importants et des besoins précis, et dont les projets touchent le domaine culturel et de l'apprentissage (comme par exemple la cité des sciences). Nos styles de communication sont innovants: nous travaillons dans le domaine de l'imaginaire et du fantastique, conduisant ainsi nos clients et leurs cibles jusqu'à la frontière entre rêve et réalité.



En plus des supports de communication habituels, notre entreprise propose à ses clients, l'utilisation, dans leurs projets, de technologies de pointe encore peu connues du grand public pour nous adresser aux plus petits des humains: les enfants de 6 à 10 ans.

Ce projet se déroulera en trois phases distinctes :

- 01.** Les technologies qui ne nécessitent **pas d'investissement commercial** de la part du client final (exemples: panneaux publicitaires interactif, hologrammes).
- 02.** Les technologies qui nécessitent un **investissement courant** de la part des proches de la cible finale, comme l'achat d'une tablette (exemple: technologies NFC).
- 03.** Les technologies qui nécessitent un **investissement peu conventionnel**, comme l'achat de lunettes à réalité augmentée.

Au vu de nos projets, nous avons décidé de mettre un point d'honneur à apporter une attention toute particulière à deux points capitaux destinés à plaire au public de nos clients: l'illustration et le storytelling (c'est-à-dire l'art de raconter une histoire et de créer des émotions).

Le Salon du Livre et de la Presse Jeunesse & Moleskine.

“
Selon NPD, **91% des enfants entre 2 et 17 ans jouent aux jeux vidéos.**
Peu surprenant, puisque **16% possèdent déjà leur propre tablette.**
”

Le Salon

Du 30 novembre au 5 décembre prochain, aura lieu à Montreuil, la 32^e édition du Salon du Livre et de la Presse Jeunesse! Un rendez-vous incontournable pour enrichir la culture des enfants – bande-dessinée, art, cinéma, numérique, presse, voix; il y en a pour tous les goûts, au SLPJ.

Une nouvelle fois et pour cette nouvelle édition du SLPJ, de nombreuses activités seront organisées pour divertir et faire le plein d'histoires et de rêves pour les enfants. Il y aura donc comme chaque année, des lectures, des rencontres avec des auteurs jeunesse (mais pas que), des dédicaces, parcours littéraires, mais aussi des ateliers d'illustration, des projections de films d'animation et autres surprises en tout genre. Et tout cela à découvrir tout seul (comme un grand), en famille, en groupe ou même en groupe scolaire et associatif.

C'est à ce moment que notre client compte faire une partie grande de la promotion de son nouveau produit pour enfant.

CONTEXT

*La célèbre
marque,
Moleskine*

Ce client, qui est-il ? Il s'agit de la célèbre entreprise Moleskine. Créée en 1997 en Italie (mais déposée en tant que marque seulement 10 ans plus tard, après son rachat en 2007), l'entreprise a déjà une histoire, un patrimoine riche et une image de marque des plus respectueuses.

Elle propose pendant des années à ses clients un produit-phare, le carnet de notes Moleskine. Ce carnet de notes qui, comme il est si bien dit, sur leur site: « est l'héritier du légendaire carnet des artistes et des intellectuels des deux derniers siècles, de Vincent Van Gogh à Pablo Picasso, en passant par Ernest Hemingway et Bruce Chatwin ».



Magasin parisien de Moleskine

Durant des années, la marque s'est diversifiée en vendant d'autres articles comme de la papeterie, des agendas, instruments d'écriture et accessoires de lecture. Mais, aujourd'hui, à l'ère du numérique, de nouveaux produits connectés font leur apparition.

Des générations durant, Moleskine a su gagner et conserver une très bonne image, celle d'une entreprise de luxe qui propose des beaux articles de qualité.

L'agence Merlin.

En continuation de sa ligne « Smart Writing Set » et « Evernote », Moleskine va désormais commercialiser une nouvelle innovation : la SmartKidz.

Le PenKidz+ est un stylo « intelligent » connecté à des carnets Moleskine spéciaux. L'utilisateur dessine ou écrit sur le carnet et capture chaque trait de stylo au fur et à mesure de l'avancée du projet. Grâce à une connexion Bluetooth, l'application transfère en temps réel toutes les notes à main levée, de la page à l'écran sur l'application tablette ou mobile.

Le PenKidz+ est une version améliorée du Pen+ (le stylo du « Smart Writing Set » pour adulte), puisque celui-ci dispose d'une encre effaçable avec une gomme spéciale. Les enfants ont souvent besoin de gommer leurs tracés et de recommencer plusieurs fois.

Voilà donc pourquoi, l'entreprise Moleskine a mis au point le PenKidz+ (le stylo du « Smart Writing Set » pour enfant). Il s'agit d'un stylo réversible avec une mine à l'encre effaçable, d'un côté et la gomme qui va avec, de l'autre.

“ Picking up a crayon and **making marks on paper** is often the very **first art activity** for young children. ”

Le carnet "Paper tablet"



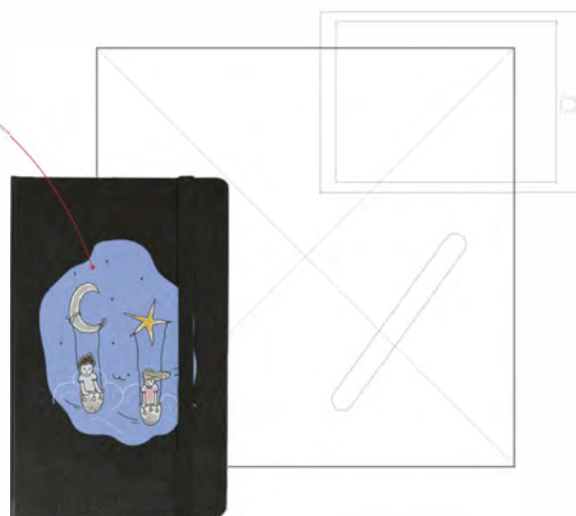
Carnets en différentes couleurs



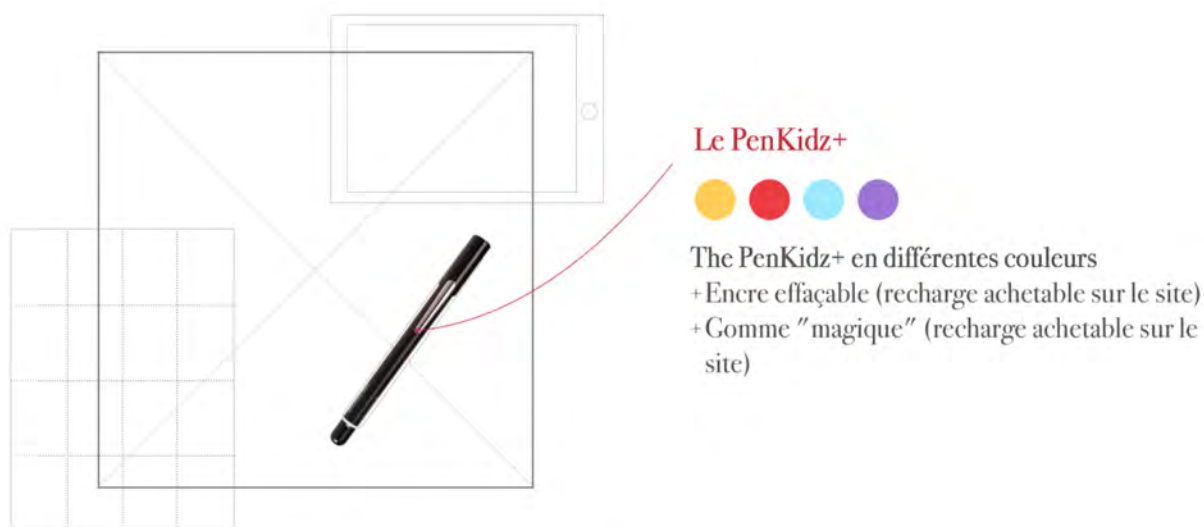
ABC

Carnets différentes thématiques:

- Dessins thématiques diverses
- L'alphabet
- Cahier de vacances
- Etc.



Le Paper tablet version Kidz



Le Pen+ version Kidz

Une fois le travail terminé, l'application propose une fonctionnalité de partage. Il suffit de toucher l'icône enveloppe sur la page du carnet pour envoyer instantanément un mail avec le contenu de la page.

De plus, l'application permet à ses utilisateurs d'enregistrer de l'audio (synchronisé avec le stylo) pendant que l'on utilise le carnet ou même de la vidéo.

L'application Ncode a également un système de « tags » et de filtres, permettant à l'artiste de trier et d'organiser ses créations (par chapitres, par exemple, ou collections).

Une autre fonctionnalité clé de ce nouveau produit est le fait que l'application Ncode, peut convertir du texte manuscrit en texte digital – et directement le transférer à un éditeur de texte sur votre ordinateur, ou l'envoyer par email par exemple.



Grâce à l'application et le stylo, l'enfant pourra également jouer à des jeux éducatifs (exemple: apprendre à former correctement des lettres en recopiant sur l'écran ou sur le cahier) ou récréatif. Il pourra télécharger ces jeux directement sur l'application Ncode. Moleskine a également pensé aux parents qui voudrait chercher à limiter l'utilisation du produit (comme par exemple, limité le temps d'utilisation par jour ou pour empêcher les téléchargements de jeux ou bloquer leur utilisation).

Pour 204€ (soit \$229.95 USD), les enfants auront le pack de départ de la SmartKidz contenant un carnet Moleskine connecté (238 pages), un stylo PenKidz+, un câble de chargement, une recharge d'encre, une gomme de recharge et une notice (ainsi que l'habituel livret « L'histoire de Moleskine ». Un budget finalement abordable, quoique non négligeable, pour un outil qui pourra remplacer les cahiers standards des enfants et leurs nombreuses feuilles de dessin. Un produit de rêve donc, mais hors de portée des petits budgets – comme celui des étudiants, des familles nombreuses, des artistes peu reconnus, et tant d'autres. Moleskine se lance donc à la conquête d'un nouveau type de clients : les enfants de 6 à 12 ans.

Les innovations de Moleskine, et notamment sa participation avec Adobe pour ses carnets connectés du même nom (qui uploadait directement vos croquis dans votre Cloud), lui ont fait gagner une grande popularité – mais aussi une réputation de marque « semi-luxueuse », car ses prix restent élevés comparés aux autres carnets et notebooks de ses concurrents.

Pourtant, le but de Moleskine à sa création n'était pas forcément de faire partie de l'élite – mais de faire revivre « l'âme des artistes », – le principe n'était que de fournir aux artistes un compagnon qui saurait leur rester fidèle, car il est résistant, et qui pourrait les accompagner partout en se faufilant dans leur poche.

Voulant retrouver ses racines, Moleskine a donc décidé de se lancer sur un tout nouveau marché, plus accessible : La Jeunesse.



Brief client

02

Réflexions de/sur Moleskine.

Le digital est devenu une très grande partie de notre vie : téléphones, tablettes, télévisions, automatisations, robots, nouvelles technologies – on les aime ou les déteste, mais ces produits « nouveaux » sont désormais bel et bien des éléments irremplaçables de notre quotidien.

“

Tips for parents: **start talking** about **digital media** use with your children at an early age!

Insafe Network.

Organisme visant à apprendre les bonnes pratiques d'Internet à la population

”

Pour la jeunesse aussi les choses changent: tablettes à l'école, tableaux interactifs, stylos anti-fautes d'orthographe et cartables « dématérialisés », en bref, des tas de nouveautés qui peuvent donner le tournis.



Cette banalisation des technologies pour enfants inquiètent certains parents qui accusent notamment ces produits de nuire au développement des enfants, de les empêcher de dormir, de les inciter à la débauche et à l'échec scolaire, de causer des troubles du comportement.

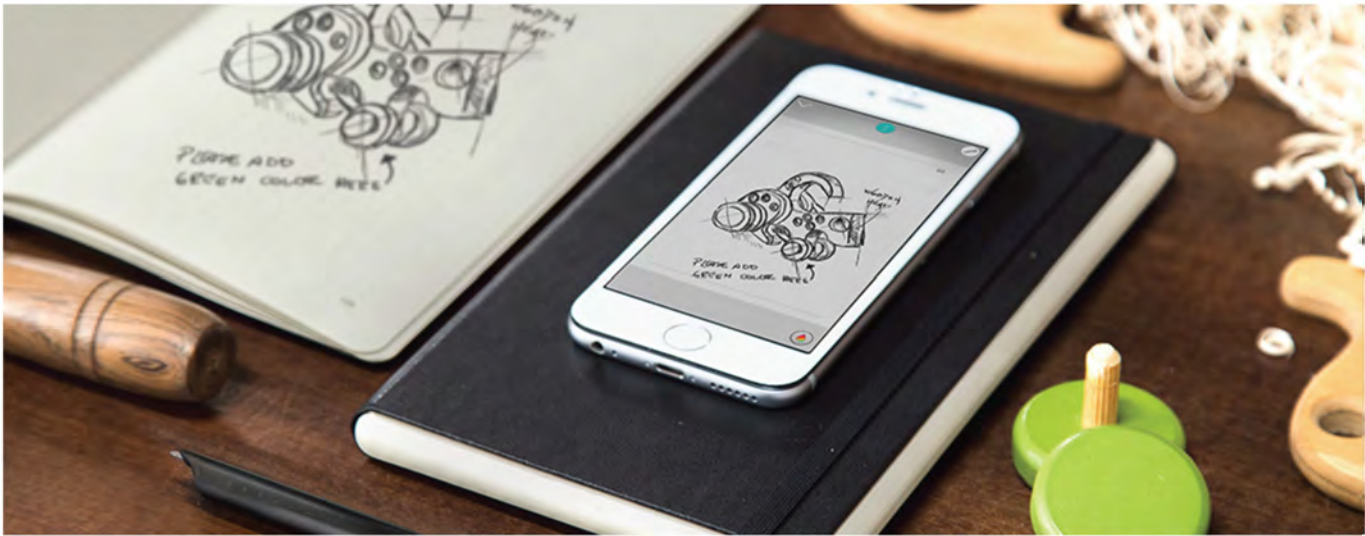
Si certaines de ces accusations ont été scientifiquement prouvées, la plupart reste fictive et une incompréhension face à l'arrivée bouleversante d'un nouveau monde où certains adultes ne se retrouvent plus.

Le besoin de transmettre des valeurs culturelles et traditionnelles à l'enfant devient donc d'autant plus important pour les parents : les faire lire, écrire, jouer, les aider à devenir sociables et à développer des opinions et des idées sont des points fondamentaux de l'éducation d'un enfant – et qui se retrouvent pourtant changés (si ce n'est chamboulés) par les nouvelles technologies. Et pourtant ! Peut-on vraiment dire que le mode de vie des enfants a tant changé durant les vingt dernières années ? Le processus d'apprentissage se digitalise, mais ce sont les mêmes choses qu'ils apprennent à l'école, les mêmes tables de multiplication qu'ils récitent, les mêmes soleils jaunes et maisons rouges qu'ils gribouillent sur des coins de murs.



Conclusion de cette réflexion

Moleskine l'a d'ailleurs bien compris – face à un marché menacé (l'ultra-digitalisation et l'abandon des processus de travail papier, alors que 90% de son chiffre d'affaire repose sur la vente de carnets), l'entreprise n'a eu d'autre choix que d'imaginer de nouveaux produits, plus en phase avec notre ère informatique. Dans l'espoir de séduire une nouvelle clientèle, de « populariser » son image et de rester dans la course du commerce actuel, l'entreprise a donc imaginé une nouvelle version de son produit « Smart Writing Set », l'édition kids: SmartKidz.



La SmartKidz

Cible.

Grâce à son nouveau produit, la marque Moleskine cherche à toucher un tout nouveau public. En créant une version adaptée de la Smart Writing Set pour les enfants de 6 à 12 ans (« SmartKidz »), la marque cherche à se diversifier.

En effet, imaginez les avantages d'un tel produit:

- 01.** Encouragement à l'utilisation d'un outil papier pour dessiner et écrire.
- 02.** Apprentissage de l'écriture et de la lecture grâce à des jeux interactifs.
- 03.** Retranscription possible des cours pris sur des cahiers pour corriger les fautes et les modifier.
- 04.** Etc.

“

Moleskine® est l'héritier du **légendaire carnet des artistes et des intellectuels** des deux derniers siècles.

”

Objectifs.

En effet, imaginez les avantages d'un tel produit:

- 01.** Faire connaître le produit aux **parents, enfants**, mais également aux **écoles**.
- 02.** Conserver l'**image** de créatrice de **produits de luxe de Moleskine**, tout en donnant au produit une image d'**outil quotidien**, accessible à tous.
- 03.** Communiquer sur le produit comme étant un **outil de travail**, mais également, d'**apprentissage, de création et divertissement**.
- 04.** **Dédiaboliser le digital** auprès des parents et des écoles en montrant **les avantages d'un tel outil**. Faire en sorte que la partie digitale de l'objet pousse à l'**épanouissement personnel de l'enfant** et de sa créativité.

BRIEF CLIENT



Jouets électroniques & applications.

Amazon.com

Un coup d'œil sur Amazon.com prouve que le marché du jouet électronique pour enfants n'est pas encore très développé – mis à part quelques robots (les classiques animaux de compagnie) et les « drawing tablets », il n'y a pas vraiment de nouveautés comparé à ce qu'il se faisait pour les générations précédentes.

App Store

Cependant, il nous est paru important de regarder sur l'App Store. Là se présentent une multitude de jeux, la plupart se voulant ludiques, pour enfants. Mais ceux-ci ciblent distinctement les plus jeunes bambins (de 2 à 6 ans), loin de notre cible plus âgée (6-12 ans).

Le marché semble donc assez libre de ce côté.

Carnets connectés.

Malgré le côté novateur du produit SmartKidz, plusieurs concurrents sont également déjà dans la course. Le DigitalPen, le Livescribe et le Staedtler sont tout les trois des outils qui ressemble à la SmartKidz, les fonctionnalités de bases sont très proches et leurs prix plus ou moins similaire au nouveau produit de Moleskine. Toutefois, ces produits ne bénéficie pas d'une image de marque suffisante pour être des concurrents importants pour la marque.

Le Rocketbook est actuellement en cours de financement participatif sur Indiegogo, Rocketbook a déjà explosé le plafond de la campagne lancée pour le projet, ce qui fait de cet objet, une menace à ne pas négliger. C'est également le cas pour le Bamboo Spark qui est le produit développer par Wacom.



L'agence MNSTR met actuellement en place Le MNSTRSCOPE :

« Entre les pages blanches dédiées à la prise de notes classiques viennent s'intercaler des pages illustrées, au contenu caché, qui pourront être dévoilées grâce à votre smartphone. Une fois téléchargée sur son terminal mobile, l'application

MNSTRSCOPE qui utilise la technologie de reconnaissance d'images et de réalité augmentée, permet de découvrir diverses interactions entre le papier et l'écran ».

“

Some experts are arguing against a **"Techno-panic mindset"** that worries parents unnecessarily.

”



La SmartKidz

Autres exposants.

Divers exposants

Bien que la liste des exposants au Salon du Livre et de la Jeunesse n'ait pas encore été annoncée, on peut se baser sur les stands de l'année dernière pour deviner notre concurrence : en place d'honneur vient l'activité Transmédia.

Durant toute la durée de l'évènement, différentes activités sont proposées (rencontres, performances et projections) autour de l'adaptation d'oeuvres en séries et films d'animation, ayant pour but de mettre en évidence l'évolution des formes de créations littéraires permises par les écritures Transmédia.



Plan de communication & l'événement

| 03

L'avant.

Détails

Le 3 octobre (un mois après la rentrée des classes), Moleskine organisera son concours d'écriture « Dessine-moi une histoire ». Les enfants de 6 à 12ans pourront participer avec leur classe, en petits groupes (5 personnes maximum) ou seuls.

En fonction de leur tranche d'âge (6-7ans, 8-9ans et 10-12ans) et du type de participation (seul, en groupe et en classe) plusieurs contraintes leur seront imposés.

Toutes les histoires devront ensuite être uploadées, le 6 novembre, sur le site de promotion du « SmartKidz » (ou « Moleskine Smart Set – Kids Edition ») : « Dessine-moi une histoire ». Il leur sera ensuite expédié des cadeaux pour les remercier de leur participation.

Un jury constitué d'auteurs de livres jeunesse et de presse jeunesse, aura alors pour mission de désigner les meilleures histoires selon les catégories.

Plusieurs artistes de l'équipe de Moleskine et de nos partenaires dans l'édition jeunesse se chargeront de réaliser plusieurs planches illustrant les moments clés des histoires (celles des grands vainqueurs du concours).





Afin de promouvoir le concours d'écriture et le « SmartKidz », des interventions dans des écoles privées et des centres de loisirs seront organisées. En travaillant en collaboration avec des équipes d'une maison d'édition jeunesse, des collaborateurs de Moleskine proposeront des ateliers aux élèves.

Dans les classes de chacune des écoles participantes, Moleskine fera la lecture d'une histoire, une activité de dessin et, bien entendu, la présentation du concours. Des cadeaux seront prévus pour le corps enseignant (des sacs « MyCloud » pour chaque professeur acceptant de faire participer sa classe) et un set de crayons surligneurs (deux crayons + un capuchon + un taille-crayon) pour les enfants.

Une communication sera également mise en place pour les grands centres commerciaux. En effet, plusieurs stands de dessin seront visibles à différents endroits en France.

De grands panneaux tactiles seront mis à disposition du public. Les passants pourront venir dessiner directement sur l'écran et avoir un aperçu des fonctionnalités du nouveau produit (un système de reconnaissance de formes sera activé pour éviter les essais de personnes mal intentionnées). Un système de QR code et de mail sera mis en place pour qu'ils puissent recevoir leur création.

Pour toucher un grand nombre d'enfants, Moleskine mettra en place des partenariats avec la presse jeunesse (exemple de magazine: « J'aime lire »).

Une invitation au Salon du Livre et de la Presse Jeunesse, ainsi d'une présentation rapide du « SmartKidz » sera visible parmi les annonces publicitaires. Pour sensibiliser d'avantage les enfants aux produits Moleskine, un set de crayons surligneurs (deux crayons + un capuchon + un taille-crayon) sera offert en cadeau pour tout achat d'un magazine jeunesse partenaire.

Cela sera également le cas dans les blogs, webzines et magazines parentaux avoir un discours plus commerciale et plus adapter aux adultes pour toucher les parents qui accepte l'idée que leurs enfants utilise le digital et ceux qui l'accepte mais uniquement pour une utilisation ludique.



Théo - 11 ans

Utilise de temps en temps des nouvelles technologies

À retenir

- 01.** Concours d'écriture > **Théo, Marie & Marc**
- 02.** Des interventions dans des écoles privées et centres de loisirs > **Théo, Marie & Marc**
- 03.** Des stands dans les grands centres commerciaux > **Théo, Marie & Marc**
- 04.** Goodies offerts dans des journaux jeunesse > **Théo**
- 05.** Publicité dans les webzines et blogs parentaux > **Marie**
- 06.** Publicité dans les magazines parentaux > **Marc**



Livrables



Marie - 35 ans

Est pour l'utilisation du digital



Marc - 46 ans

Est pour l'utilisation ludique du digital

- 01.** Application « SmartKidz »
- 02.** Site « Dessine-moi une histoire » avec les parties : « Promotion du produit », « Présentation du concours et de son déroulement » et « Upload des histoires ».
- 03.** Visuels pour les réseaux sociaux
- 04.** Panneaux digitaux Moleskine
- 05.** Flyers pour les écoles et les journaux jeunesse
- 06.** 3 templates de carnet « SmartKidz »
- 07.** Publicités pour les webzines, blogs et

Pendant.

Détails

Durant le Salon du Livre et de la Presse Jeunesse 2016, l'entreprise tiendra un stand où sera visible le nouveau produit enfant de la marque.

Les enfants viendront tester les différentes fonctionnalités du « SmartKidz » et surtout pourront compléter les illustrations correspondant aux histoires gagnantes du concours d'écriture.



Il sera plus facile pour des jeunes enfants timides de compléter des illustrations plutôt que de créer entièrement un dessin. De plus, le temps de test du produit sera fortement réduit en procédant de cette façon (ainsi un nombre important d'enfants utiliseront le produit pendant le salon). L'option de partage par mail sera, bien évidemment, disponible pour chacun des « SmartKidz ». L'ensemble des dessins créés pendant la semaine sera projeté au fur et à mesure des journées grâce à des projecteurs.



C'est lors du salon que la première vente, au grand public, du « SmartKidz » sera organisée. Par ailleurs, d'autres produits de la marque seront en ventes. Les participants au concours d'écriture « Dessine-moi une histoire » auront le droit à des réductions sur le prix du nouveau produit de la marque.

Une activité Pictonary (jeu qui consiste à faire deviner un mot, une expression en dessinant) sera mis en place. Les enfants dessineront à tour de rôle sur un grand panneau digital qui reconnaîtra le mouvement des doigts.

En accord avec la maison d'édition jeunesse partenaire, une animation de lecture de plusieurs histoires aura lieu tout au long du salon. Les histoires seront choisies pour être en accord avec les thématiques du concours d'écriture.

Enfin, les enfants ayant gagnés un prix pendant le concours d'écriture seront invités à lire leur histoire (ou de la faire lire). Ils recevront aussi des « SmartKidz » avec un carnet dont la couverture sera une des illustrations qui correspondra à l'histoire qu'ils auront imaginée.

Pour toutes les écoles ou associations participant au Salon du Livre et de la Presse Jeunesse mais également les petits courageux, une activité exceptionnelle aura été mise en place : un atelier d'écriture.

Le jeudi et le vendredi, plusieurs auteurs travaillant pour des maisons éditions partenaires viendront pour initier les enfants à l'art de l'écriture d'histoire.

À retenir

- 01.** **Activité dessin + test de l'interface de la Smartkidz > Théo**
- 02.** **Projections des dessins > Théo, Marie & Marc**
- 03.** **Exposition des produits Moleskine et vente > Marie & Marc**
- 04.** **Activité Pictonary proposé aux enfants > Théo**
- 05.** **Lecture d'histoires d'une maison d'édition jeunesse partenaire + des histoires gagnantes > Marie & Marc**
- 06.** **Remise des cadeaux aux vainqueurs du concours (« SmartKidz » + carnet Moleskine personnalisé) > Théo**
- 07.** **Atelier écriture > Théo, Marie & Marc**

Livrables

- 01.** **Maquette du stand de Moleskine**
- 02.** **Signalétique du stand**
- 03.** **1 template de carnet « Dessine-moi une histoire »**
- 04.** **3 histoires + Illustrations**



L'après.

A retenir

- 01.** Publication de tous les dessins créés pendant le salon > **Théo, Marie & Marc**
- 02.** Possibilité de demandé à le recevoir en version imprimé de l'histoire personnalisé > **Théo, Marie & Marc**

Livrables

- 01.** Site « Dessine-moi une histoire » avec la partie : « Dessins d'histoire »
- 02.** Visuels pour les réseaux sociaux





Aperçu du stand de "Dessine-moi une histoire"

Détails

Quelques jours après la fin du salon, il sera possible d'accéder à toutes les histoires, et tous les dessins réalisés durant le salon via le site de « Dessine-moi une histoire ».

Ce lancement aura exactement lieu le 7 décembre (environ deux semaines et demi avant Noël).

Le site combinera l'ensemble des dessins et les assemblera en plusieurs « livres numériques ». Dans chacun de ces livres et pour chacune des illustrations, l'utilisateur pourra voir tous les dessins des enfants réalisés pendant le salon.

Une fois la sélection des dessins faite (via une interface de contrôle), l'enfant pourra choisir de demander à le recevoir en version papier, moyennant une participation financière.

Une fois la sélection des dessins faite (via une interface de contrôle), l'enfant pourra choisir de demander à le recevoir en version papier, moyennant une participation financière.



Focus sur le stand de "Dessine-moi une histoire".

Le stand de Dessine-moi une Histoire ayant pour objectif de promouvoir une nouvelle gamme fictive du Smart Writing Scribe de Moleskine, un espace de 15,80 mètres sur 7,22 mètres a été décorée pour que le public ciblé (les enfants de 6 à 12 ans) puissent découvrir différentes activités.

En travaillant avec le même camaïeu de couleurs que le site officiel de l'évènement, l'espace trouve son caractère en majorité dans l'utilisation de la couleur chenin, cette dernière aidant par ailleurs à stimuler la créativité de par sa teinte orangée.

Sur les murs, des étagères de différentes tailles mettent en avant les différents types de notebooks disponibles ; ils sont également décorés par de nombreuses citations du conte classique Le Petit Prince – qui fût la principale inspiration pour le nom de l'évènement.



Les bureaux où les enfants peuvent tester les SmartKidz sont faits de lignes droites, et réhaussés par les Basel Chair du designer Jasper Morrison. Un grand écran, diffusant des shots promotionnels pour la marque Moleskine et ses partenaires, prend la place centrale dans cet espace.

L'espace lecture prend toute la gauche du stand, car il possède un rôle majeur dans l'animation du stand : en effet, des animations de lectures, écritures, jeux comme le Pictionary, ou encore la grande remise des prix de l'évènement, s'y dérouleront tous à tour de rôle. De ce fait, cette zone se devait d'être confortable et aérée, mais devait aussi avoir la capacité d'accueillir beaucoup de monde. Elle a donc été décorée avec de confortables pouffes multicolores, et des tapis de différentes tailles et couleurs.

32ème édition du Salon du Livre

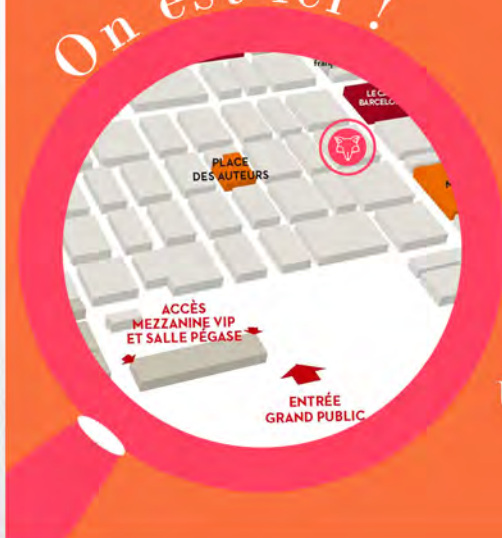
Du 30 Novembre au 5 Décembre 2016



« Dessine moi une histoire »

By Moleskine

On est ici !



Venez tester la SmarKids
de Moleskine !

Stylo et carnet connecté
pour les enfants !

Le gagnant du concours aura
un exemplaire du produit !

Stratégie de communication sur les réseaux sociaux & presse.

Réseaux sociaux

Notre stratégie online passera par les réseaux sociaux, mais aussi les sites événementiels et ceux spécialisés pour les enfants de 6 à 12 ans. Notre équipe (Merlin) sera en charge de la création du contenu sur Facebook (pour toucher le plus grand nombre) et également sur Instagram (pour partager les dessins et créations des artistes Moleskine et surtout celles de nos petits créateurs de génie, les enfants).

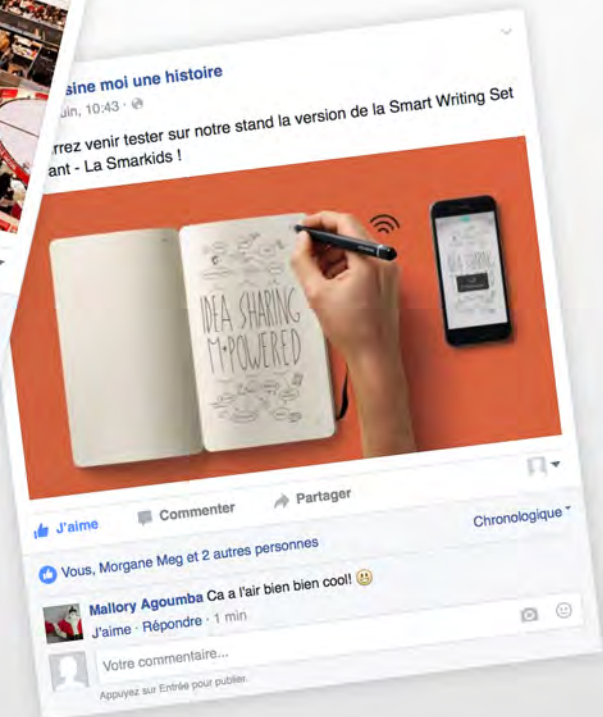


Offline

Offline, nous agirons principalement dans la Presse, notamment (mais non exclusivement,) celle dédiée à la jeunesse.

Nous pourrions également installer des publicités « interactives » dans des centres commerciaux, où des enfants pourraient dessiner sur un panneau digital et envoyer leur création en tant qu'e-card.

Nous démarcherons également des établissements pour enfants (écoles, centres de loisirs) pour les inciter à faire participer les enfants au concours d'écriture. À tous ceux ayant en effet participé, nous enverrons une carte « personnalisée » les invitant à découvrir les histoires sélectionnées au salon. Pour les autres, les invitations seront classiques.



Application « Ncode »

04

Une application à adapter et non à créer.

Etant donné que le Smart Writing Set à déjà une application compatible avec le stylo et le carnet connecté, nous avons fait le choix stratégique de ne pas recréer entièrement l'application mais de radapter certaines pages pour que ces dernières soient compatibles avec les nouvelles fonctionnalités.

“

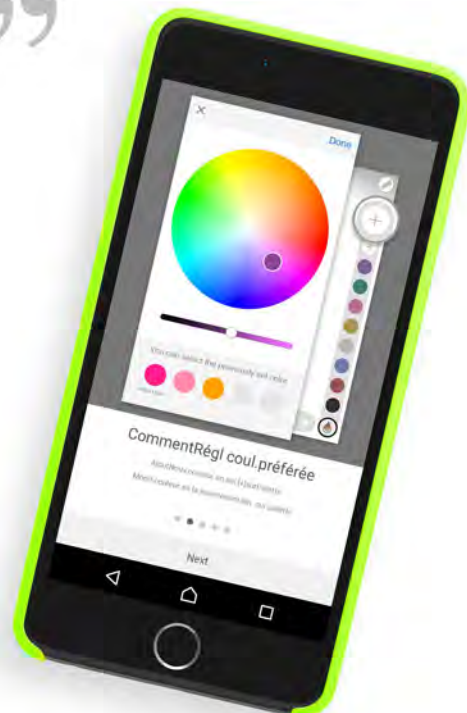
La principale difficulté concernant l'application liée à la SmartKidz était de garder l'identité, mais aussi le **chemin utilisateur intacts** définis par l'application Ncode de base.

Ceci se justifie d'autant plus que, l'application Ncode de base supporte également d'autres outils de Moleskine que voici :

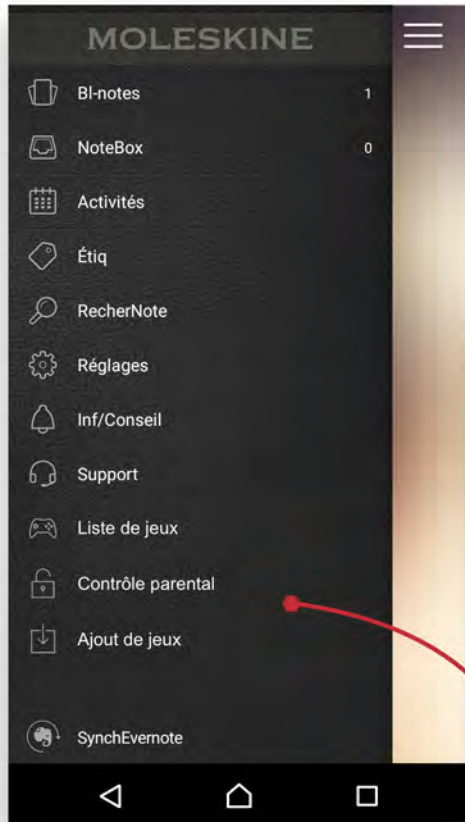
- + Set Adobe
- + Set Evernote
- + Livescribe

”

Morgane Lecordonnier,
Chef de projet, UX Designer &
Communiquante chez Merlin



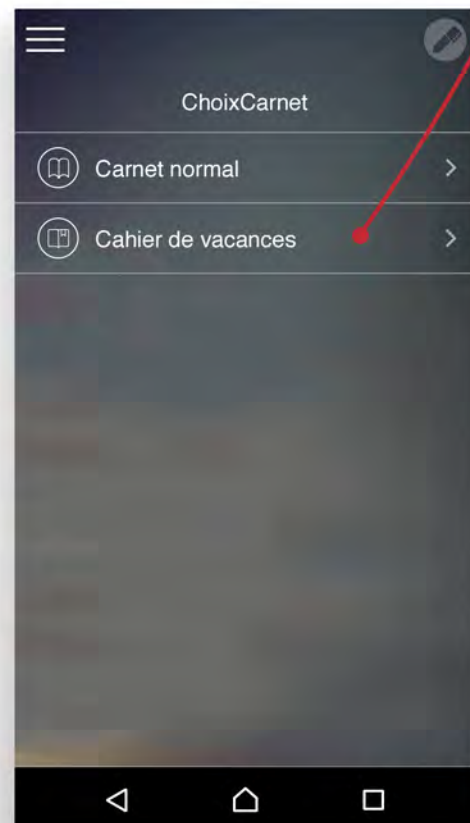
Templates.



Choix des carnets

L'utilisateur peut choisir d'ajouter deux types de carnet:

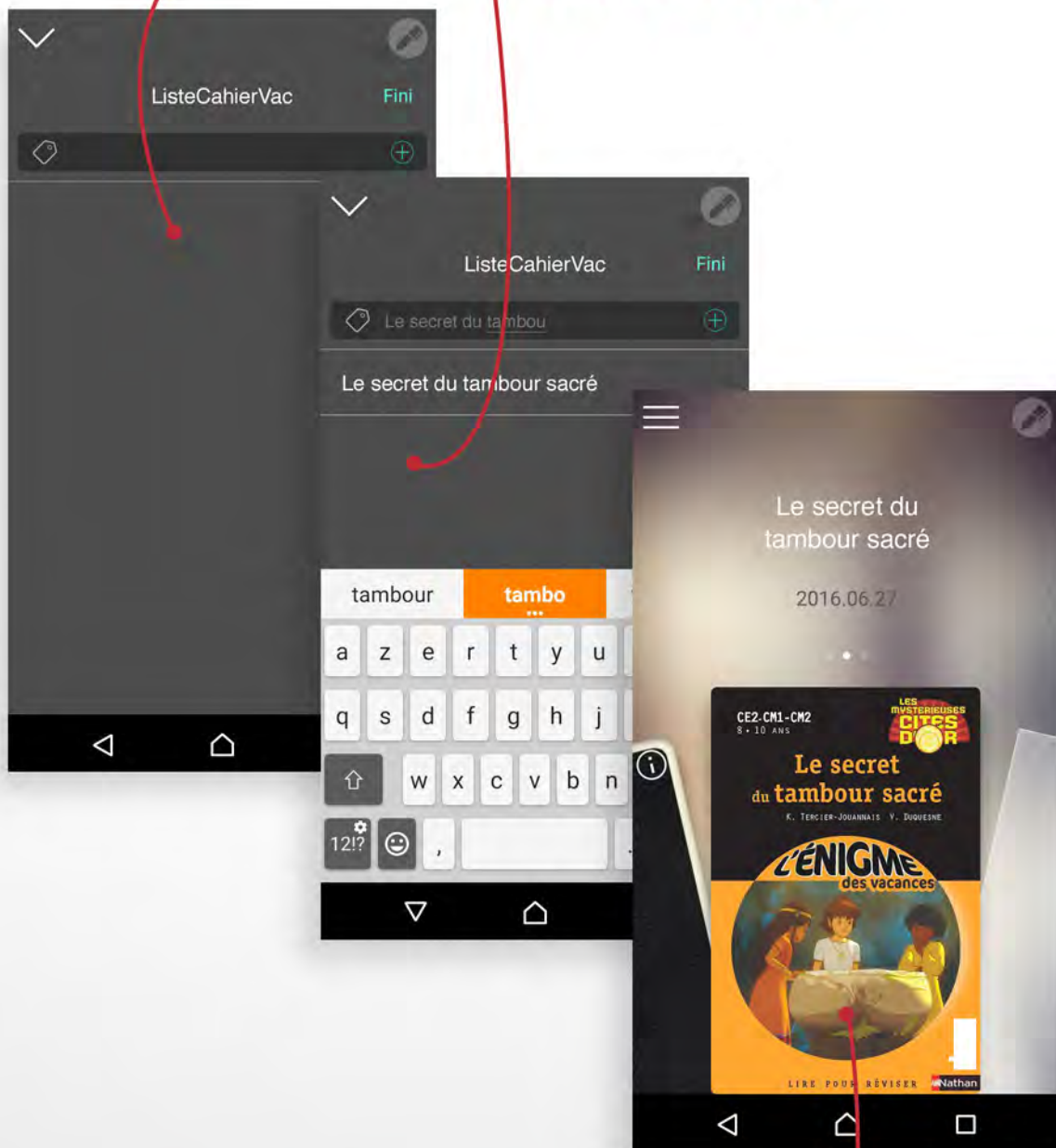
- + Carnet normal
- + Cahier de vacances



Nouveaux onglets

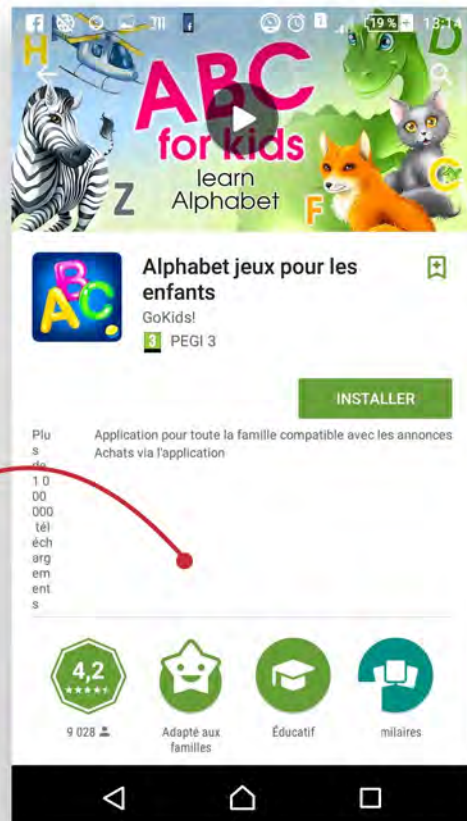
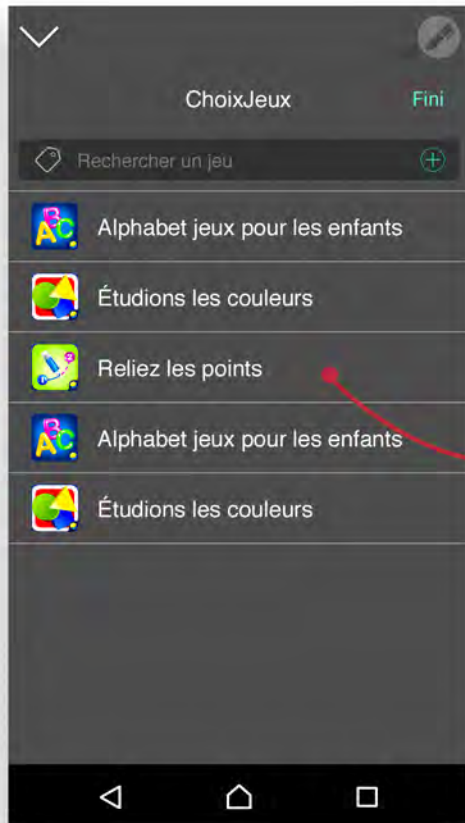
- + Liste de jeux
- + Contrôle parental
- + Ajout de jeux

Recherche du cahier de vacances dans la liste



Accès au cahier de vacances

*Recherche
d'un nouveau
jeu dans la
liste*



*Détails du jeu depuis
le Play Store ou
l'Apple Store*

Site « Dessine-moi une histoire »

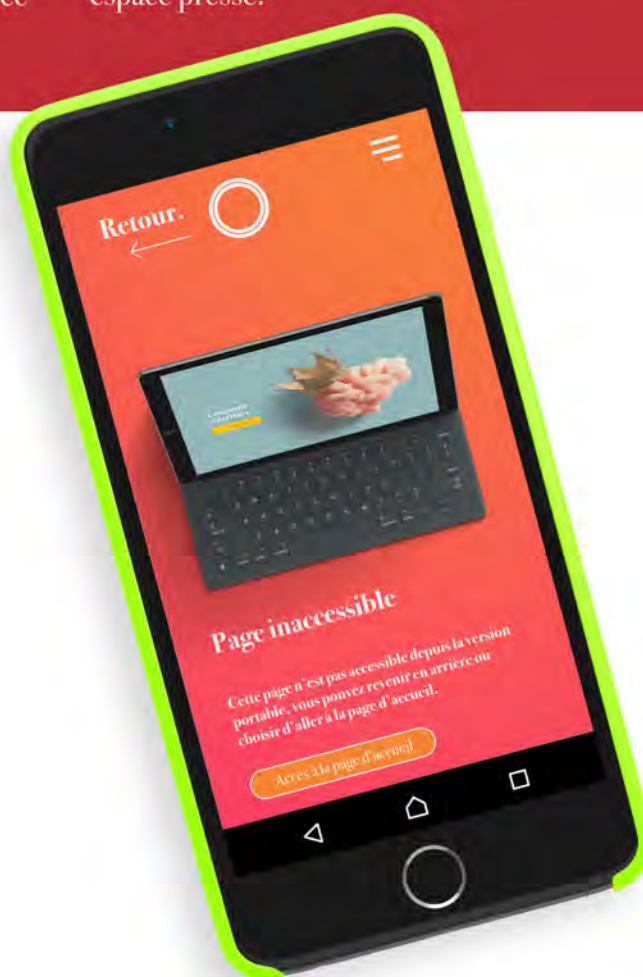
05

Techniques & fonctionnalités.

Promotion

Le site de « Dessine-moi une histoire » sera pensé pour faire, d'une part la promotion du produit et de l'autre, de celle du concours et du Salon du Livre et de la Presse Jeunesse. Le formulaire d'envoi d'histoire se verra être le plus simple d'utilisation possible, si bien qu'on pourrait envoyer ses documents avec un enfant sur ses genoux.

Il sera construit en architecture MVC2 et un back-office sera disponible afin de laisser le jury et l'administration archiver, trier, et bookmaker les histoires. On aura également la possibilité de répondre à des messages ou questions de parents et d'administrer un espace presse.





Résultats du concours

La dernière partie du site (visible seulement après le salon) permettra d'ouvrir une nouvelle porte dans la promotion des carnets Moleskine. Il sera possible pour tout les utilisateurs (ayant participé au concours ou non) de voir toute les créations des enfants et surtout de télécharger leur propre version de l'histoire (en sélectionnant les dessins qui lui plairont pour chacune des histoires).

Afin de rentabilisé en partie le concours, il sera proposé au gens de recevoir une version imprimé et relié (façon Moleskine) de leur « histoire » moyennant une certaine somme.



Objectifs du site

- 01.** Présenter le produit + Pouvoir le **pré-commander**
- 02.** Accéder au **règlement du concours**
- 03.** **Uploader** les histoires et **s'inscrire au concours**
- 04.** Se renseigner sur **le salon + les activités** qui s'y dérouleront
- 05.** Voir toutes **les histoires + les illustrations** complétées par les enfants
- 06.** Commander un livret « Dessine-moi une histoire » en **version imprimée avec l'histoire** et les dessins au choix

Template: Détails.

Texte — Type 1

Le Salon du livre et de la Presse Jeunesse

03

Moleskine & le Salon du Livre et de la Presse Jeunesse.

LEMPY

Mais le Salon du livre et de la Presse Jeunesse (ou SLPJ) c'est quoi ? C'est tout simplement LE rassemblement français des grands auteurs jeunesse, des illustrateurs et autres intervenants qui se retrouvent chaque année pour présenter aux enfants leurs nouvelles créations (ou les vieux classiques à ne pas oublier).

Comme chaque année des activités seront organisées et de grands influenceurs interviendront sur une thématique (par exemple, pour l'année 2015, la thématique était "Pour de vrai, Pour de faux").

Liste de lien

3 liens avec des visuels



L'agenda des activités.

Une foule d'activité.

Pour le salon et le lancement de la SmartKidz, nous vous avons prévu une foule d'activité, des tests de notre nouveau produit à l'activité pictorialy en passant par la lecture des livres d'enfants, des ateliers d'écriture et surtout la remise de prix pour le concours d'écriture "Dessine-moi une histoire."



Texte — Type 2

Dans ce format de texte, il peut y avoir 2 colonnes de texte ou 1 de texte et 1 autre avec une image.

Bouton lien

Lien avec changement d'état

Télécharger le détail de l'agenda



L'édition 2015 du SLPJ

Grande image

Image avec la légende

Informations utiles.

Tarifs

- * Ticket coupe-file (en ligne) : 6 euros
- * Ticket normal/Prix (en caisse) : 4 euros
- * Pour les moins de 18 ans, les demandeurs d'emploi, les bénéficiaires du RSA, les handicapés, leur accompagnateur, professionnels accrédités et les groupes inscrits: 0 euros

Localisation Espace Paris-Est-Montreuil, 12B, rue de Paris – 93100 Montreuil.



Carte Google

Carte indiquant le lieu du SLPJ

Partager sur les réseaux sociaux



Partage sur les réseaux sociaux

Mail + Facebook + Twitter

Template n° 3: Formulaire.

À compléter

C'est cette zone que l'utilisateur doit entrer les informations à compléter pour avancer dans le formulaire.

Validation

Ce bouton permet de valider le formulaire ou d'avancer dans le formulaire.

Gestion du panier

L'utilisateur peut vérifier ses informations, ajouter le code promo et valider les achats.

Participation au concours | formulaire

Vérification. Retour à la page d'accueil

Informations Veuillez vous assurer de la validité de toutes les informations.

Outils

I'm not a robot 
Privacy - Terms

Valider le formulaire

Votre panier | validation des achats

Gestion du panier.

Code coupon Si vous bénéficiez d'un code coupon, entrez-le ici :

Quantité **3**

Montant total **€ 280**

Frais d'expédition Les frais vous sont offerts.

Total € 280

Autres informations.

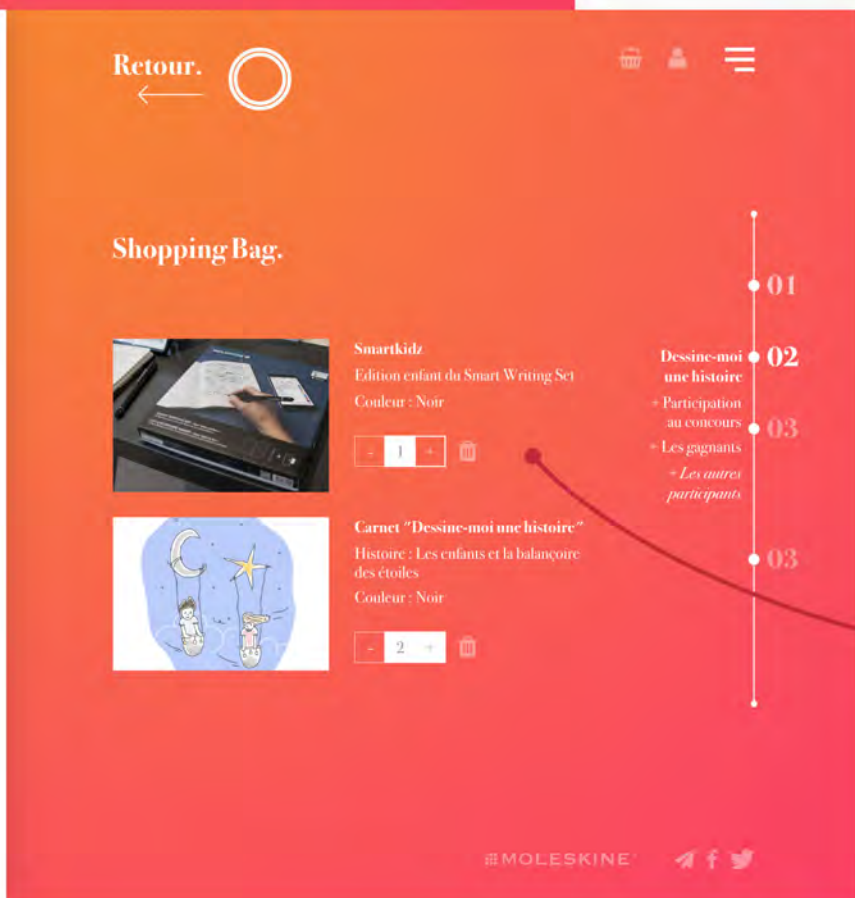
Template n° 4: Panier.



Accès rapide aux étapes du formulaire

+ Voir le résumé des informations déjà complété

+ Modifier les informations



Shopping Bag

+ Supprimer des articles
+ Changer le nombre d'articles

Template n° 5: Listes.

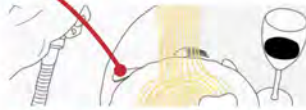
Informations sur l'histoire

- + Image de couverture
- + Titre
- + Tags
- + Auteur
- + Description
- + Bouton d'accès

Les grands gagnants du concours "Dessine-moi une histoire"

Résultats

[Retour à la page d'accueil](#)

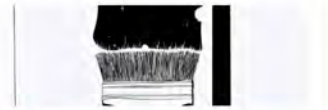


La petite fille aux longs cheveux bleus.

Un groupe - 10 à 11 ans
Histoire écrite par la team Little Oranges

Pour toutes les écoles ou associations participant au Salon du Livre et de la Presse Jeunesse mais également les petits courageux, nous avons imaginé une activité exceptionnelle : un atelier d'écriture. Bons courage à tous ! Bons courage à tous !

[Voir l'histoire](#)



Le buveur d'encre.

Un groupe - 10 à 11 ans
Histoire écrite par la team Little Oranges

Léo est un petit vampire un peu spécial, il se nourrit uniquement d'encre.

[Voir l'histoire](#)



Ammonelles et Étienne

Un jour sa mère, ayant cuit et fait des galettes, lui dit : "Va voir comme se porte ta mère-grand, car on m'a dit qu'elle était malade, porte-lui une galette et ce petit pot de beurre". Le petit Chaperon rouge partit aussitôt pour aller chez sa mère-grand, qui demeurait dans un autre village. En passant dans un bois elle rencontra compère le loup, qui eut bien envie de la manger : mais il n'osa, à cause de quelques bûcherons qui étaient dans la forêt. Il lui demanda où elle allait : la pauvre enfant, qui ne savait pas qu'il est dangereux de s'arrêter à écouter un loup, lui dit : "Je vais voir ma mère-grand, et lui porter une galette avec un petit pot de beurre que ma mère lui envoie".

— Demeure-t-elle bien loin ? lui dit le loup.

— Oh ! oui, dit le petit Chaperon rouge, c'est par-delà le moulin que vous voyez, tout là-bas, à la première maison du village.

— Hé bien, dit le loup, je veux l'aller voir aussi, je m'y en vais par ce chemin ici, et toi par ce chemin-là, et nous verrons qui plus tôt y sera".

Histoire

Texte de chaque chapitre

Gestion du panier

L'utilisateur peut vérifier ses informations, ajouter le code promo et valider les achats.

Accès au chapitre suivant.

Visuel

Une fois toute votre image choisie, vous pouvez passer au chapitre suivant.

Navigation

[Accéder au chapitre suivant](#)

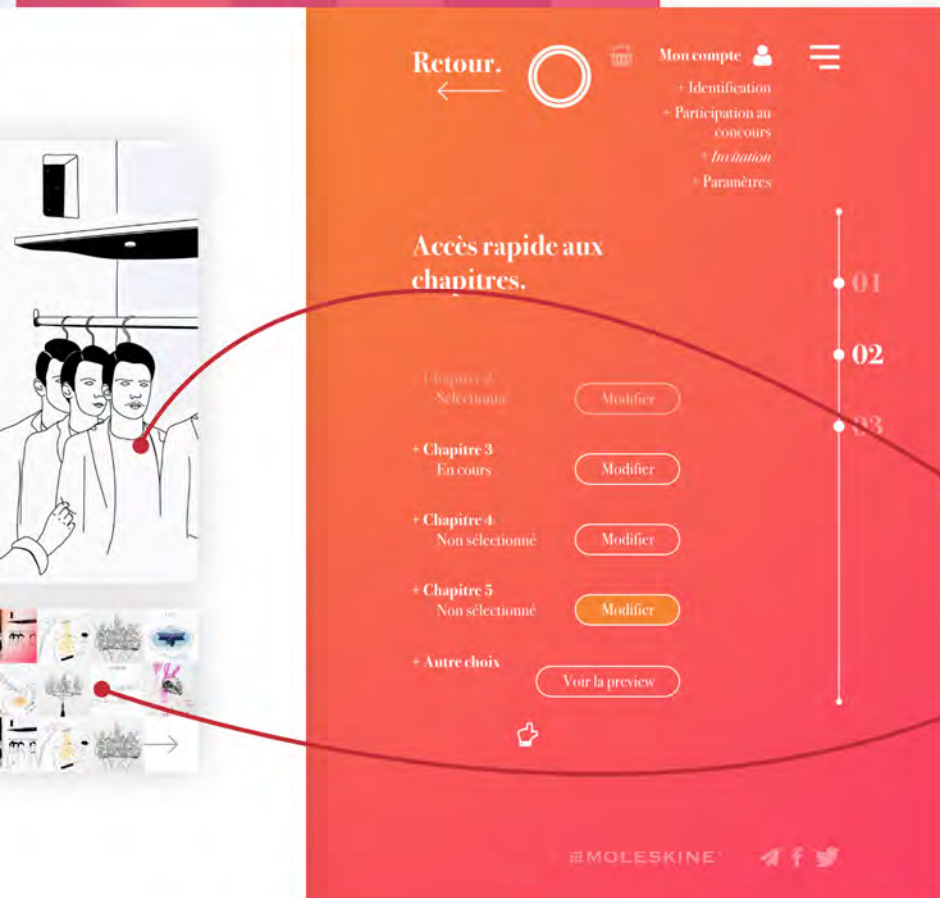


Template n° 6: Panier.



Filtres & liens pour gérer la liste des histoires

- + Type de participation
- + Tranche d'âge
- + Voir les autres participants
- + Accès au formulaire de participation au concours



Choix des images

L'utilisateur peut choisir une image pour chaque chapitre dans la liste des dessins fait lors du salon.

Template n° 7: Visite interactive du stand.

Informations sur l'activité

Pour que l'utilisateur puisse découvrir les activités prévu sur le stand de "Dessine-moi une histoire" lors du SLPJ, des informations sont accessibles depuis cette page.

Un PDF du planning des activités du salon.





***Bouton
d'accès aux
informa-
tions sur les
activités***

Aperçu 3D du salon

L'utilisateur peut naviguer dans le salon fait en 3D.

Avant.

01.

La SmartKids

02.

Le concours

- + Participation au concours
- + Formulaire

03.

Le Salon

- + Visite interactive du stand
- + Activité
- + Obtenir une invitation
- + Formulaire

Mon compte

- + Création de compte / Identification / Déconnexion
- + Formulaire
- + Panier
- + Paramètres

Pendant.

01.

La SmartKids

02.

Le concours

03.

Le Salon

- + Visite interactive du stand
- + Activité
- + Obtenir une invitation
- + Formulaire

Mon compte

- + Création de compte / Identification / Déconnexion
- + Formulaire
- + Panier
- + Paramètres



Après.

01.

La SmartKids

02.

Le concours

+ Les grands gagnants

+ Histoire

+ Preview

+ Création

+ Les autres participants

+ Histoire

Mon compte

+ Création de compte /

Identification / Déconnexion

+ Formulaire

+ Panier

+ Paramètres

Back-office.

Logo "DMUH"

Retour à la page d'accueil



Filtres

Administration | invitations

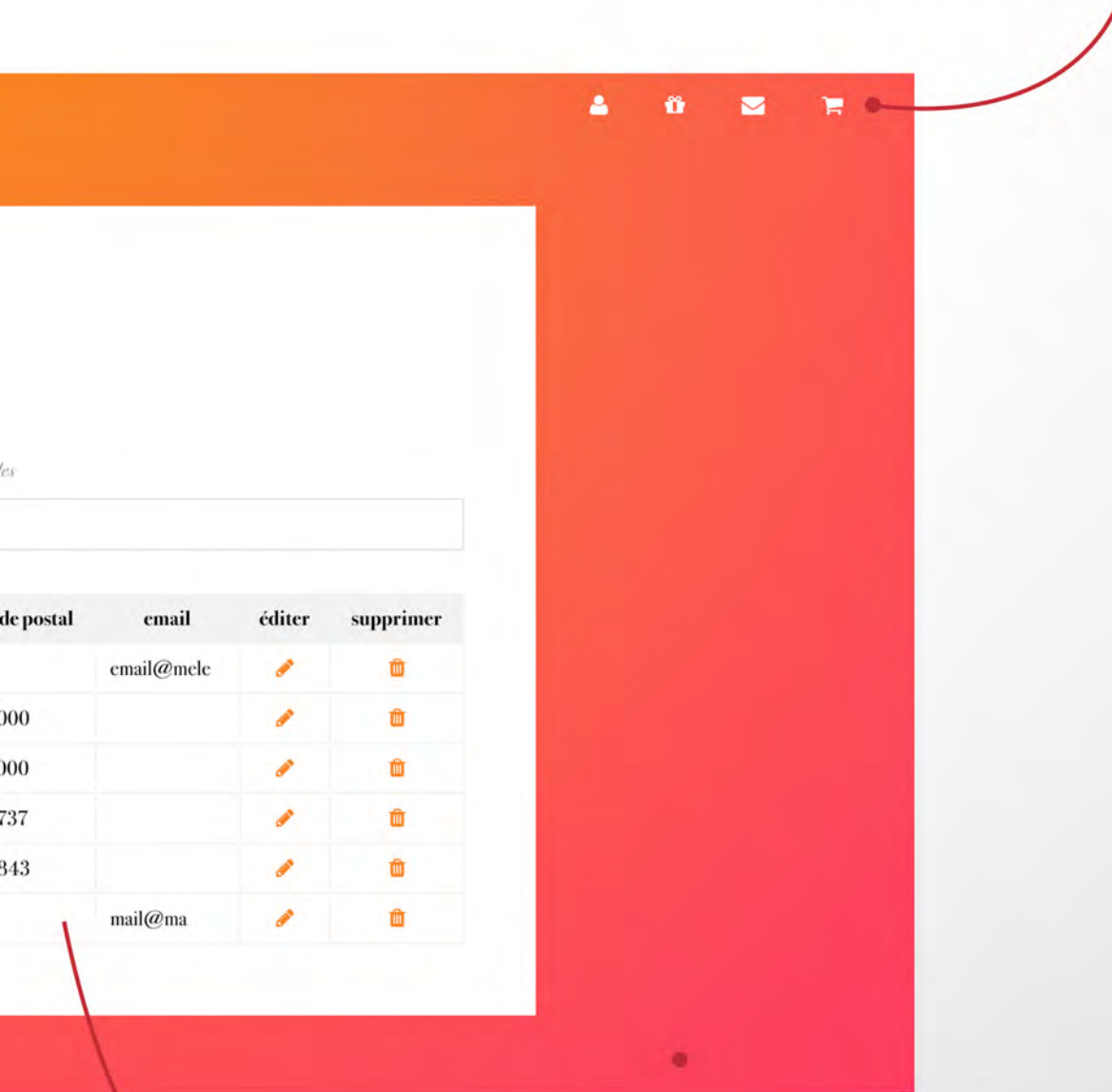
Voir par: Mail Adresse Toutes les demandes

Filter les résultats

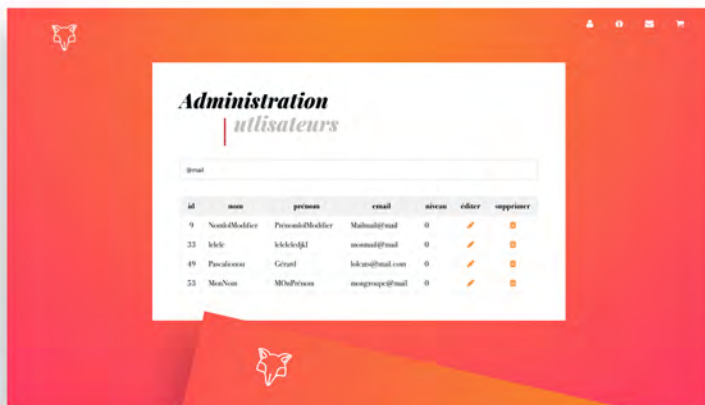
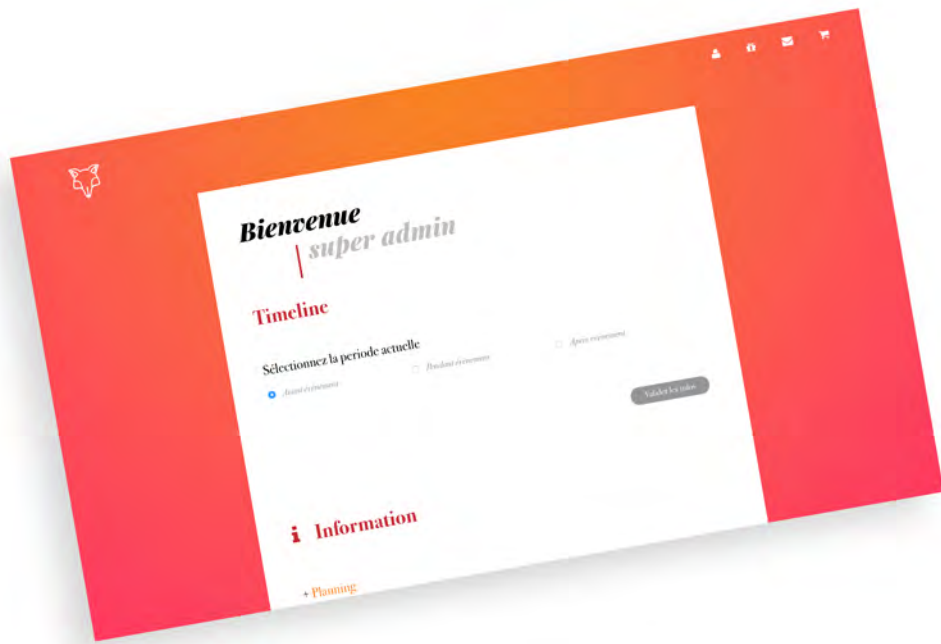
id	adresse	ville	co
1			0
2	3 rue du gros cailloux	Paris	75
8	30 rue du gros cailloux	ParisSud	76
9	ALALAL	ozrhdrskd	38
12	monadresse	viklle	39
14			0

Recherche rapide

Accès rapide aux pages de gestion



Informations et réglages



L'identité graphique

06

Réflexions générales.

Les valeurs à défendre

Pour ce qui est de l'identité graphique de projet, nous mettrons un point d'honneur à mettre en avant les valeurs de l'entreprise, mais également à apporter à l'identité graphique, une touche plus festive et enfantine que celle actuellement en place.

Les valeurs de luxe et de sérieux de la marque seront mises en avant grâce à un jeu de typographie: les fonts Serifs et les Didones.

Bien entendu, la cible étant cette fois-ci les enfants, il faudra accompagner ces principes de base d'éléments vifs pour capter leur attention. Ainsi, il est possible que nous utilisions des touches de couleur électrique – du bleu, rouge, jaune, ou encore violet pour un design global en material design.



Des illustrations seront également très présentes dans nos designs (créer par les enfants et les illustrateurs professionnels), le but de l'évènement étant culturel, mais surtout créatif, il faut inspirer les enfants et les inciter à créer eux-même leur propre univers, les inciter à développer un imaginaire qui leur ressemble.



Typographie.

Bodoni 72

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
0123456789

*abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
0123456789*

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
0123456789**

*Texte
important
normal*

Sous-titre

abcdefghijklmnopqrst
uvwxyz
**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
0123456789**

*Texte
normal*

*Hover
menu*

*Titre de la
partie*

Playfair Display

*abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
0123456789*

**abcdefghijklmnopkl
mnopqrstuv
wxyz
ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZ
0123456789**

Titre

Logo.



+



=



+



+





Illustration sur la reflexion User Experience

Questionnaires UX & résultats

07

“
It is **not enough to make products**,
we need to **create satisfying**
experiences

”

Le produit.

- 01.** Avez-vous des enfants ?
- 02.** Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ?
- 03.** Et votre enfant ?
- 04.** Quels sont vos usages du digital ? (mail, jeux vidéos, etc) ?
- 05.** Sur une échelle de 1 à 5 de maîtrise de ces outils, où êtes-vous ?
- 06.** Et vos enfants ? Quels sont leurs usages ?
- 07.** Idéalement, comment voudriez-vous que la relation entre vos enfants et le digital se passe? Pourquoi?
- 08.** Aujourd'hui, qu'est-ce qui ne vous plaît pas dans le digital et pourquoi ?
- 09.** Qu'est-ce que vos enfants aiment faire ?
- 10.** D'après vous, qu'est-ce qui freinerait vos enfants dans l'utilisation du digital ?

- 11.** Pour votre enfant : Parmi toutes les activités que nous allons te proposer, que fais-tu avec des outils digitaux ? (Jeux vidéo / Lecture / etc.)
- 12.** Pour votre enfant : Et aimerais-tu faire ?
- 13.** Quelle serait la taille idéale du carnet, selon vous ?
- 14.** Pour votre enfant ; Et pour toi ?
- 15.** Des carnets "devoirs de vacances" Moleskine sont éventuellement à prévoir. Cette idée vous plaît-elle ?
- 16.** Si vous ne deviez garder que 4 fonctionnalités, lesquelles choisiriez-vous ?
- 17.** Avez-vous des remarques ?
- 18.** Pour votre enfant : As-tu des idées que tu aimerais nous donner ?
- 19.** Quels conseils donneriez-vous aux équipes qui réaliseront le produit ?

L'évènement.

- 01.** Avez-vous des enfants ?
- 02.** Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ?
- 03.** Et votre enfant ?
- 04.** Quels sont vos usages du digital ? (mail, jeux vidéos, etc) ?
- 05.** Sur une échelle de 1 à 5 de maîtrise de ces outils, où êtes-vous ?
- 06.** Et vos enfants ? Quels sont leurs usages ?
- 07.** Laisseriez-vous participer votre enfant à un concours d'écriture ?

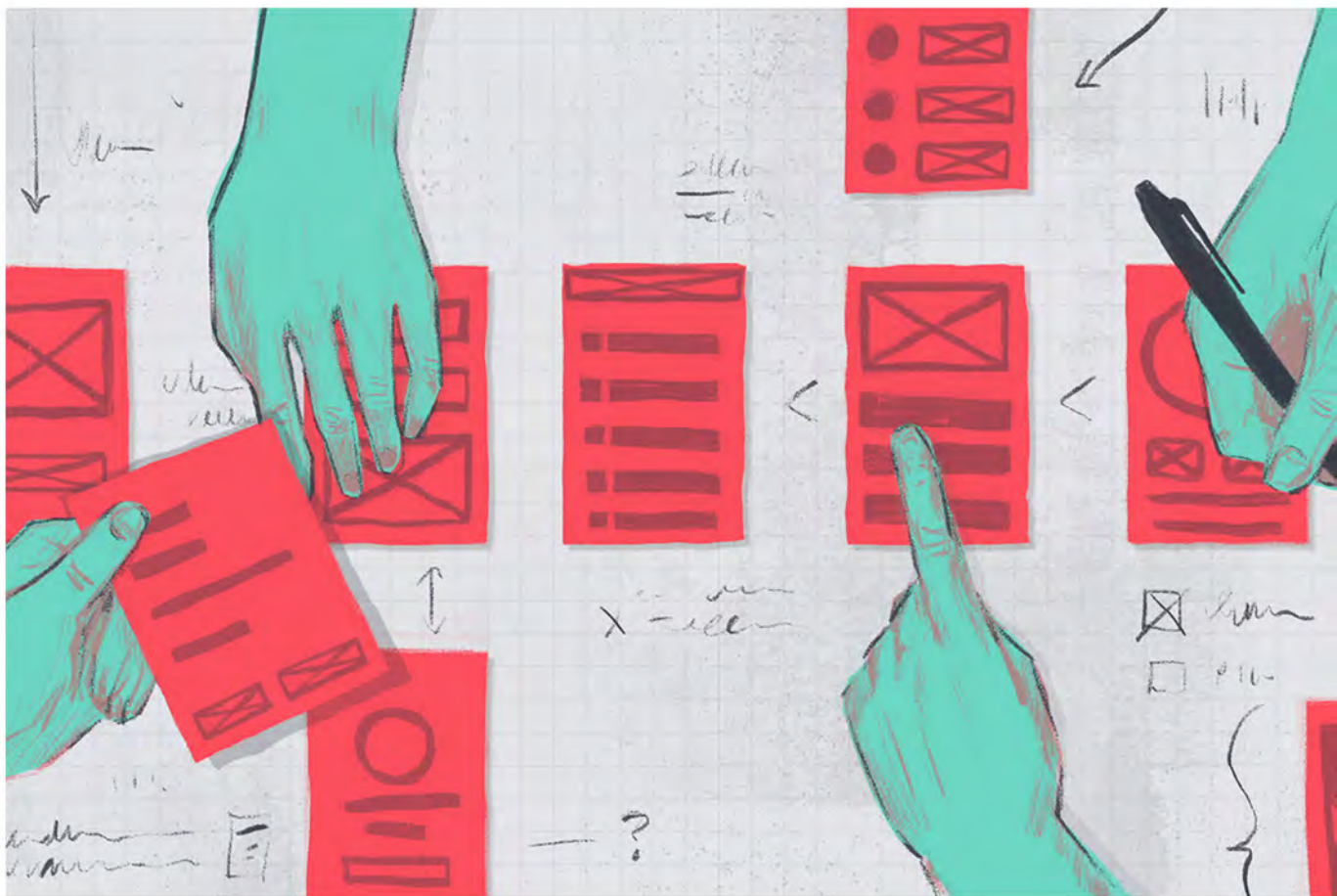


Illustration – Wireframes

- 08.** Pour votre enfant: Aimerais-tu participer à un concours d'écriture ?
- 09.** Si votre enfant est grand vainqueur du concours, aimeriez-vous que son histoire soit publiée ?
- 10.** Pour votre enfant: Et toi ?
- 11.** Seriez-vous prêt à emmener votre enfant à un événement culturel tel que le Salon du Livre et de la Presse Jeunesse ?
- 12.** Parmi ces activités quelles sont celles auxquelles vous aimeriez qu'il participe : activité dessin, lecture de livres, test du produit "SmartKidz", goûté entre enfants, ateliers d'écriture, etc. ?
- 13.** Avez-vous des remarques ?
- 14.** Pour votre enfant : As-tu des idées que tu aimerais nous donner ?
- 15.** Quels conseils donneriez-vous aux équipes qui réaliseront le produit ?



Illustration sur la reflexion User Experience

Divers

| 08

Règlement du concours d'écriture.

Introduction

Moleskine est une marque proposant des carnets, des agendas, des journaux, des sacs et des instruments d'écriture. La marque investit également le marché du numérique avec ses offres de stylos numériques bourrés de technologie. La prochaine étape de Moleskine : une adaptation pour enfant de son stylo numérique pour lui apprendre à se perfectionner en écriture et en dessin !

Pour l'occasion, Moleskine lance le concours « Dessine-moi une histoire » qui s'adresse aux enfants de 6 à 12 ans. Ce concours d'écriture doit permettre d'exprimer votre imagination et de créer une histoire que vous aurez inventé de toute pièce pour faire partager votre univers. Bien sûr, vous serez récompensés ! Les récompenses sont annoncées plus bas dans ce règlement, pour faire durer le suspense.

Vous pourrez participer à ce concours à partir du 3 octobre et jusqu'au 6 novembre 23h59.

Vous devrez rendre votre histoire sur le site de Moleskine où une page sera dédiée aux participations. Les votes pour choisir les meilleures histoires se dérouleront la semaine suivante, soit du 7 novembre au 23 novembre 23h59, ce qui laissera le temps à nos dessinateurs d'illustrer partiellement les



histoires gagnantes, pour le salon.

N'hésitez pas à utiliser votre imagination, en créant une histoire drôle, triste, qui fait peur ou autre. La seule contrainte étant que vous devrez créer une histoire parmi les thèmes suivants :

- 01.** Conte
- 02.** Fantastique
- 03.** Aventure

Type de participation & tranches d'âge

Vous pourrez participer à ce concours au choix :

- 01.** Seul :
2 à 4 pages (recto uniquement) seront à fournir
- 02.** En groupe de 5 personnes maximum :
3 à 6 pages (recto uniquement) seront à fournir
- 02.** Avec votre classe :
4 à 8 pages (recto uniquement) seront à fournir

Suivant votre âge, vous appartiendrez aux tranches suivantes:

- 01.** 6-7 ans
- 02.** 8-9 ans
- 03.** 10-12 ans

Il y aura des prix pour tous les participants, mais, il n'y aura qu'un seul grand vainqueur du concours, pour chaque tranche d'âge et de type de participation (exemple : un vainqueur chez les 6-7 ans en groupe, un autre de 6-7 ans par classes ou encore un de 10-12 ans en groupe), soit 9 gagnants.

Les récompenses

Chaque participant recevra un carnet Moleskine édition « Dessine-moi une histoire », ainsi qu'un bon de réduction pour tout achat de produit Moleskine et notamment le pack « SmartKidz », et une invitation au Salon du Livre et de la Presse Jeunesse.

Et maintenant, le moment que vous attendiez tous... les récompenses des grands gagnants :

- 01.** Pour chaque gagnant par catégorie d'âge **en solo** : un pack « SmartKidz » et une « Gift Box Messages »
- 02.** Pour chaque gagnant **par groupe** : des packs « SmartKidz » (un chacun)



- 03.** Pour chaque gagnant **par classe** : une « Gift Box Le Petit Prince », pour chacun des élèves et un sac « cartable MyCloud Moleskine gris pour appareils numériques jusqu'à 15 pouces », pour l'enseignant.

Tous les gagnants recevront également un carnet spécial dont la couverture correspondra à une des illustrations de leur histoire, faites par l'équipe d'illustrateurs de Moleskine, en plus d'une invitation à venir lire son histoire durant le SLPJ.

“
Alors à vos **stylos**, et que le **pouvoir de l'imagination** soit avec vous !
”



La SmartKidz

*Le Salon du
Livre et de la
Presse Jeunesse
2016*

Vous pourrez ensuite retrouver sur notre stand (et sur nos réseaux sociaux), à partir du 30 novembre, les dessins des histoires gagnantes et vous aurez la possibilité de les compléter grâce à notre carnet muni du stylo PenKidz+ ! Atelier dessin avec nos illustrateurs Moleskine, pour parents comme pour les enfants, pour faire de ce moment un moment convivial. Les histoires des gagnants seront également lues par un conteur, laissant vos dessins défiler aléatoirement sur l'écran de notre stand. Venez nous faire découvrir votre univers pour faire de cet événement un moment unique :)

Les histoires

La tribu des poissons rouges Australiens

Dans les eaux profondes de l'Australie vivaient une tribu de petits poissons rouges.

Il y avait Panpan, Flocon et Raspail les 3 inséparables meilleurs amis du monde.

Ils adoraient jouer à la balançoire et sauter sur les méduses comme si c'était des trampolines.



Ils rêvaient tous de partir de leur tribu et voyager au bout du monde. Leurs objectifs c'était d'aller en France et visiter les châteaux de la Loire.

Alors un soir après le repas avec leur papa et maman. Ils décidèrent d'attendre la pleine lune et se rejoindre au coin de la rue au beau milieu de la nuit

Muni de leur sac à dos, ils prirent la route direction la Loire et ses châteaux de contes de fées.

Après 3 semaines de course folle, les châteaux de la Loire était enfin en vue.

Excités, ils contemplaient ses magnifiques bâtisses avec ses tours gigantesques et ses grandes murailles.



Quand tout à coup un grand Boum retentit. C'était les canons sur la muraille qui projetaient leurs boulets loin dans le ciel.

A cet instant Flocon eut une idée saisissante et proposa à ses 2 copains de se glisser à l'intérieur des canons pour rentrer plus rapidement chez eux en Australie.



Le village des coccinelles

Il fut un temps où les coccinelles régnaient en maître sur la terre. Elles avaient bâti un village sur pilotis au cœur d'une petite flaque d'eau.

Elles aimaient se balader dans les champs et faire la course entre les épis de blés.

Toutes étaient heureuses et regardaient chaque jour se coucher le soleil.

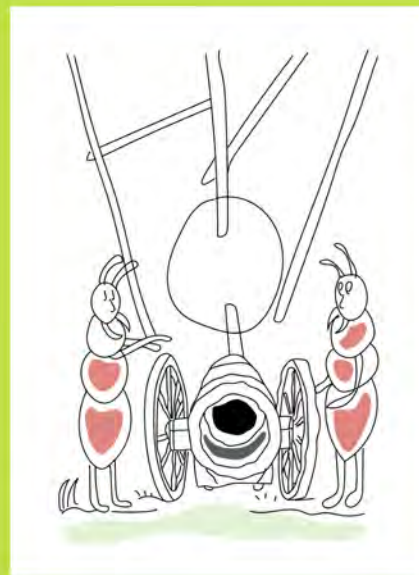


Il fut un temps où les coccinelles régnaient en maître sur la terre. Elles avaient bâtis un village sur pilotis au coeur d'une petite flaqué d'eau.

Elles aimaient se balader dans les champs et faire la course entre les épis de blés. Toutes étaient heureuses et regarder chaque jour se coucher le soleil.

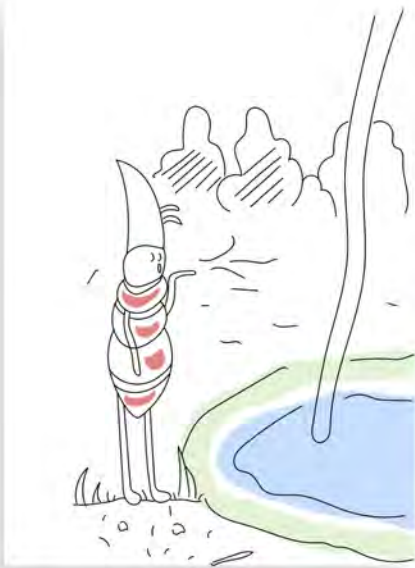
Mais un jour, les fourmis décidèrent de s'approprier la Terre et partirent à l'assaut du village sur pilotis. Elles pillaient tout sur leur passage brandissant leurs lances et leurs crochets aiguisés comme des lames de rasoirs.

Encerclant la flaqué d'eau et le village, elles construisirent le campement.



L'assaut n'allait pas tarder...

le lendemain à l'aube, les petites coccinelles furent réveillées par un bruit assourdissant. L'un des piliers du village s'était briser en mille morceaux par un boulet de canon et le village tout entier menaçait de s'effondrer.



La guerre était déclarée et faisait rage?
 Les petites coccinelles tentaient de se protéger tant bien que mal par ces dizaines de milliers de fourmis.
 Tout à coup le sorcier fourmis s'approcha au plus près du village et jeta un sort sur la flaque d'eau.

Peu à peu l'eau s'embrasa, enflammant les piliers du village.

Tout semblait perdu quand soudain un coup de tonnerre se fit entendre. Des dizaines d'éclairs jaillirent et foudroyèrent les petites fourmis. S'en suivit un torrent d'eau qui s'abattit sur le village et éteignit les flammes.

Les coccinelles étaient sauvées.



L'ours dans la vallée

Il était une fois un petit ours qui s'appelait Ourson.
 Il habitait dans une grotte cachée dans une vallée remplie de sapins et de cascades.
 Ourson était un personnage timide mais imposant comme trois fois la taille d'une voiture.





Il avait 3 amis, trois petits cochons qui adoraient venir jouer aux cartes au fond de sa caverne.
Il s'appelaient Guston, Poppi et Grisbouille.

Un soir, alors qu'ils faisaient une partie de kems, ils entendirent un grand Atchoum qui retentit partout dans la vallée.

Ourson tremblait et essayait de se cacher derrière les trois petits cochons qui eux n'était pas du tout intimidé et à vrai dire plutôt curieux.



Après avoir réfléchi quelques temps, ils décidèrent de partir à la recherche de ce grand Atchoum et éclaircir cette affaire. A la queue leu leu, ils traversèrent les bois, les marais, les herbes folles et même le lac de cailloux sans rien trouver.



Guston, le plus téméraire des petits cochons estima qu'il était temps de faire une pause et d'établir le campement. La nuit tomba rapidement. On entendait le hullement des chouettes et le cri des loups. Tous n'étaient pas très rassurés.

Tout à coup alors qu'il regardait le ciel étoilé, ils virent la grosse Lune éternuer en crachant des milliers d'étoiles filantes. C'était donc ça le grand Atchoum.

L'équipe de création du projet – Agence Merlin.



**Morgane
Lécordonnier**

+ Chef de projet
+ Webdesigner
+ Chargé de la communication
(Dossier de présentation, slides de
présentation, rédaction des
contenus & stratégie de
communication)
+ Graphiste (images du site)



**Mathilde
Luce-Lucas**

+ Front End
+ Back End
+ Chargé de la communication
(Dossier de présentation & slides
de présentation)



**Yves-Antoine
Lamy**

+ Illustrateur (Dessins pour
chacun des chapitres des trois
histoires tests, créations des
exercices pour les enfants)



**Lorena
Corbeau**

+ Chargé de la communication
(Stratégie de communication –
Réseaux sociaux)
+ Graphiste (Logo)



Patricia Ferreira Revelino
— Création du stand (design & rendu
3D)

Née et élevée à Ribeirão Preto au Brésil, Patricia Ferreira Revelino a développé un intérêt prononcé pour le design intérieur très jeune. Grâce à son diplôme technique de design intérieur, elle a pu gagner de nombreuses connaissances en architecture – spécialement autour du Feng Shui centré sur la Pyramid School – ce qui lui permet aujourd’hui de créer des espaces ergonomiques et harmonieux.

Souhaitant devenir une designeuse capable de créer des espaces qui embrassent ses habitants et répond à leurs besoins, son travail est inspiré par le design scandinave et est souvent riche de bois et touches industrielles.

Remerciement.

“

Nous tenons à **remercier plusieurs personnes** qui nous ont aidés à réaliser ce projet : **Patricia Ferreira Revelino, Yann Veret & Virak Mey.**

”

Team de l'agence Merlin.

Morgane Lecordonnier, Mathilde Luce Lucas,
Yves-Antoine Lamy & Lorena Corbeau



Merci.