RAPPORT DE

Camille Fazeuilh Licence Design



REMERCIEMENTS

En premier lieu, je tiens à remercier mon maître de stage, Jozua Leal, directeur de la société Krew Music, pour sa confiance, sa disponibilité et surtout l'autonomie qu'il m'a offert durant ce stage. Je remercie également Raigino Leal, designer graphique, pour son aide, ses précieux conseils, et son attention qu'il m'a apportée au quotidien. Toutes ces personnes, leurs humeurs et leurs disponibilités ont fait de ce stage une expérience motivante et enrichissante.



PRÉSENTATION

Historique	6
Equipe	7

DESCRIPTION DES MISSIONS

Services & Activités	8
(_
Moodboard 9	9
Recherche	11
Semaine 2	14
Logo	14
Guide de style	16
Logo sur vêtements	18
Semaine 3	20
Initiation à Figma	20
	28
Prototype	29
	30
Carte de visite	
Réseaux sociaux	

CONCLUSION

Compétences acquises	34
Bilan critique	35

PRÉSENTATION

HISTORIQUE

Krew Music est basé à l'épicentre des Pays-Bas nommé «Randstad». Randstad est l'agglomération des villes des Pays-Bas avec le plus d'opportunités d'emploi. En tant qu'entreprise qui se concentre sur la création de compositions à des fins commerciales d'autres entreprises, c'est un endroit très bien situé. La société a été fondée au début de 2021 dans le but d'être une maison de disgues avec la structure d'une agence. L'objectif de «Krew Music» était d'encourager et d'aider les artistes indépendants à se développer en fournissant des services de label sous la forme d'un abonnement. Nous fournirions un soutien pour la collecte/l'analyse de données, les études de marché, les stratégies de marketing, la gestion de la marque et le conseil, ainsi que la présentation de leur musique à notre vaste réseau, mais au fil du temps, le concept a commencé à s'orienter davantage vers la création de musique pour des publicités avec ou sans artistes (accords de synchronisation, jingles et licences de musique de fond).

EQUIPE



Jozua

Jozua est le fondateur de Krew Music et possède une expérience dans le domaine de la musique depuis plus de cinq ans, ainsi que dans la supervision des innovations, des affaires par le biais du design thinking et de l'image de marque. Jozua travaille en tant que directeur général dans l'entreprise et se spécialise dans l'image de marque et l'innovation de produits.



Raigino

Raigino est le partenaire commercial et le concepteur en chef/directeur créatif de Krew Music. Il supervise le processus de conception numérique, l'image de marque (avec Jozua) et la conception des produits. Il a plus de dix ans d'expérience professionnelle en tant que designer et plus de trois ans en tant que designer dans l'industrie de la musique.



Khaoula

Khaoula est le directrice des ventes de Krew Music et possède une formation en affaires, en droit et en technologie, particulièrement axée sur le droit et l'utilisation éthique des données. Khaoula supervise les activités, les données et les ventes de Krew Music. Elle se concentre sur le réseautage, l'obtention de plus de clients, les campagnes de marketing et de données et les innovations financières.

SERVICES & ACTIVITÉS

Ce stage commence par une revue du business modèle de l'entreprise avec le chef d'entreprise. Ceci afin de mieux connaître l'entreprise et mieux comprendre ce qu'il s'y fait.

C'est une entreprise de production musicale destinée aux commerciaux ou indépendants à la recherche de musiques de fonds ou de jingles pour de la pub ou des vlogs.









La marque a voulu partir sur une inspiration majoritairement issue du mouvement Bauhaus. Ceci dû à la composition, la simplicité, la police et les formes. Tout y est simple, compréhensible, fonctionnel et soigné.

Les autres inspirations sont auprès de Dieter Rams, et le design industriel allemand pour les mêmes raisons ainsi que le design sovietique et leurs affiches de propagande pour leur style graphique. Inspiration



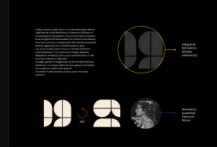


Composition

Simplicity



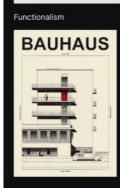












Cette inspiration m'a guidée pour créer plusieurs logos

Krew est un mélange entre le mot crew signifiant équipe et le mot werk signifiant travailler dur en néerlandais. Pour moi c'était deux mots importants à mettre en avant dans le logo tout en gardant les inspirations citées précédemment.

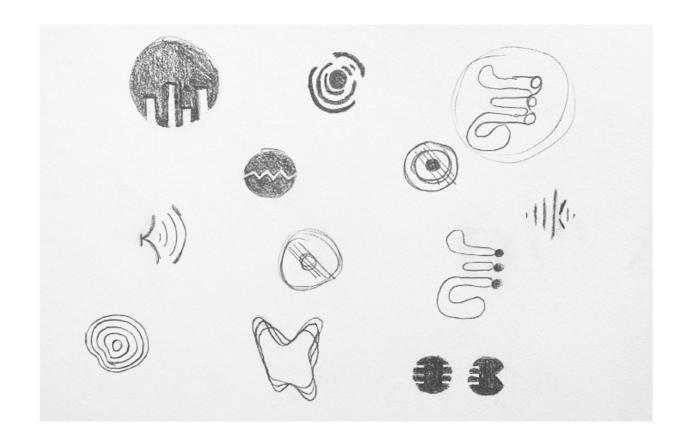
Krew Records.

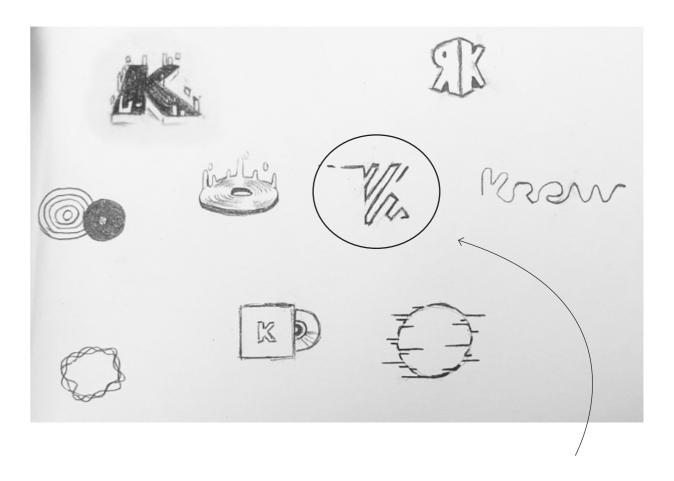
d'origine

Bande qu'on peut retrouver dans plusieurs Mélange du K de logos concernant des krew et W de werk marques de musiques rew Reco rds

> Logo sous forme de tampon.

Cependant ma première recherche était déjà trop spécifique et centrée sur une seule forme, alors j'ai testé plusieurs symboles et formes en rapport avec la musique et le nom de l'entreprise.





C'est cette forme qui a le plus convaincu et qui a été sélectionnée pour être le logo final avec des modifications à faire.

13



DÉCLINAISON DU LOGO CHOISIT

ondes

14 15

K de Krew

câble jack

GUIDE DE STYLE DU LOGO FINAL

Symbol Logo on I

on Solid Backgrounds

0607

Typograp

Helvetica Bold Regular Light

. Brand Guidelines

Music

m Height

Branding Elements

Ce guide sert aux futurs utilisateurs du logo.
Ce sont toutes les instructions concernant le logo et comment l'intégrer dans chaque situations, les couleurs à utiliser en fonction du fond sur lequel il se trouve, quelles images utilisées, quelle typographie, comment composer le logo écrit et quel logo utilisé en priorité (entre le symbole et le logo écrit), combien d'espace a laissé autour du logo, quels motifs sont assortis à l'image de marque...



INITIATION A FIGMA

Cette semaine fut consacrée à apprendre à utiliser Figma tout en concevant le site internet de Krew Music. Ce site contiendrait les anciens projets effectués par l'entreprise, un à propos, Les prix des prestations, un blog pour l'optimisation pour les moteurs de recherches ainsi que le moyen de contacter l'entreprise. Le but était de retrouver les inspirations précédentes sur le site internet.

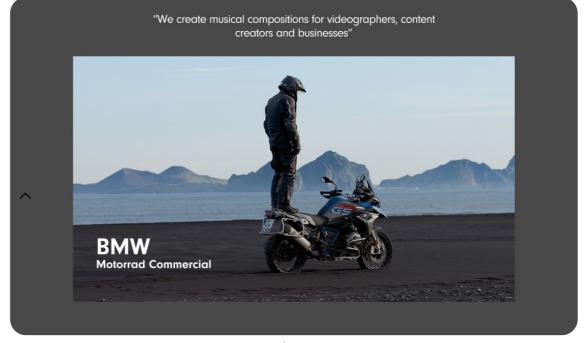
Ceci est le résultat final du premier essai qui pour l'instant est assez basique.







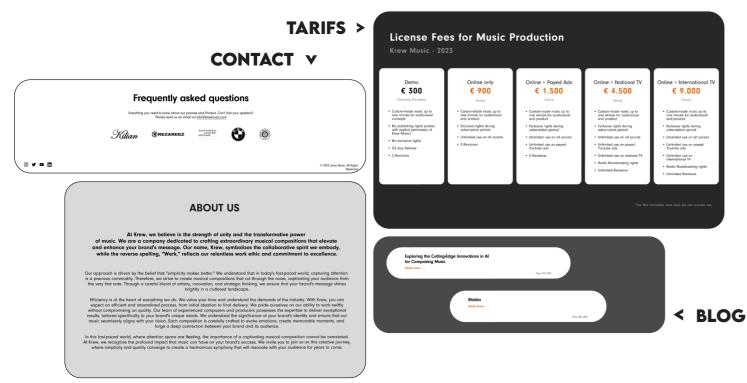
Barre du menu avec les boutons menant vers les différentes pages du site



Défilement automatique toutes les 3 secondes des projets déjà réalisés pour permettre aux clients de se faire une idée du travail effectué.



PAGE PRINCIPALE V



A A PROPOS

Je me suis inspirée des mises en page qu'on peut retrouver dans les livres de design de Dieter Rams.

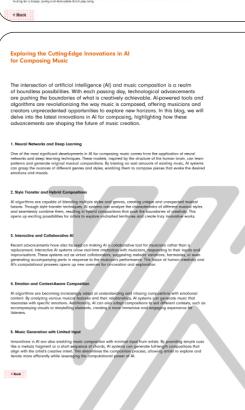
PAGES SECONDAIRES V PROJETS











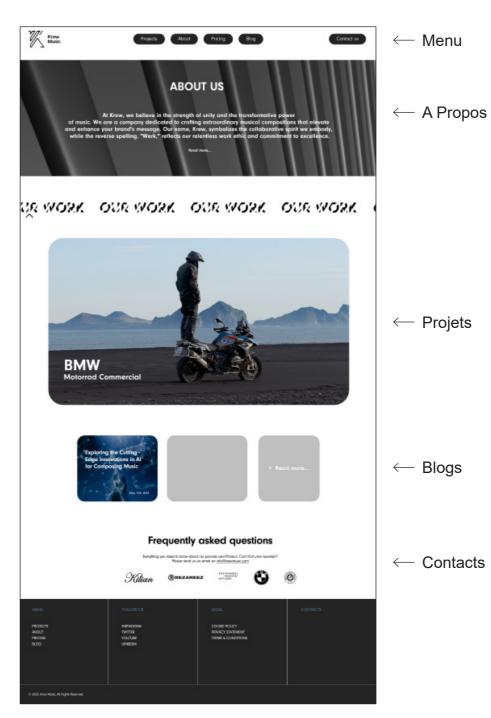
< BLOG

23

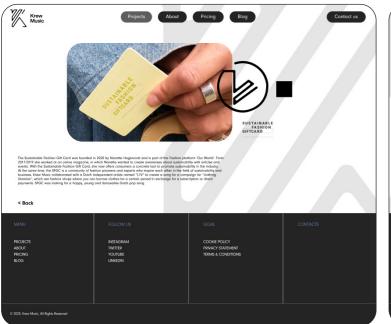
PAGE PRINCIPALE 2E ESSAI

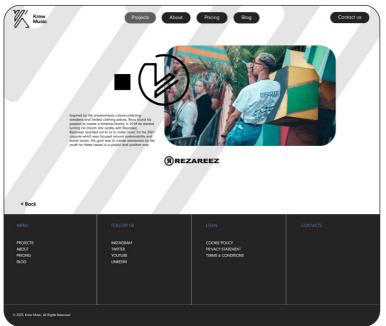


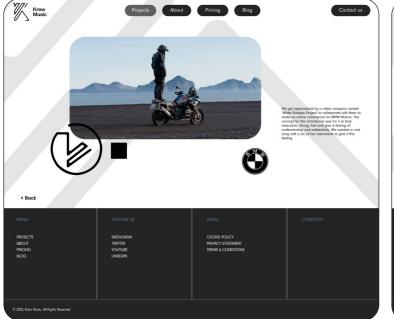


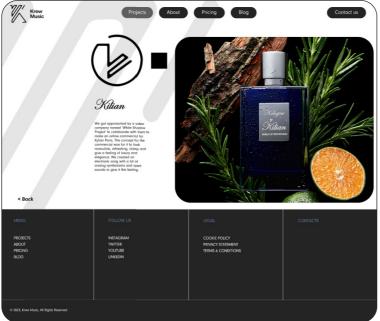


PAGES SECONDAIRES

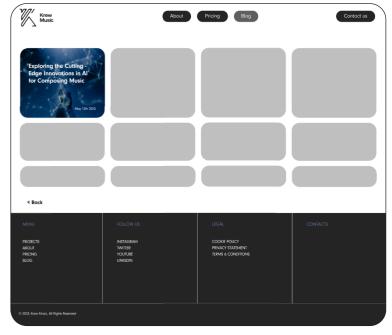


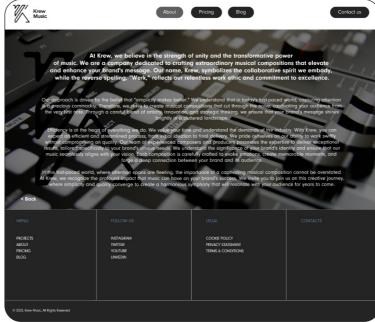


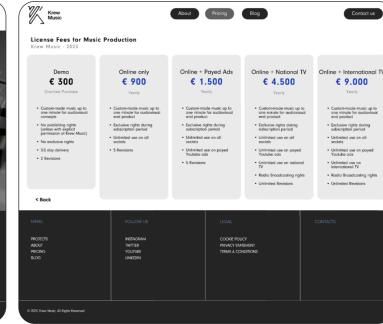








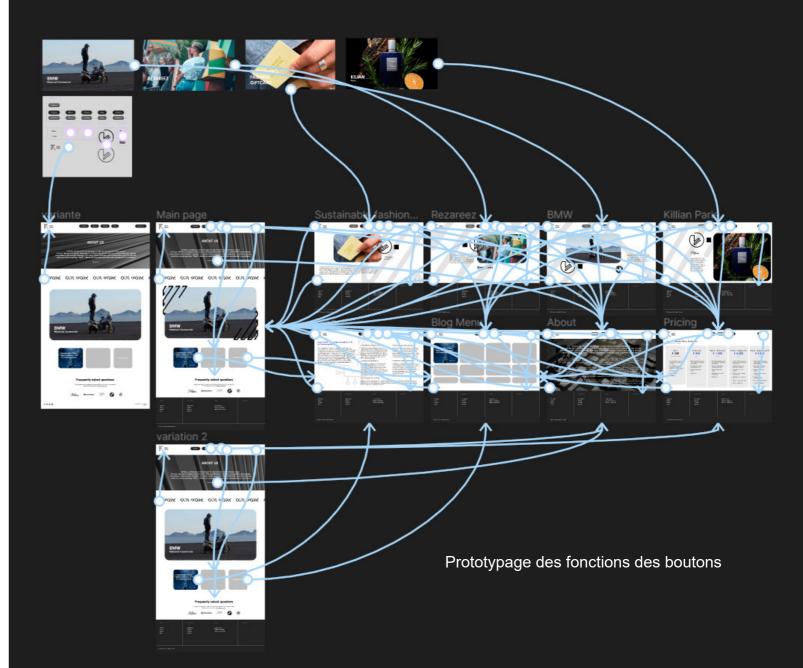




PARAMÈTRAGE DES BOUTONS & ANIMATIONS

Boutons de la page principale Projects About Contact Pricing Blog Animation quand la souris passe dessus Projects Pricing Blog About Contact Boutons actifs **Projects** Pricing Blog About Retour au menu Animation quand la souris passe dessus < Menu ——— Bouton pour rediriger vers la page concernée Retour en haut de la page principale Play & Stop des extraits de musique Animation quand la souris passe dessus

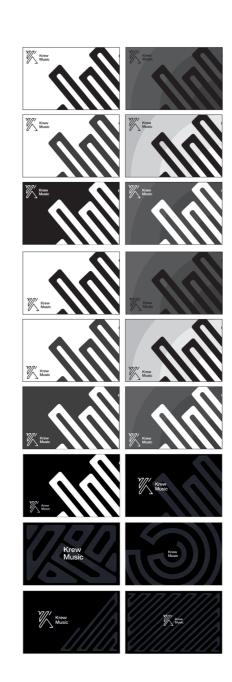
PROTOTYPE

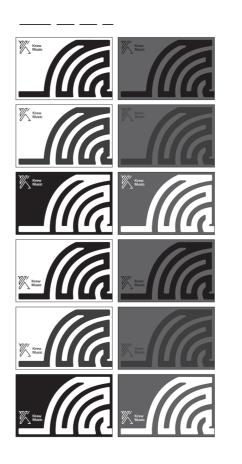


CARTE DE VISITE



Durant cette semaine je me suis occupée des réseaux sociaux ainsi que de la carte de visite.



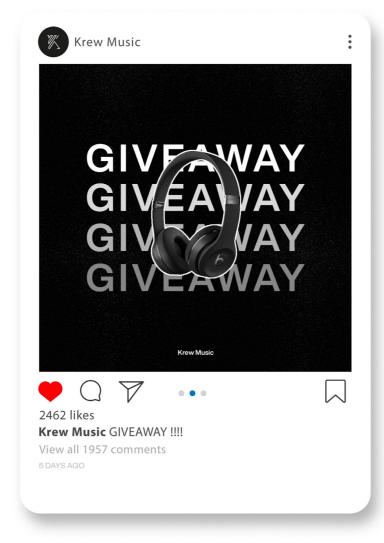




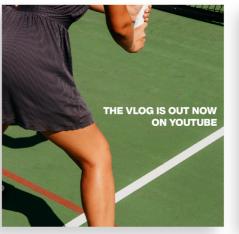
Dans tous mes essais et dans la carte finale, j'ai voulu garder ce côté graphique du logo et l'absence de couleur pour rester dans la simplicité et garder un motif qui rappel la musique.

POSTS INSTAGRAM

Pour cette dernière mission, j'ai du créé des posts types pour instagram. Un post pour mettre en avant les marques avec lequels Krew a travaillé, un pour les annonces, un pour mettre en avant les artistes avec lequels Krew a travaillé, un pour les citations, un pour les concours, et un pour publier les sons réalisés.





















COMPÉTENCES ACQUISES





Figma

Autonomie



Business

BILAN CRITIQUE

Pour conclure ce stage, j'ai pu approfondir mes compétences dans le design graphique grâce à toutes les versions de mon travail. Que ce soit pour le logo, le site, la carte de visite... J'ai également dû faire preuve d'une grande autonomie de part le télétravail en premier lieu, mais également dû au fait que le designer ne soit pas tout le temps disponible. Cela m'a forcé à être efficace dans mon travail. J'ai également pu apprendre quelques points de gestion d'une start-up. Malgré certaines difficultés liées à la distance, j'ai pu rester efficace et professionnelle. Cette expérience a été enrichissante, j'ai pu découvrir la charge de travail à faire dans une start-up et surtout à quel point l'image de marque est une étape importante.

