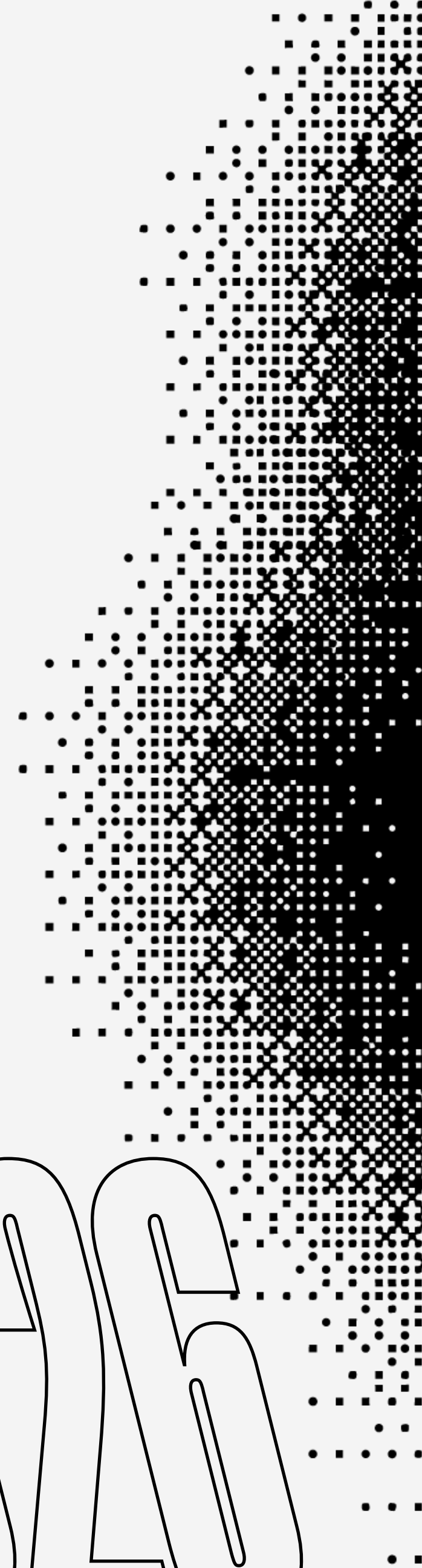


Projet *de fin d'études.*

2026



LES ORIGINES

1011 les origines.

LES ORIGINES

Ma sœur, LAZE, est DJ et compositrice indépendante. En la suivant, j'ai constaté une difficulté fréquente chez les artistes indépendant·e·s : construire une identité visuelle claire.

Si la musique est souvent définie, l'image reste floue, improvisée. Les artistes gèrent seul·e·s leurs visuels et leur communication, sans toujours avoir les outils adaptés.

Résultat : le graphisme est traité dans l'urgence, ce qui freine leur développement et limite aussi les collaborations avec les designer·euse·s.

[a]

Comment tout à commencé ?

LES ORIGINES

Plusieurs études récentes mettent en évidence l'importance croissante de l'identité visuelle dans les carrières artistiques.

En 2023, Soundcharts montre que 68 % des artistes émergent·es gèrent seul·es leur communication et leur image, sans manager ni direction artistique.

Parallèlement, 74 % des auditeur·ices déclarent qu'une identité visuelle forte influence leur perception d'un·e artiste (IFPI, 2025), faisant du visuel un levier stratégique de découverte, notamment sur TikTok, YouTube et Spotify.

Enfin, une enquête France Musique x Trempo (2022) révèle que 6 artistes indépendant·es sur 10 rencontrent des difficultés à trouver des designer·euses adapté·es à leur univers.

Ces données soulignent un manque d'accompagnement et de mise en relation dans la construction des identités visuelles.

68%

Soundcharts (2023)

74%

Rapport IFPI Engage
Music Fans, 2025

6/10

Enquête France Musique x
Trempo, 2022

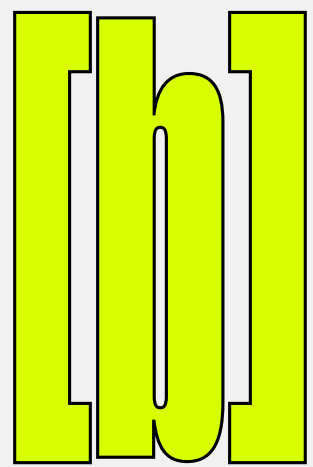
Chiffres clés.

LES ORIGINES

La démocratisation des outils numériques et des plateformes de diffusion a favorisé l'émergence d'une scène musicale indépendante, tout en déplaçant une grande partie des responsabilités vers les artistes eux-mêmes.

Aujourd'hui, un·e DJ ou compositeur·ice indépendant·e doit cumuler plusieurs rôles : créateur·ice, communicant·e, gestionnaire et stratège. Cette polyvalence contrainte, entraîne une surcharge de travail, une fatigue créative, ainsi qu'une difficulté à construire une identité visuelle cohérente et durable.

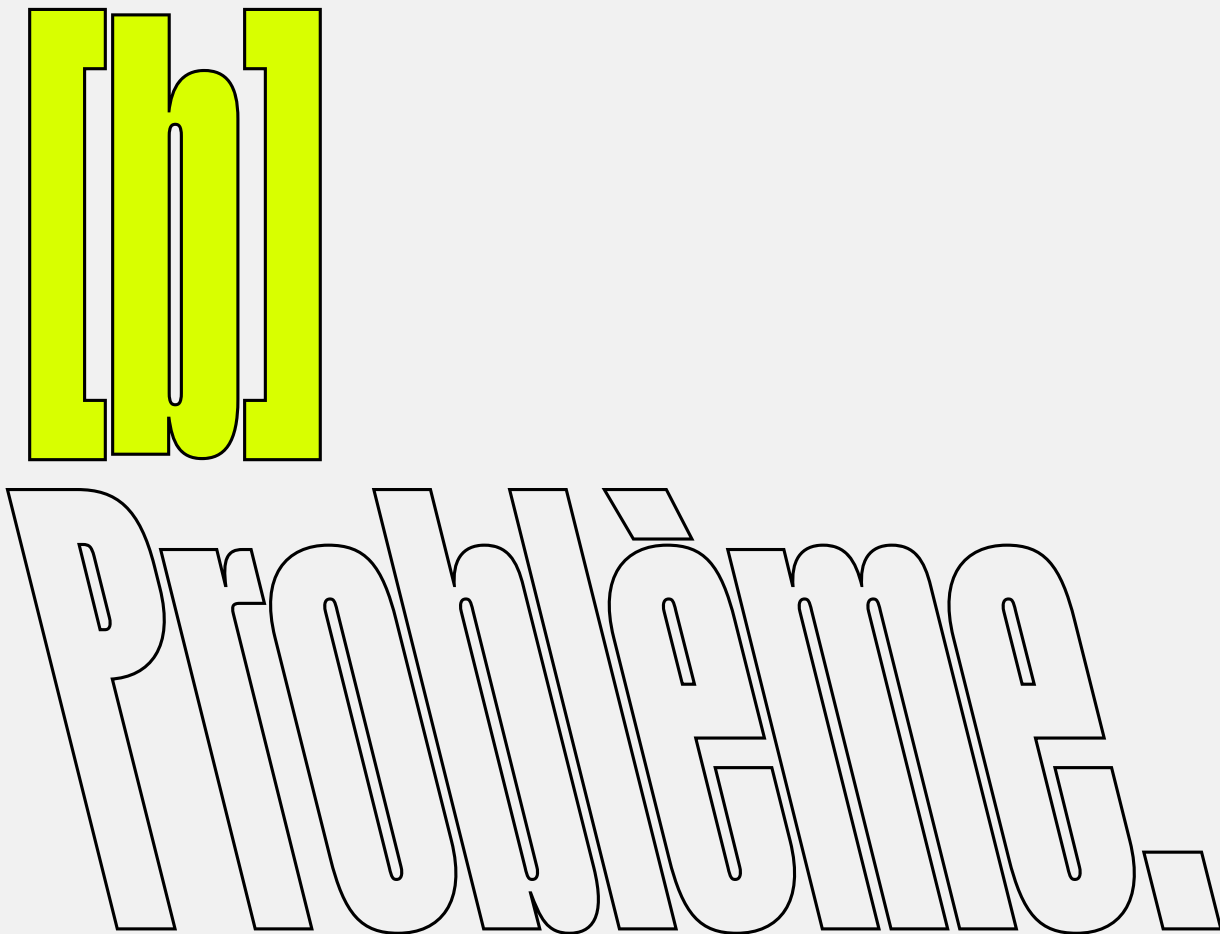
En parallèle, de nombreux·ses designer·euses graphiques évoluent dans des contextes similaires d'indépendance et de précarité, marqués par un accès limité aux projets, des négociations souvent floues et une reconnaissance insuffisante du rôle du design dans le succès artistique.



Constat Sociétal.

LES ORIGINES

Le problème n'est donc pas un manque de talents,
mais l'absence de cadres adaptés pour organiser
la rencontre, la collaboration.



[02]

Comment créer des collaborations
fluides et direct entre DJ,
compositeur.ices
et designer.ices graphique?

CONCEPT

[031]

concept.

CONCEPT

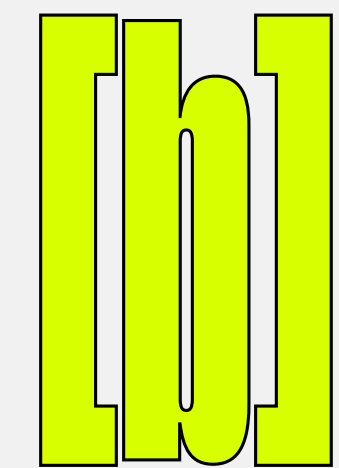
Pour répondre à cette problématique, ce projet consiste en la création d'une plate-forme web de mise en relation créative, destinée aux artistes indépendant·es et émergent·es de la scène électronique, ainsi qu'aux designer·euses graphiques.



CONCEPT

Ce projet vise ainsi à créer les conditions nécessaires à l'émergence de collaborations créatives réussies, en facilitant la rencontre entre artistes et designer·euses.

En proposant un cadre structuré et adapté à leurs besoins, il permet de favoriser des échanges plus clairs, des processus de travail plus fluides et la construction d'identités visuelles cohérentes et durables.



L'impact et objectif.

CONCEPT

La plate-forme repose sur un système de matching créatif, basé sur la compatibilité des univers visuels, des intentions artistiques et des ambitions, plutôt que sur des critères de notoriété ou de prix.

Elle propose des profils centrés sur l'identité créative, un système de mise en relation par affinités visuelles, ainsi qu'un espace de collaboration structuré facilitant les échanges et les processus de création.

La plate-forme crée ainsi les conditions nécessaires à des collaborations créatives réussies.

[G]
Les services.

CONCEPT

AMPLI

Le nom AMPLI s'inspire directement de l'univers musical, en faisant référence à l'amplificateur sonore. Il évoque à la fois la diffusion du son et la notion d'intensité.

Par ailleurs, il renvoie également à l'idée d'amplification des carrières, en lien avec la vocation de la plateforme : accompagner les artistes et les designer·euses dans leur développement.

[d]

Waning.

1041

Analyse marketing.



L'émergence est la cible.
L'indépendance est le contexte.

Artistes émergents

CŒUR DE CIBLE

Indépendants / en début de carrière
En structuration
Besoin d'un univers visuel & déclinaison

Graphistes émergents

CŒUR DE CIBLE

En début de parcours/ À l'école
Recherche de projets réels
Logique de collaboration

Labels

CIBLE SECONDAIRE

Labels indépendants / émergents
Structures d'accompagnement
Curateurs / DA de labels



LAZE

26 ANS

DJ & PRODUCTRICE

Situation

- Artiste en expansion
- Aucune DA fixe
- Gère tout seule (musique, réseaux, visuels)

Problèmes

- Ne sait pas comment traduire sa musique visuellement
- Visuels incohérents d'une sortie à l'autre
- Difficulté à se professionnaliser

Besoins

- Être accompagnée sans jargon graphique
- Trouver un.e graphiste qui comprend son univers
- Construire une identité visuelle cohérente

Rôle d'AMPLI

- Aider LAZE à formuler ses intentions et rencontrer un.e graphiste aligné.e, sans devoir "savoir parler graphisme".



SALOMÉ

22 ANS

GRAPHISTE ÉMERGENTE

Situation

- Bon niveau technique
- Sait construire une DA durable
- Peu de projets artistiques visibles
- Sort de Master

Problèmes

- Difficulté à accéder à des artistes sérieux
- Collaborations souvent floues ou mal payées
- Pas de continuité dans les projets

Besoins

- Projets créatifs concrets
- Reconnaissance de son travail
- Collaborations inscrites dans la durée

Rôle d'AMPLI

- Permettre à Salomé de rencontrer des artistes alignés et de s'inscrire dans des collaborations valorisantes.



ANALYSE MARKETING



INSTAGRAM

ALGORITHME

+

- Forte visibilité
- Format visuel natif

-

- Algorithme aléatoire
- Relations superficielles
- Aucun cadre de collaboration



BEHANCE

VITRINE

+

- Portfolios professionnels
- Preuve de compétences

-

- Vitrine statique
- Peu de contexte créatif
- Pas de collaboration intégrée



MALT

PRESTATION

+

- Paiement sécurisé
- Processus clair

-

- Logique prestation
- Peu artistique
- Pas de co-construction



SOUNDCLOUD

PAS VISUEL

+

- Découverte musicale
- Contexte artistique

-

- Pas orienté visuel
- Aucune mise en relation graphique

RÉSUMÉ DU BENCHMARK

Plate-formes existantes	Mon Projet
Logique algorithmique	Logique humaine
Prix / notoriété	Univers / intentions
Travail ponctuel	Relation durable
Résultat final	Processus créatif
Service isolé	Construction de carrière
	Concept innovant

FORCES

- Positionnement inédit
- Approche centrée sur les utilisateur·ices
- Positionnement différenciant : collaboration plutôt que prestation

FAIBLESSES

- Projet exigeant pour ses utilisateurs
- Pas adapté à tous les profils
- Difficulté de démarrage
- Dépendance à la qualité des profils et des intentions artistiques

SWOT

MENACES

- Habitudes bien ancrées
- Fragilité économique des artistes indépendants
- Concurrence indirecte massive
- Temps long vs urgence des carrières

OPPORTUNITÉS

- Explosion des carrières indépendantes
- Fatigue des plateformes généralistes
- Recherche de collaborations durables
- Intérêt des labels et structures culturelles
- Évolution des pratiques créatives



ANALYSE MARKETING

PRODUIT

- Plateforme de mise en relation créative
- Outils de collaboration intégrés

PRIX

- Gratuit à l'inscription
- Commissions sur projets
- Abonnements premium optionnels

4P

PLACE

- Google/safari/.....
- Réseaux sociaux (insta/Linkedin/tikotk)
- Lieux stratégique pour promouvoir le concept

PROMOTION

- Plateforme web
- Présence digitale et événements physiques
- Réseaux sociaux

Mission

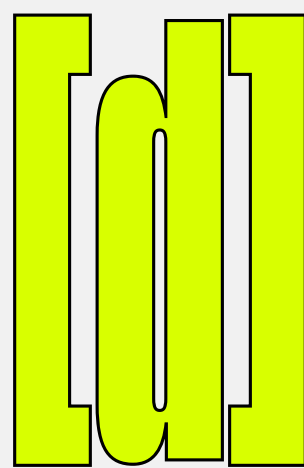
La mission du projet est de faciliter et de structurer des collaborations directes entre les artistes de la scène électronique et les designer·euses graphiques, afin de permettre la co-construction d'identités visuelles cohérentes.

Vision

AMPLI vise à faire émerger des collaborations plus justes, plus créatives et plus durables, au cœur des pratiques artistiques contemporaines.

Promesse

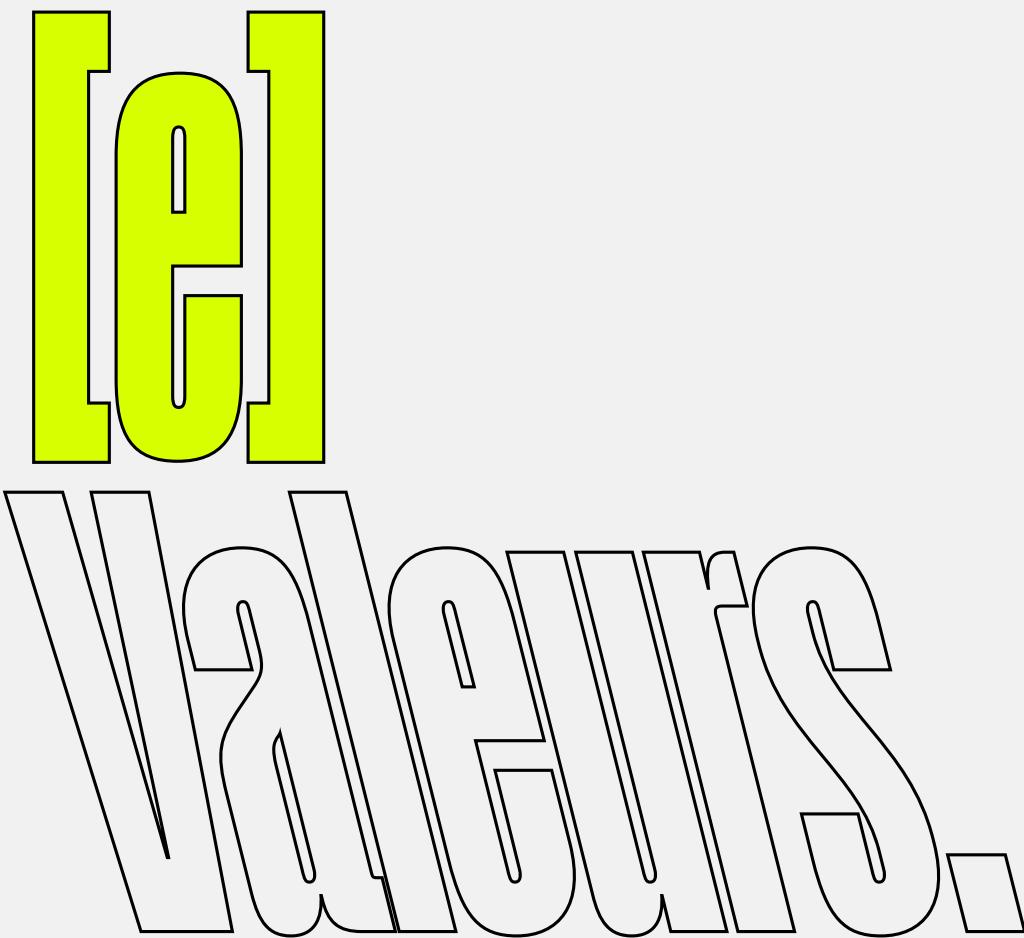
AMPLI permet aux artistes et aux designer·euses de trouver facilement des collaborations créatives qui leur correspondent, en s'appuyant sur leurs univers et leurs affinités.



Propositions de valeurs.

ANALYSE MARKETING

Le projet s'appuie sur des valeurs d'équité, de créativité et de collaboration, au cœur de la démarche.



ANALYSE MARKETING

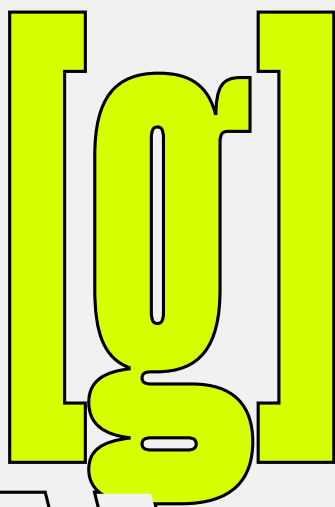
Le ton adopté est à la fois accessible et direct, avec une dimension amicale et ancrée dans les codes de la scène électronique.

Il vise à créer une proximité avec les utilisatrices, tout en conservant une certaine clarté et crédibilité.



Livrables & Déclinaisons

Charte graphique
Plateforme web | Desktop et mobil
Communication 360 | Affiches, com RS
Événementiel | Affiches de communication, vitrophanie



Livrables attendus.

CONCEPT CRÉATIF

1051

concept créatif.

AXE NON RETENU

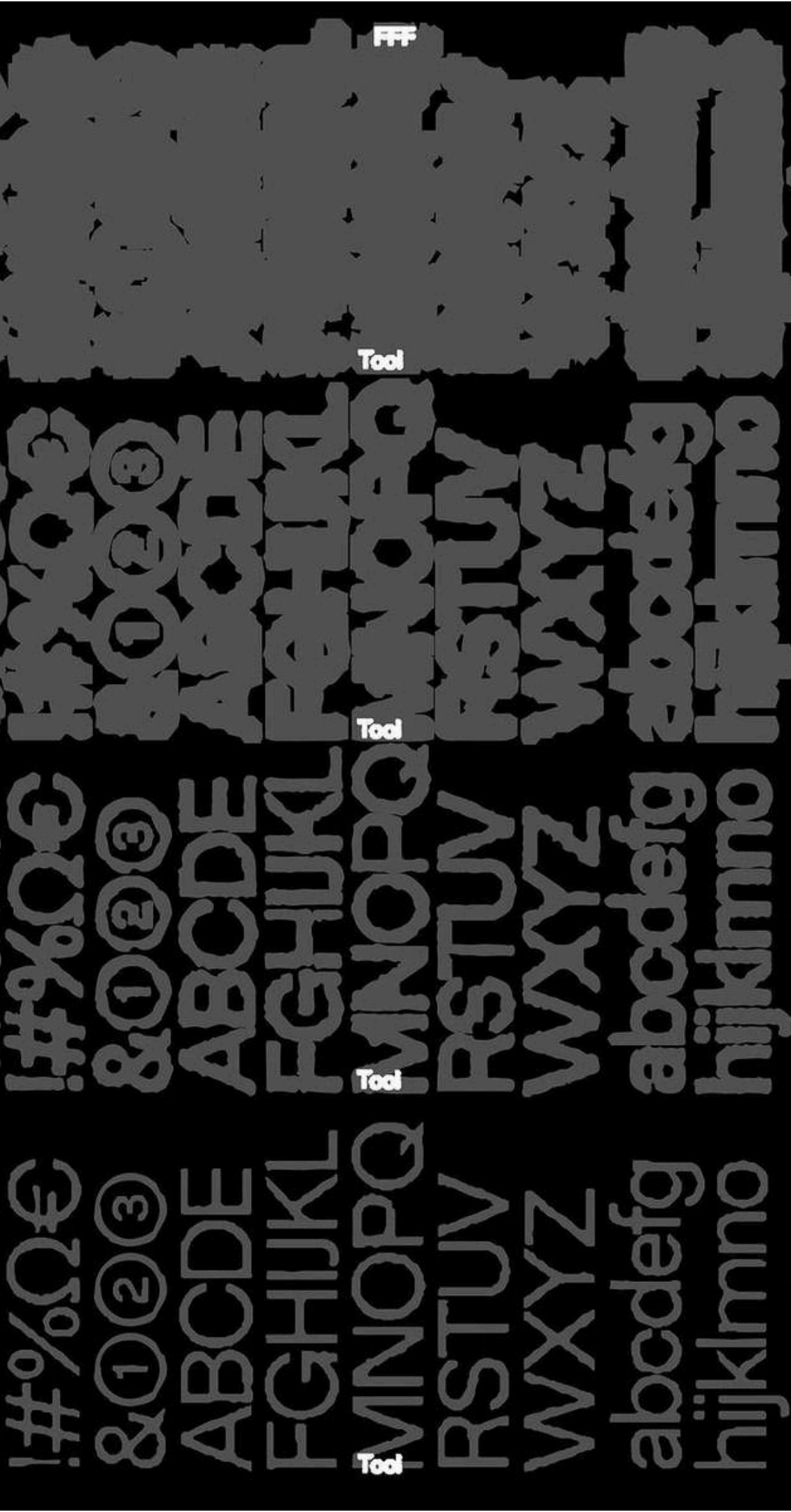
Les intentions graphiques de cet axe s’articulent autour de l’abstrait, la sensation, globalement sur les sens. Cette approche se traduit par des sensations d’amplifications.

Elle se construit via des visuels légés, des dégradés lumineux et une présence typographique parfois secondaire, laissant davantage de place à l’atmosphère qu’à l’information. L’ensemble crée une expérience sensible et enveloppante, proche d’un univers perceptif et émotionnel.

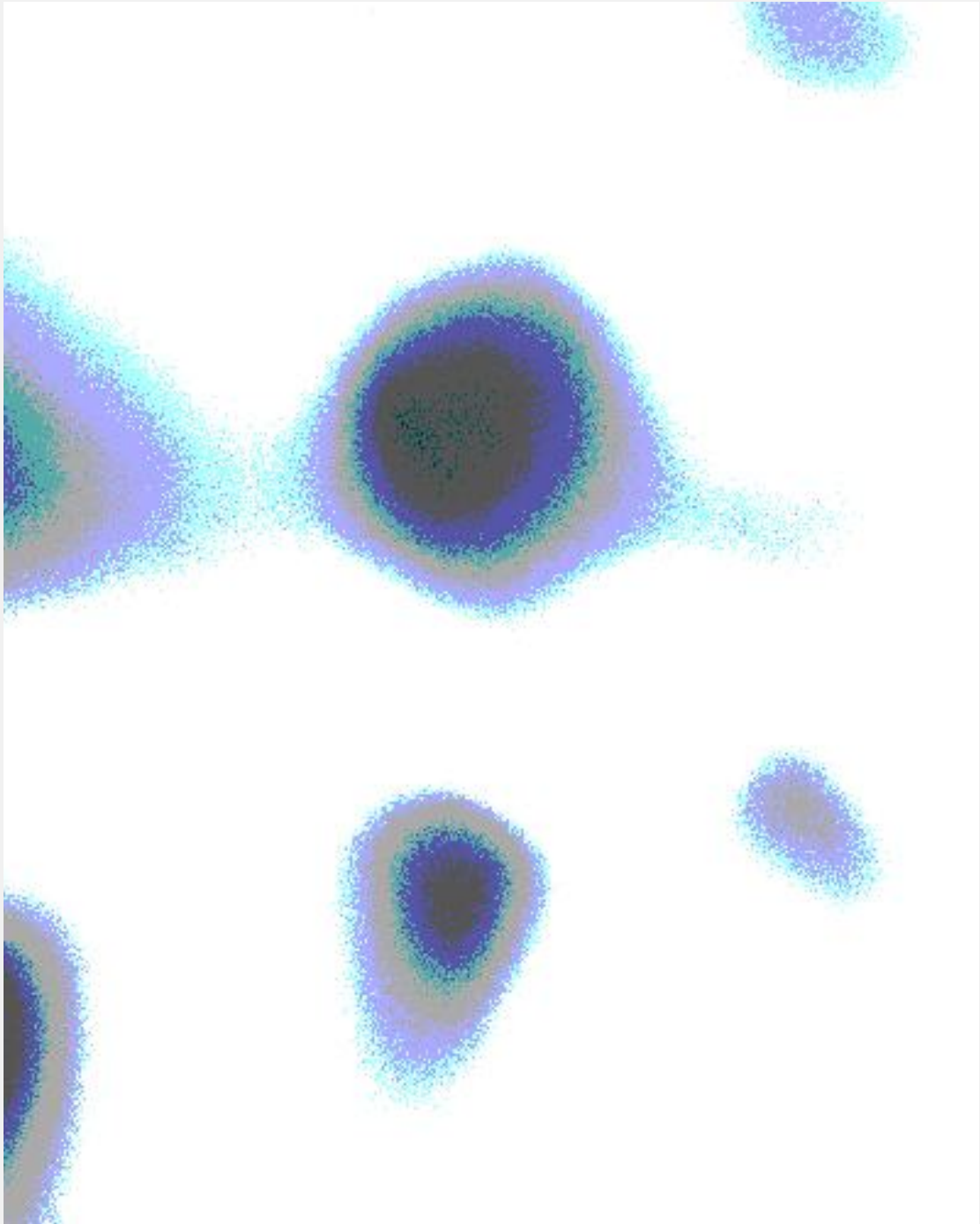
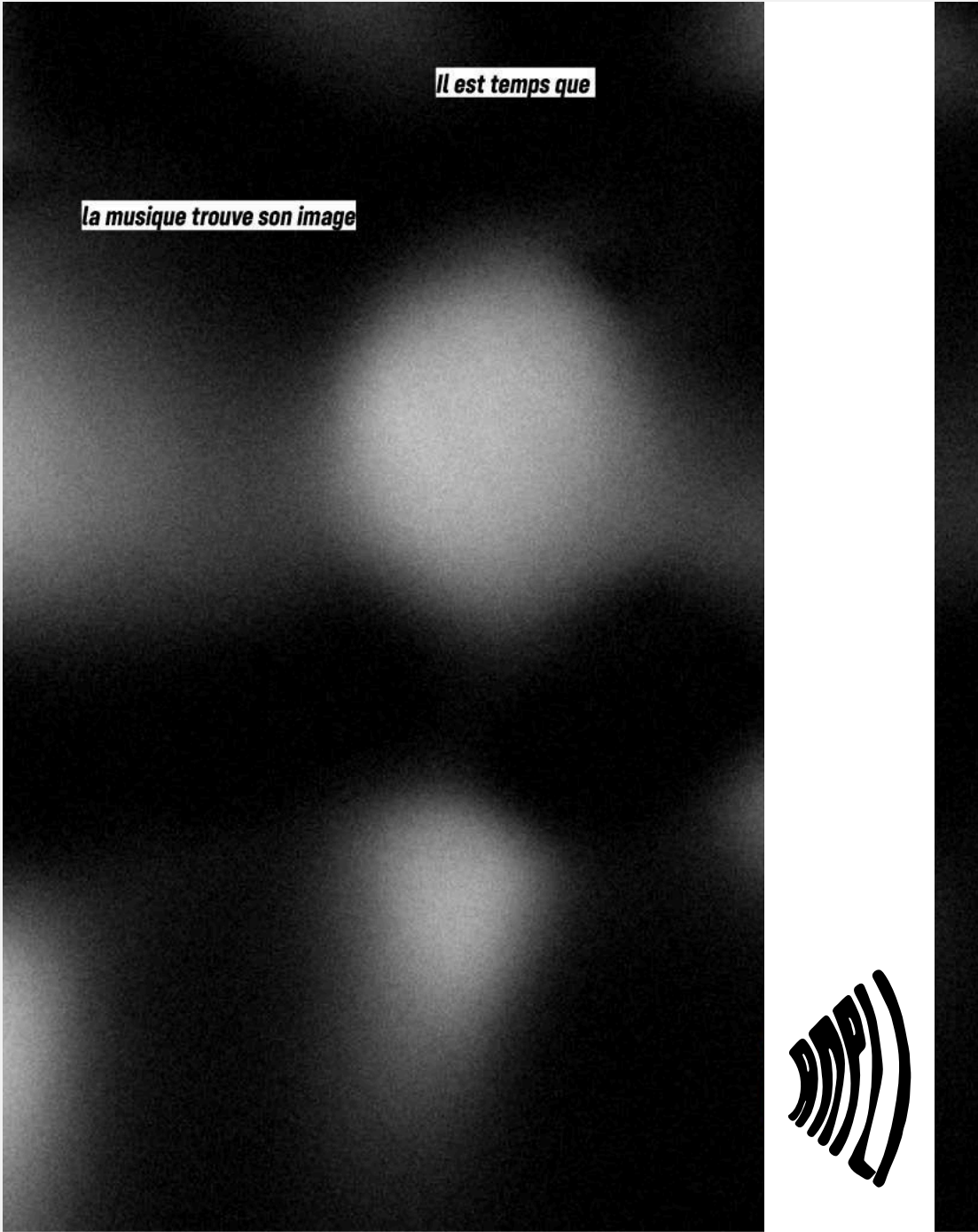


[a]

Axe créatif 1.



AXE NON RETENU



[a]

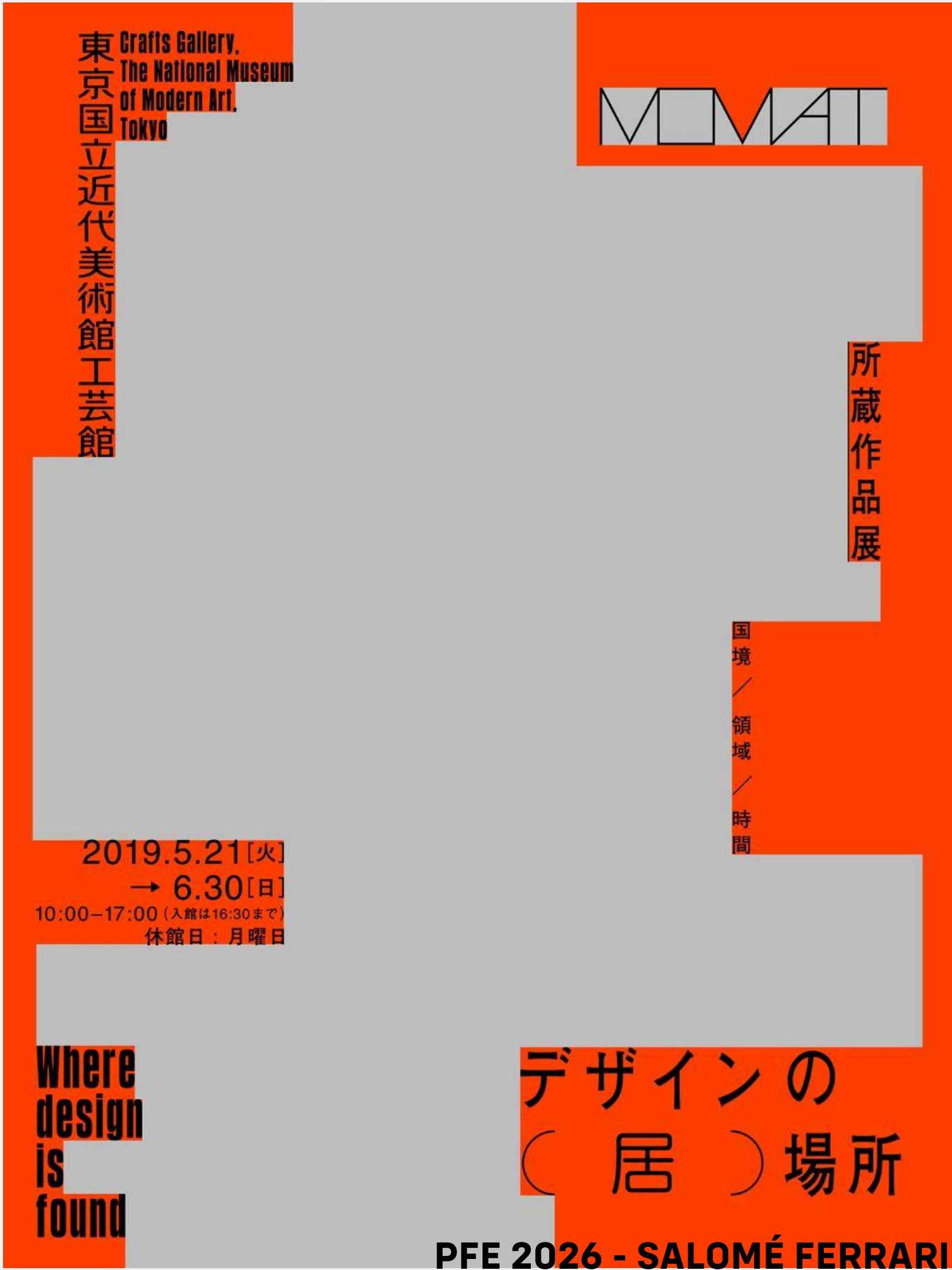
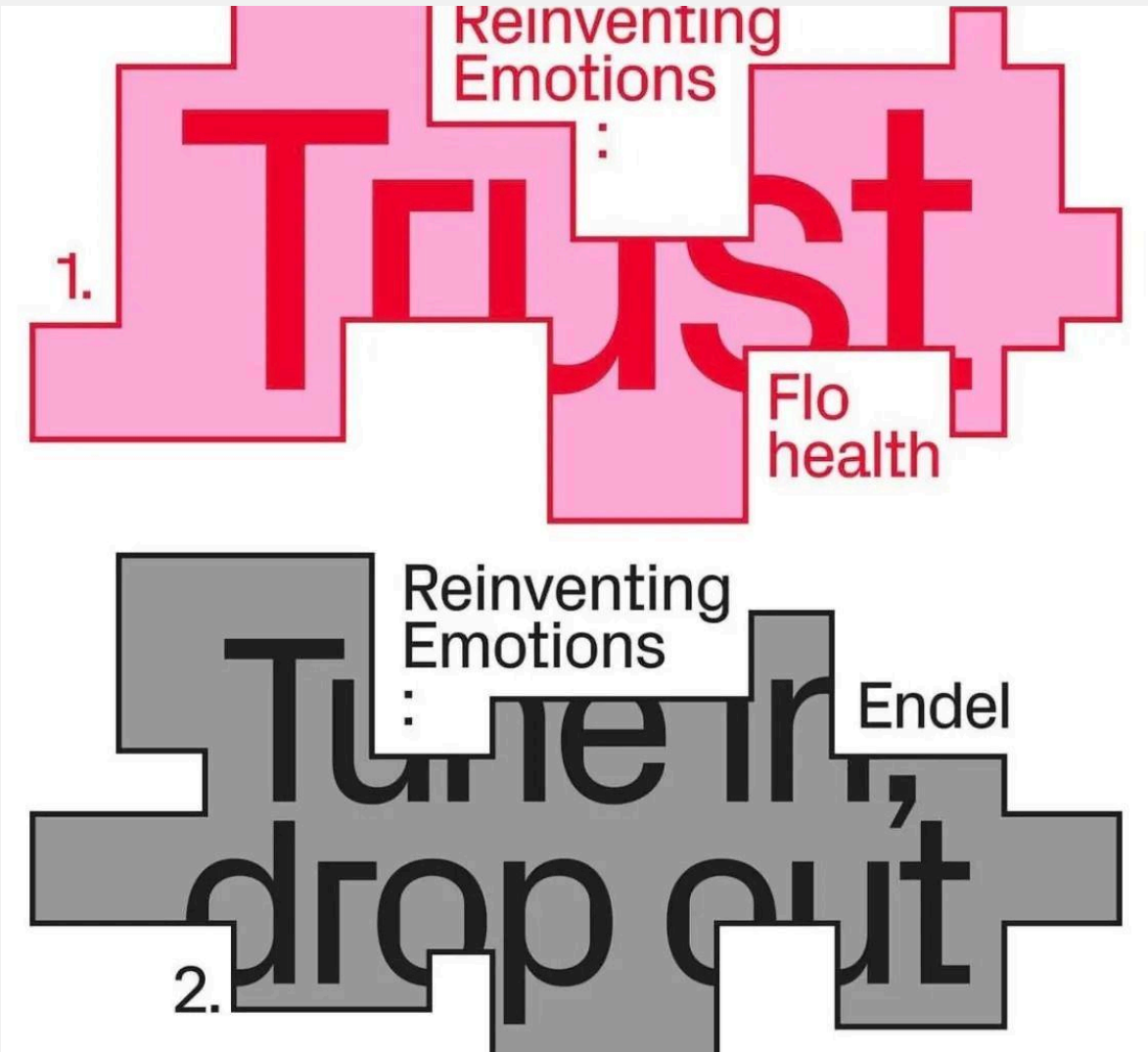
Axe créatif 1.

AXE NON RETENU

Cet axe créatif explore une approche graphique plus expérimentale et expressive, inspirée des codes visuels des logiciels de composition musical et du design éditorial.

Il s'appuie sur des compositions fragmentées, des superpositions, ainsi que des typographies déstructurées, évoquant une forme de tension visuelle et de mouvement constant.

Cette direction se traduit par des contrastes très marqués, des couleurs vives et une densité d'informations importante, créant une esthétique dynamique mais parfois plus complexe à lire.



[b]
Axe créatif 2.

Hamburg	In der Kunst	Anbiedern
25.6.	17/18.6.	
7	6	5
Autonomie statt Prekariat	VG-Bildkunst meine Rechte deine Rechte	Appell an das schlechte Gewissen
11.6.	8.6.	4.6.
4	3	2
Portfolio-sichtung	Rede-Praxis	Getting things done

AXE NON RETENU

Et
si ?

Corehendelit qui ut ipsam, volut repeliquiae cupiendi
quiscime esectia dolupid que dolorestet et hilit volum
volora voluptus aut ernat as exOmnis modit ma volum
quame ni dolupture, earionsequae posam sitet etur,
omnia vel earum ideles nossita temquib eatetur

ton son
se voyait ?

ton travail
Dulrait ?

Corehendelit qui ut ipsam, volut repeliquiae cupiendi
quiscime esectia dolupid que dolorestet et hilit volum
volora voluptus aut ernat as exOmnis modit ma volum
quame ni dolupture, earionsequae posam sitet etur,
omnia vel earum ideles nossita temquib eatetur

ampli

Et
si ?

Corehendelit qui ut ipsam, volut repeliquiae cupiendi
quiscime esectia dolupid que dolorestet et hilit volum
volora voluptus aut ernat as exOmnis modit ma volum
quame ni dolupture, earionsequae posam sitet etur,
omnia vel earum ideles nossita temquib eatetur

ton son
se voyait ?

ton travail
Dulrait ?

Corehendelit qui ut ipsam, volut repeliquiae cupiendi
quiscime esectia dolupid que dolorestet et hilit volum
volora voluptus aut ernat as exOmnis modit ma volum
quame ni dolupture, earionsequae posam sitet etur,
omnia vel earum ideles nossita temquib eatetur

ampli

Et
si ?

Corehendelit qui ut ipsam, volut repeliquiae cupiendi
quiscime esectia dolupid que dolorestet et hilit volum
volora voluptus aut ernat as exOmnis modit ma volum
quame ni dolupture, earionsequae posam sitet etur,
omnia vel earum ideles nossita temquib eatetur

ton son
se voyait ?

ton travail
Dulrait ?

Corehendelit qui ut ipsam, volut repeliquiae cupiendi
quiscime esectia dolupid que dolorestet et hilit volum
volora voluptus aut ernat as exOmnis modit ma volum
quame ni dolupture, earionsequae posam sitet etur,
omnia vel earum ideles nossita temquib eatetur

ampli

[b]

Axe créatif ?

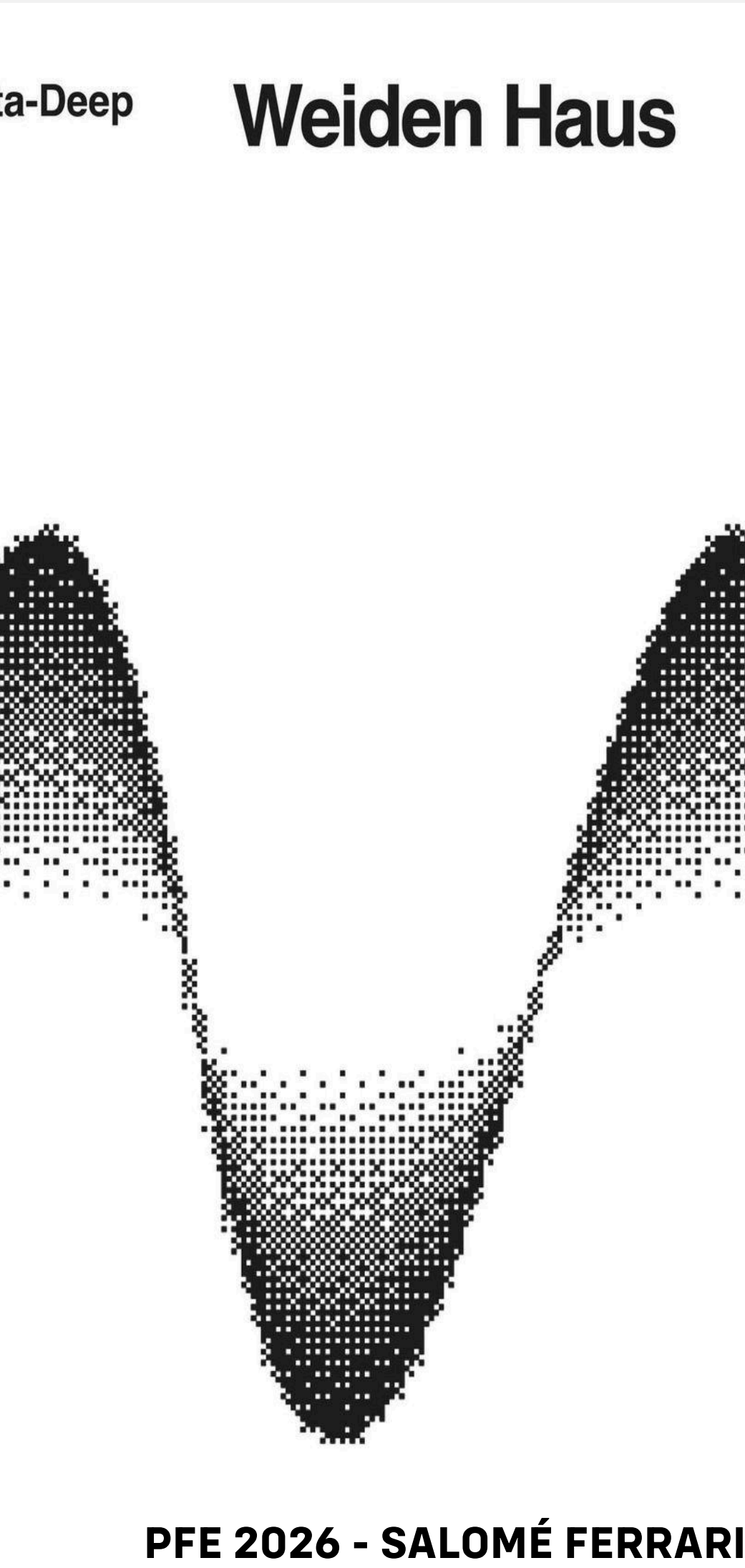
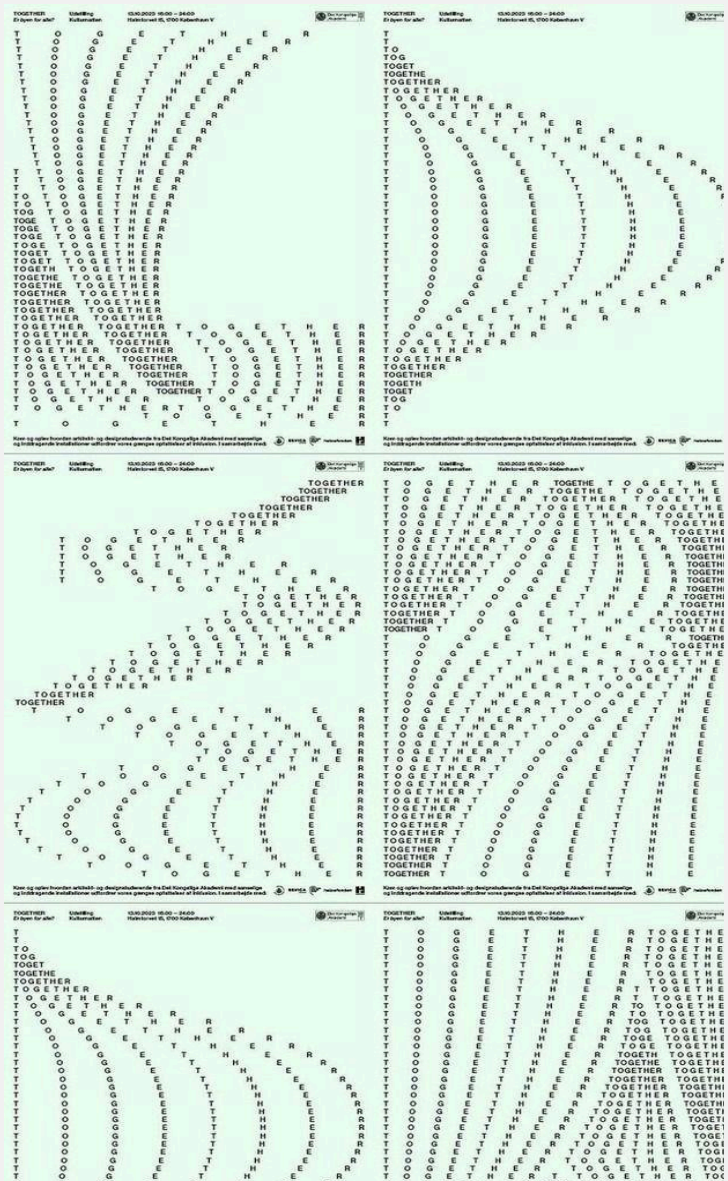
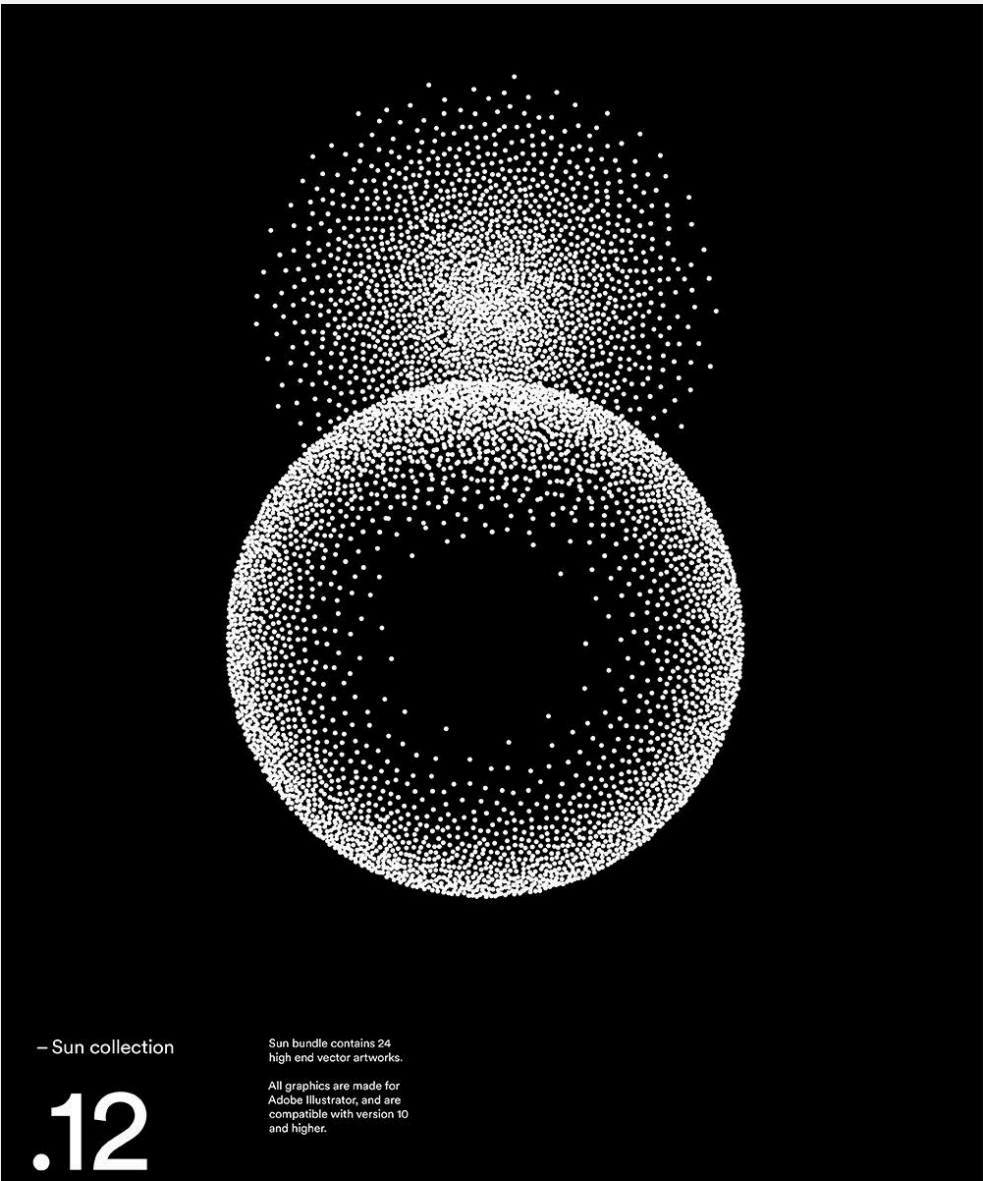
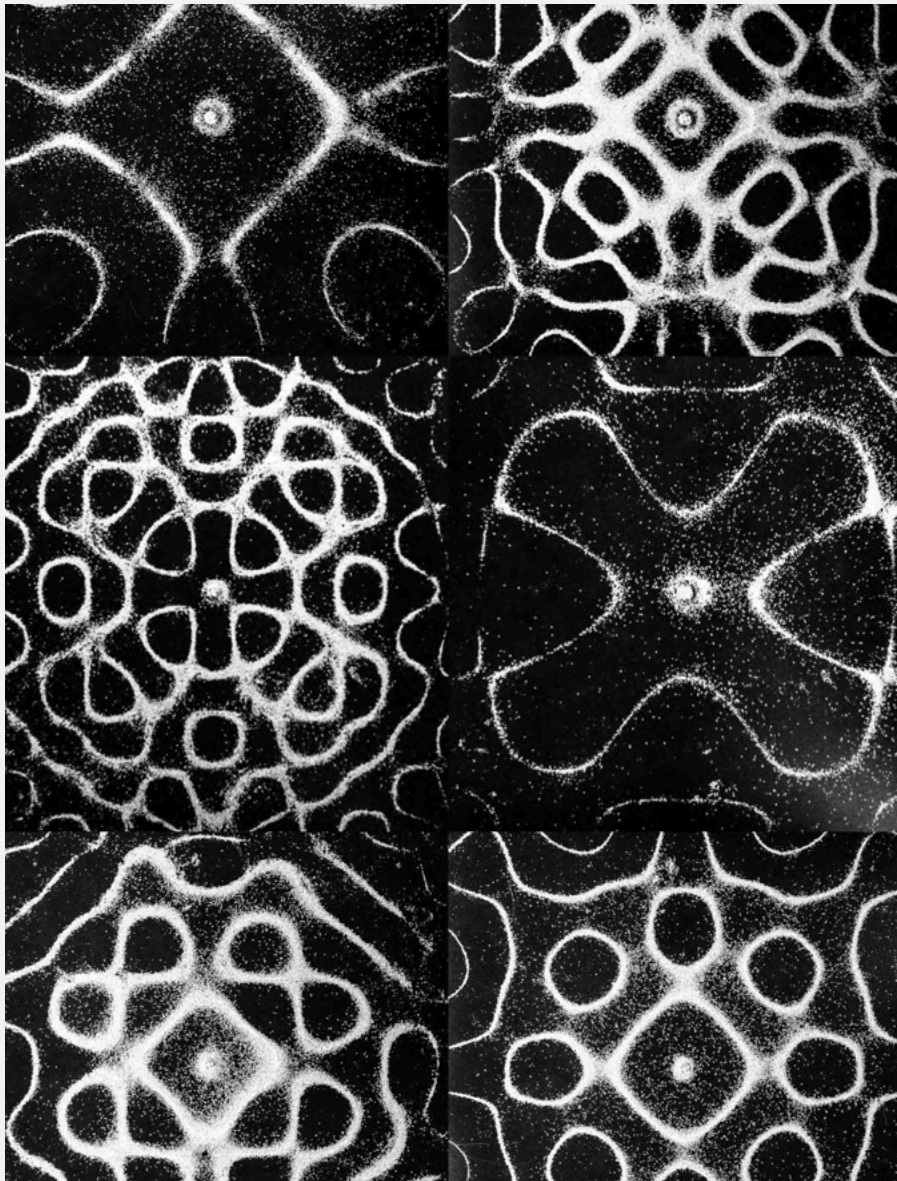
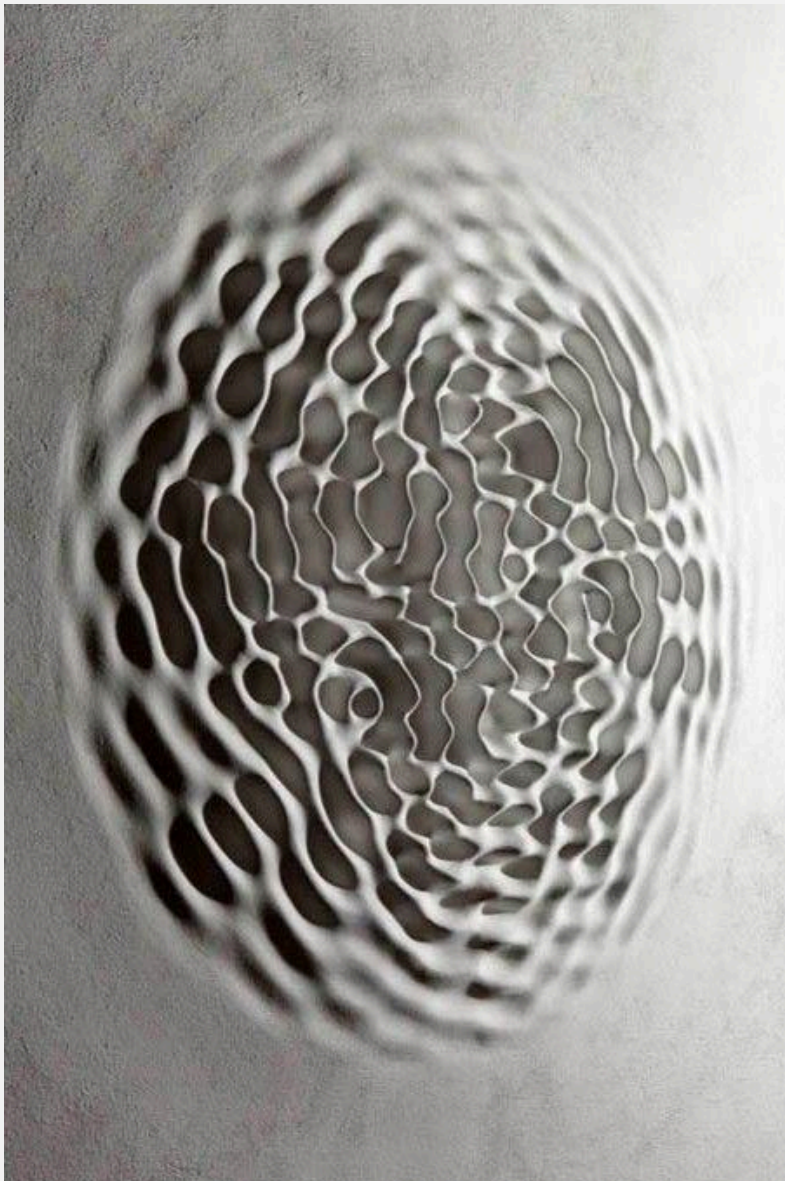
ampli

PFE 2026 - SALOMÉ FERRARI

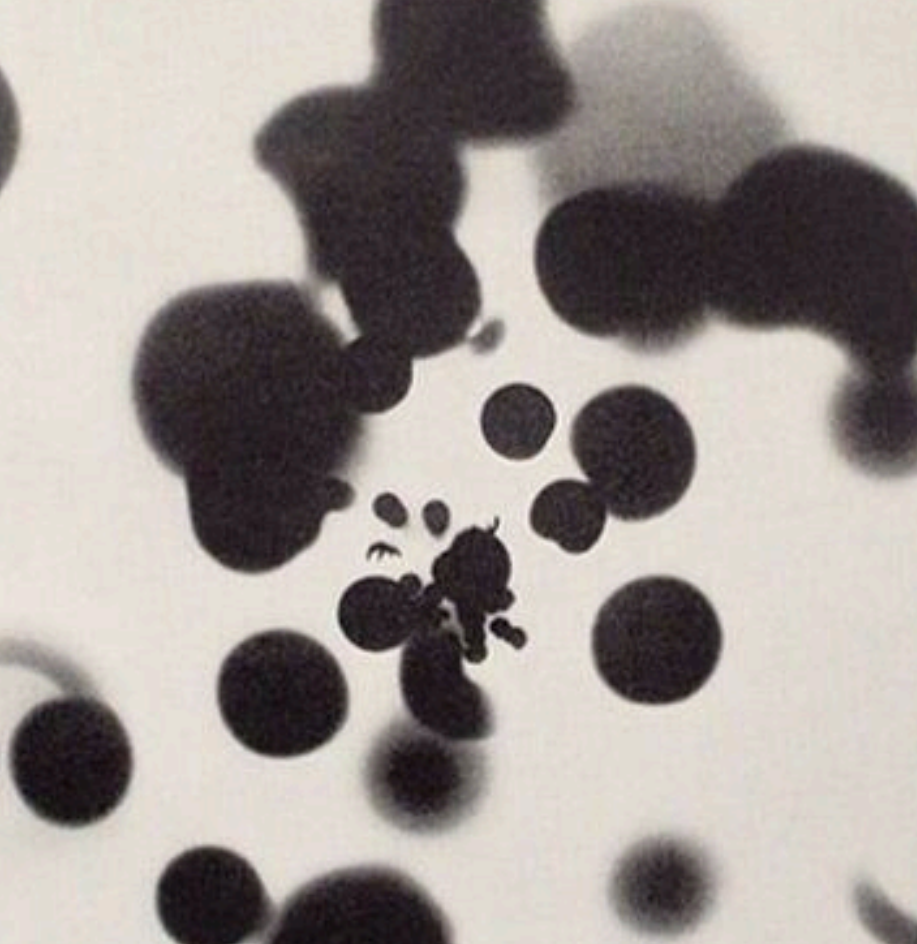
CONCEPT CRÉATIF
AXE RETENU

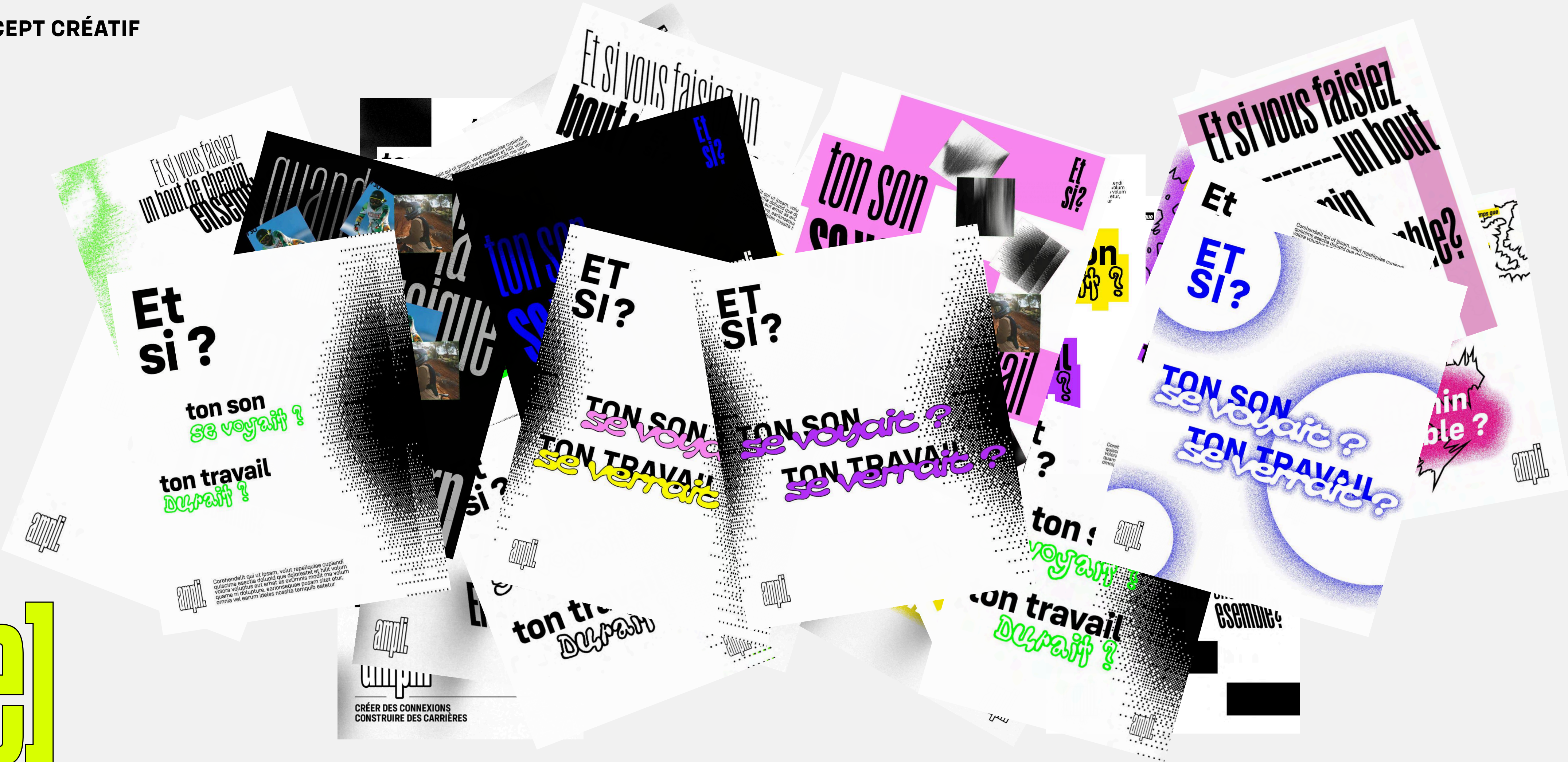
Les intentions graphiques du projet s’articulent autour des notions de signal, d’onde et de connexion, en lien direct avec l’univers de la musique électronique contemporaine.

Cette approche se traduit par des contrastes marqués mais lisibles, permettant d’affirmer une identité visuelle forte tout en restant accessible. L’interface est pensée comme un espace immersif, conçu pour accompagner et stimuler les processus de création.



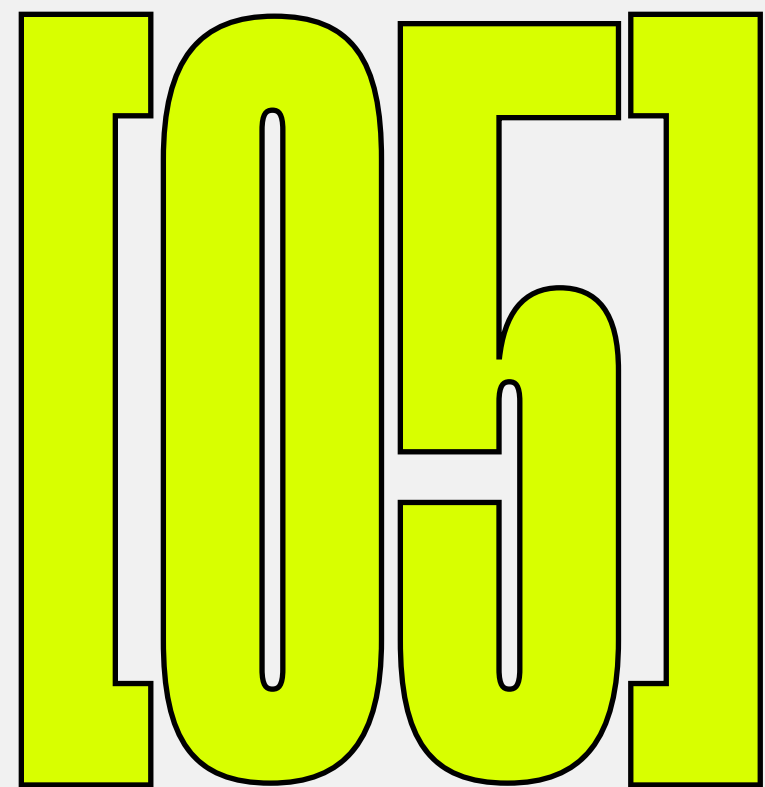
[G]
Axe créatif 3.





lel

Pistes créatives.



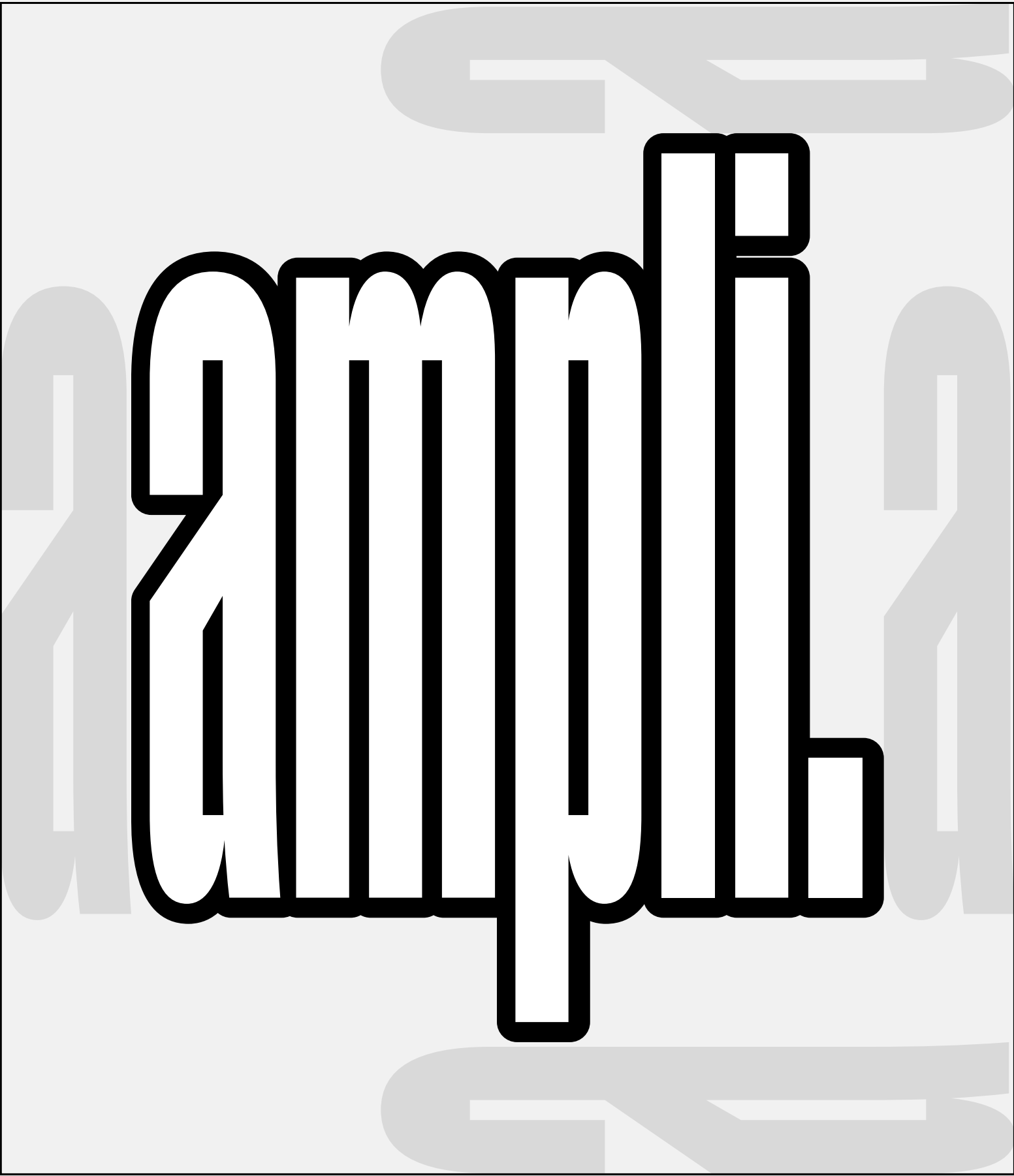
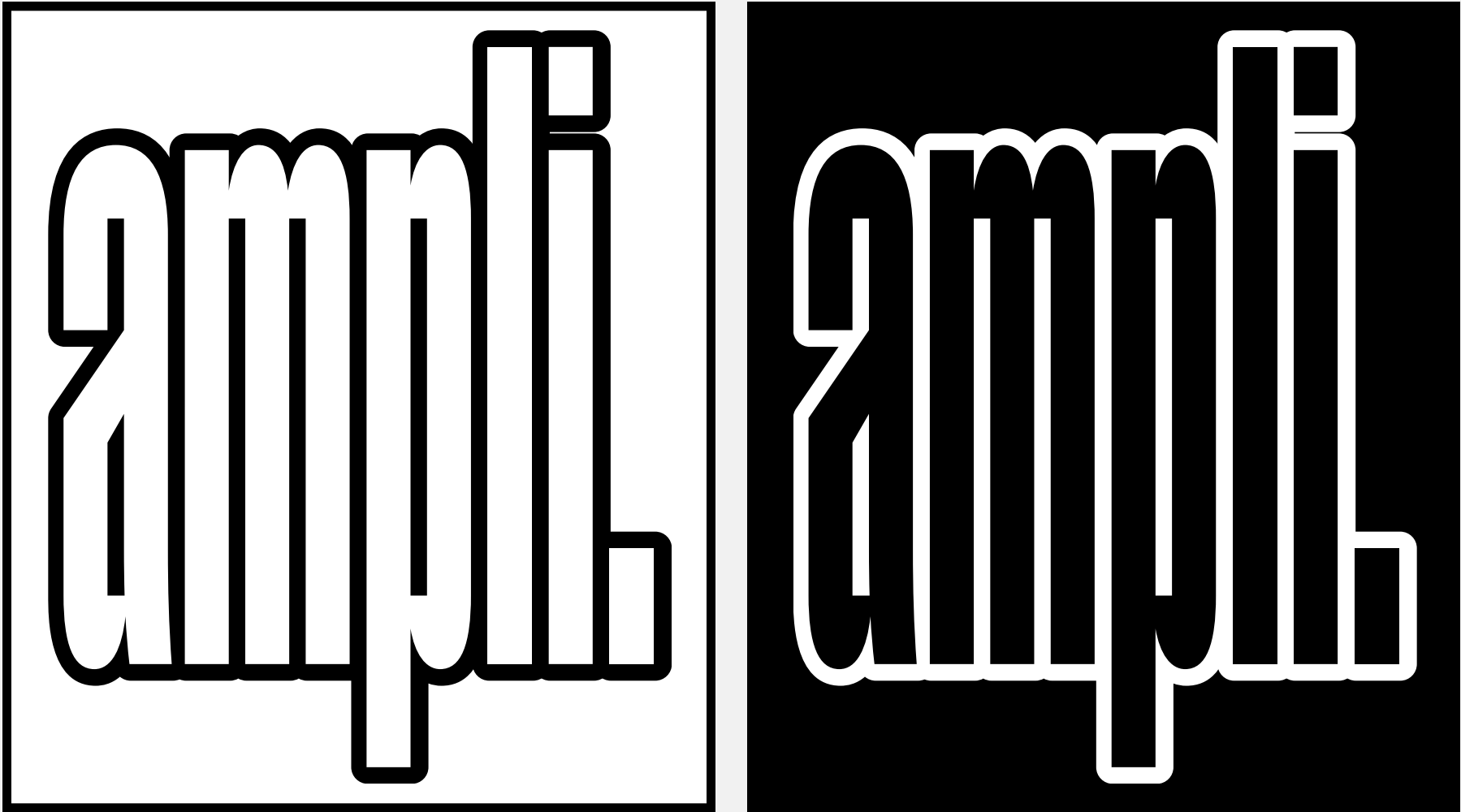
Charte graphique.

CHARTe GRAPHIQUE

Le logotype d'AMPLI traduit visuellement le concept d'amplification au cœur du projet. Construit à partir de la typographie Pressio, elle a été retravaillée pour obtenir une forme plus condensée, plus verticale et plus dense. Cette construction crée une tension visuelle forte, évoquant à la fois la puissance, la vibration et la montée en intensité, en lien avec l'univers sonore.

Le rapprochement des lettres renforce l'idée de connexion et de continuité, tandis que le contour noir épais vient unifier l'ensemble, soutenir la forme et accentuer son impact. Le logotype affirme ainsi une identité forte, compacte et immédiatement reconnaissable, en cohérence avec l'univers de la musique électronique et la dimension collaborative du projet.

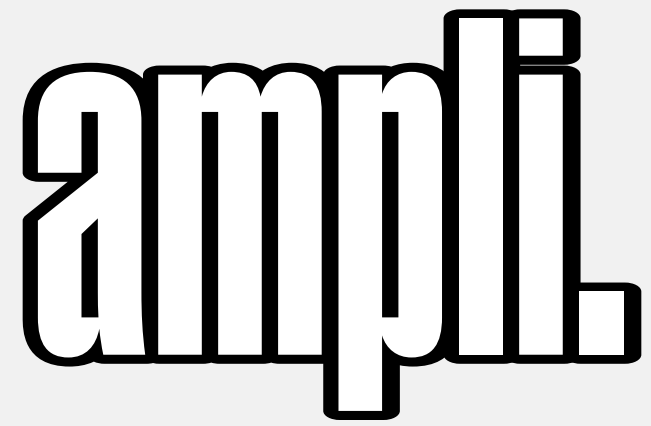
Le logotype et sa zone de réserve :



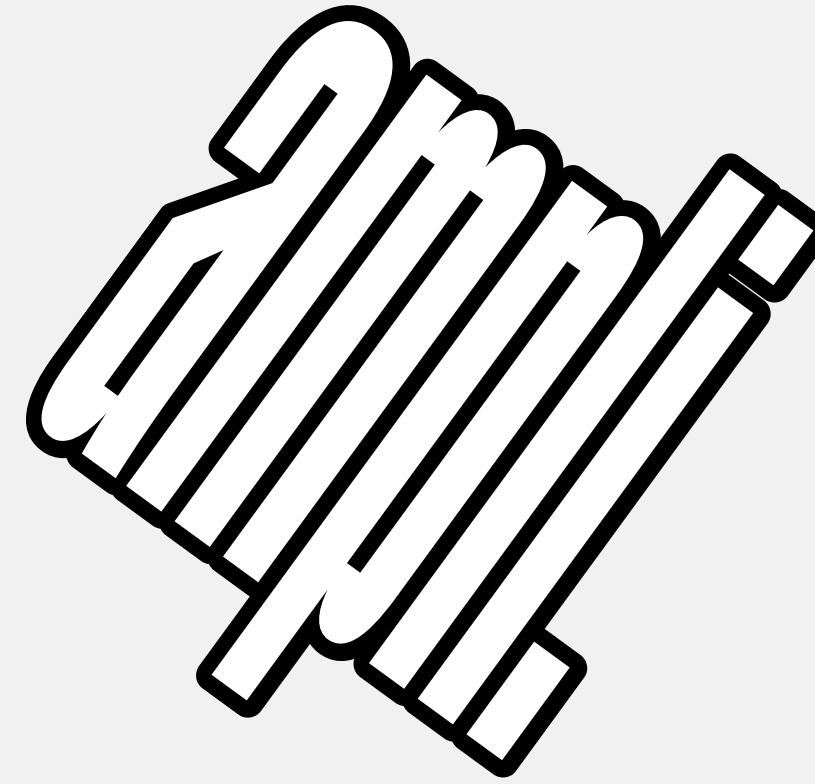
[a]
Logotype.

CHARTRE GRAPHIQUE

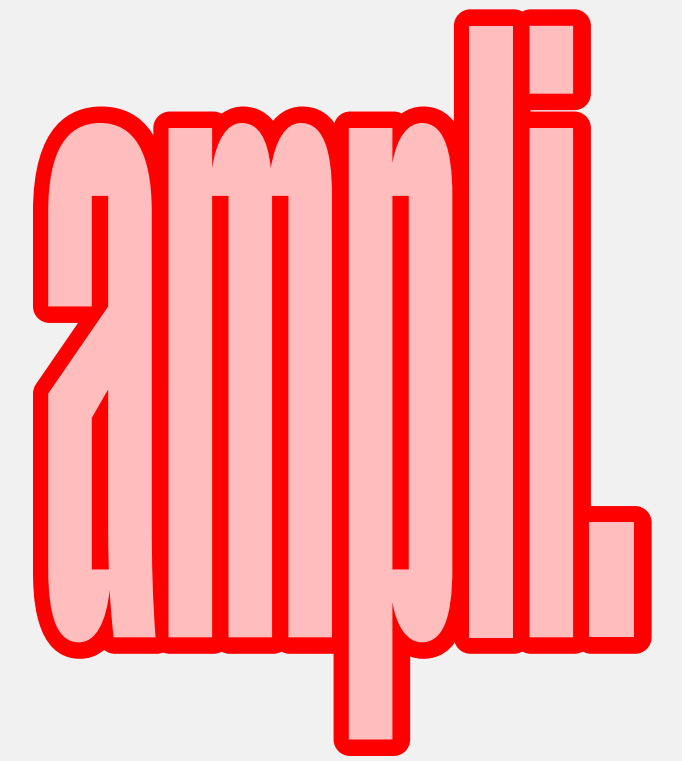
Le logotype et ses interdits :



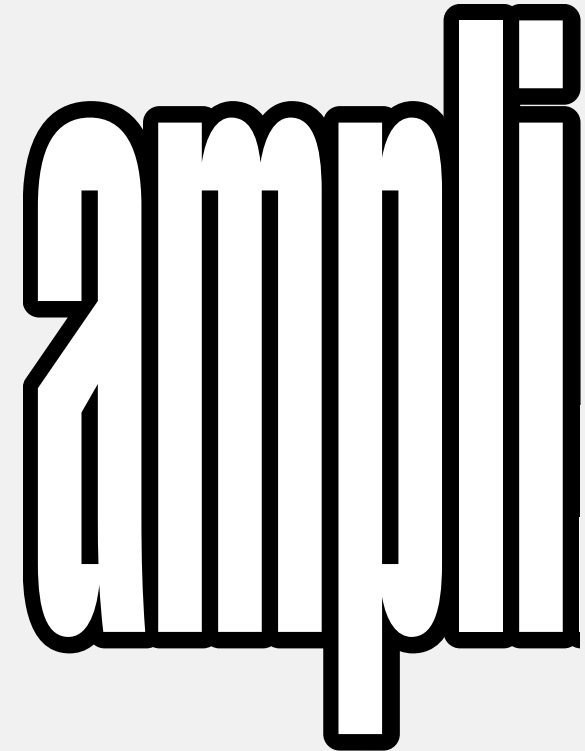
Déformer le logotype.



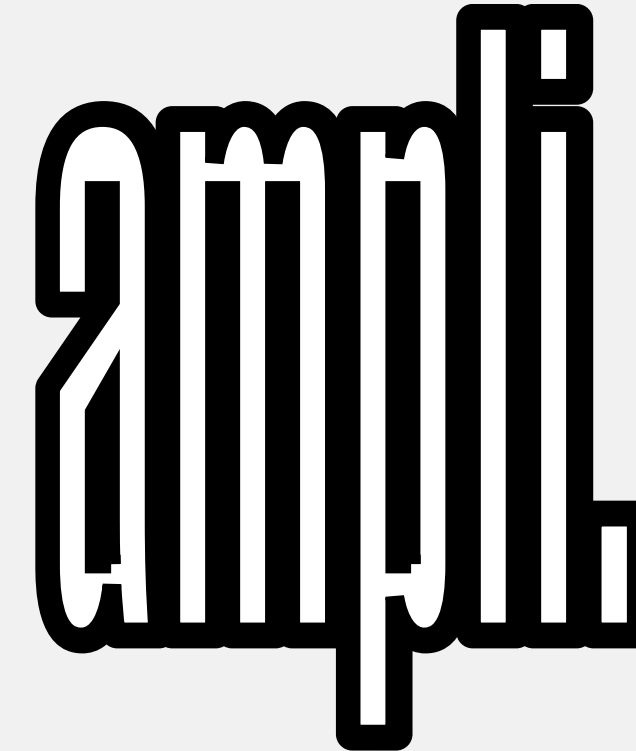
Tourner le logotype.



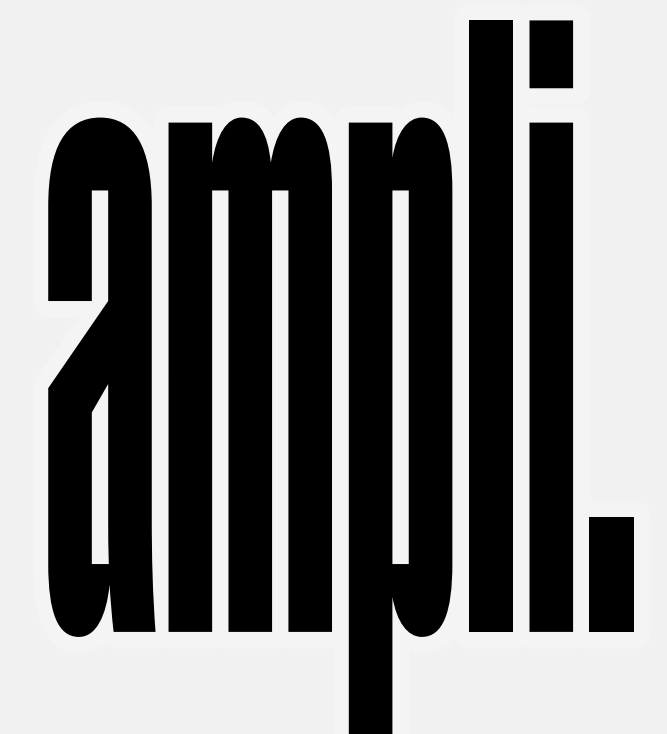
Changer la couleur
du logotype.



Enlever le point
du logotype



Augmenter le contour
du logotype.



Enlever le contour
du logotype.





CHARTE GRAPHIQUE

La palette de couleurs repose principalement sur le noir intense et le blanc neigeux. Ce choix permet de créer une base neutre, qui met en avant le travail des artistes et des designer·euses sans venir le perturber.

Le noir intense apporte de la force et du contraste, tandis que le blanc neigeux permet de garder de la lisibilité et d'équilibrer l'ensemble.

Le jaune acide est utilisé en touche. Il sert à attirer l'attention sur certains éléments et à rythmer l'interface. Par a intensité, il fait aussi écho à l'univers de la musique électronique et à son énergie.

Blanc Neigeux

#F4F4F4

R:244 V:244 B:244

Noir Intense

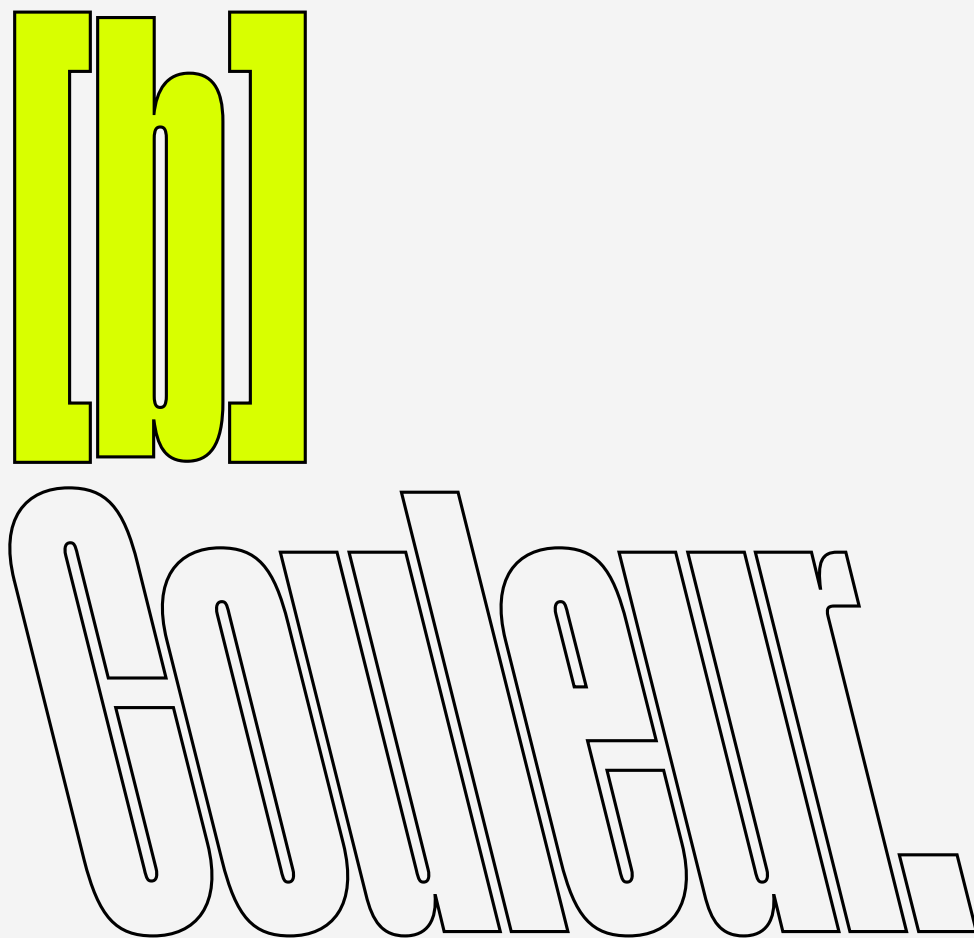
#000000

R:0 V:0 B:0

Jaune Acide

#D9FF00

R:217 V:255 B:0



CHARTE GRAPHIQUE

Pour les typographies, j'ai choisi d'utiliser Rainer pour les titres. C'est une typographie avec beaucoup de personnalité, notamment grâce à son style slanted, qui apporte du mouvement et du rythme.

Ses différentes variantes permettent de jouer avec la composition, un peu comme une partition de musique. J'utilise principalement les graisses bold et bold slanted pour créer du contraste et renforcer l'impact visuel.

Typographie de titrage :

Rainer

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Bold
Bold Slanted

[G]

Typographies.

CHARTE GRAPHIQUE

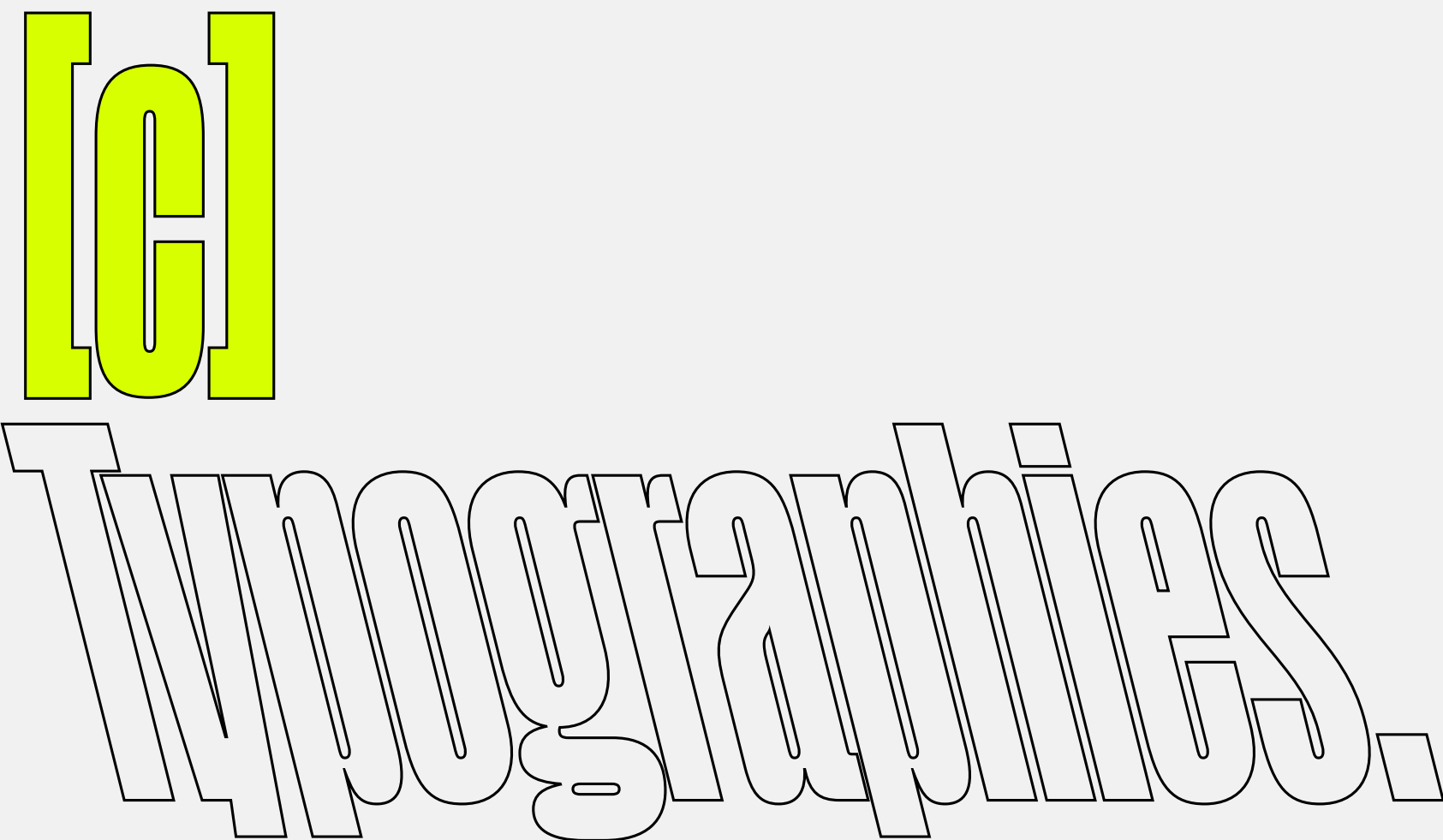
La typographie secondaire, Config Variable, est une typographie linéaire, pensée pour le texte courant. Elle est plus accessible et plus lisible, ce qui permet d’assurer un bon confort de lecture sur l’ensemble des contenus.

Typographie secondaire :

Config Variable

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

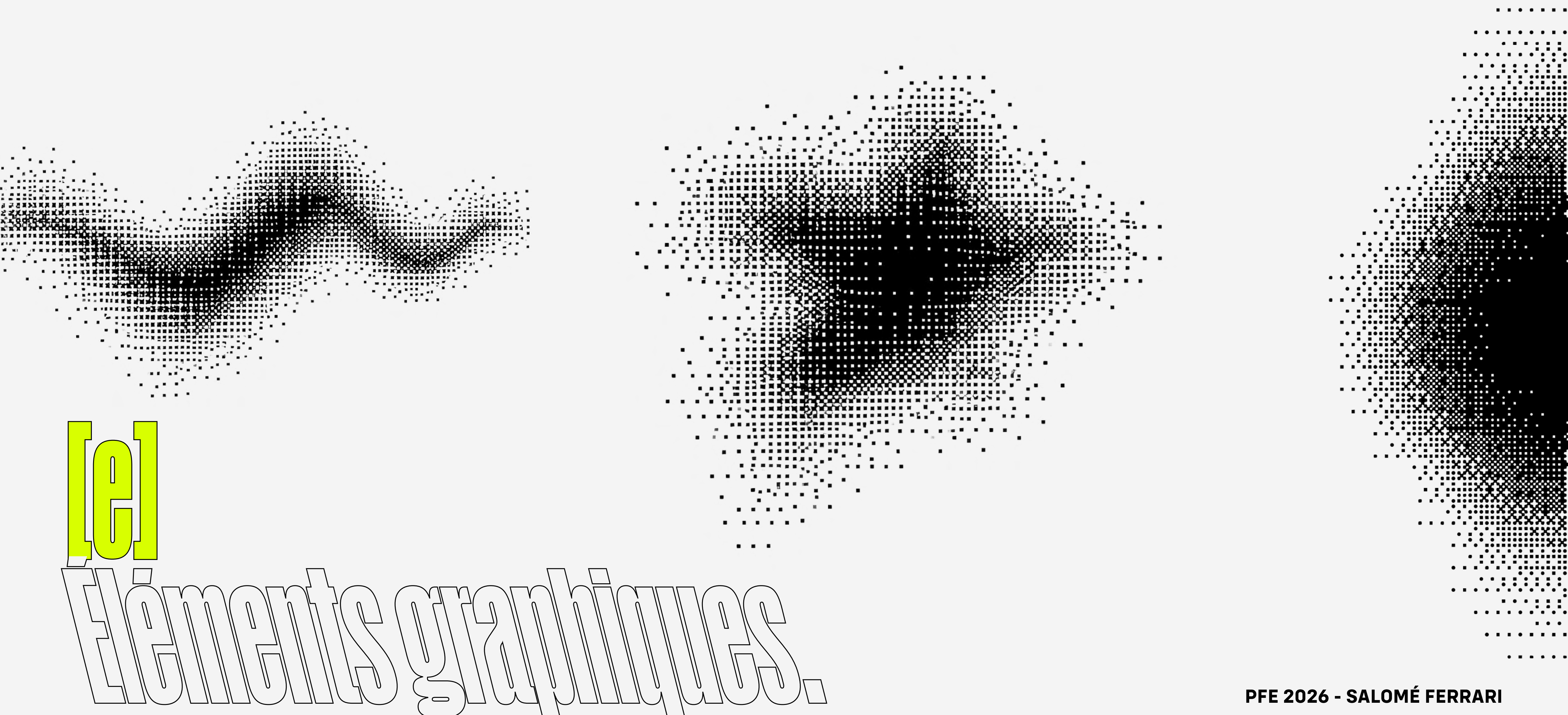
Light
Regular
Bold



CHARTE GRAPHIQUE

Les éléments graphiques du projet s’inspirent directement de l’univers sonore et de la musique électronique grâce au bitmap.

Ces éléments permettent d’apporter du rythme et du mouvement dans l’identité visuelle, tout en restant assez abstraits pour s’adapter à différents supports. Ils viennent accompagner les contenus sans les surcharger, et renforcent le lien avec l’univers musical du projet.



SUPPORTS



PARCOURS UTILISATEUR

ACCUEIL → PROFIL → MATCHING → MATCH → WORKFLOW



SUPPORTS

La plateforme repose sur un système de matching créatif, fondé sur la compatibilité des univers visuels, des intentions artistiques et des ambitions, plutôt que sur des critères de notoriété ou de prix.

Ce principe permet de favoriser des mises en relation plus pertinentes, en connectant des profils qui partagent une sensibilité commune. L'objectif est ainsi de créer des collaborations cohérentes et durables, basées avant tout sur l'affinité créative. Deux parcours utilisateurs sont disponibles. Un profil pour graphiste et un profil pour artiste.

Les vidéos du site animés sont disponibles dans les documents annexes.

[a]
La plate-forme Web.

PLATE-FORME - GRAPHISTE

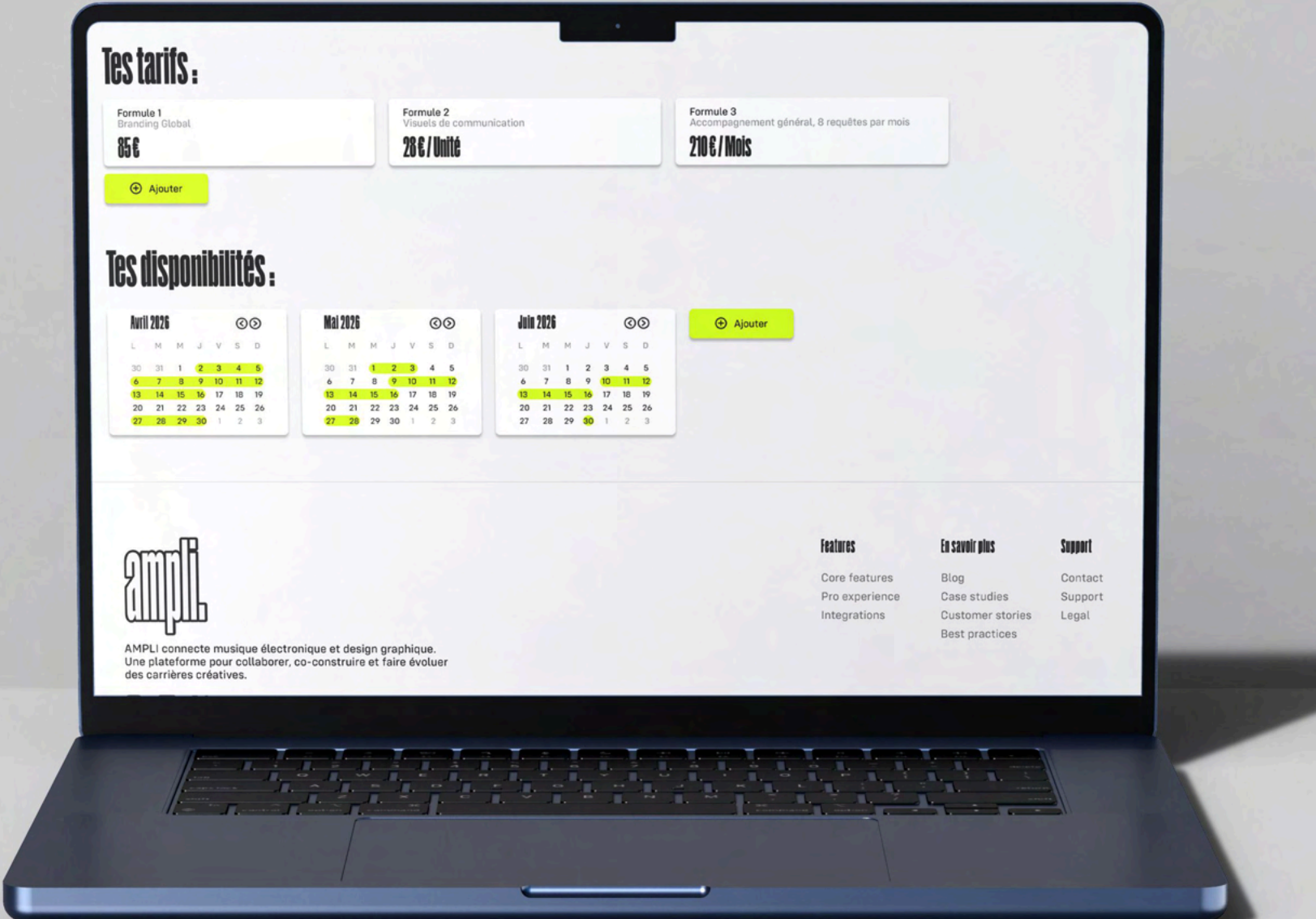
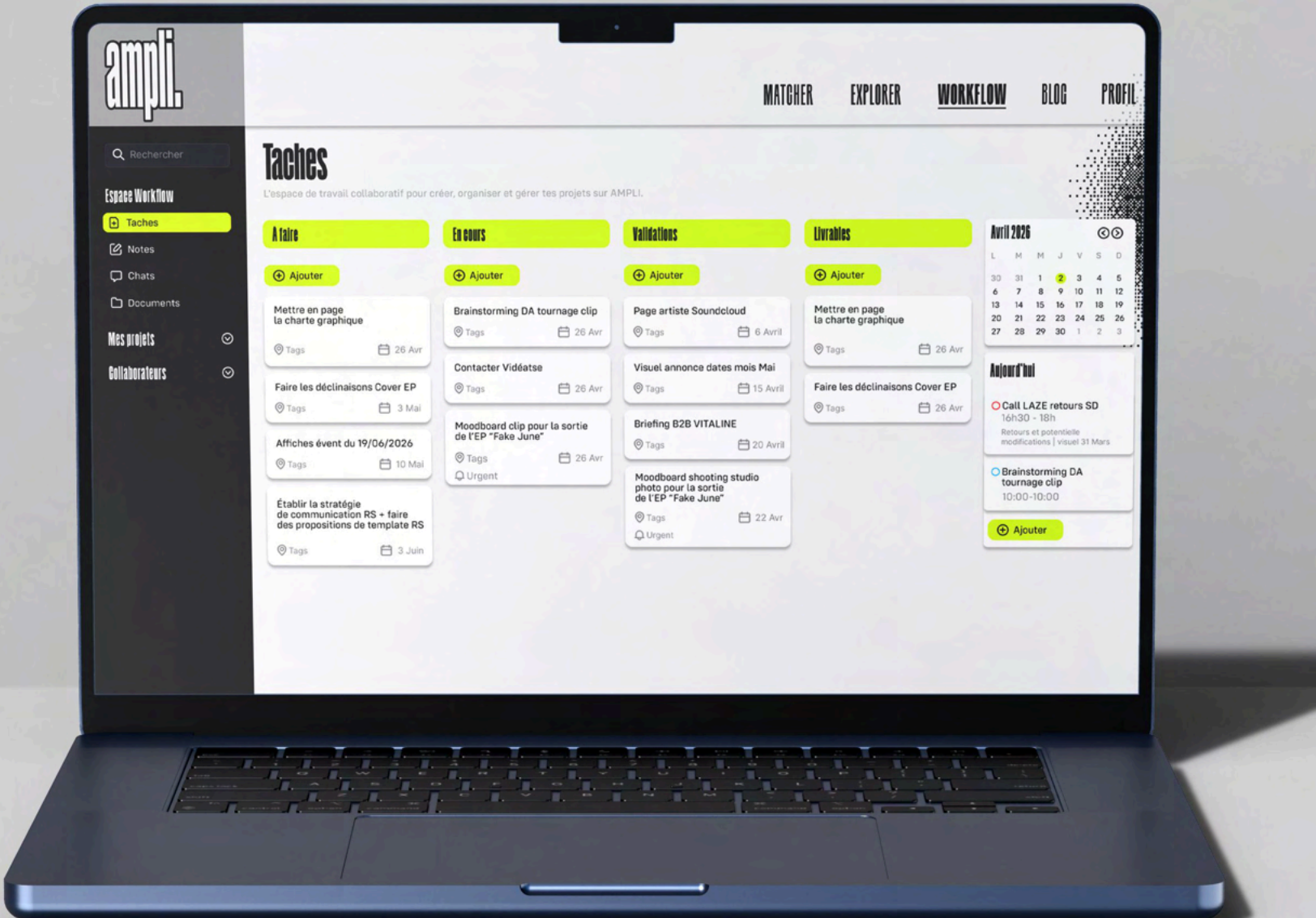
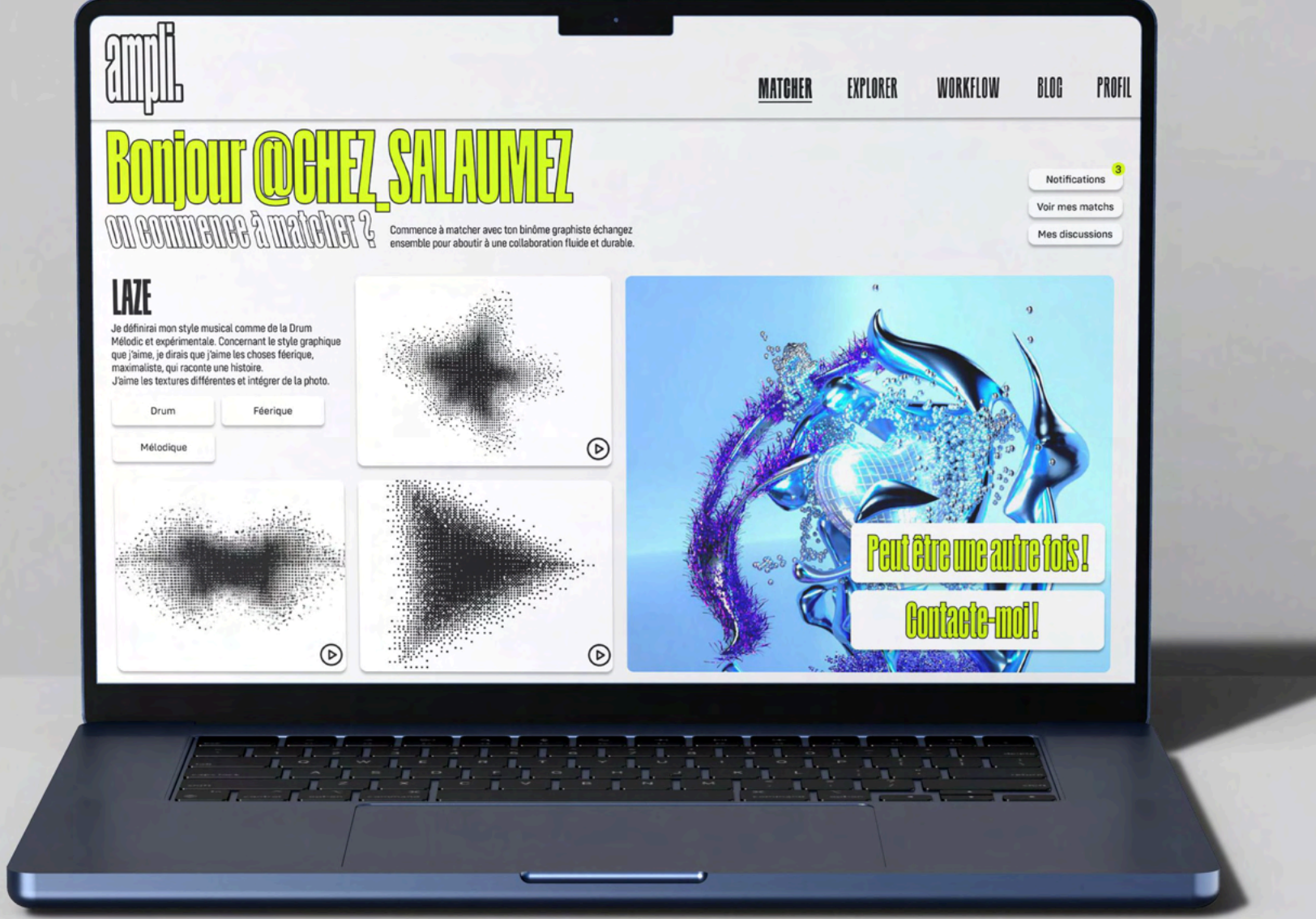


PLATE-FORME - ARTISTE



SUPPORTS

La plateforme est également disponible sur mobile, avec une adaptation de l'interface, permettant de consulter les profils, suivre les échanges et rester connecté·e aux collaborations en cours, de manière plus fluide et accessible.

[a]

La plate-forme Web.





SUPPORTS

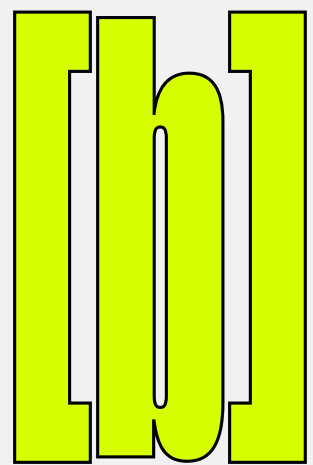
La campagne publicitaire met en avant les deux cibles du projet. Elle est pensée pour parler à la fois aux artistes et aux designer·euses, de manière équilibrée.

L'idée est de créer des visuels accrocheurs qui attirent autant l'un que l'autre, en montrant leur lien et l'importance de la collaboration entre eux.

La campagne publicitaire repose sur des affiches animées, pensées pour capter plus facilement l'attention. Ce choix s'inscrit dans une logique digitale, en lien avec les usages actuels et l'univers de la musique électronique.

Le mouvement permet de renforcer l'impact visuel et de rendre les messages plus vivants et immersifs.

Les vidéos des affiches animées sont disponibles dans les documents annexes.



La campagne publicitaire.

Et si?

ton son se verrait?

ton visuel se verrait?

ampli.

THUA
COVER ALBUM
BY @LOLIDOKI

DEWDEM
COVER ALBUM
BY @SHAGLI

HEYDEM
COVER ALBUM
BY @SHAGLI

LAZE
BRANDING & COVER ALBUM
BY @CHEZ_SALAUZMEZ

VENKOU
COVER ALBUM
BY @CHEZ_SALAUZMEZ

PAULA
DA PHOTO SHOOT
BY @EMMALEFORST

METRO STATION

Et si?

ton son
s'afficherait?

ton visuel
sonnerait?

ampli.

Et si?

ton son
se créerait?

ton visuel
se jouerait?

ampli.

Et
si?

ton visuel
s'écoutait?

442H
BRANDING &
COVER ALBUM
BY @JULIETAAAF

ADAMAO
SHOOT
BY @BOU.STUDIO

ALINE
VISUALS
BY @VIOVVIO-STUDIO

ANAS
8.6
AFFICHES EVENT
29.6
Ana Salinas
(Solo Exhibition)
Privatraum
BY @THIA.COM

ARENA
COVER
ALBUM
ARENA
BY @TALI...

FLUD
SD VISUAL
TO SHOOT
BY @NOTHING-STD

CHEZ.SALAUMEZ
BY @CHEZ.SALAUMEZ

ton son
se regardait?

ampli.

rt

ton son

s'illustreait?

ton visuel

mixait?

UPHEAL

RS VISUALS

BY @ENJOYMEIR

FLOPI

TEXTURE SET

GUGUP

COLLECTED MEXICAN MERCH POP-UP

UPCLOED MEXICAN NEW MEXICAN DISCS

BY @MOLLENSTUDIO

KRL MX

BRANDING & COVER ALBUM

BY @CHEZ_

ZAHAI

SHOOT PSD

BY @POPU-STD

MOLYA

BY @POPU-STD

anti

POSTS INSTAGRAM

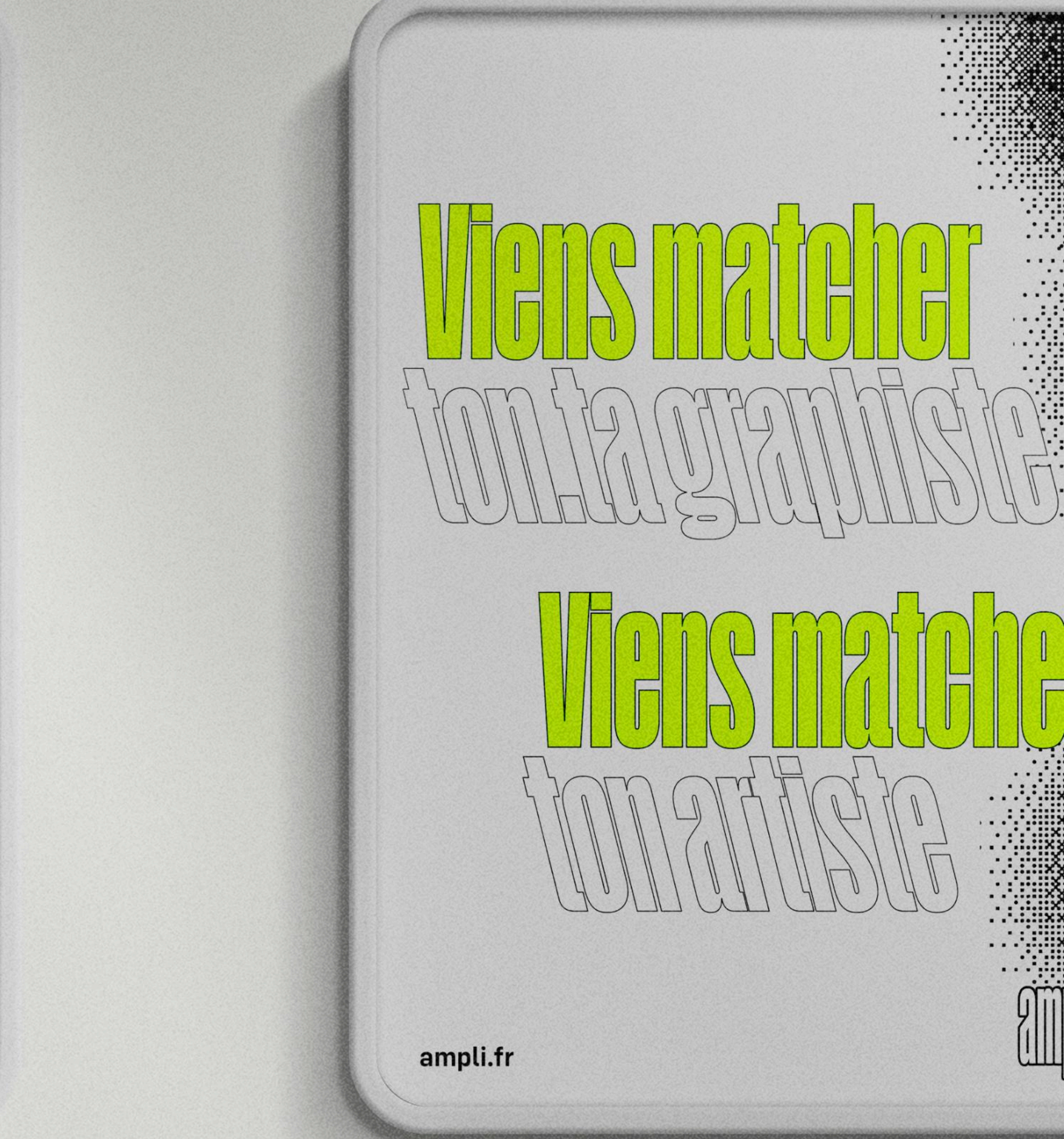


ÉVÈNEMENTS

AMPLI organise des événements mensuels dans différents lieux, avec des activités manuelles pensées pour encourager les rencontres et favoriser des échanges réels entre les participant·es.

Ces moments permettent aux artistes et aux designer·euses de se rencontrer en dehors du cadre digital, de discuter, partager leurs univers et initier des collaborations dans un contexte plus humain et spontané.

[01]
Les événements.



VITROPHANIE ÉVÈNEMENT

26.06.26

18h - 23h

Retrouvez AMPLI lors de l'événement mensuel,
cette fois ci, au Grain Marron. Soyez prêt pour mouliner,
presser du café et discutez avec votre futur binôme ;)

Viens Matcher en vrai!

ampli

1071 Business Plan.

Le modèle économique d’AMPLI est conçu pour être en cohérence avec les valeurs du projet, en favorisant l’accès, l’équité et la collaboration. Il repose sur un système hybride, combinant gratuité d’accès, commission sur les collaborations et fonctionnalités optionnelles.

BUSINESS PLAN

Le modèle principal repose sur une commission prélevée uniquement lorsqu'une collaboration donne lieu à une transaction financière entre un·e artiste et un·e designer·euse.

L'inscription et l'utilisation de base de la plateforme sont gratuites. Aucun frais n'est demandé tant qu'aucun projet concret n'est engagé.

Lorsqu'une collaboration est définie (brief et budget), le paiement transite par la plateforme, qui prélève alors une commission modérée sur la transaction.

Cette commission, estimée entre 5 et 10 %, est transparente et annoncée en amont.

Elle se justifie par les services proposés : la mise en relation, la sécurisation des paiements et les outils de collaboration.

Ce modèle permet de garantir une logique équitable : AMPLI ne génère des revenus que lorsque les utilisateur·ices en génèrent également. Il favorise ainsi des collaborations réelles, sans créer de barrière financière à l'entrée.

[a]

Commission sur collaboration.

BUSINESS PLAN

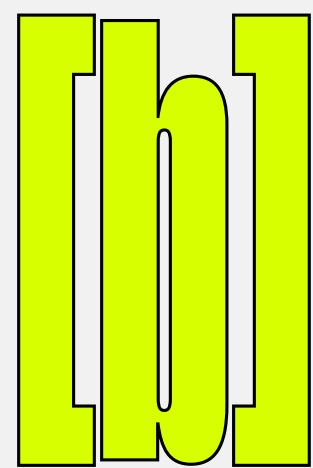
En complément, un abonnement premium facultatif permet d'accéder à des fonctionnalités avancées, sans limiter l'usage de base de la plateforme.

La version gratuite reste pleinement fonctionnelle, afin de garantir un accès équitable à la mise en relation. Le premium vient uniquement enrichir l'expérience utilisateur.

Il inclut :

- une visibilité renforcée des profils,
- un système de matching plus précis,
- des statistiques et un suivi des collaborations.

L'abonnement de 10€/mois est pensé pour rester accessible, avec des tarifs adaptés aux profils émergents (étudiant·es, indépendant·es). Il ne crée pas de hiérarchie entre les utilisateur·ices, mais propose des outils supplémentaires pour celles et ceux qui le souhaitent.



Abonnement premium.

1081

Rétro Planning.

RÉTRO PLANNING

Date de début : 12 Janvier 2026
Date de fin : 5 Décembre 2026



Durée totale du projet : 10 Mois et 23 Jours (327 jours)

- Phase 1 (2 Mois) - STRATEGIE GLOBALE
- Phase 2 (2,5 Mois) - CRÉATION DE LA CHARTE GRAPHIQUE
- Phase 3 (5 Mois) - CRÉATION DE LA PLATE-FORME WEB
- Phase 4 (3 Mois) - DÉCLINAISON DE SUPPORTS DE COMMUNICATION

RÉTRO PLANNING

Date de début : 12 Janvier 2026
Date de fin : 5 Décembre 2026

					Janvier				Février				Mars				Avril				Mai				Juin			
TÂCHES	RESSOURCE	ÉCHÉANCE	BUDGET	J-H	S-1	S-2	S-3	S-4	S-5	S-6	S-7	S-8	S-9	S-10	S-11	S-12	S-13	S-14	S-15	S-16	S-17	S-18	S-19	S-20	S-21	S-22	S-23	S-24
STRATÉGIE GLOBALE																												
Analyse marché et benchmark	Chef.fe de projet / Responsable marketing	12. janv. 26 – 14. fév. 26	2 700€	4																								
Définition de la cible	Chef.fe de projet / Responsable marketing	13. fév. 26 – 14. fév. 26	1 350€	2																								
Analyse stratégique et positionnement	Chef.fe de projet / Directeur.ice de création	24. fév. 26 – 07. mars. 26	2 800€	4																								
Réalisation du brief projet	Chef.fe de projet / Concepteur.ice rédacteur.ice	10. mars. 26 – 14. mars. 26	650€	2																								
CRÉATION DE LA CHARTE GRAPHIQUE																												
Recherche créative	Directeur.ice artistique / Designer.euse graphique	17. mars. 26 - 4. avril. 26	2 700€	8																								
Création du logotype	Designer.euse graphique	7. avril. 26 - 18. avril. 26	2 300€	3																								
Développement de la plateforme de marque	Directeur.ice artistique / Brand designer.euse	21. avril. 26 - 02. mai. 26	5 100€	6																								
CRÉATION DE LA PLATE-FORME WEB																												
Phase cadrage & parcours utilisateurs	Chef.fe de projet / UX designer.euse	1. mai. 26 - 16. mai. 26	4 100€	3																								
UX (arborescence + wireframes)	UX designer.euse	19. mai. 26 - 6. juin. 26	4 500€	4																								
Design UI & maquettes	UI designer.euse	9. juin. 26 - 27. juin. 26	6 100€	6																								
Développement prototype	Développeur.euse front-end / Développeur.euse back-end	1. juil. 26 - 6. sept. 26	14 200€	20																								
Tests & corrections	Développeur.euse web / Chef.fe de projet digital	7. sept. 26 - 12. sept. 26	2 400€	3																								
Livraison (mise en ligne)	Développeur.euse web / Chef.fe de projet	15. sept. 26 - 19. sept. 26	1 600€	2																								

RÉTRO PLANNING

Date de début : 12 Janvier 2026
Date de fin : 5 Décembre 2026

					Juillet				Août				Septembre				Octobre				Novembre				Décembre			
TÂCHES	RESSOURCE	ÉCHÉANCE	BUDGET	J-H	S-25	S-26	S-27	S-28	S-29	S-30	S-31	S-32	S-33	S-34	S-35	S-36	S-37	S-38	S-39	S-40	S-41	S-42	S-43	S-44	S-45	S-46	S-47	S-48
CRÉATION DE LA PLATE-FORME WEB																												
Phase cadrage & parcours utilisateurs	Chef.fe de projet / UX designer.euse	1. mai. 26 - 16. mai. 26	4 100€	4																								
UX (arborescence + wireframes)	UX designer.euse	19. mai. 26 - 6. juin. 26	4 500€	4																								
Design UI & maquettes	UI designer.euse	9. juin. 26 - 27. juin. 26	6 100€	6																								
Développement prototype	Développeur.euse front-end / Développeur.euse back-end	1. juil. 26 - 6. sept. 26	14 200€	20																								
Tests & corrections	Développeur.euse web / Chef.fe de projet digital	7. sept. 26 - 12. sept. 26	2 400€	2																								
Livraison (mise en ligne)	Développeur.euse web / Chef.fe de projet	16. nov. 26 - 19. nov. 26	1 600€	2																								
DÉCLINAISON DE SUPPORTS DE COMMUNICATION																												
Campagne publicitaire	Directeur.ice artistique / Designer.euse graphique	22. sept. 26 – 10. oct. 26	18 000€	4																								
Réseaux sociaux	Directeur.ice artistique / Social media manager.euse	22. sept. 26 – 5. dec. 26	6 000€	15																								
Événements	Chef.fe de projet événementiel / Directeur.ice artistique	10. nov. 26 – 21. nov. 26	15 000€	8																								
Lancement de la communication	Responsable communication / Social media manager	24. nov. 26 – 5. dec. 26	3 000€	2																								

Jour Hommes total : 96 JH
Budget total : 92 500€
Durée totale du projet : 10 Mois et 23 Jours (327 jours)

CONCLUSION

1091

Conclusion.

AMPLI propose un cadre de rencontre
et de collaboration pour transformer des besoins
isolés en projets créatifs durables.

CONCLUSION

ampli.

Merci !