

TENTELIER Lucas

Note d'intention projet de fin d'étude.

Dans un contexte où les ressources graphiques, tant imprimées que numériques, se multiplient de manière exponentielle, il devient de plus en plus difficile pour les graphistes de structurer et d'exploiter efficacement ces références. Face à cela, un graphiste souhaite créer une bibliothèque collaborative et interactive. Ce projet vise à collectionner, archiver, partager et organiser des ressources accumulées lors de veille graphique notamment dans la vie quotidienne : dans la rue, dans des lieux culturels en voyages. Ce projet encourage la découverte, l'exploration et le partage au-delà des circuits habituels des réseaux sociaux et des banques d'images. L'enjeu réside ainsi dans le fait de créer une application capable de guider de manière intuitive et attractive l'utilisateur en quête de consulter et d'ajouter des visuels graphiques. L'application valorise les différentes ressources graphiques tout en répondant aux recherches qu'un utilisateur pourrait réaliser.

Le problème est donc le suivant : Comment concevoir une application permettant à la fois d'archiver, de classer et d'explorer efficacement des ressources graphiques, tout en incitant les designers à diversifier leurs sources d'inspiration au-delà des réseaux sociaux ?

L'application s'adresse principalement à des professionnels du milieu tel que : des designers graphiques, designer UI UX, illustrateurs, directeurs artistiques, les étudiants en design mais aussi les personnes ayant un intérêt pour le design graphique.

Pour répondre à la problématique ainsi qu'aux attentes des futurs utilisateurs, la plateforme devra offrir un système d'archivage rigoureux tout en restant intuitive et accessible. Elle adoptera une approche humaine et collaborative, permettant aux utilisateurs de participer activement à l'enrichissement de la bibliothèque en ajoutant et classant les ressources graphiques. Contrairement aux banques d'images classiques, souvent basées sur des algorithmes et des suggestions automatiques, cette bibliothèque reposera sur l'aspect collectif, favorisant ainsi une diversité et une richesse de contenus. L'application se distinguera également par l'ampleur de ses sources elle intégrera des références provenant du quotidien, telles que des affiches urbaines, des packagings, des signalétiques ou encore des visuels captés lors d'expositions et de voyages. Son ergonomie sera pensée pour encourager l'exploration, en allant au-delà d'un simple moteur de recherche par mots-clés.

Ce projet entre dans une démarche de valorisation et de partage du patrimoine graphique sous une forme innovante et interactive qui se veut différente des outils déjà disponibles aujourd'hui. Il questionne les pratiques d'archivage et cherche à proposer une nouvelle forme de veille graphique. En favorisant l'exploration et la contribution collective, cette bibliothèque vise à devenir un véritable outil de référence pour les professionnels et passionnés du graphisme.