

# CONSULTATION

# IDENTITE

# VISUELLE

---

**PAN**

Pôle d'Animation  
Numérique

---



# Sommaire

- 1** - Présentation du PAN (Pôle d'Animation Numérique) & projet du lieu
- 2** – Enjeux & objectifs de l'identité visuelle
- 3** - Positionnement et Valeurs
- 4** - Cibles
- 5**- Les éléments constitutifs de l'identité visuelle & budget
- 6** - Contact et informations
- 7** - À consulter
- 8** – Exemples, tendances, influences



## 1 - Présentation du PAN (Pôle d'Animation Numérique) & projet du lieu

Acquise en 2018 par la ville de Pont-l'Évêque, la maison à colombages du 60 rue Saint-Michel (maison à pans de bois datant du XVI<sup>e</sup>, visible depuis la rue) patiente pour accueillir un Pôle d'Animation Numérique. Cette maison ancienne entièrement rénovée et adaptée sera complétée par une extension sur sa partie arrière. Le jardin sera ouvert sur celui de l'hôtel de ville pour créer un espace ouvert et fonctionnel.

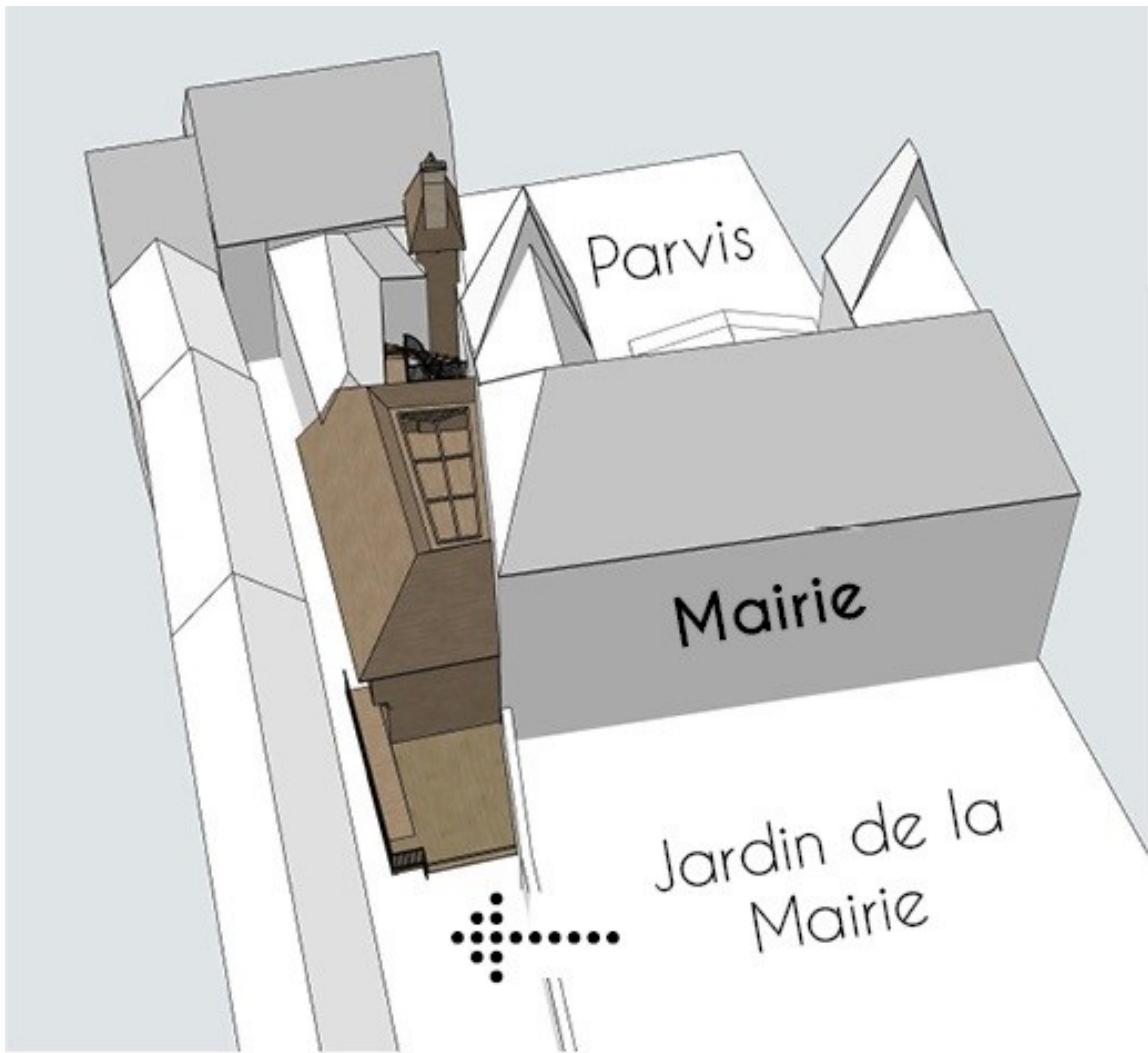
Ce nouveau lieu réunira l'**Espace Public Numérique**, le **Fablab** et la **Micro-Folie** qui sont aujourd'hui des services distincts et séparés. Le projet mise sur une **synergie territoriale** forte, proposant une offre culturelle et innovante complémentaire aux structures existantes, telles que le centre d'art & artothèque les Dominicaines et l'École de musique intercommunale.

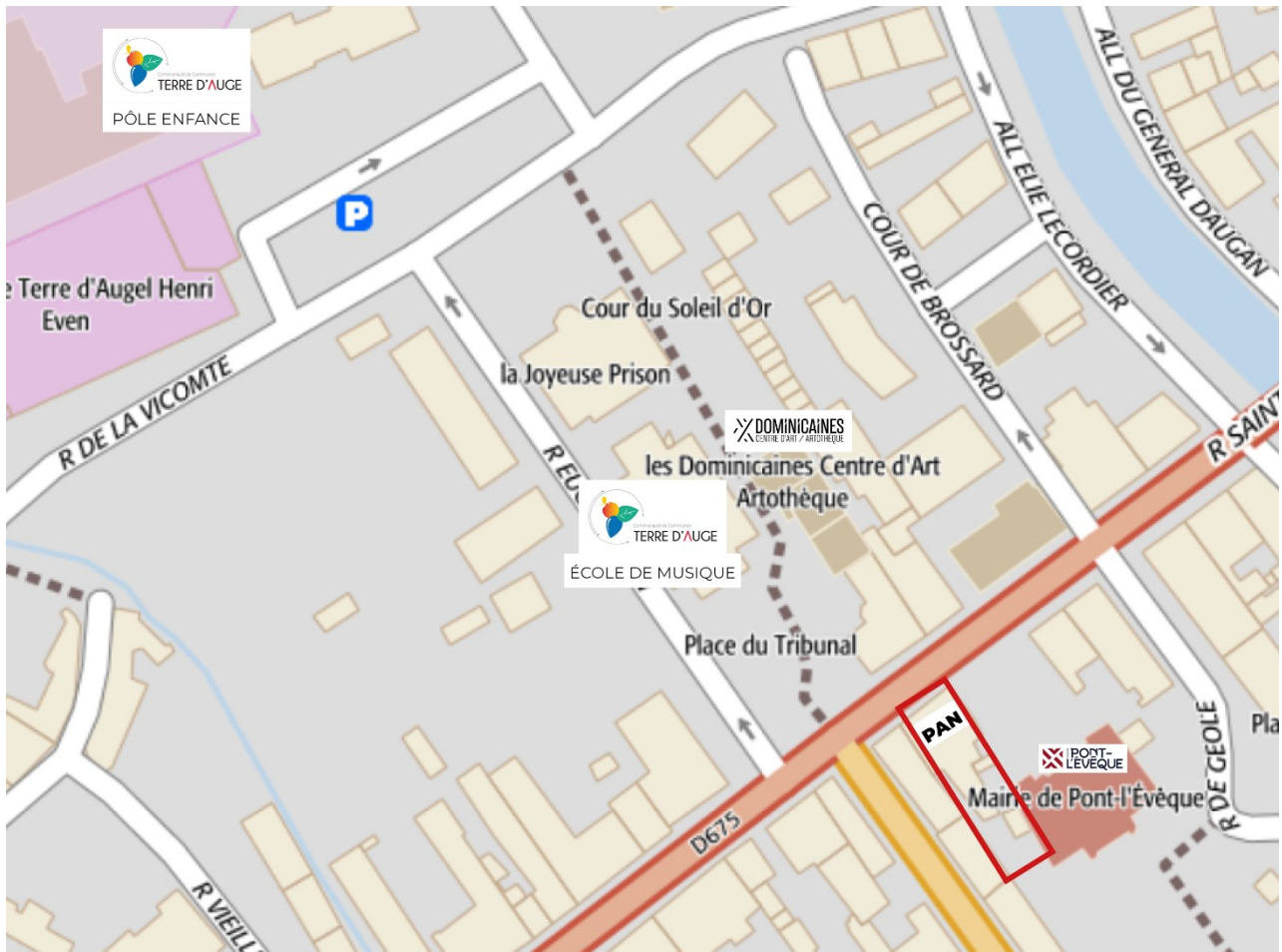
Bénéficiant d'un ancrage stratégique entre la Mairie et la place du Palais de Justice, ce nouveau lieu profitera du rayonnement culturel de l'École de musique et des Dominicaines, tout en proposant une programmation variée, hybride et flexible dans un esprit tiers-lieu.

En phase finale de construction, le Pôle d'Animation Numérique concrétise les engagements du programme Petites Villes de Demain et du contrat de territoire signé en mai 2025 avec la Région Normandie.

Futur lieu de culture, d'inclusion numérique et de créativité, le Pôle d'Animation Numérique fédèrera les énergies locales en conjuguant convivialité, partage de savoirs et dynamisme numérique pour renforcer le lien social au cœur du territoire.







## 2 – Enjeux & objectifs de l'identité visuelle

### Enjeux :

Il s'agit de transformer des services aujourd'hui dispersés en une entité cohérente, dynamique et ouverte, favorisant le lien social et l'innovation territoriale.

### OBJECTIFS

- **Identifier le lieu** : Créer une identité forte pour ce nouveau lieu (nom de marque et logo).
- **Fédérer** : Marquer la synergie entre les trois entités (EPN, Fablab, Micro-Folie) qui coexistent dans le bâtiment.
- **Clarifier** : Rendre l'offre lisible pour tous les publics (seniors, jeunes, entrepreneurs, touristes).
- **Rayonner** : Inscrire le lieu dans le parcours culturel de la ville, entre la Mairie, les Dominicaines et l'École de musique.
- **Maintenir une forme d'exigence et d'élégance tout en faisant transparaître l'ouverture à l'Art et aux innovations.**

### 3 - Positionnement et Valeurs

L'identité doit refléter un équilibre entre **héritage et usages actuels**

Valeurs Clés	Traduction Visuelle attendue
Convivialité / Partage	Formes accueillantes, couleurs chaleureuses
Innovation / Créativité	Typographies modernes <b>imposée</b> , aspects technologiques subtils
Hybridation / Flexibilité	Système visuel modulable.
Ancrage Territorial	Rappel discret du patrimoine (pans de bois, structure).

### 4. Cibles

Public Local :	Habitants de Pont-l'Évêque et des communes alentour (besoin d'inclusion numérique).
Public Créatif :	Makers, entrepreneurs, artistes utilisant le Fablab.
Scolaires et Jeunesse :	Temps périscolaires ou temps libres des élèves, Ateliers pédagogiques et Micro-Folie.
Touristes / résidents secondaires	Curieux attirés l'offre culturelle. Résidents ou visiteurs de passage ayant un besoin d'un espace sur un temps court afin de travailler, rencontrer d'autres personnes, bénéficier d'une connexion wifi stable.

## 5 - Les éléments constitutifs de l'identité visuelle & budget

### A) REALISATION DU LOGO

- Un logo principal (Pôle d'Animation Numérique) ou PAN à faire apparaître sur le logo.
- Versions noir & blanc, couleurs, et icône/favicon.

### B) CHARTE GRAPHIQUE

- Palette chromatique : Choix de couleurs primaires et secondaires.
- Typographies : contrainte imposée : conserver le système typographie utilisé aux Dominicaines
- Règles d'usage : Marges de sécurité, interdits, hiérarchie visuelle...
- Éléments graphiques : Motifs, textures ou iconographie propre au lieu.

### C) DECLINAISONS DE SUPPORTS

- Communication numérique : Gabarits pour réseaux sociaux (Instagram, Facebook).
- Éditions print : Modèle d'affiche A3 & de programmation mensuelle.

## BUDGET

**Budget : 5000 € TTC**

### D) PIECES A FOURNIR

- Le prestataire devra fournir des références et exemples sur des dossiers équivalents. (Portefolio, tout autre pièce notamment graphique pouvant servir le propos ...)
- Le prestataire devra fournir un exemple de méthodologie pour mener à bien le projet.
- Le prestataire devra fournir un devis estimatif détaillé.
- Pas de livrable exigé – À discrétion.

## **E) RETROPLANNING ET METHODOLOGIE**

- Date limite de réception des dossiers d'offres : 30 juin 2026
- Analyse des offres et sélection : Semaine du 6 juillet
- Réunion préparatoire avec l'agence sélectionnée : mi/fin juillet
- Présentation des pistes créatives (3 intentions) : Fin septembre 2026
- Livraison définitive au 30 novembre 2026
- Déploiement progressif de l'identité visuelle entre janvier 2027 et l'ouverture effective en septembre 2027.

## **6 - Contact et informations**

**Xavier Le Guévellou**

**Responsable pôle communication culture, événementiel et numérique**

**+33(0)6 28 09 23 97 • +33 (0)2 31 64 48 87**

**[communication@pontleveque.fr](mailto:communication@pontleveque.fr)**

**[www.pontleveque.fr](http://www.pontleveque.fr)**

## **7 - À consulter**

Site internet : <https://www.pontleveque.fr/>

Site internet : <https://www.epnpontleveque.fr/>

Site internet : <https://www.microfolie-pontleveque.fr/>

Site internet : <https://www.lesdominicaines.fr/>

## 8 – Exemples, tendances, influences

