



IVAN VETROV & CHARLOTTE CLAUZET

**01.**

LE  
BRIEF

Concevoir une  
expérience digitale  
autour d'un des  
produits cultes de  
la marque BIC.

02.

LA  
MARQUE

**Bic** est une société fondée le **25 octobre 1945**.

L'entreprise est principalement reconnue pour ses **stylos** qu'elle commercialise sous la marque **Bic, Bic Kids ou Conté**, mais elle produit aussi des **rasoirs, des bateaux (planche à voile, kayak, surf), des briquets et des téléphones portables**. C'est un groupe multinational implanté sur les **5 continents**.

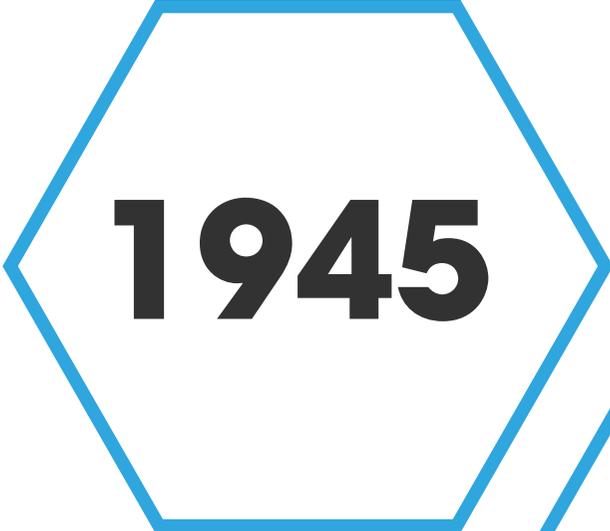


# HISTORIQUE

# 100

milliards de  
stylos vendus  
en **2005** depuis  
**1950**.

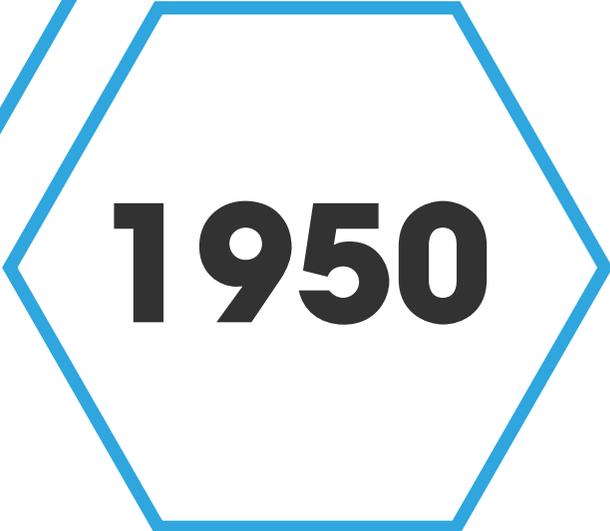
Ce qui représente  
assez d'encre pour  
tracer une ligne  
jusqu'à **Pluton**, et en  
revenir, plus de **20 fois**.



**1945**

Début  
de la  
**société**  
**PPA.**

Lancement  
du **stylo** BIC  
**Cristal.**



**1950**

**1965**

En France,  
utilisation  
des  
**stylos-bille**  
dans les  
**écoles.**

**4**  
couleurs

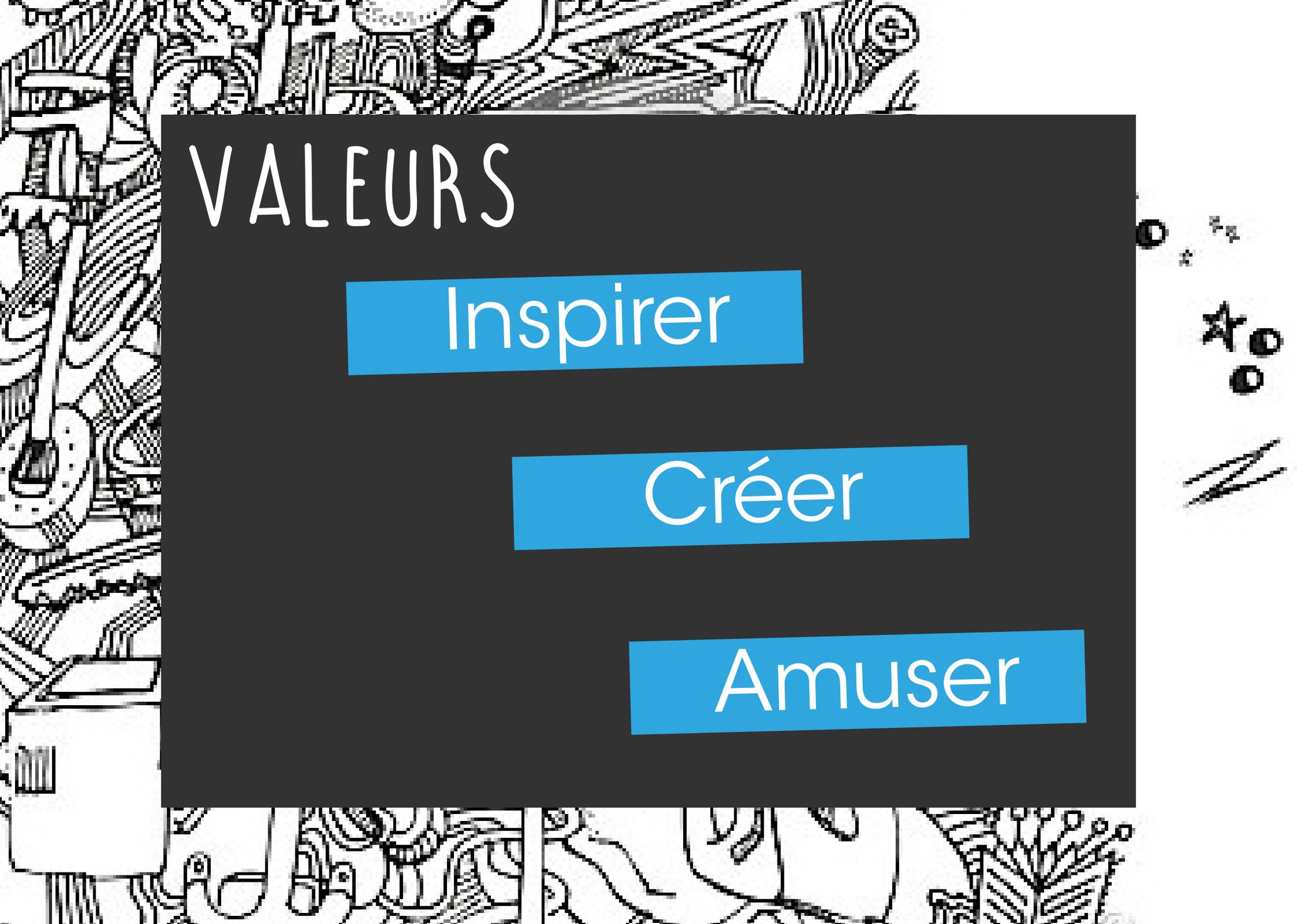
**1970**

**1979**

Acquisition  
de **Conté.**

Création  
de **BIC**  
**Graphic**  
**Europe.**

**1996**



# VALEURS

Inspirer

Créer

Amuser

# CIBLE

## Les Ados :

Utilisent des BIC et leurs smartphone tous les jours

## Les Adultes :

Ont grandi avec BIC et jouent avec leurs smartphones



ADOS



ADULTES

**03.**

LE  
CONCEPT

Création **JEU**

**FUN** STYLOS COLORÉ

stratégie *encre*

fantastique logique

**GÉOMETRIE**

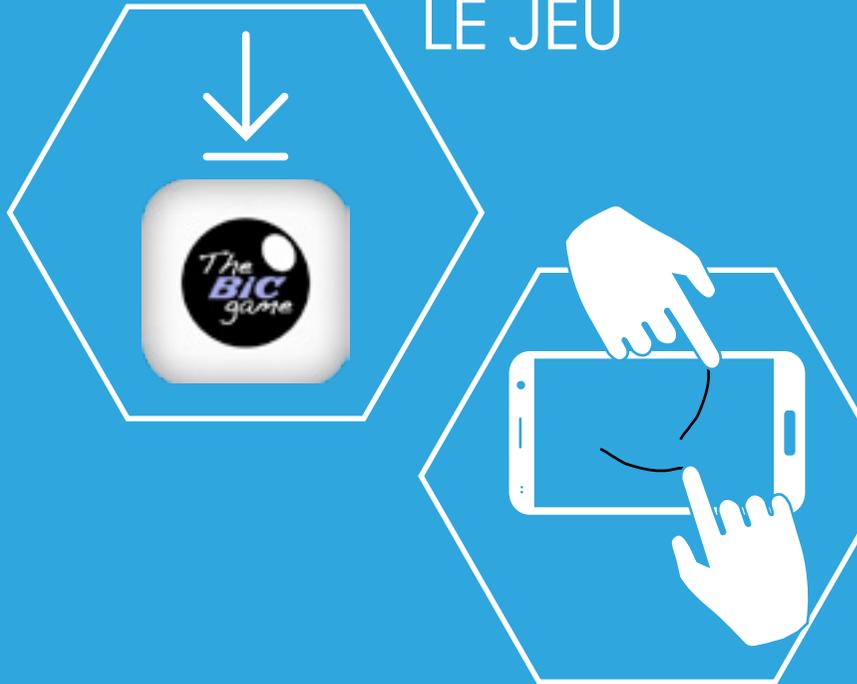
simple



Aidez la bille à  
retrouver son stylo

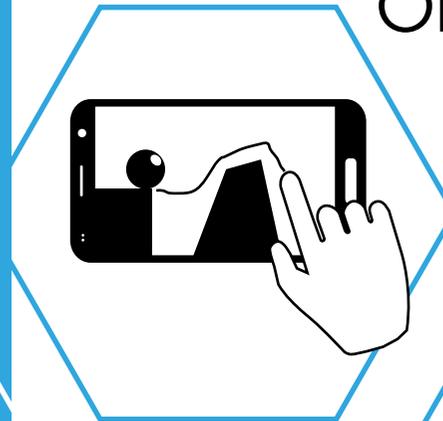
# MÉCANIQUE

TÉLÉCHARGER  
LE JEU

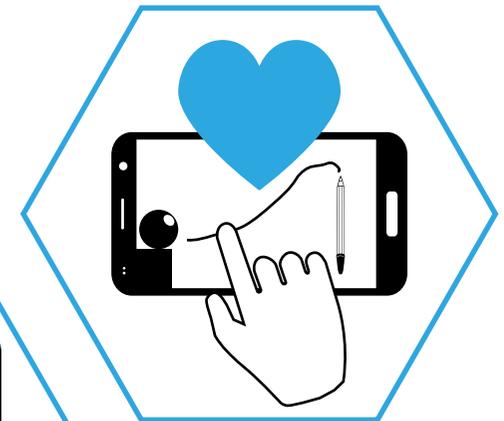


UTILISEZ VOS  
DOIGTS COMME  
STYLO

SURMONTEZ LES  
OBSTACLES



GAGNEZ  
LES MONDES  
AVEC LA  
FABRIQUE



METTEZ LA  
BILLE DANS  
LE STYLO

# ANTONIN

# MAROTE



## Centres d'intérêt



MATHÉMATIQUES



JEUX VIDÉOS



CINEMA

16 ans  
Célibataire  
Lycéen



Pour regarder des séries ou des films.



Pour les réseaux sociaux, jouer, écouter de la musique



## Motivations

Aime les jeux casse-tête, et créatifs. Utilise des BIC tous les jours.

## Freins

Que le jeu soit payant.

«Je ne perds jamais.  
Soit je gagne,  
soit j'apprends»

Nelson Mandela

# AMELIE

# BENATTIN



## Centres d'intérêt



JEUX VIDÉOS



VOYAGER



PHOTOGRAPHIE

30 ans  
Célibataire  
Commerciale



Pour travailler et surfer sur internet.



Pour les réseaux sociaux, jouer, écouter de la musique



positive

passionnée

curieuse

## Motivations

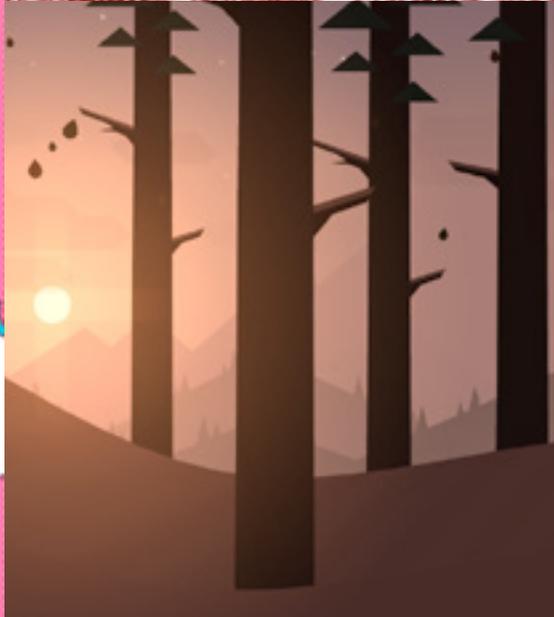
Aime les jeux rapides et avec des challenges. Dessine souvent et apprécie, de ce fait, ce côté dessiné.

## Freins

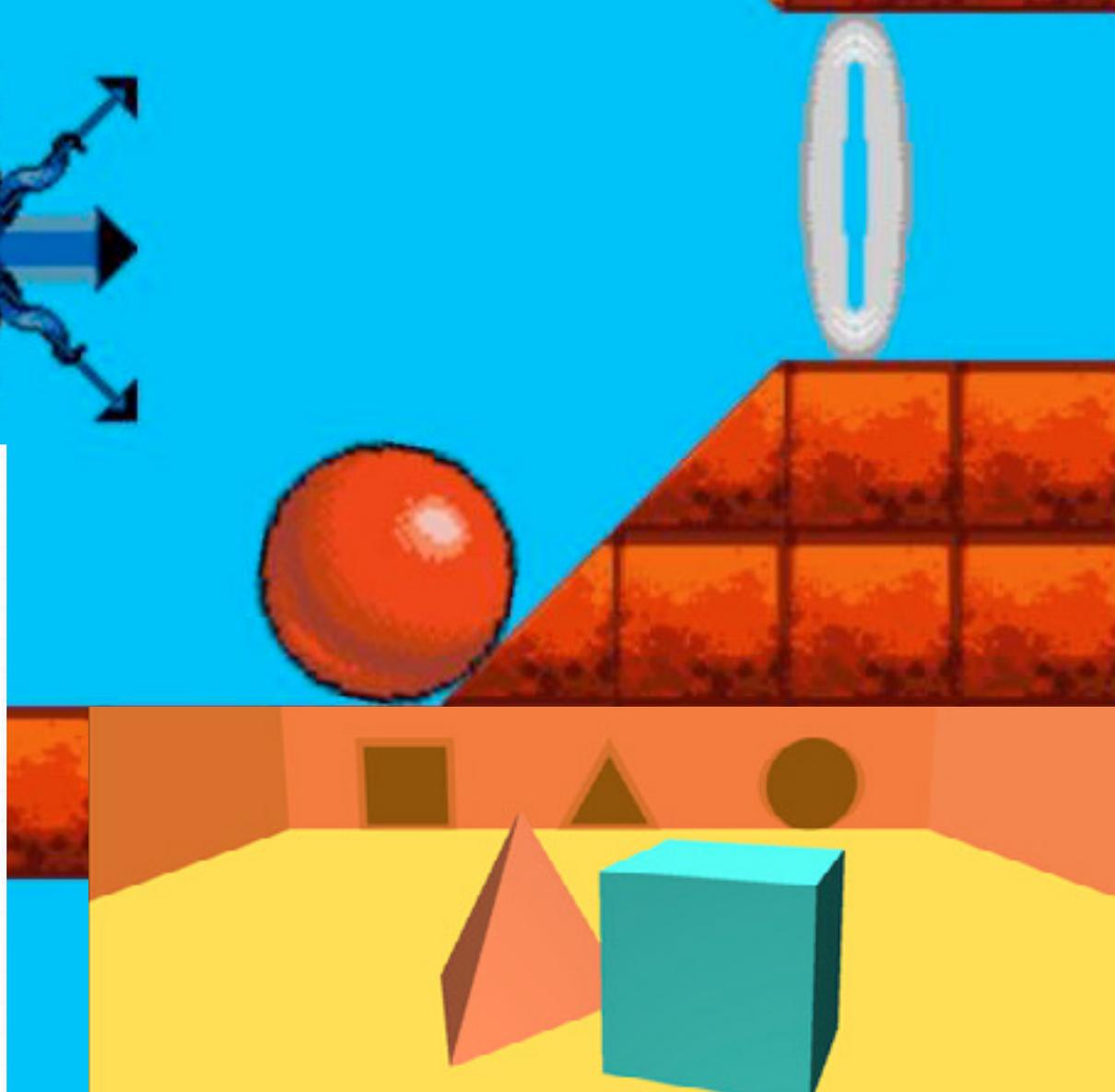
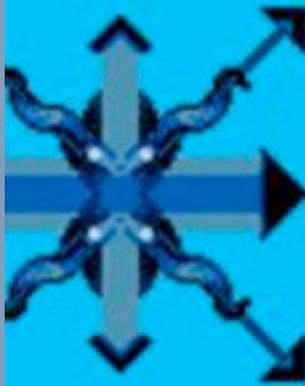
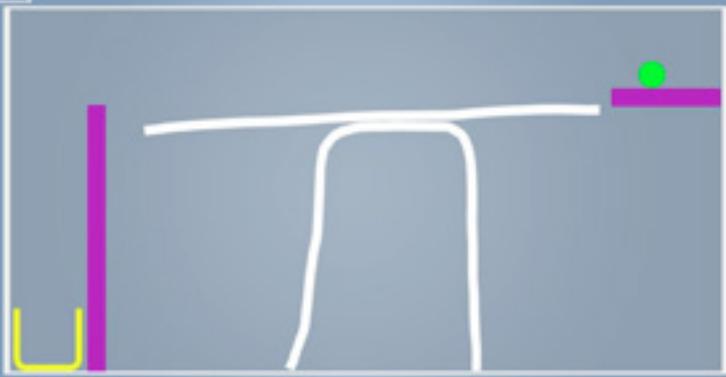
Qu'il soit lent et payant.

«Une journée sans rire est une journée perdue»  
Charlie Chaplin

# MOODBOARD







# Règles

Dessine et fais-les se retrouver

Dessine

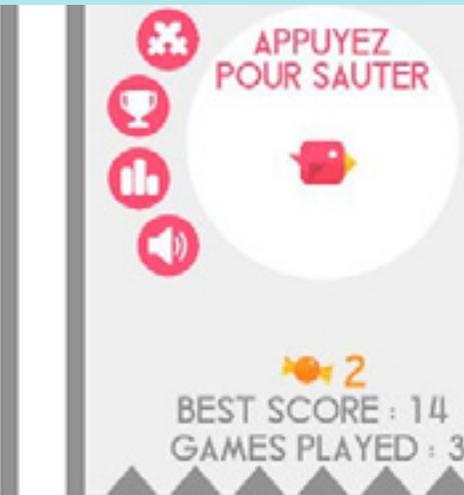
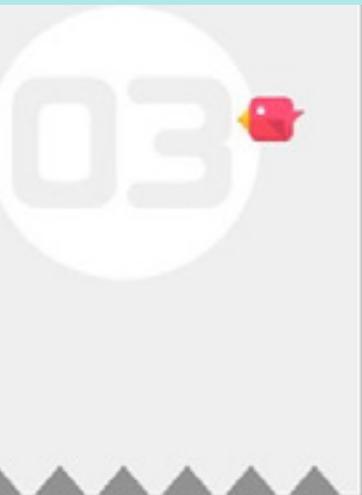
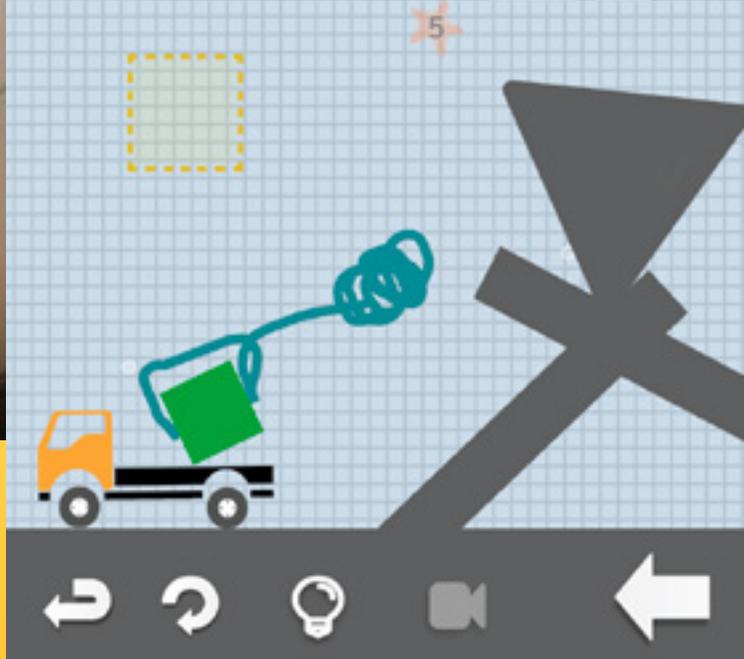
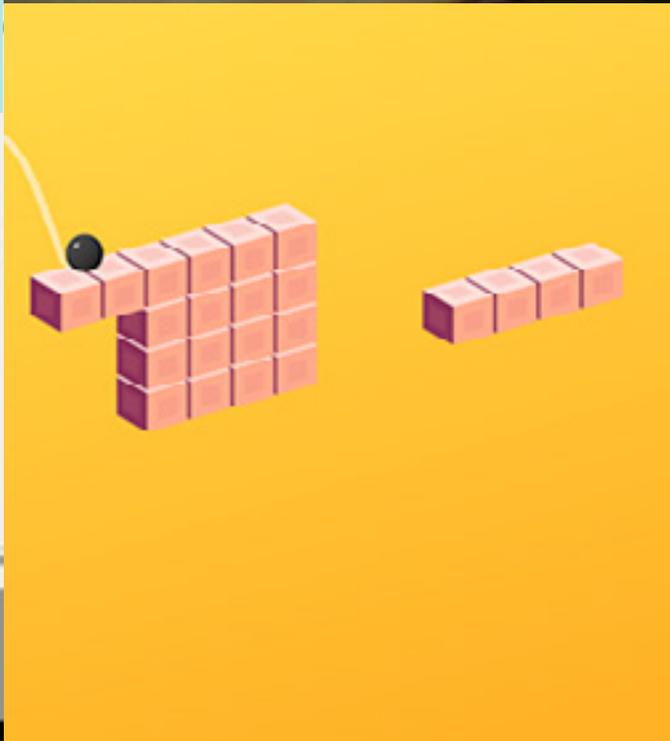
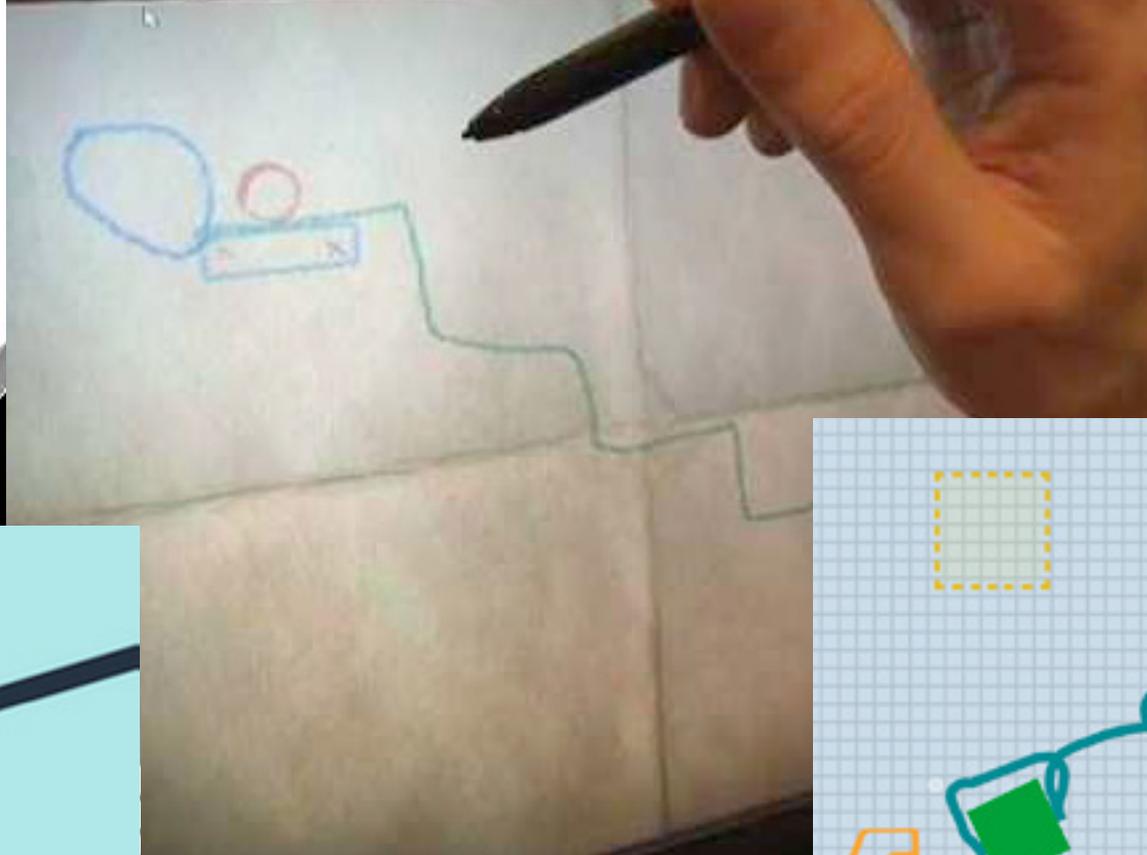


et...



Voilà!





**04.**

LA  
CRÉATION

# VISUEL CLÉ





# DECLINAISON

*The*  
**BiC**  
*game*

Styler  
interactif conçu  
pour le jeu.



MERCI