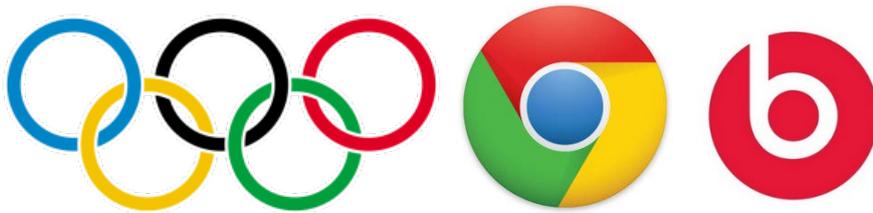


Projet patrimoine 2015-2016 / **réalisation n°1** : créer un logo pour le projet « Graines d'Archéos »

1. **L'objectif** de cet exercice est de créer un logo qui représentera le projet de cette année et sera utilisé pour tous les documents relatifs au projet patrimoine.
2. **Qu'est-ce qu'un logo ?** C'est une représentation graphique (un dessin à la main ou sur ordinateur) d'une marque commerciale, du sigle d'un organisme, d'un produit...
3. **Règles à respecter** : tu dois travailler avec ton binôme en respectant quelques consignes. Tous d'abord le titre « *graines d'archéos* » doit figurer sur ton logo, mais avec l'écriture qui t'inspire, ta création doit être originale (tu ne peux pas la trouver toute faite sur internet) et enfin le logo doit représenter le projet, il doit donc correspondre aux mots-clés ci-dessous. Un logo parfait est simple, mais efficace, voici quelques exemples connus:



Back to the future.

GIZMODO

4. **Mots-clés pour réaliser ce travail** : archéologie, graine, collégiens, archéologue, patrimoine, outil archéologique, culture, enseignement, chantier archéologique.
5. **Choix du logo** : une fois vos créations terminées, un vote sera effectué en classe pour choisir celui qui représentera notre projet et il sera travaillé sur Photoshop (logiciel de traitement numérique).