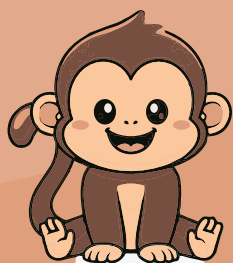


DOSIER CREATIVE LAB - DU 02 mars au 04 mars



# BARAMBE

Un bar pas comme les autres



GUENIER Evan

GOIZET Guillaume

GADRAS Sarah

# SOMMAIRE

---

01

## Introduction

Présentation - Problématique - Organisation

02

## Marketing

Cible - Position - Communication

03

## Webdesign

Direction artistique - Références visuelles - UX

04

## Développement

Intégration - Responsive - Accessibilité - Performances

05

## Conclusion

Points forts - Limites - Pistes d'amélioration



### ● Présentation du projet

Pour ces 3 jours de Creative Lab, on a créé le projet Bar'ambe. Il s'agit d'un concept de bar immersif et original imaginé au cœur d'un parc zoologique, offrant un moment de détente face aux primates. L'objectif est de proposer une pause gourmande (boissons, cookies, brownies...) aux visiteurs du zoo, principalement les familles et les touristes. Ce lieu n'est pas un simple bar, il a également un but éthique et pédagogique : l'espace est sécurisé et respectueux du bien-être animal.

### ● Problématique

#### Notre problématique principale était la suivante :

**Comment créer une expérience immersive et ludique autour des singes, tout en garantissant le respect du bien-être animal et en sensibilisant le public ?**

Dès le départ de ce projet, nous avons eu conscience des barrières réelles de ce concept. Les singes ne sont pas domesticables, ils sont protégés par des lois strictes (comme la CITES), sans oublier les normes d'hygiène en restauration. Malgré ça, pour ce projet de Creative Lab, nous avons décidé de mettre en avant ce projet assez original et de se démarquer d'un projet "banal". L'idée était de concevoir un univers fictif "idéal" pour voir jusqu'où nous pouvions pousser la réflexion autour d'un concept comme celui-ci. C'est donc pour cela qu'on a décidé de créer ce bar à singes.

### ● Recherches, démarche et organisation

On a d'abord décidé de regarder ce qui existait de plus proche de notre projet, comme les bars à chats situés un peu partout. On a regardé un peu ce qu'ils proposaient, les pages présentes sur leur site internet, et grâce à ça, on a pu élaborer les différents points de notre projet : la localisation, ce que l'on propose, ce qu'on voulait mettre en avant.

On a travaillé avec Sarah de la stratégie Marketing, Sarah de la partie Webdesign, et Guillaume de la Faisabilité technique et du Développement.

**Evan**

MARKETING

Stratégie Marketing

**Sarah**

WEBDESIGN

Partie Webdesign

**Guillaume**

DÉVELOPPEMENT

Faisabilité technique et  
Développement

## ● Cibles et positionnement

### Cibles du projet

#### ● Cible principale

##### Familles avec enfants

Parents 30-50 ans

Enfants 7-15 ans

Classe moyenne

Bar'ambe s'adresse principalement aux familles avec enfants (Parents 30-50 ans - enfants 7-15 ans, classe moyenne) qui représentent la majorité des visiteurs d'un zoo. Les parents cherchent à la fois une activité sympa pour leurs enfants, mais aussi un moment de pause agréable pendant la visite.

#### ● Cible secondaire

##### Jeunes couples

18-25 ans

Expériences originales

Réseaux sociaux

On vise aussi les jeunes couples (18-25 ans), qui aiment découvrir des lieux originaux et vivre des expériences un peu différentes, surtout si elles sont immersives et partageables sur les réseaux.



**Nom** : Kahisa Guenier

**Sexe** : Femme

**Age** : 41 ans

**Profession** : Professeure des écoles (≈2k/mois)

**ville** : Angers



#### Histoire

Kahisa est une mère mariée avec deux enfants, elle est professeure des écoles depuis 12 ans, elle est également passionnée par la zoologie et les sorties avec sa famille.

#### Comportement d'achat

Kahisa laisse une grande place pour ses passions dans son budget mensuel, elle est prête à payer plus si c'est pour optimiser au mieux ses sorties.

#### Attentes

- Un bar sans alcool où elle peut emmener ses enfants
- des activités pédagogiques
- une proximité avec les singes

#### Frustrations

- Kahisa souhaite à tout prix être en contact avec un singe, elle serait frustrée de ne pas l'être.
- Kahisa a pas envie de trop attendre avant d'avoir sa boisson
- Kahisa n'aime pas quand il y a trop de monde

#### Objectifs

- boire des bonnes boissons
- passer un bon moment en famille
- croiser des singes
- prendre des photos

#### Freins

- Le prix
- L'affluence

## ● Attentes des visiteurs

Ce type de public attend surtout :

01

### Un moment de pause

Un moment de pause pendant la visite.

02

### Quelque chose de différent

Quelque chose de différent d'une simple cafétéria.

03

### Une expérience sympa

Une expérience sympa à partager.

04

### Dimension éducative

Une petite dimension éducative, surtout pour les enfants.

## ● Positionnement

Bar'ambe se positionne comme un café immersif au sein du zoo. L'idée est de créer une vraie expérience entre le visiteur et le singe dans un cadre immersif de la jungle avec des bonnes boissons et gourmandises. Les visiteurs peuvent se poser, se détendre, tout en observant les primates dans un cadre respectueux du bien-être animal.

## ● Canaux de communication



### In-Zoo

Signalétique, affiches, flyers distribués à l'entrée.



### Réseaux sociaux

Instagram, TikTok, Facebook — contenus immersifs.



### Site du zoo

Page dédiée intégrée au site du partenaire.



### Influenceurs

Micro-influenceurs locaux & presse régionale.

## ● Objectifs de communication

L'objectif est simple :

### ● Faire connaître Bar'ambe

Développer la notoriété du concept auprès du grand public et des visiteurs du zoo.

### ● Donner envie aux visiteurs du zoo d'y passer

Générer des visites et de l'intérêt pendant la visite du zoo.

### ● Mettre en avant le côté immersif et responsable

Valoriser l'expérience unique et l'engagement éthique du concept.

### ● Se démarquer des autres

Se distinguer clairement des espaces de restauration classiques en zoo.

## ● Promesse

Bar'ambe propose une pause gourmande différente, où l'on peut observer les primates tout en profitant d'un moment calme et agréable.

## ● Positionnement de l'offre

On est sur un positionnement plus qualitatif qu'une cafétéria classique, avec une vraie dimension expérience. Ce n'est pas juste un lieu pour consommer, c'est un endroit pour prolonger la visite autrement.

## ● Différenciation

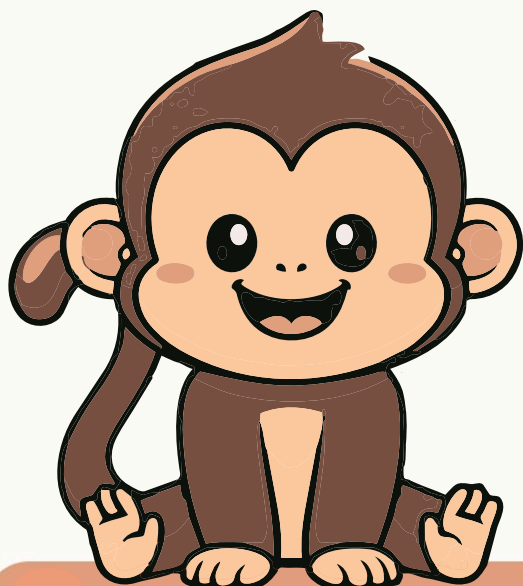
Ce qui fait la différence, c'est surtout :

01 La vue directe sur les primates

02 L'ambiance immersive

03 Le côté pédagogique

04 L'engagement autour de la conservation



**"Bar'ambe, la pause immersive au cœur d'un monde simiesque."**

Avant de me lancer dans la création de la maquette, j'ai d'abord fait pas mal de recherches pour trouver la bonne direction artistique. Je suis allée voir ce qui se fait du côté des bars à chats ou des cafés à thème. J'ai analysé comment ils arrivent à mélanger un espace de restauration avec la présence d'animaux, tout en gardant un côté très chaleureux et rassurant.

Pour mes références visuelles : J'ai construit un moodboard autour de l'univers de la jungle et également des bars. L'idée, c'était vraiment de casser l'image un peu froide et classique des zoos. Je voulais intégrer des éléments vivants comme notre mascotte que je vais présenter par la suite. Toutes ces recherches en amont m'ont vraiment aidée à voir ce qui pouvait se faire, aussi bien sur le fond que sur la forme. C'est grâce à ça que j'ai pu définir l'univers visuel de Bar'ambe : je voulais qu'il reflète une atmosphère de type jungle, chaleureuse et originale.

### ● Couleurs

J'ai choisi le vert pour faire référence à tout l'univers de la jungle et de la végétation. À côté de ça, j'ai choisi un marron pour faire référence au singe. Pour ces deux couleurs, j'ai choisi des contrastes : un vert plus foncé et un marron plus clair qui tire vers le beige. J'ai choisi mes couleurs dans le but d'arriver tout de suite dans l'univers souhaité.



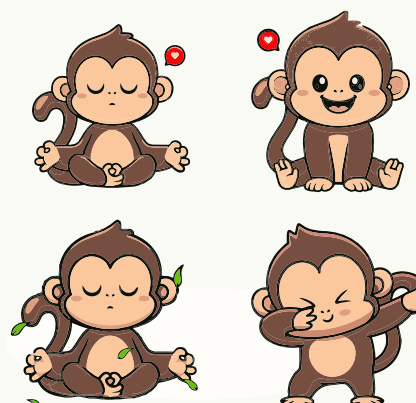
### ● Typographies

Dans le futur, il nous faudra un logo ; j'ai donc décidé de choisir la typo Happy Monkey pour apporter cette touche de rondeur et un ton amical. J'ai choisi la typographie Fredoka pour les titres pour les mêmes raisons. Et pour finir, pour les corps de texte, j'ai décidé de prendre Quicksand, une police sans-serif qui permet une bonne lisibilité.



### ● Mascotte

Pour rendre le concept plus vivant et sympa, j'ai voulu intégrer une petite mascotte de singe. Je suis partie sur des visuels où il a des postures hyper détendues (comme en train de méditer, de sourire ou de faire du yoga). Comme notre cible principale c'est les familles et les enfants, l'idée avec ce style de visuel, c'était surtout de faire passer un message de détente et d'amusement.



### ● **Ambiance graphique**

Sur ma maquette, on retrouve des formes assez arrondies pour la même raison que le choix des typos : j'ai voulu apporter cet aspect de légèreté, mais tout en restant assez graphique avec des formes qui font penser à la "folie" du projet. J'ai également décidé d'ajouter des photos sur le site pour le rendre plus vivant et pour que les clients se rendent compte de l'univers du bar.

Pour l'expérience utilisateur, j'ai vraiment pensé à la manière dont les gens allaient chercher l'information sur notre site. Du coup, j'ai construit l'interface autour de ces points :

### ● **Cohérence de navigation et d'usage**

J'ai privilégié une architecture en "One-page". Pourquoi un one-page ? C'est un site vitrine qui regroupe l'essentiel sur une seule page pour une lecture fluide et immédiate. Le but était vraiment d'informer plus que de surcharger l'utilisateur. Le menu en haut permet de se repérer, mais on a juste à scroller naturellement pour tout voir.

### ● **Lisibilité**

Pour que ça reste super lisible, j'ai organisé la maquette avec beaucoup de marges et d'espaces blancs pour laisser le site respirer. Au lieu d'avoir une mise en page très stricte, j'ai utilisé des formes rondes, comme précisé juste avant, pour casser la rigidité.

### ● **Compréhension**

Il faut que le visiteur comprenne le concept en deux secondes. Dès le haut de la page (le Hero), on est direct dans l'ambiance avec notre mascotte zen et le grand titre "Bar'ambe, un bar pas comme les autres". Pas de textes à rallonge, on va droit au but.

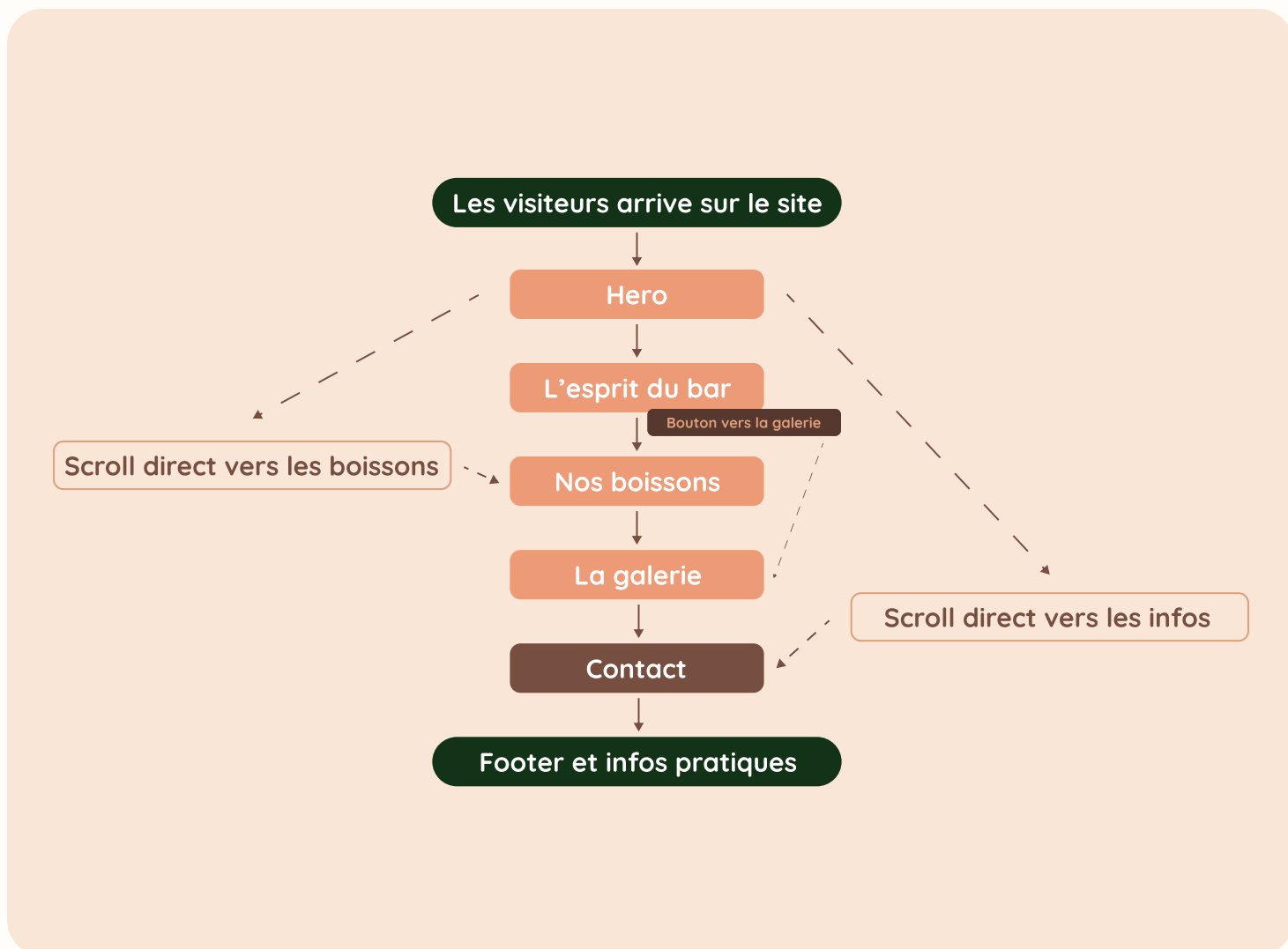
### ● **Clarté des actions attendues**

Sur ce site, l'interface n'est pas là pour perdre l'utilisateur avec beaucoup de clics. Le but, c'est qu'il trouve les informations qu'il veut le plus vite possible. Le design le guide donc tout droit vers le bandeau de contact et le footer pour qu'il trouve notre téléphone et l'adresse.

Mon arborescence a été réfléchi pour apporter les réponses au fur et à mesure du scroll, car on cherche toujours à connaître le contexte avant de contacter.

## ● Parcours et Hiérarchisation des contenus

J'ai organisé l'ordre des sections pour que la découverte se fasse logiquement au fur et à mesure du défilement pour ça, j'ai pu réaliser un zoning de mon site en amont pour décider de l'ordre de mes sections :



## ● Clarté des actions attendues

Sur ce site, l'interface n'est pas là pour perdre l'utilisateur avec beaucoup de clics. Le but, c'est qu'il trouve les informations qu'il veut le plus vite possible. Le design le guide donc tout droit vers le bandeau de contact et le footer pour qu'il trouve notre téléphone et l'adresse.

Mon arborescence a été réfléchié pour apporter les réponses au fur et à mesure du scroll, car on cherche toujours à connaître le contexte avant de contacter.

Dans le cadre du Creative Lab, j'ai pris en charge l'intégration et le développement du site web de Bar'ambe, un concept de bar-café immersif en milieu zoologique. En 3 jours, j'ai travaillé en collaboration avec Sarah (webdesign) et Evan (marketing) pour transformer les maquettes en un site fonctionnel.

## ● Structure des pages : OnePage

Page	Contenu
Principale	Accueil / Description / Menu / Photos / Contact

## ● Logique d'intégration

J'ai utilisé principalement du HTML, CSS, et un peu de JavaScript surtout pour les animations comme la navbar/menu etc... pour l'intégration. Les maquettes fournies par Sarah ont servi de référence directe.

01

### HTML

Structure sémantique complète avec balises nav, main, section, footer.

02

### CSS

Design responsive, animations navbar, flexbox & grid.

03

### JavaScript

Animations légères, menu mobile, interactions utilisateur.

## ● Responsive

Le site est pensé en mobile-first : la majorité des familles découvrent ce type de lieu sur smartphone. Les breakpoints utilisés sont **1024px** (tablette), **768px** (mobile large), et **480px** (mobile petit). Les images d'ambiance et les cartes menu s'adaptent via flexbox, grid, @media.

## ● Composants réutilisables

Carte boissons : image + nom

## ● Contraintes de développement rencontrées

La coordination avec Sarah au sujet de l'intégration du design du site était des fois difficile, nous avons beaucoup échangé et adapté la maquette vue la contrainte du temps, afin de faire une intégration dans les meilleures des conditions. Par manque de temps, j'ai d'ailleurs dû faire quelques modifications de dernière minute.

## ● Accessibilité

Voici les différents points d'accessibilité :

Contrastes suffisants entre texte et fond

Balises sémantiques HTML (<nav>, <main>, <section>, <footer>)

Attributs alt sur les images

Navigation au clavier (NavBar/Boutons)

## ● Performances

Le site est optimisé afin d'avoir une vitesse de chargement raisonnable. En effet, après un test sur "PageSpeed Insights", les résultats sont plus que concluants :



**Desktop**  
/ 100



**Mobile**  
/ 100

Desktop 99 / 100



Mobile 76 / 100



Source : PageSpeed Insights — résultats testés en production

✓ **Points forts**

On pense que Bar'ambe est un concept vraiment novateur qui apporte un vrai "plus" à un zoo classique. C'est une expérience immersive qui a un énorme potentiel, quelque chose d'original qui sort de l'ordinaire.

ⓘ **Difficultés et limites**

Forcément, la plus grosse limite, c'est que notre projet est irréalisable dans la vraie vie à cause des lois et des règles d'hygiène. On sait aussi que mélanger "bar" et "animaux sauvages", c'est un sujet sensible qui peut vite créer des polémiques s'il n'est pas géré avec beaucoup de vigilance.

★ **Pistes d'amélioration**

Pour l'instant, on a fait un site vitrine pour présenter l'essentiel. Si on devait aller plus loin, on aimerait bien rajouter un système de réservation de table pour éviter que les gens attendent trop.

Le but serait de transformer le one page en site de 4 pages avec une page d'accueil, une page à proposer plus détaillée, une page menu et une page contact.



**"Bar'ambe – Un projet fictif, une réflexion créative poussée à son maximum."**



Evan - Guillaume - Sarah