

# Communication

Comment on kommunike à Game\* ?

- [Création de visuels](#)
  - [Logos](#)
  - [Formats](#)
  - [Validations](#)

# Création de visuels

La création de visuels est **lancée 6 semaines avant la date de l'événement** et doit être **finie et validée 4 semaines avant la date de l'événement**.

# Logos

Certains logos doivent apparaître sur les visuels utilisés pour promouvoir nos activités. Chaque visuel d'événement doit au moins présenter :

- Un logo Game\*
- Un logo CLIC
- Un logo "reconnaissance associative EPFL" Tous ces logos se trouvent sur le Drive dans le dossier "Ressources graphiques".

## Conseils en vrac

- Il ne faut PAS UTILISER LE LOGO EPFL ! Il y a eu des petits changements du côté de Mediacom et le logo EPFL de base n'est plus utilisable par les associations (RIP).
- Il ne faut PAS MODIFIER LES LOGOS, que ce soit les logos de la CLIC, de l'EPFL, de sponsors, ... Toutes les versions utilisables se trouvent dans le dossier de ressources graphiques, ce sont les seules versions acceptables. Il ne faut pas en modifier la forme, la couleur, quoi que ce soit. Éventuellement une exception peut être faite pour le logo CLIC, sous réserve d'obtenir l'approbation de la modification par le comité CLIC. Le logo Game\* est modifiable avec approbation du comité Game\*.

# Formats

Différents formats d'un même visuel doivent être créés afin de convenir à tous les canaux de promotion. Chaque visuel doit au moins être décliné en :

- A3, 300 dpi, 3508x4961 pixels, pour les affiches. EN VRAI le manuel PAO de la Repro est intéressant à lire avant de se lancer.
- 1:1, 1080x1080 pixels, pour les publications Instagram et Telegram.
- 16:9 (paysage ou portrait), 1600x900 ou 900x1600 pixels, pour les publications Twitter et Discord.
- 1.91:1 (paysage ou portrait), 1200x628 ou 628x1200 pixels, pour les publications LinkedIn.

Petite ressource supplémentaire pour le sizing sur les réseaux sociaux.

# Validations

Les visuels de promotion doivent être validés par différentes instances AVANT d'être publiés ou envoyés à l'impression :

- Le comité Game\* : poser un petit post Mattermost ou un point en réunion pour recueillir les retours et s'assurer que tout le monde est d'accord.
- Mediacom : envoyer les visuels sur la demande RITM et attendre commentaires et confirmation de Mediacom.