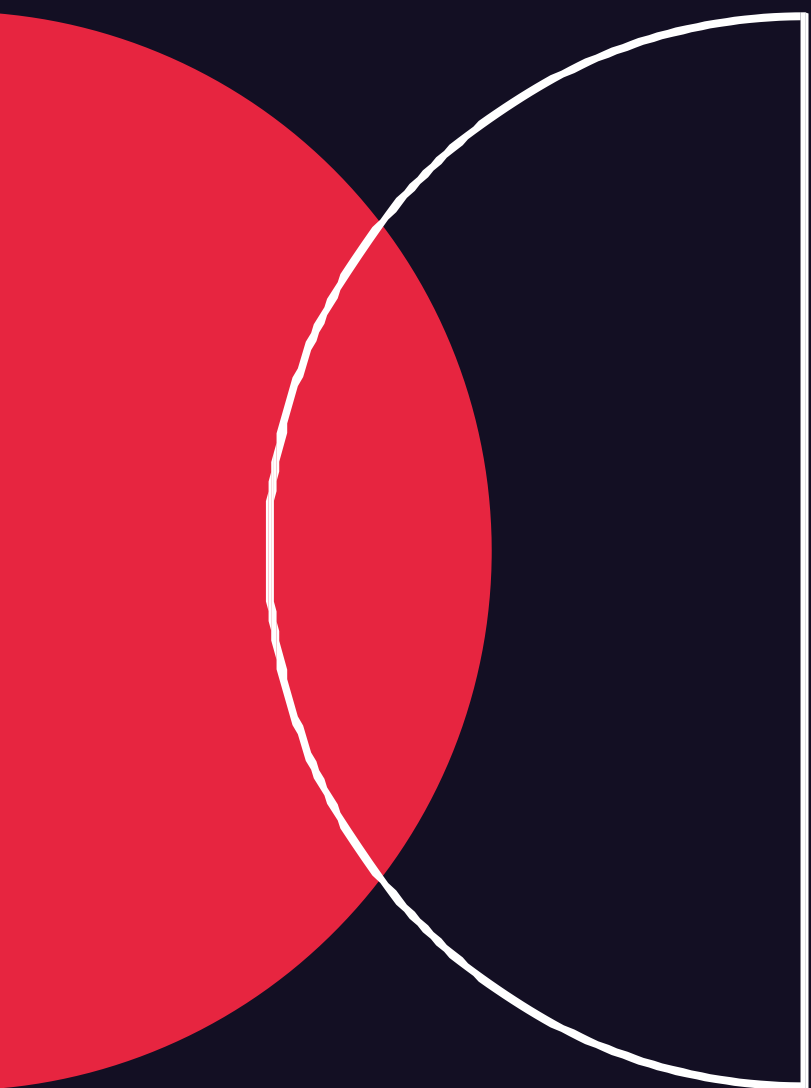


« La conception... est un plan pour organiser des éléments pour atteindre un objectif particulier »

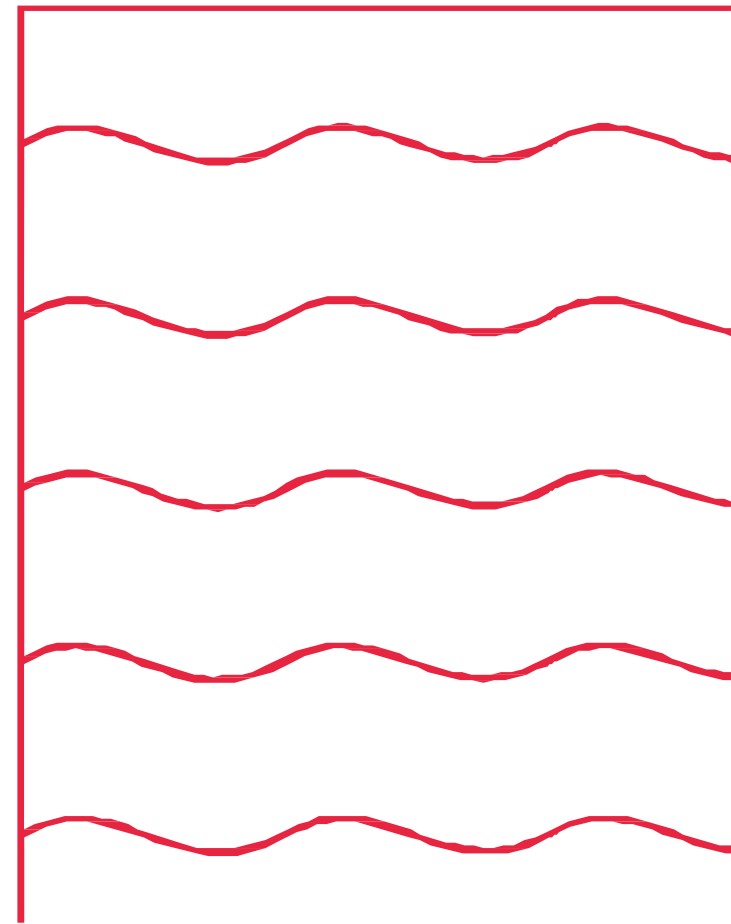
Charles Eames



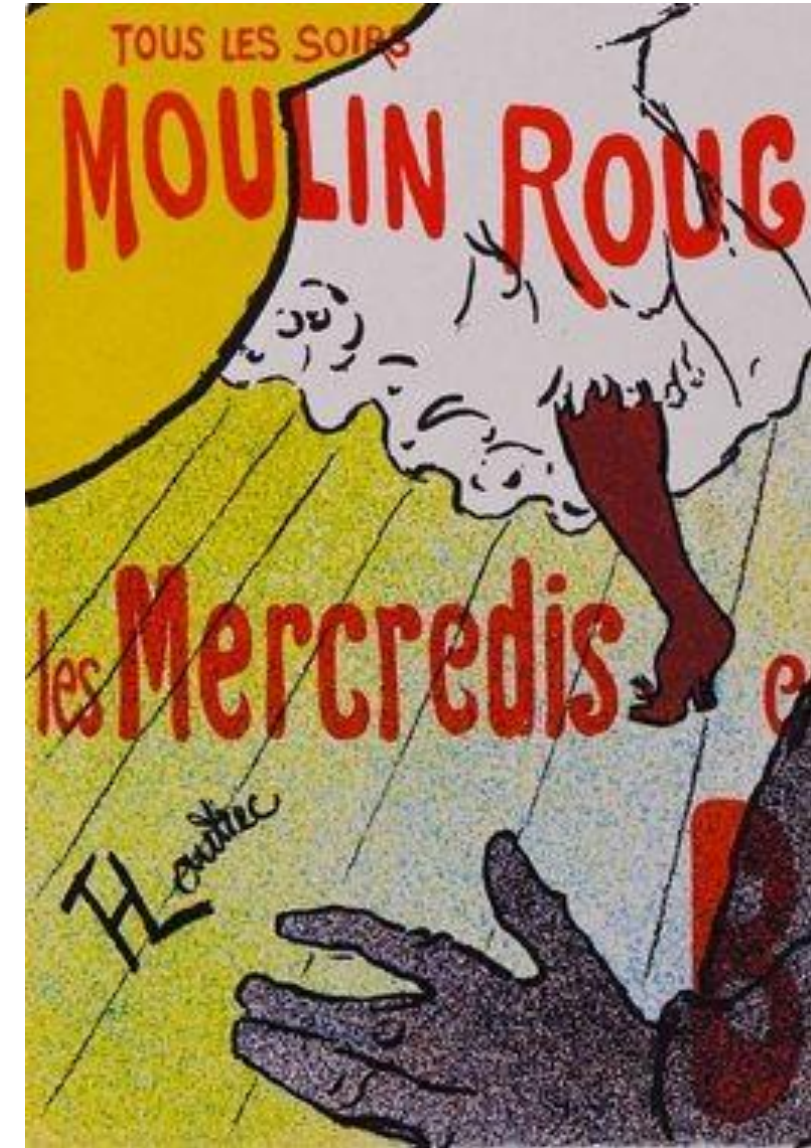
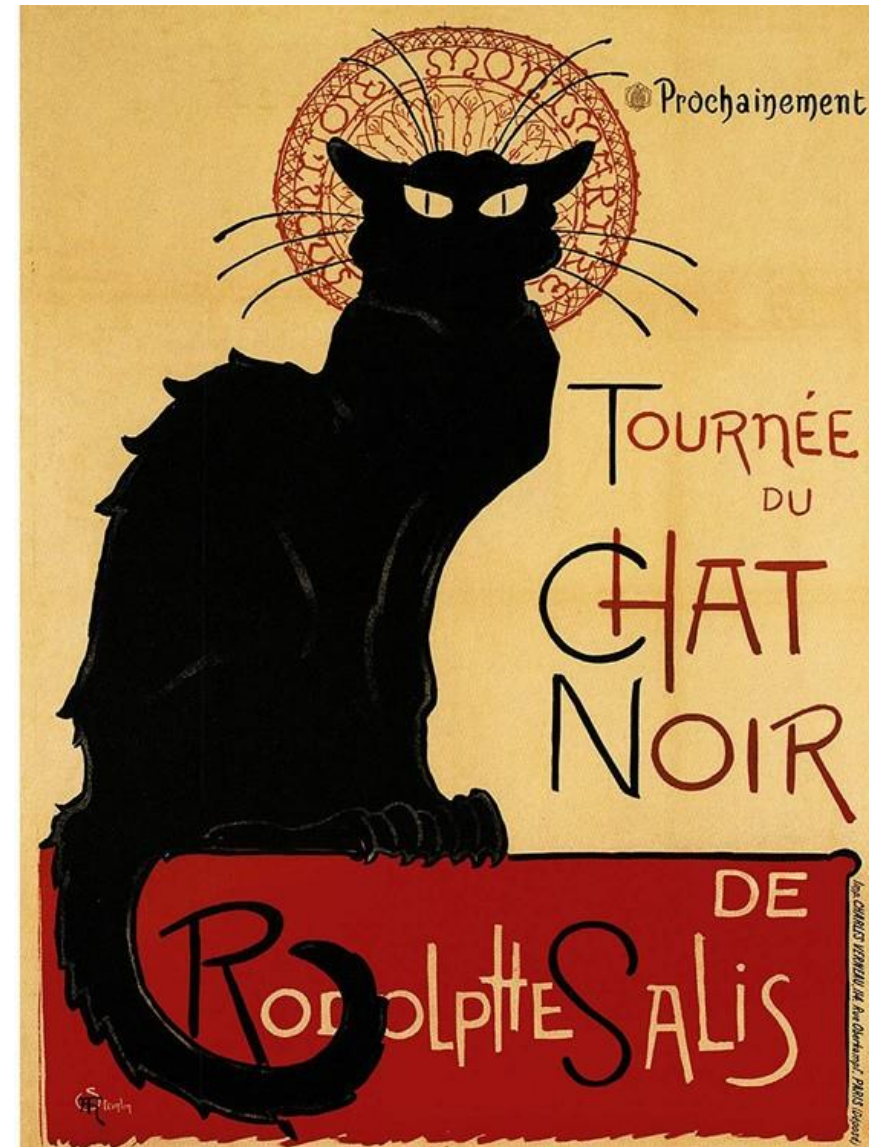
Graphisme

Il est partout...

L'histoire du design graphique remonte à très loin, et constitue un puits d'inspiration immense pour tout graphiste.



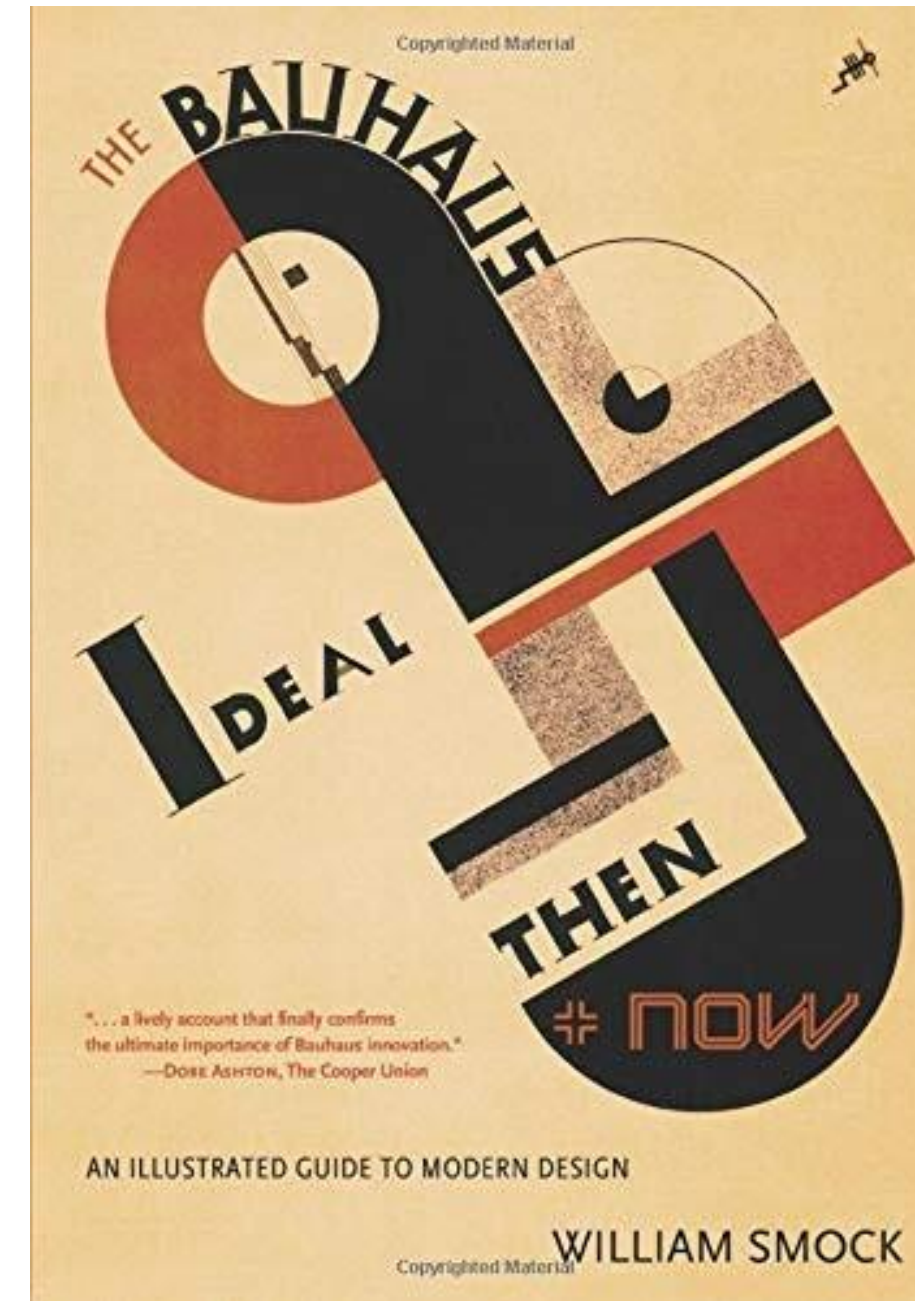
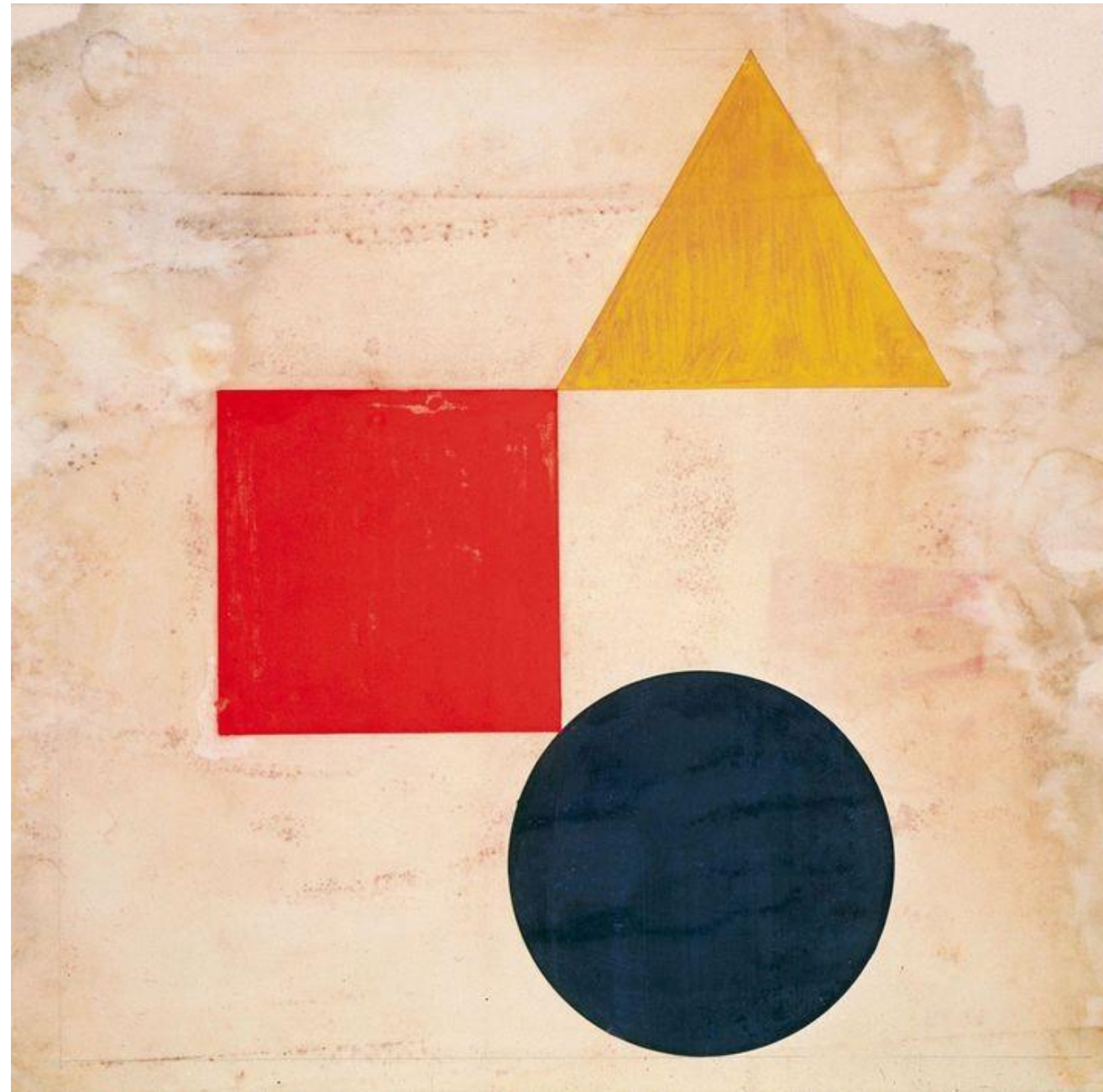
Début de l'ère industrielle



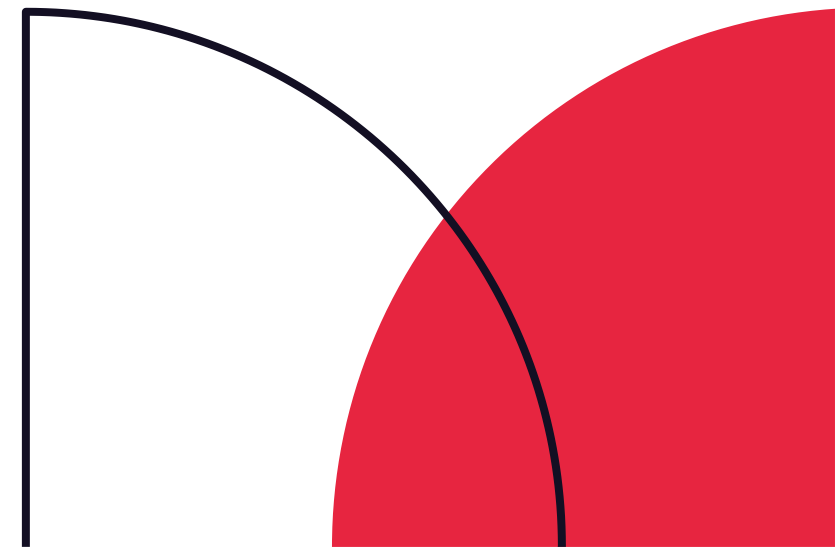
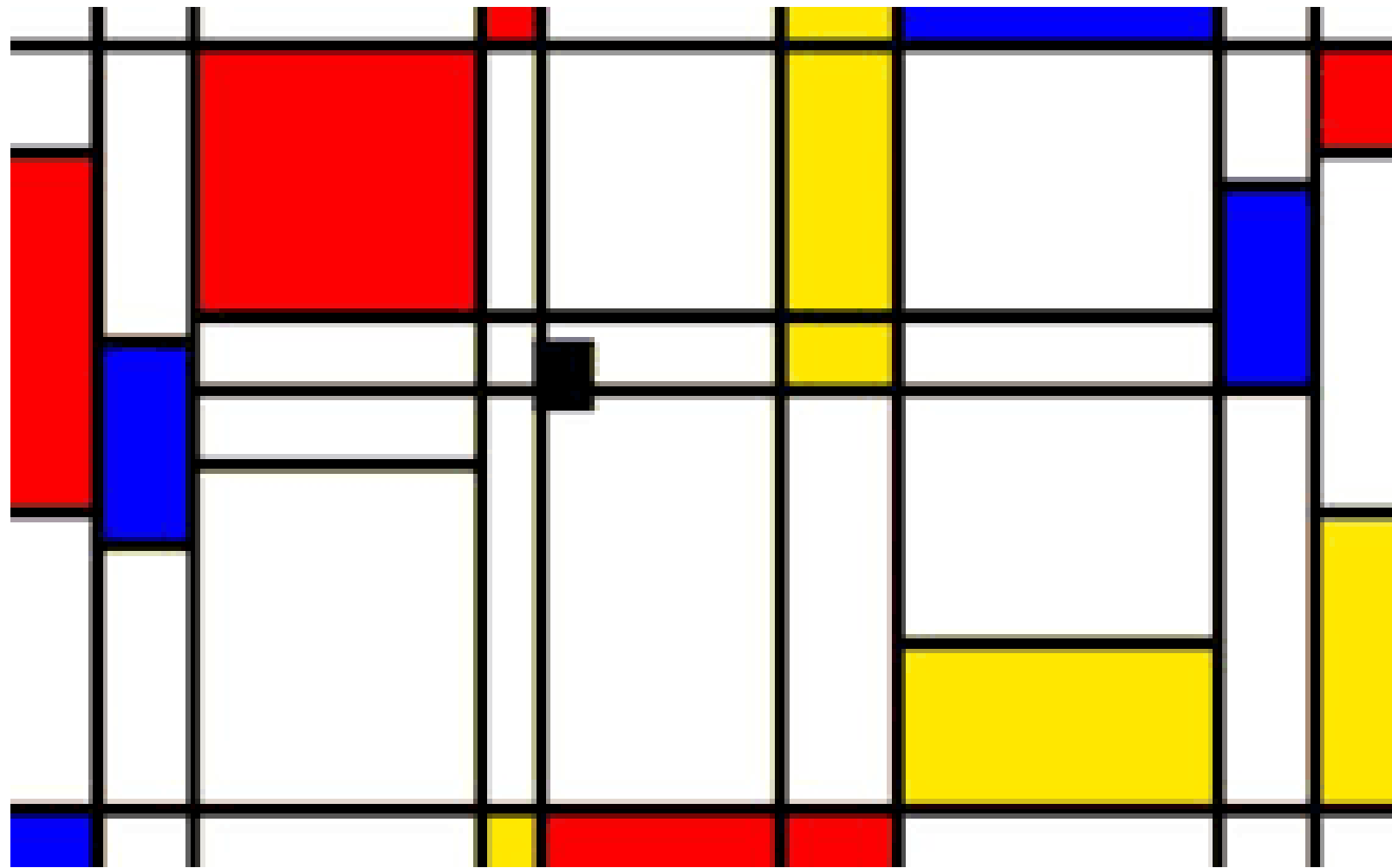
Les années 30



Le début du design



Avec des principes simples



Et ses déviances...



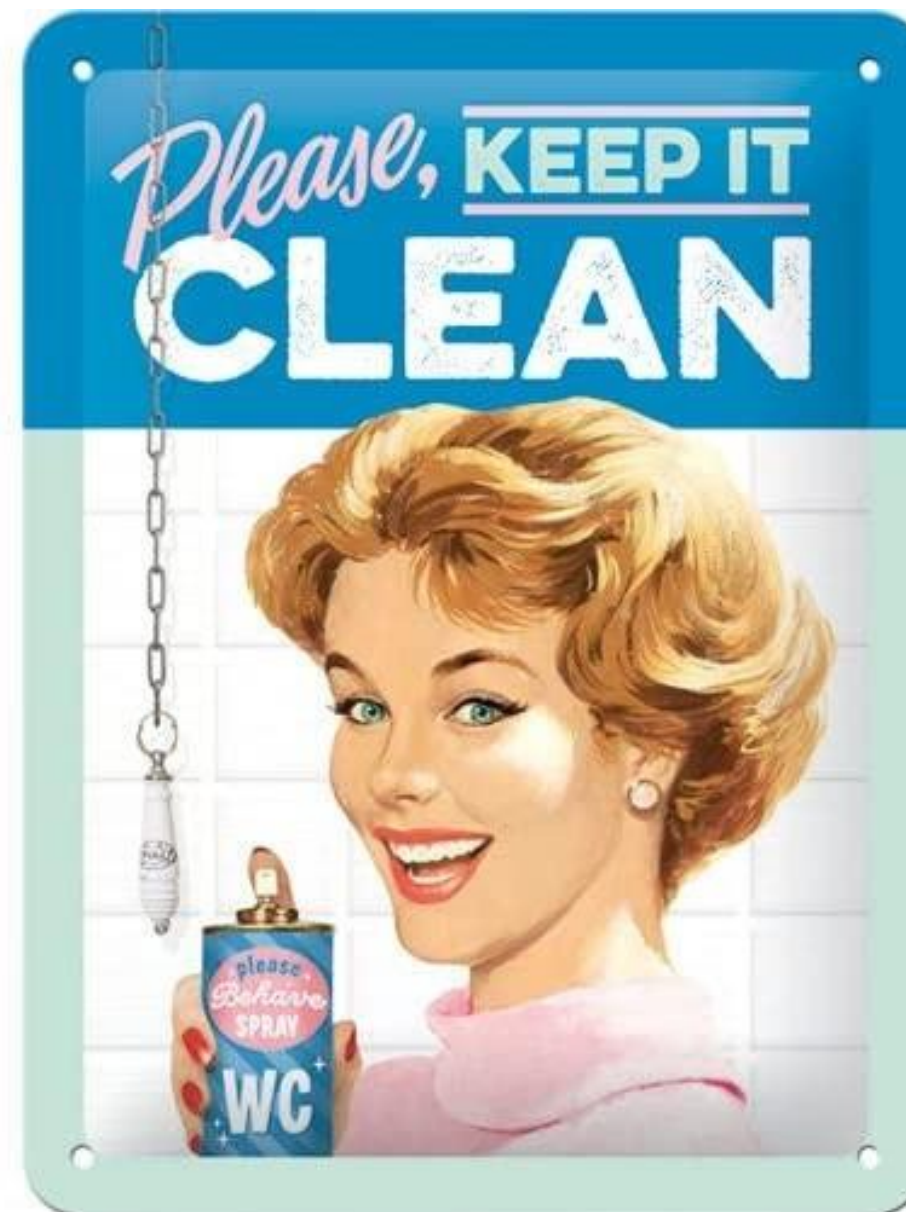
209. Кулагина В.
Ударницы заводов и совхозов, вступайте в ряды ВКП (б). 1932



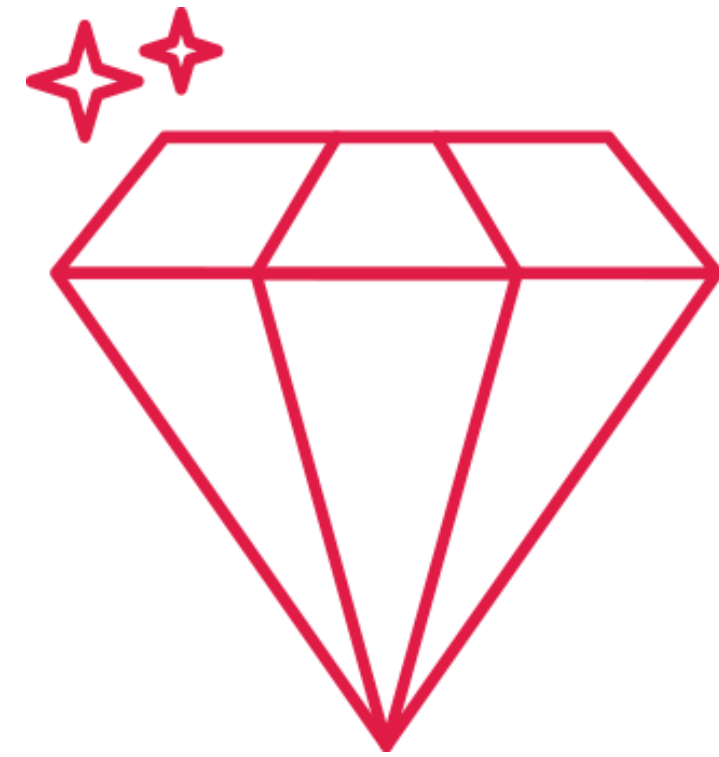
167. Клузак Г.
Выполним план великих работ. 1930

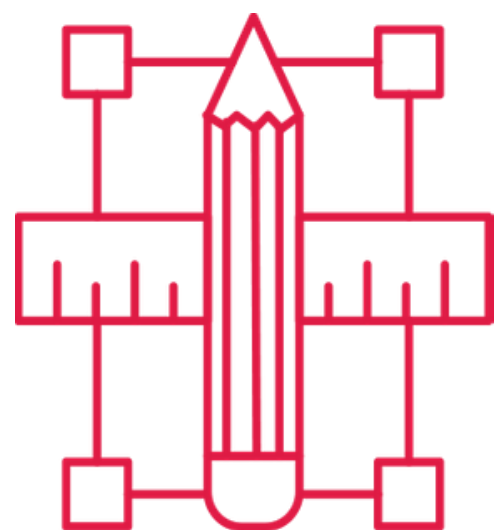


L'évolution vers la publicité



LE LOGO : LA PIERRE ANGULAIRE



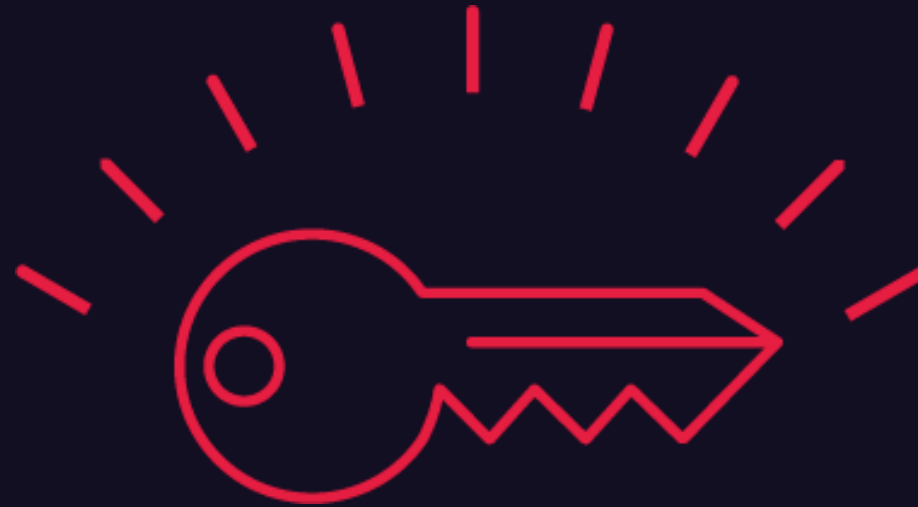


IDENTITÉ DE LA MARQUE

Simple d'utilisation
intuitive et claire

Distincte
attire l'attention

Mémorable
visuellement impactante



Cohérente
les éléments forment un
ensemble

Flexible
évolue avec les marque

Des logos marquants



Apple
Rob Janoff, É.-U.
1977



Nike
Carolyn Davidson, É.-U.
1971



FedEx Express
Lander Associates, É.-U.
1994



Coca-Cola
Frank M. Robinson, É.-U.
1941



McDonald's
Jim Schaller, É.-U.
1962



Starbucks
Hopwood, Starbucks, É.-U.
2011



MTV
Manhattan Design, É.-U.
1981



IKEA
-
1943

Évolution des logos

et leurs signification



Évolution des logos

et leurs signification



1976



1977



1984



1998



2006



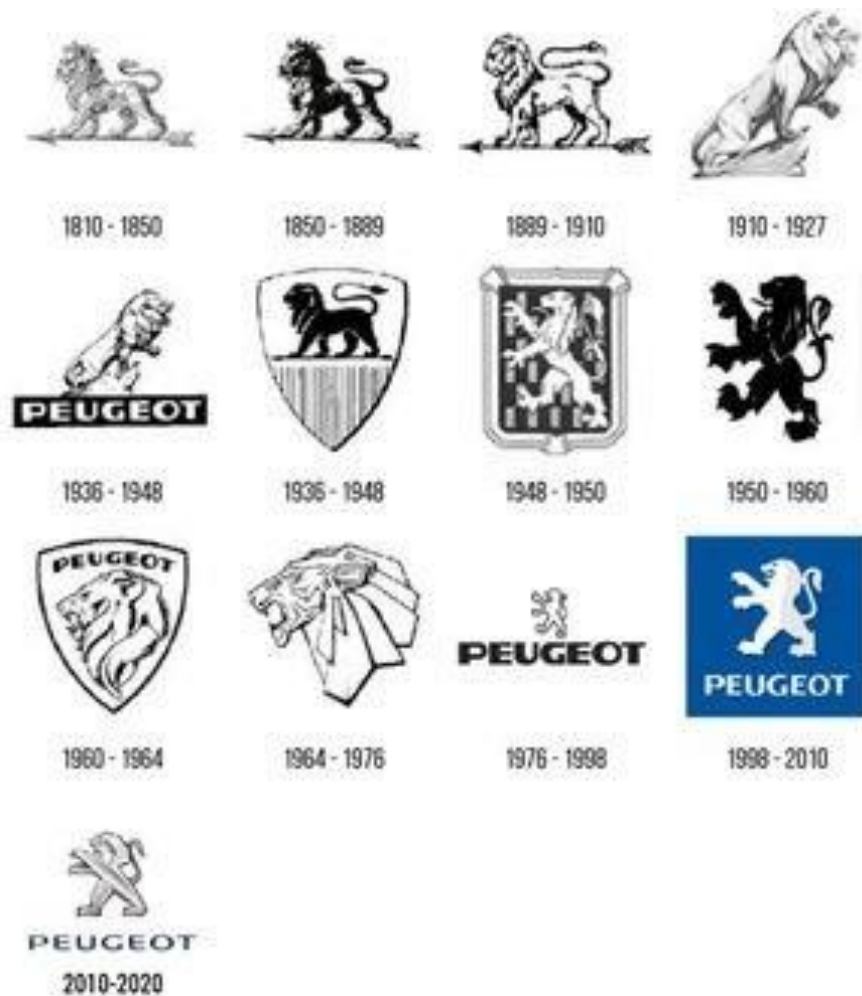
2008

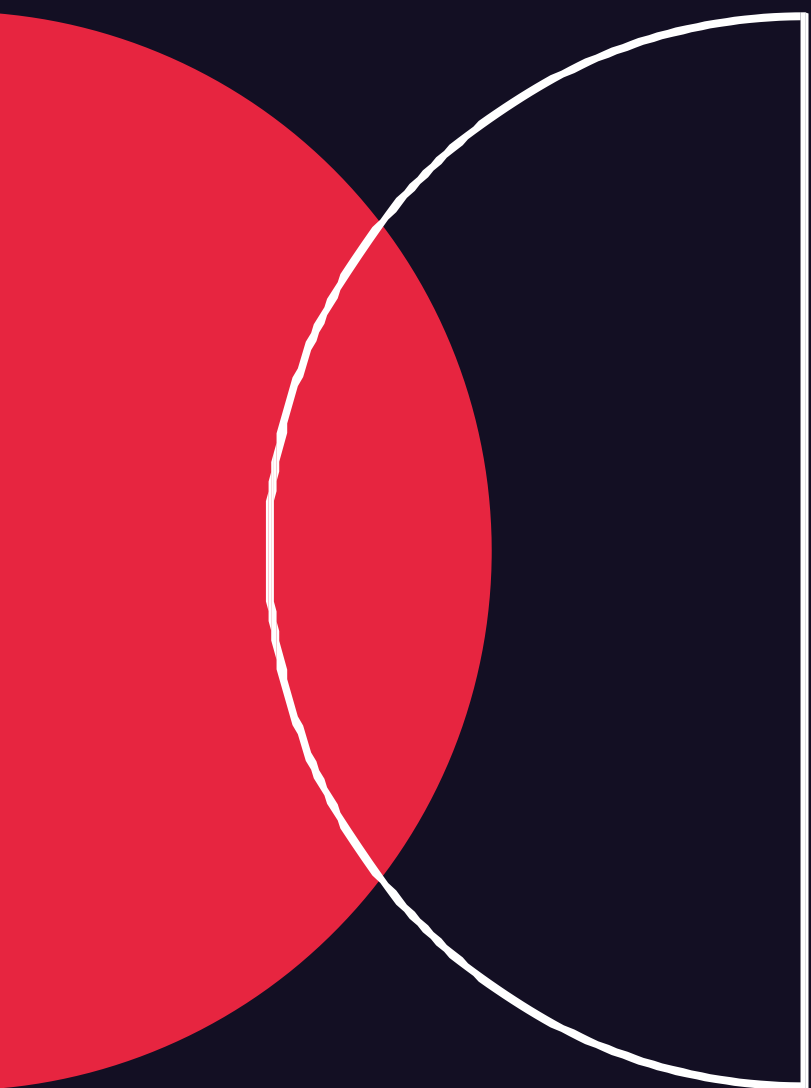


2014 - PRESENT

Évolution des logos

et leurs signification





Couleurs

Émotion

Différenciation

Personnalité

Symbolique

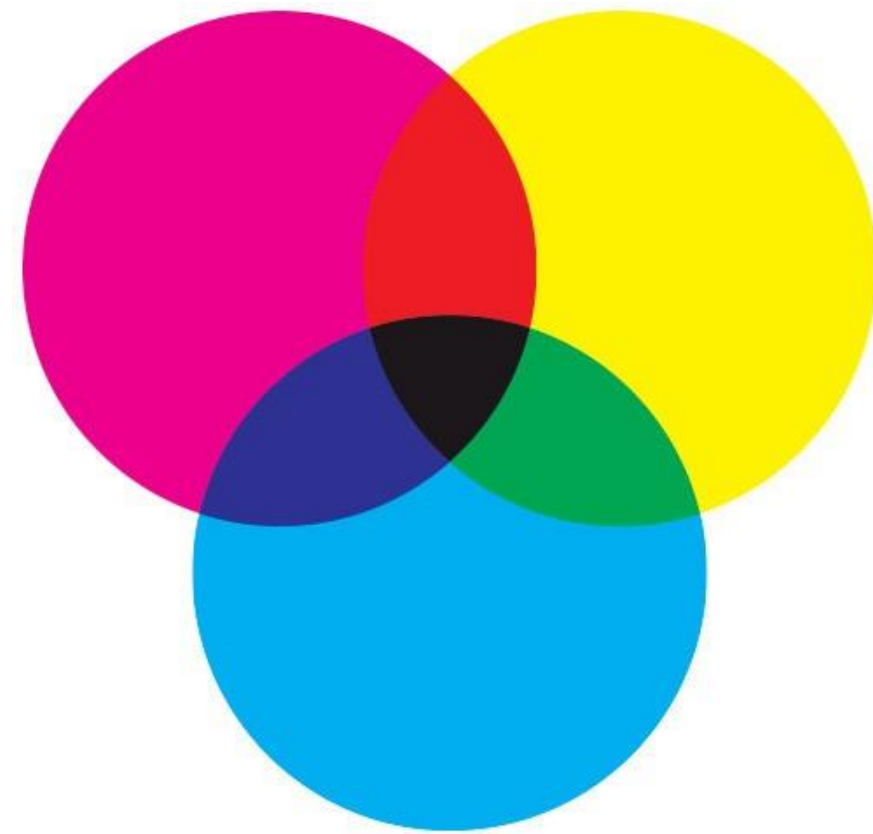


TESTER LES COULEURS

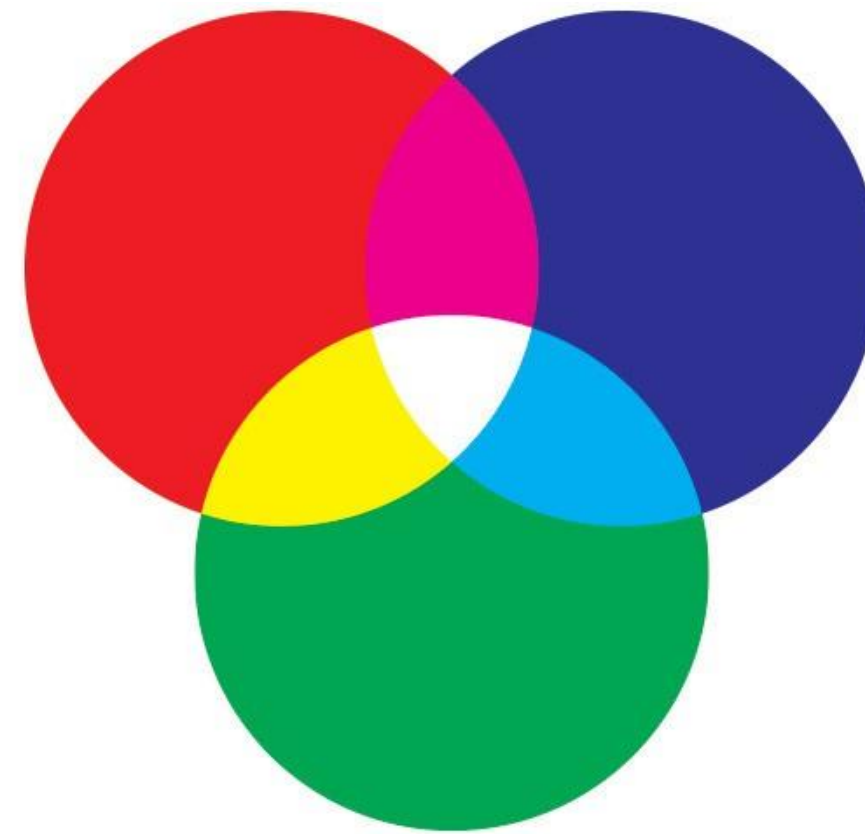
Roue chromatique



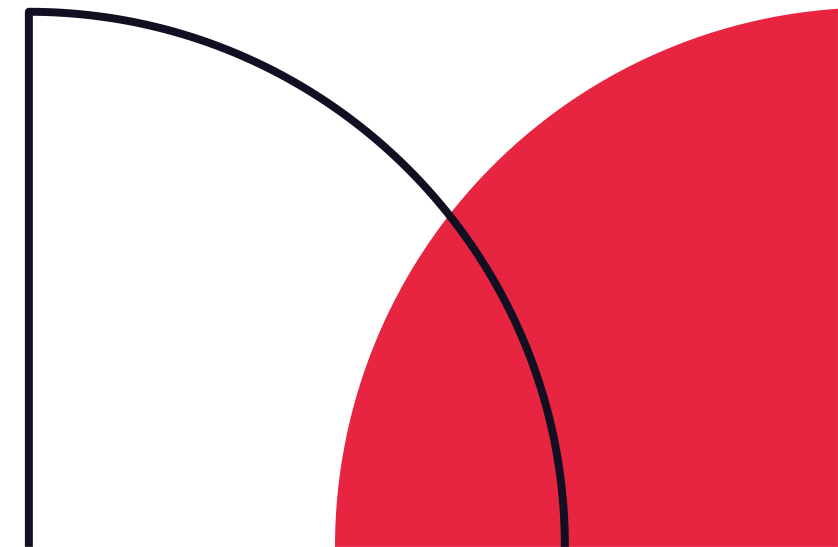
Les synthèses colorimétriques



**SYNTHÈSE
SOUSTRACTIVE**
Papier



**SYNTHÈSE
ADDITIVE**
Écran



Couleurs et handicap

Comme dans l'élaboration de tout projet, qu'il concerne un produit physique ou dématérialisé, il est important de prendre en compte une majorité de handicap existant !

Pour rappel, l'attribut « alt » permet :

- Un meilleur référencement
- Permet de rendre un texte accessible à une personne malvoyante



Exemple avec le site du logiciel Discord

Ce que la plupart des gens voient :



Exemple avec le site du logiciel Discord

Ce que les gens qui ne voient pas le rouge voient :



Exemple avec le site du logiciel Discord

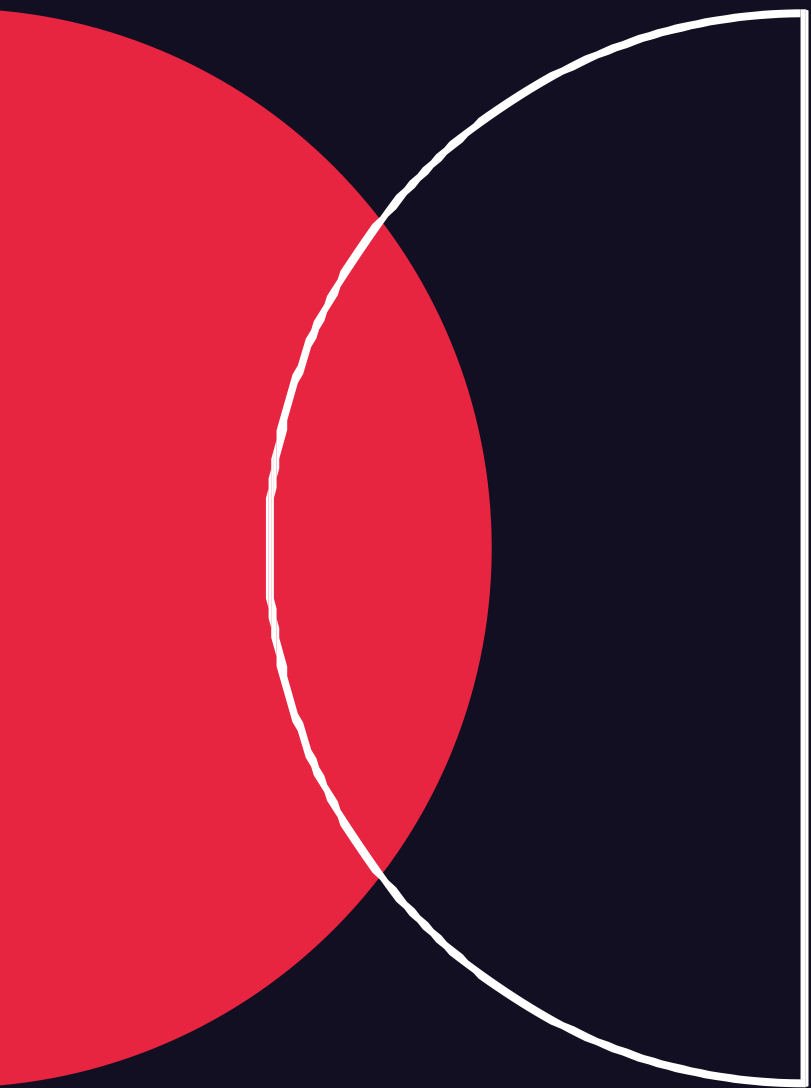
Ce que les gens qui ne voient pas le bleu voient:



Exemple avec le site du logiciel Discord

Ce que les gens atteints de monochromatisme à cônes bleus voient:



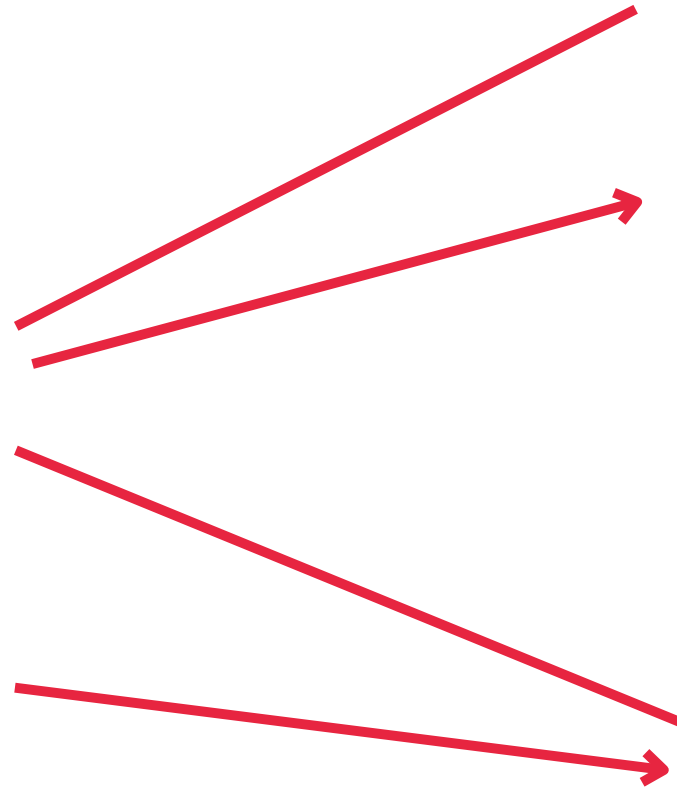


Formes

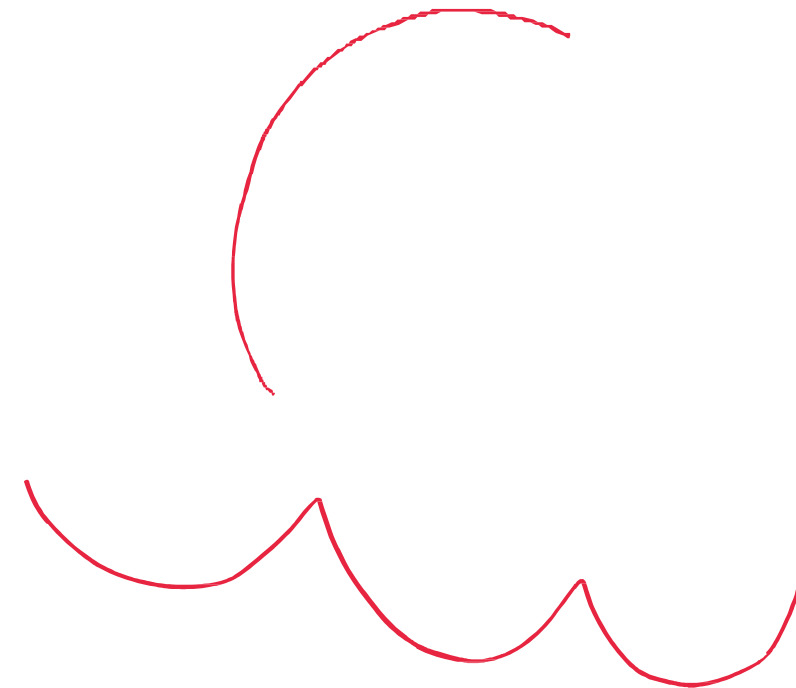
Les lignes



Simplicité, rigueur, calme, la
sérénité, repos, tranquillité
& ouverture



Mouvement, progression ,
ascension, chute, déclin



Plénitude, féminité, mollesse,
laxisme, soumission

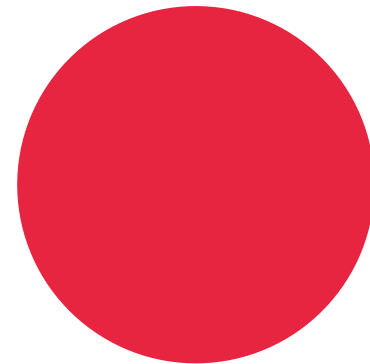


Force, dignité, vérité,
rigidité, immobilisme

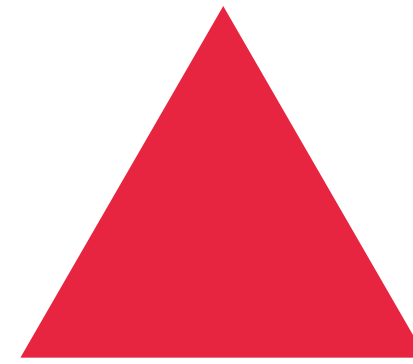
Les formes



Terre, masculin, perfection,
solide, stable, neutre,
calme, repos et objectif



Unité, infini, perfection,
éternité, féminin,
universalité



Trinité, unité, harmonie,
proportion, sécurité,
l'équilibre, direction,
danger, insécurité,
puissance, virilité,
féminité, fécondité



vie, passage, échange,
partage, pluralité,
complexité

Skeuomorphisme ou Flat design ?

Parmi les 3 designs de logo, lequel trouvez-vous *le plus esthétique* ?



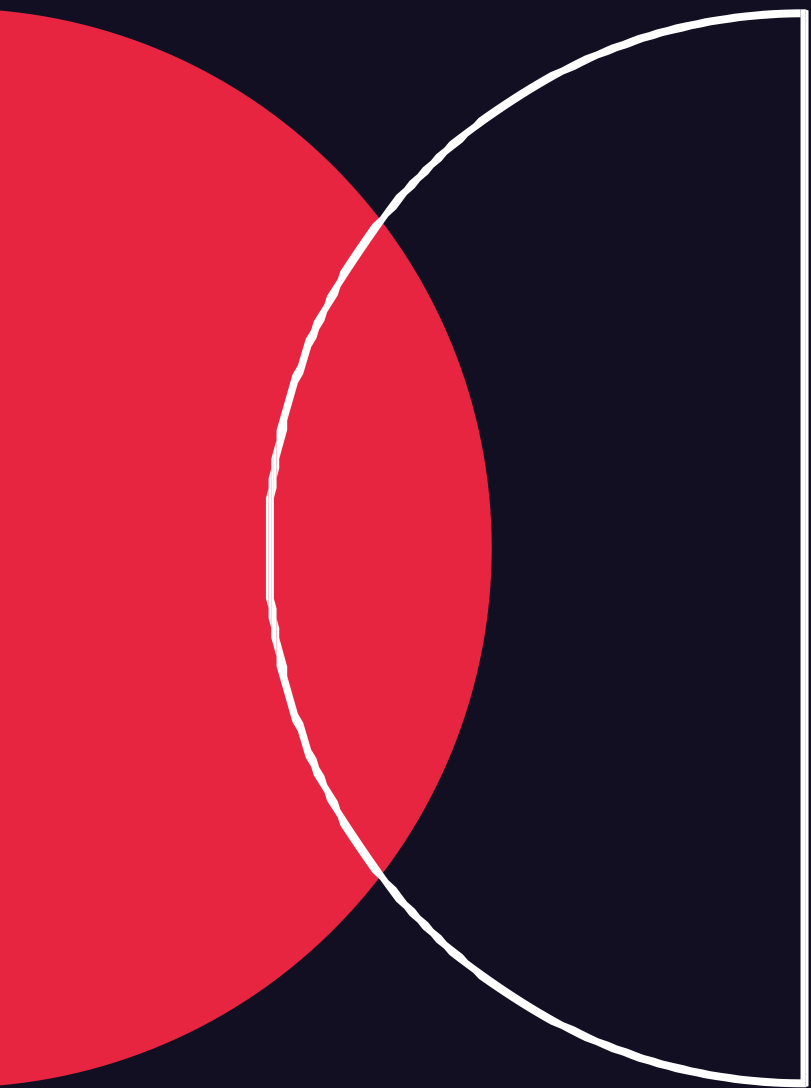
46%
Flat design



26%
Skeuomorphisme



28%
Material design



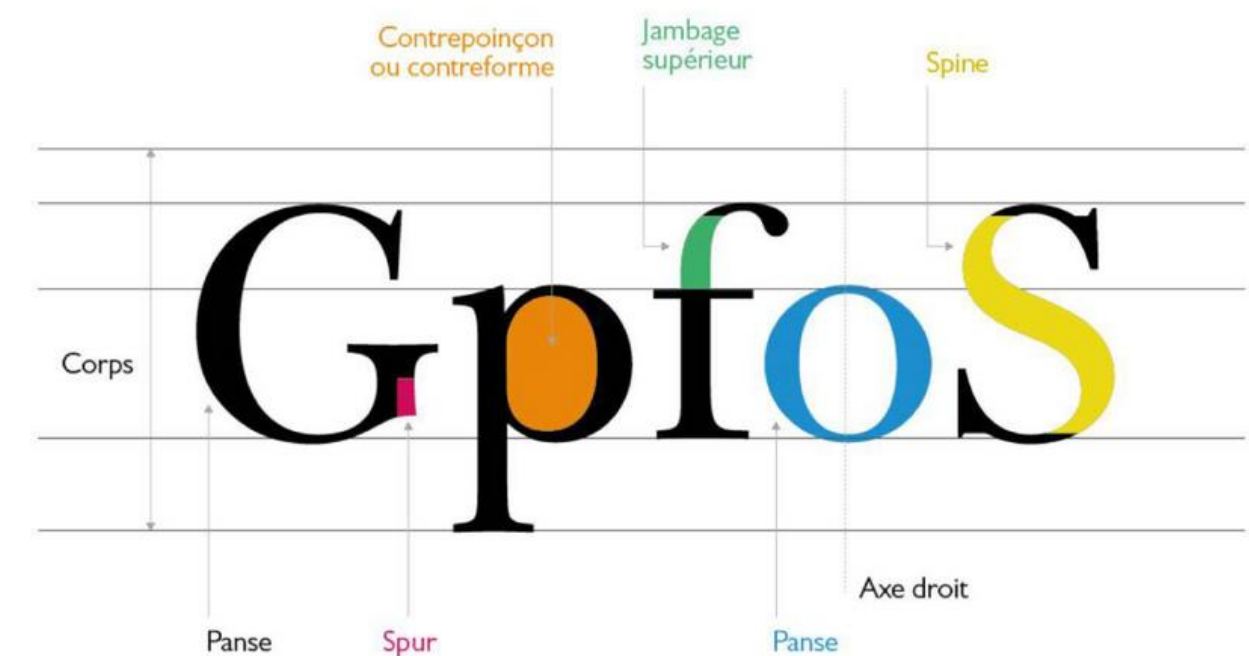
Polices

CHOIX INFORMÉ PAR LES
FORMES DU LOGO

COMMUNIQUE UNE
PERSONNALITÉ

ÉMOTION

2 À 3 FAMILLES MAX DANS UN
PROJET



La classification du W3C

SERIF

Lourdeur, solidité, élégance,
finesse, classicisme, clarté,
rigueur, romantisme

SANS SERIF

Économique, efficace,
propre, moderne,
numériques

Cursive

L'écriture à la main,
sophistiquées, fait maison,
intemporel, décontracté

Monospace

Chasse fixe

Display

Décoratives

Polices et handicap

Choisir la bonne police d'écriture c'est favoriser l'accessibilité et le confort de lecture pour tous !

« Ma police d'écriture est pas simple à lire ?!

Oh ça va, elle est pas si mal ! »



Petit exemple évident :

Non

Cosmojunk Regular

ATTENTION JEAN: NE TOI C'EST AFFREUX !

Oui

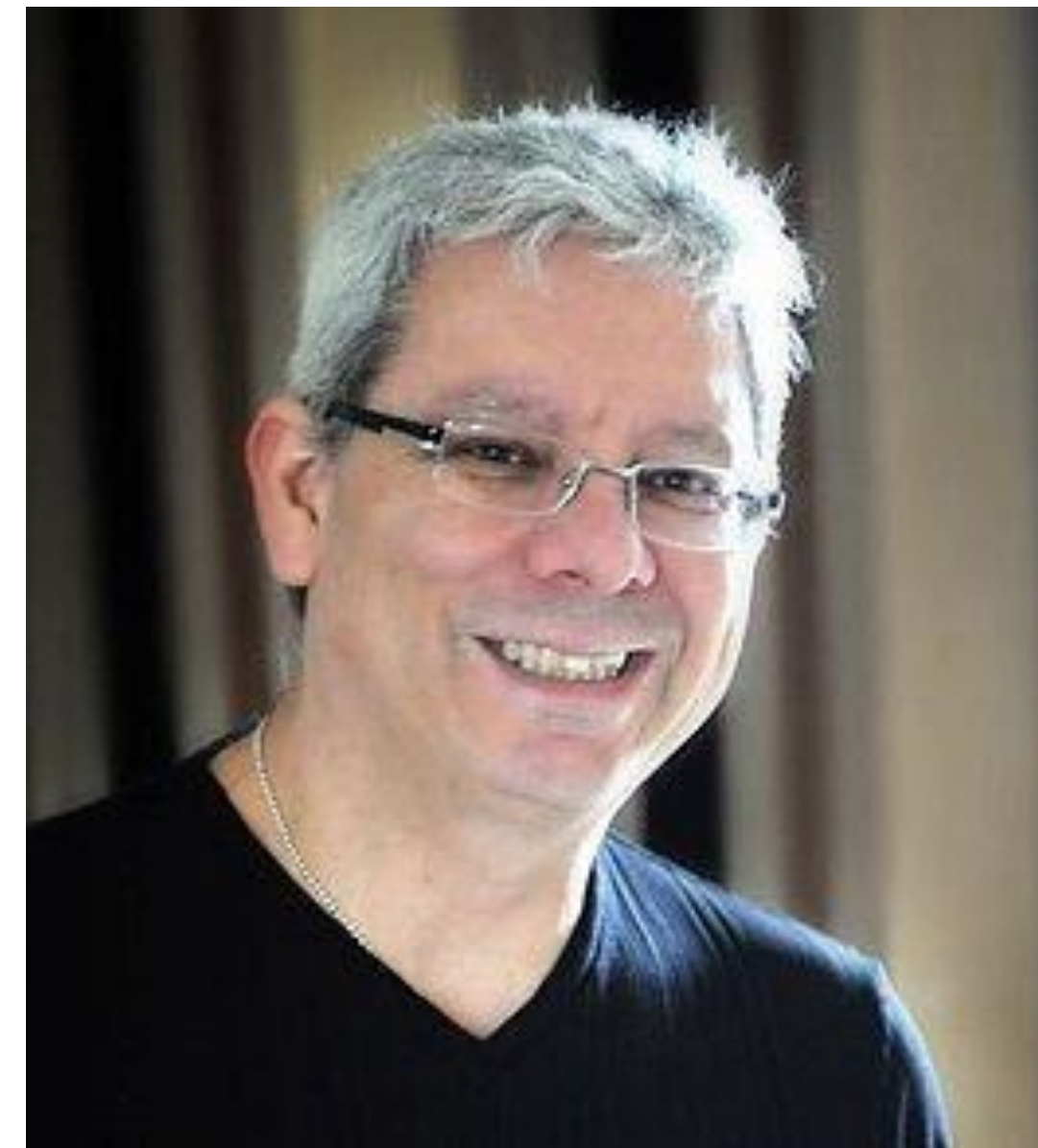
Helmet Regular

Attention derrière toi c'est affreux !

Le Comic Sans

Vincent Connare

Connaissez-vous le Comic Sans ?



Le Comic Sans, c'est pas bien ?

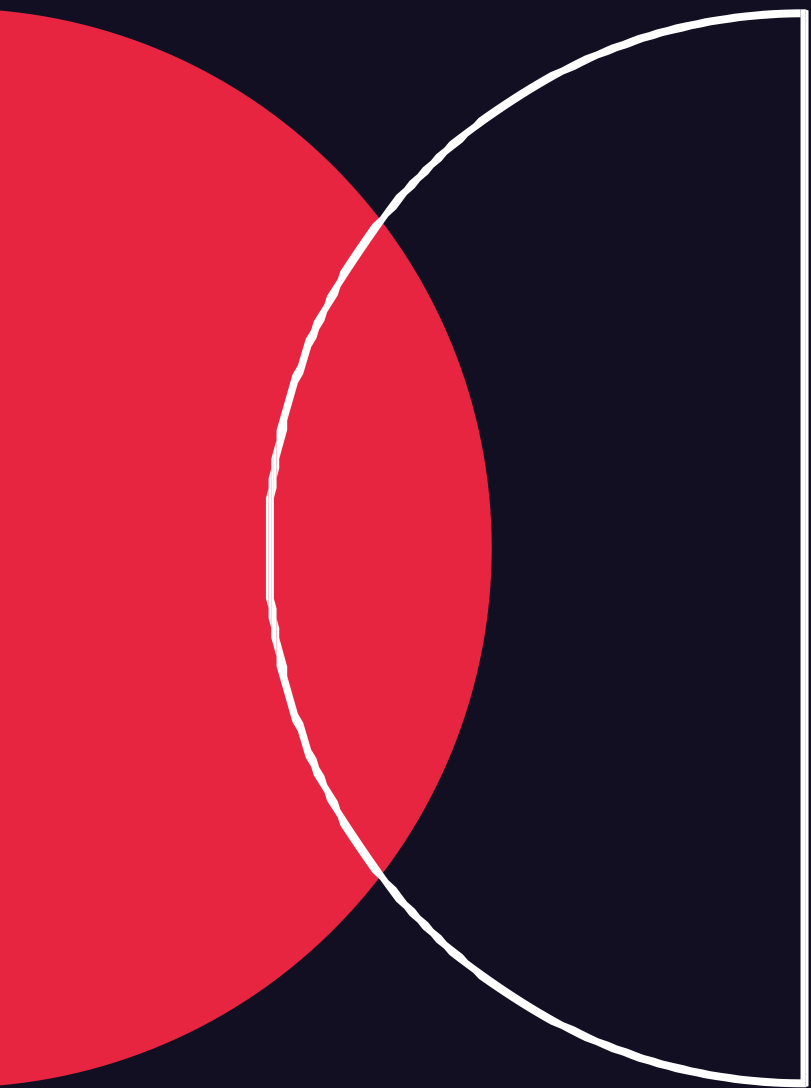


Le Comics Sans a un avantage méconnu, c'est une police d'écriture simple à appréhender pour une personne dyslexique !

- **OpenDyslexic**
- **Sylexiad Sans Thin**
- **Andika**

Note : Si jamais ces polices ne vous conviennent pas, privilégier les polices Sans serif ou Monospaced.





Iconographie

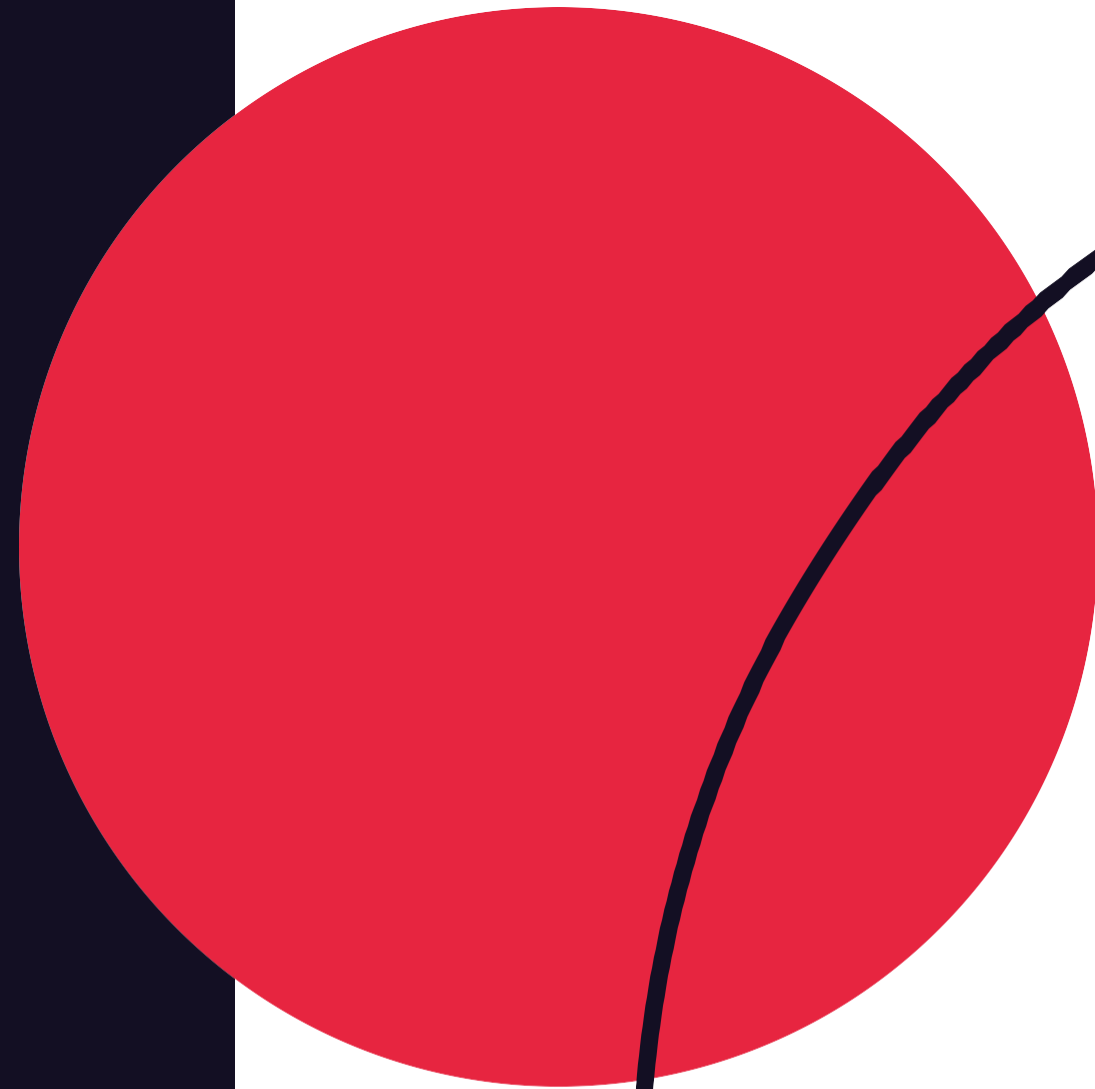
COMPLÈTE L'INFORMATION
TEXTUELLE

LIGNE DIRECTRICE
ICONOGRAPHIQUE

VALEURS FORTES DE LA SOCIÉTÉ
OU DE LA MARQUE

COHÉRENCE GRAPHIQUE

FORTIFIER LE CONCEPT



L'importance de l'image





SURJOUÉ



TROP VU



TROP CLICHÉ



DÉSINCARNÉ



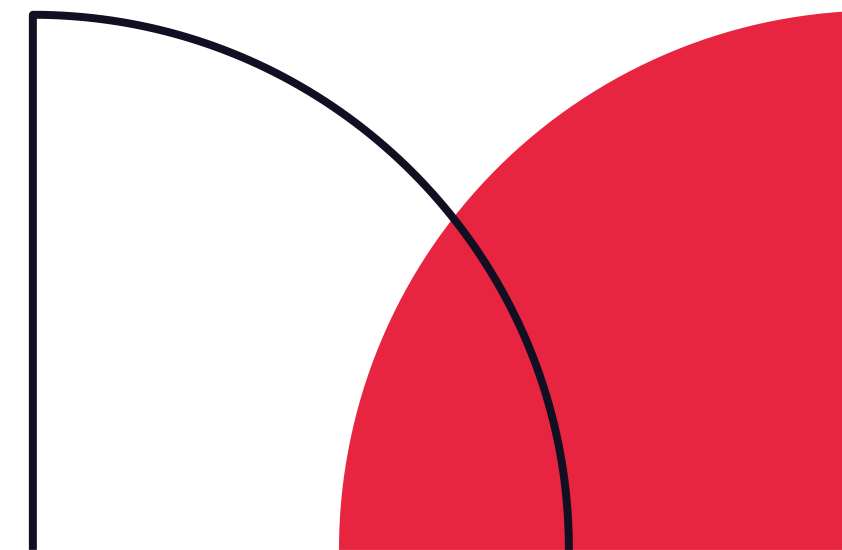
FIGÉ



CARICATURAL



L'importance de l'icon













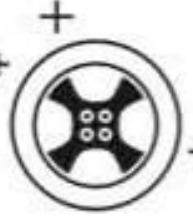









Les pictogrammes

Présentation

Cette planche présente une liste non exhaustive des pictogrammes Renault.

Ils sont traités de manière simple, accessible et moderne et s'intègrent parfaitement à l'identité packaging Renault.

 Huile de moteur + Huile de boîte	 Liquide de refroidissement	 Jeu de stylo retouche	 Pack protection carrosserie	 Stickerfix
 Dégivrant	 Ampoule	 Essuie glace	 Shampooing	 Lave glace
 Tapis de sol	 Ecrous antivol	 Spray nettoyant jantes	 Additif dCi	 support smartphone
 Liquide de frein	 Housse de siège	 Pare-soleil	 Rétroviseur	 Pile

Liens utiles

UNSPLASH

PEXEL

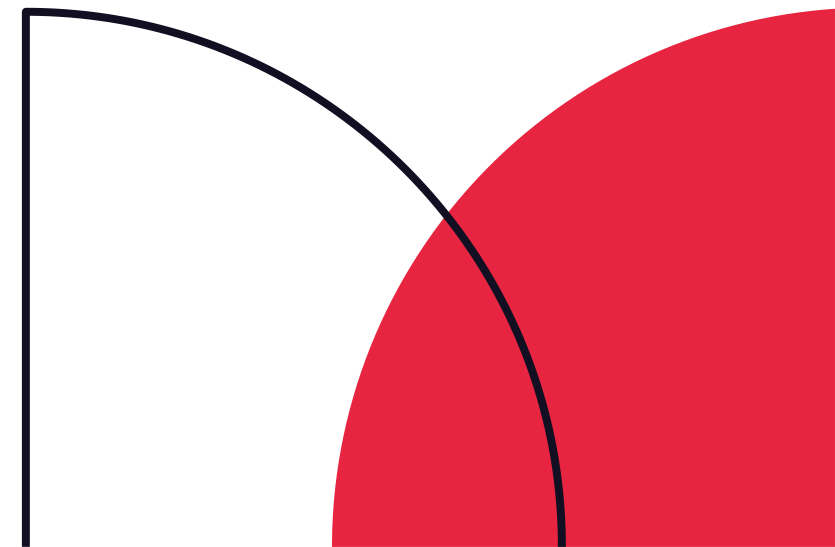
FALTICON / FREEPIK

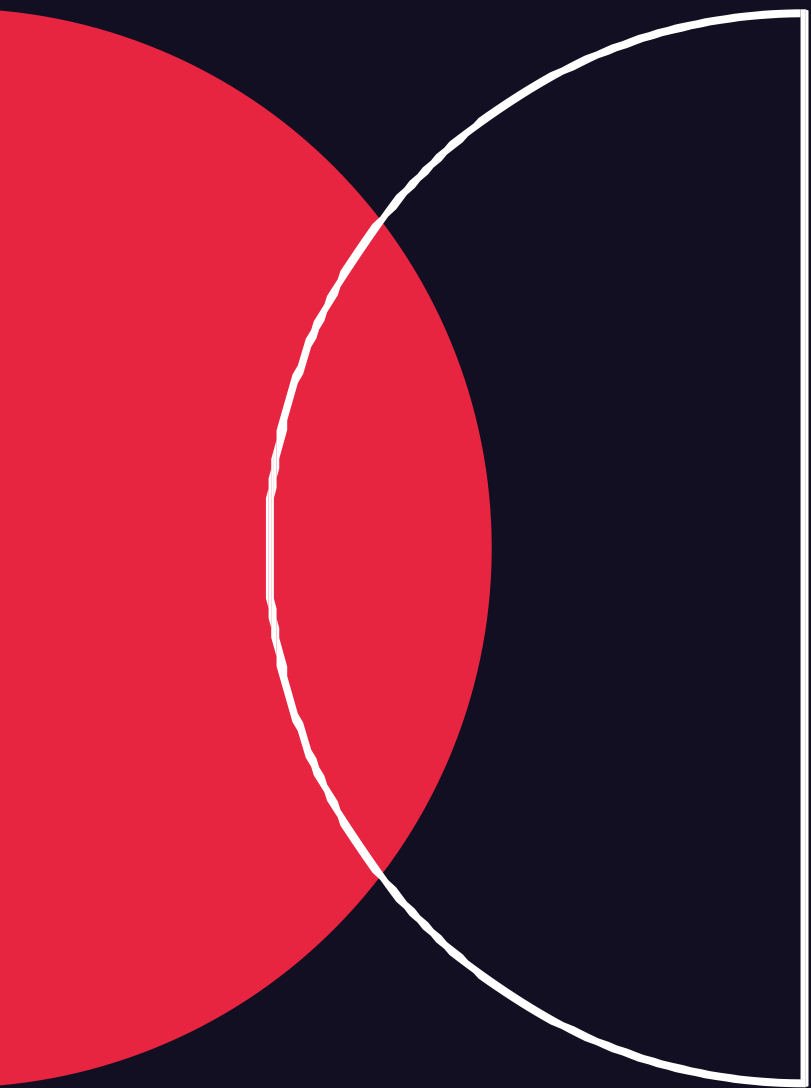
GOOGLE ICON

FONTAWESOME

ADOBE

ETC....





UI

UI = INTERFACE UTILISATEUR

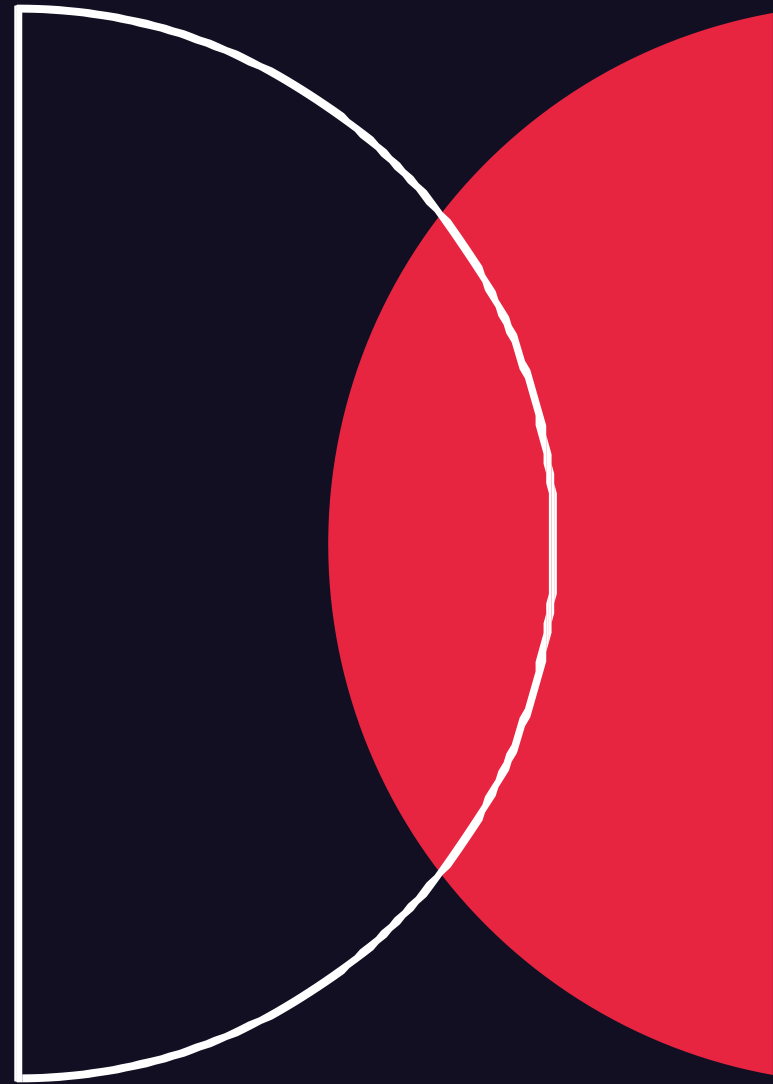
**PRÉSENTATION GRAPHIQUE
D'UNE APPLICATION.**

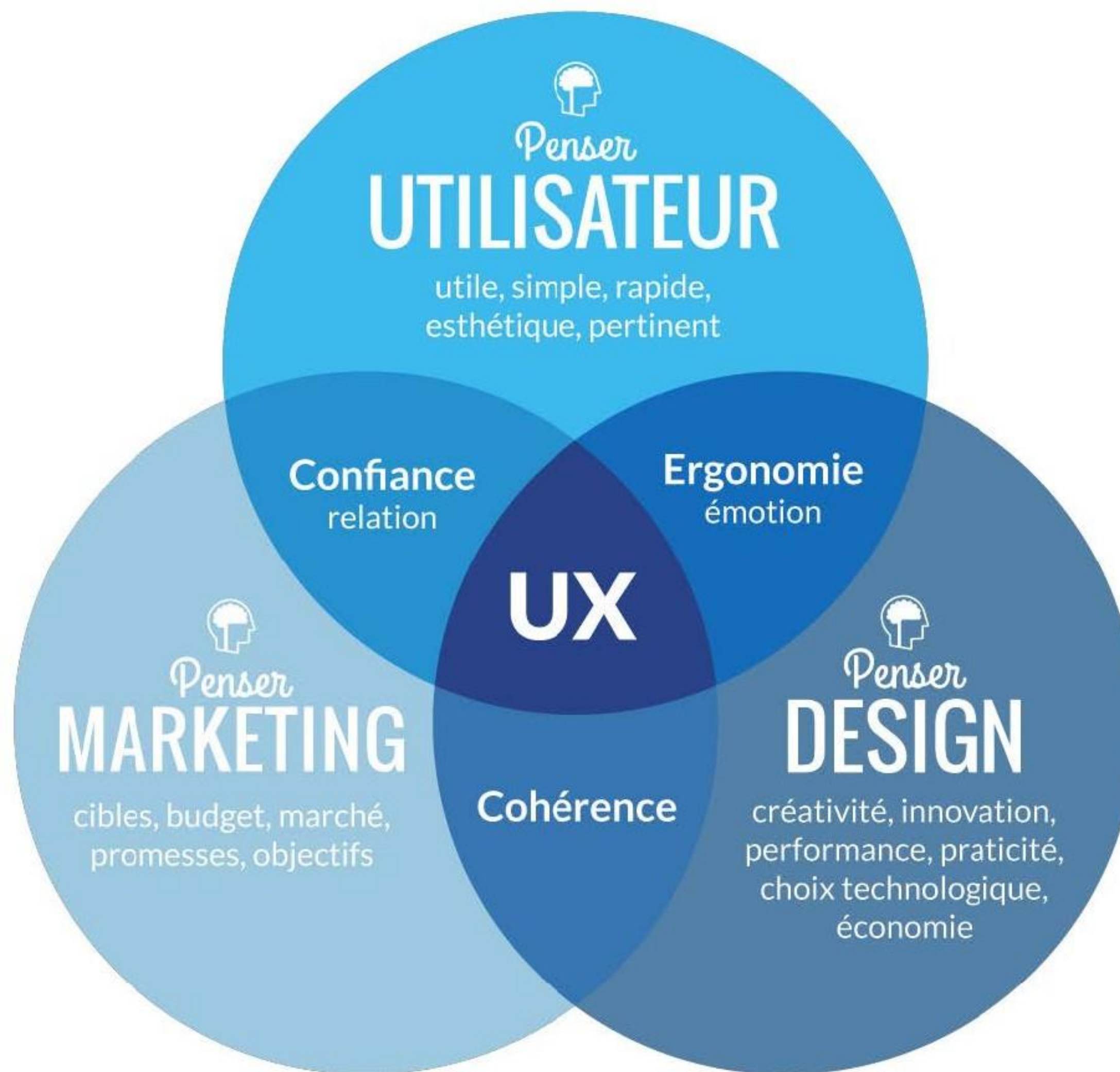
**PRÉDIRE LES ATTENTES DES
UTILISATEURS**

**ENTRE CONFORMITÉ ET
SUBJECTIVITÉ**



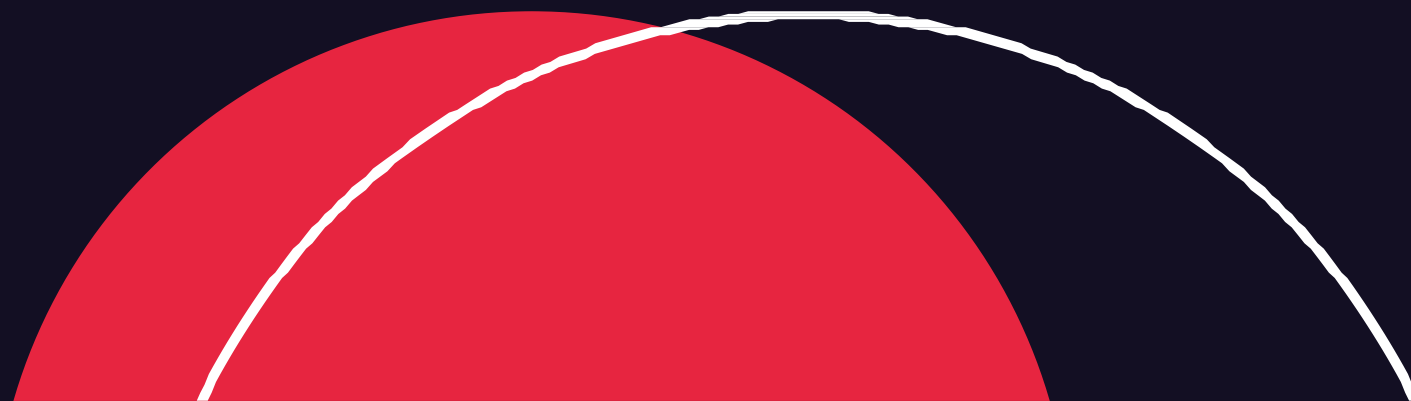
UX





L'UX C'EST ...

UNE BONNE UX, OU UNE BONNE EXPÉRIENCE UTILISATEUR,
DOIT DONNER ENVIE, DOIT FAIRE PLAISIR, DOIT CONFORTER, DOIT
ÉPATER



Une réponse simple

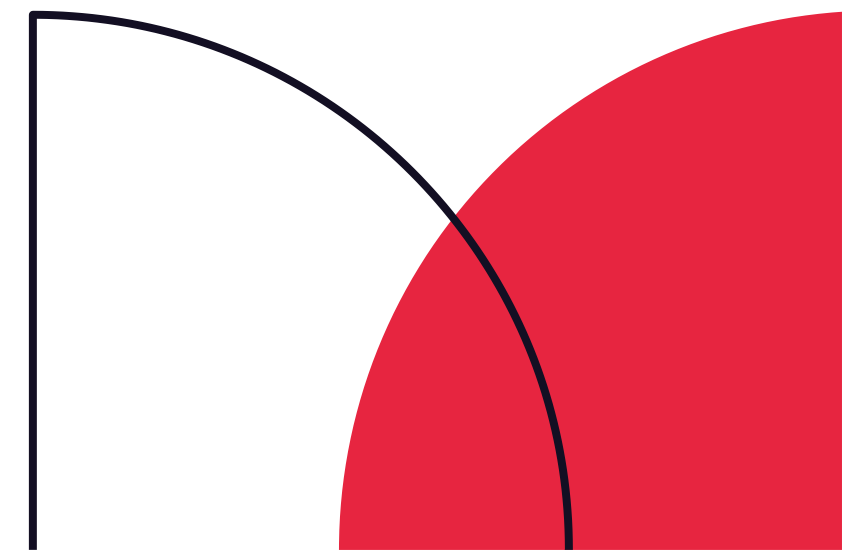
EXPLORER UN «PROBLÈME» À RÉSOUDRE

IDENTIFIER UNE NOUVELLE FAÇON D'ACCOMPLIR
UNE TÂCHE

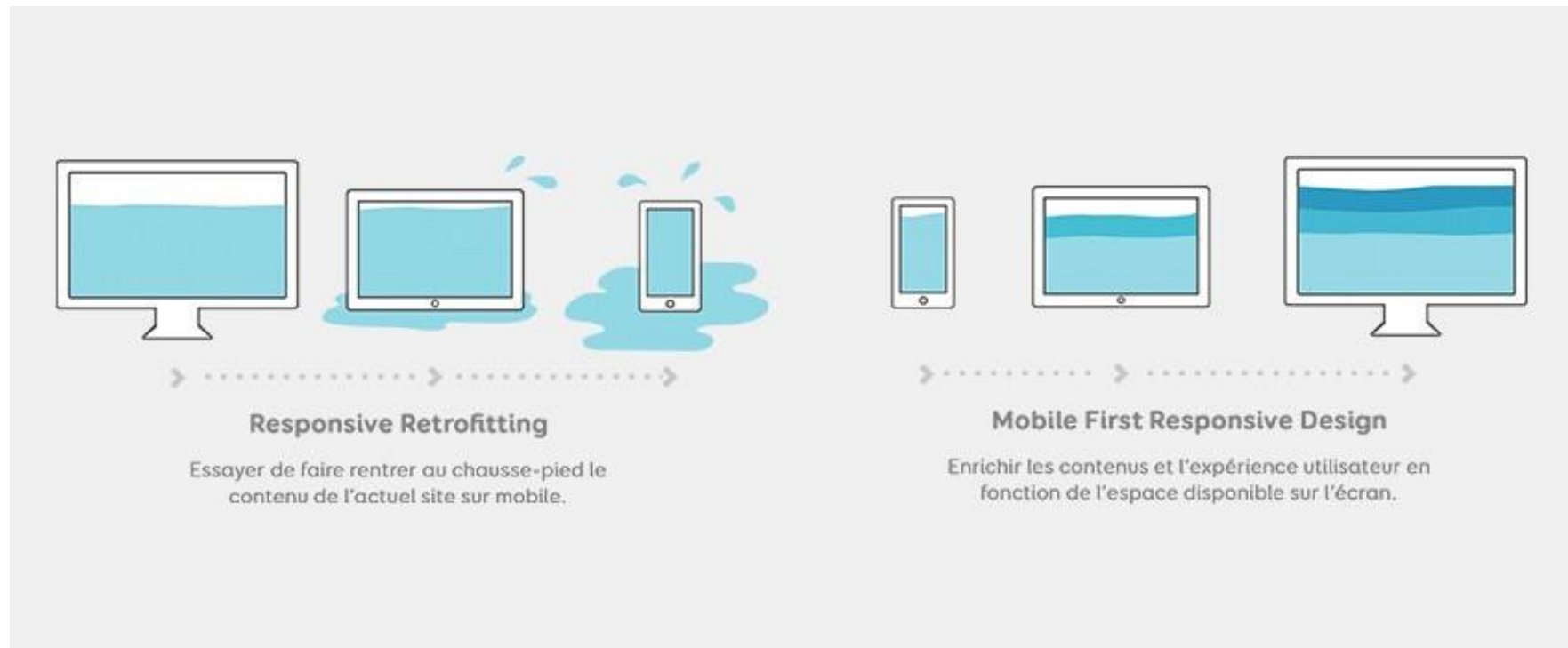
AFFINER UNE SOLUTION EXISTANTE

DÉCOUVRIR CE QUE LES UTILISATEURS VEULENT

ANTICIPER L'AMPLEUR DU PROJET



Réponse mobile



SMARTPHONES =

COMMUNICATION ET CAPTURE
DU RÉEL EN INSTANTANÉ

PRÉFÉRER LES IMAGES / ICONS
AU TEXTE

BEAUCOUP D'APPLICATIONS DE
BESOINS DIFFÉRENT

ATTENTION DIVISÉE

ERGONOMIE DIFFÉRENTE