
CHE-NU™

GOVERNED INTELLIGENCE OPERATING SYSTEM

FDT-001

FIGMA DIAGRAM TEMPLATE

Technical Specifications for Figma

Anti-Gamification design specifications.

LEVEL_NDA

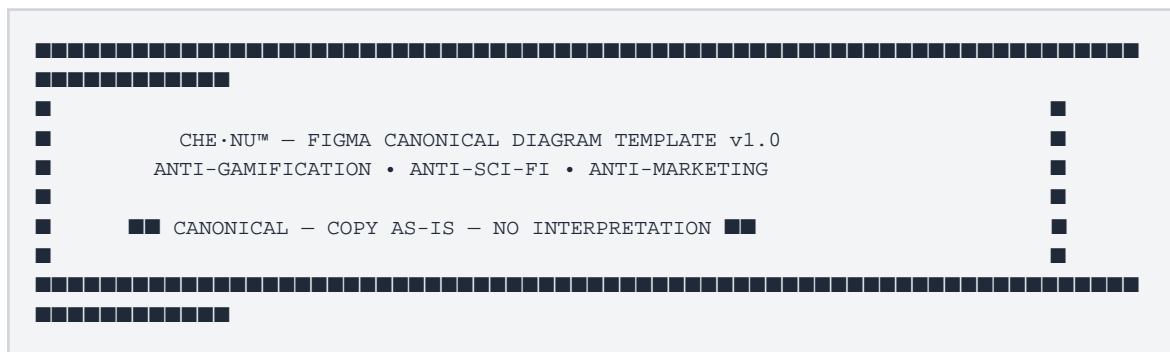
Version 1.0 — December 2025

GOVERNANCE BEFORE EXECUTION
HUMAN AUTHORITY IS NOT NEGOTIABLE

TABLE OF CONTENTS

- 1. CHE·NU™ — FIGMA CANONICAL DIAGRAM TEMPLATE v1.0
 - 1.1. DOCUMENT SCOPE
 - 1.2. TERMINOLOGY AUTHORITY
 - 1.3. OBJECTIF
 - 1.4. I. RÈGLES ABSOLUES DE STYLE (NON NÉGOCIABLES)
 - 1.4.1. INTERDICTIONS TOTALES
 - 1.5. II. PALETTE COULEUR CANONIQUE
 - 1.6. III. TYPOGRAPHIE FIGMA (STRICTE)
 - 1.7. IV. COMPOSANTS FIGMA CANONIQUES
 - 1.7.1. 1. SPHERE
 - 1.7.2. 2. MODULE
 - 1.7.3. 3. AGENT
 - 1.7.4. 4. HUMAN VALIDATION GATE
 - 1.7.5. 5. FLOW LINE
 - 1.7.6. 6. SUGGESTION FLOW
 - 1.8. V. STRUCTURE DES FRAMES
 - 1.9. VI. TON VISUEL À RESPECTER
 - 1.10. VII. PROCESS DE REFACTORING DES ANCIENS DIAGRAMMES
 - 1.11. VIII. TEST FINAL (OBLIGATOIRE)

1. CHE·NU™ — FIGMA CANONICAL DIAGRAM TEMPLATE v1.0



1.1. DOCUMENT SCOPE

Sensitivity Label: CHE·NU — LEVEL_NDA
Unauthorized extraction voids context.

This document defines the Figma technical specifications for ALL CHE·NU diagrams.
It is not self-sufficient.

1.2. TERMINOLOGY AUTHORITY

All terminology in this document follows the CHE·NU Canonical Glossary (GLO-001).
No variation permitted. No synonyms allowed.
Reference: CHE·NU™ — Canonical Glossary v1.0

Document ID: FDT-001

Sensitivity Label: CHE·NU — LEVEL_NDA

Authority: Mandatory for ALL Figma diagrams

Companion: CDD-001 (Canonical Diagram Directive)

1.3. OBJECTIF

Créer des diagrammes :

- lisibles en 5 secondes
- crédibles pour chercheurs, institutions, investisseurs sérieux
- impossibles à confondre avec un produit "AI flashy"
- neutres, presque austères (volontairement)

CHE·NU n'est PAS :

- un jeu
- un dashboard futuriste
- une démo d'IA
- un produit "wow visuel"

CHE·NU est :

- un système de gouvernance
- une infrastructure cognitive
- un environnement de décision humaine

1.4. I. RÈGLES ABSOLUES DE STYLE (NON NÉGOCIABLES)

1.4.1. INTERDICTIONS TOTALES

- Dégradés
- Néons
- Glow / outer shadow
- Glassmorphism
- Isométrie
- Icônes futuristes
- Typographies sci-fi
- Emojis
- Couleurs saturées
- Fond sombre

Si un diagramme ressemble à :

- un jeu vidéo
- une map de skill tree
- un HUD
- un univers cyberpunk

→ IL EST FAUX

1.5. II. PALETTE COULEUR CANONIQUE

Palette unique autorisée :

- Background: #FFFFFF ou #F7F7F7
- Texte principal: #1F2937 (gris très foncé)
- Lignes / contours: #9CA3AF
- Accent unique (au choix, UN SEUL):
- Bleu institutionnel: #2563EB
- Vert gouvernance: #047857

Couleur rouge (#B91C1C):

- UNIQUEMENT pour :
- interdiction
- blocage
- validation refusée

Aucune autre couleur n'est autorisée.

1.6. III. TYPOGRAPHIE FIGMA (STRICTE)

Police principale (choisir UNE) :

- Inter (recommandée)
- Source Sans 3
- IBM Plex Sans

Poids autorisés :

- Regular
- Medium
- SemiBold

INTERDIT :

- Bold lourd
- Light
- Italic décoratif

Tailles standards :

- Titre diagramme: 18–20 px
- Labels: 12–14 px
- Notes: 10–11 px

1.7. IV. COMPOSANTS FIGMA CANONIQUES

Créer une page Figma : "CHE·NU — Canonical Diagrams"

Composants OBLIGATOIRES :

1.7.1. 1. SPHERE

- Cercle
- Stroke: 1px #9CA3AF
- Fill: #FFFFFF
- Texte centré
- Aucun pictogramme

1.7.2. 2. MODULE

- Rectangle
- Coins: 4px (max)
- Stroke: 1px #9CA3AF
- Fill: #FFFFFF

1.7.3. 3. AGENT

- Rectangle arrondi
- Coins: 8px
- Stroke: 1px #9CA3AF
- Fill: #F9FAFB

1.7.4. 4. HUMAN VALIDATION GATE

- Barre verticale épaisse
- Couleur: accent principal
- Label: "Human Validation Required"

1.7.5. 5. FLOW LINE

- Ligne droite
- 1px
- Flèche simple (pas stylisée)

1.7.6. 6. SUGGESTION FLOW

- Ligne pointillée
- Même couleur que flow normal
- Jamais de flèche agressive

Tous ces composants doivent être :

- enregistrés comme Components Figma
- réutilisés partout
- jamais recréés "à la main"

1.8. V. STRUCTURE DES FRAMES

Chaque diagramme = 1 Frame

Nom de frame OBLIGATOIRE :

CHE-NU_DIAGRAM_[TYPE]_[VERSION]

Exemples :

- CHE-NU_DIAGRAM_SYSTEM_MAP_v1
- CHE-NU_DIAGRAM_HUMAN_GATE_v1
- CHE-NU_DIAGRAM_AGENT_FREEDOM_v1

Format recommandé :

- Desktop 1440 × 900
- Marges larges
- Beaucoup d'espace blanc

RÈGLE :

Si le diagramme paraît "vide", c'est BIEN.

1.9. VI. TON VISUEL À RESPECTER

Références mentales (SANS les copier) :

- diagrammes académiques
- normes ISO
- schémas d'architecture institutionnelle
- documentation CERN / NASA / RFC

À éviter absolument :

- Notion dashboards stylisés
- Miro "design thinking"
- Slides marketing startup
- Tout ce qui cherche à impressionner

CHE-NU ne séduit pas par le visuel.

Il rassure par la rigueur.

1.10. VII. PROCESS DE REFACTORING DES ANCIENS DIAGRAMMES

Pour chaque diagramme existant :

- Supprimer toute couleur non autorisée
- Supprimer toute icône
- Simplifier les formes
- Réduire le nombre d'éléments
- Vérifier : 1 diagramme = 1 idée
- Refaire avec composants canoniques

Si un diagramme ne peut pas être simplifié :

→ le supprimer

1.11. VIII. TEST FINAL (OBLIGATOIRE)

Montrer le diagramme à :

- quelqu'un NON tech
- quelqu'un NON IA

Question unique :

"Comprends-tu ce que le système PERMET
sans comprendre COMMENT il fonctionne ?"

Si OUI → validé

Si NON → refaire

[CHE·NU - LEVEL_NDA] - This document is not self-sufficient.

CHE·NU™ — CLARITY OVER SPECTACLE
GOVERNANCE OVER DESIGN