

# Squad Planner – Identité Visuelle

L'outil de coordination des squads sérieux, premium, moderne, no bullshit. Une identité visuelle qui se positionne entre Discord, Notion, Riot Client et Spotify Dark. Pas cartoon. Pas e-sport flashy low-cost. Pas SaaS corporate. Squad Planner incarne la sophistication d'un outil pensé pour les joueurs exigeants qui veulent organiser leurs sessions avec fluidité et style.

## Positionnement

Premium, moderne, sans artifice. Une interface qui respire le professionnalisme gaming.

## Ambiance

Dark mode par défaut, atmosphère "night gaming room", minimaliste et mémorable.

## Philosophie

Organiser une session doit être aussi simple que lancer Spotify.

# Palette de Couleurs

Une palette sophistiquée qui évoque la nuit, le gaming premium et la clarté d'interface. Chaque couleur a un rôle précis dans l'expérience utilisateur, créant une hiérarchie visuelle immédiate et intuitive.



## Fondations Sombres

Fond principal : #0B0E14 (noir bleuté très profond)

Cartes : #141A26 (bleu nuit)

Une base qui évoque l'immersion nocturne des sessions gaming.



## Textes & Lisibilité

Texte principal : #E6EAF2  
(blanc froid)

Texte secondaire : #9AA3B2  
(gris bleuté)

Contraste optimal pour une lecture sans fatigue.



## Couleurs d'Action

Accent principal : #6C7cff  
(violet électrique)

Succès/dispo : #2EE59D (vert néon)

Refus : #FF5C5C (rouge clair)

En attente : #F5C26B (jaune ambre)

- ▢ Dégradés subtils : Violet → Bleu (#6C7cff → #4facfe) et Cyan → Violet pour les highlights et moments d'emphase.

# Typographie & Hiérarchie

## Système Typographique

La typographie de Squad Planner repose sur des familles modernes et lisibles : **Inter**, **Satoshi**, **SF Pro Display** pour les titres (Weight 700-900) et **Inter**, **SF Pro** pour le texte courant (Weight 400-600).

La règle d'or : des gros titres impactants qui captent l'attention immédiatement, associés à un texte très lisible qui ne fatigue jamais l'œil. Pas de typo "gaming fantasy" qui nuirait à la crédibilité et au professionnalisme de l'outil.

Cette approche garantit une hiérarchie visuelle claire où l'information importante se détache naturellement, permettant aux utilisateurs de scanner l'interface en quelques secondes et de comprendre instantanément où porter leur attention.

## Titres

Inter / Satoshi / SF Pro Display

Weight 700-900

## Texte

Inter / SF Pro

Weight 400-600

# Animations & Micro-Interactions

Les animations de Squad Planner incarnent la fluidité premium : chaque interaction donne une sensation de contrôle et de réactivité. Le style est fluide, jamais tape-à-l'œil, avec des transitions qui utilisent un fade combiné à un slide vertical léger (12-16px), une durée de 180-240ms et une courbe ease-out cubic pour un mouvement naturel.

01

## Sélection créneau

L'heure "pulse" légèrement avec un effet scale ( $1 \rightarrow 1.05 \rightarrow 1$ ) pour confirmer visuellement le choix.

02

## Vote confirmé

Un check apparaît avec un petit rebond satisfaisant qui récompense l'action.

03

## Créneau validé

Halo lumineux violet autour de la carte (glow effect) pour célébrer la validation collective.

04

## CTA principal

Légère élévation au hover/press qui donne une sensation tactile et de profondeur.

05

## Avatars membres

Entrée en cascade progressive quand un membre répond, créant un effet de vie et de dynamique de groupe.

# Iconographie

## Style Iconographique

Les icônes de Squad Planner suivent un style line icons épais (2px) avec des arrondis, inspiré des bibliothèques Lucide et Phosphor. Cette approche garantit une cohérence visuelle et une lisibilité optimale sur tous les écrans.

Chaque icône est pensée pour être immédiatement reconnaissable, même à petite taille, tout en s'intégrant harmonieusement dans l'identité visuelle dark et premium de l'application.



### Temps



### Jeu



### Squad



### Rappel



### Calendrier



### Vocal

# Brief Complet UI/UX

Tu es un Lead Product Designer senior spécialisé gaming tools. Tu conçois l'interface de l'application mobile Squad Planner avec pour objectif de créer une identité visuelle forte, premium et mémorable dès la V1.



## Mission

Permettre aux squads de proposer des créneaux, voter, confirmer une session et passer au vocal avec une fluidité totale.



## Direction Artistique

Dark mode par défaut, ambiance "night gaming room", minimaliste, moderne, premium. Ni cartoon, ni e-sport cheap, ni SaaS corporate.



## Composants UI

Cards arrondies (12-16px), boutons larges avec action unique par écran, barres de disponibilité animées, avatars circulaires avec statut couleur.

## Écrans à Designer (Phase 0 & 1)

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| 1. Landing            | 1. Résultat confirmé |
| 2. Création session   | 2. Home sessions     |
| 3. Sélection créneaux | 3. Détail session    |
| 4. Partage            | 4. Squad             |
| 5. Vote collectif     | 5. Rappels           |

**Principe directeur :** Chaque écran doit montrer une action principale, avoir une hiérarchie visuelle claire, être utilisable en 5 secondes et donner une sensation de contrôle et de fluidité. L'expérience doit faire sentir que "Organiser une session est aussi simple que lancer Spotify."