



CHARTE GRAPHIQUE

SOMMAIRE



Présentation du projet



L'équipe



Construction du logo



Couleurs



Interdits



Éléments graphiques



Typographie



Exemple d'utilisation Web



Exemple d'utilisation Print



Déclinaisons



UNICHAMPS

Notre entreprise est un groupe de fan du jeux vidéos et d'E-Sport qui en 2020 lors d'un tournoi organisé entre amis décide de se professionnaliser et de créer Uniplay. Notre but est simple, nous souhaitons partager l'ambiance et l'amusement que l'on retrouve lors de nos parties endiablées entre amis tout en y mêlant un aspect compétitif car nous apprécions aussi l'E-Sport. C'est d'ici que nous est venu l'idée de Unichamps, un tournoi mêlant convivialité et compétitivité. Cela fait donc plusieurs mois que nous travaillons sur le projet Unichamps afin d'offrir à nos joueurs la meilleure expérience de jeu possible ainsi qu'un spectacle grandiose pour nos spectateurs.



L'ÉQUIPE

L'équipe de Design

LOPEZ Alexandre
BUCAK Furkan
HAMDANI Mekki

L'équipe de Programation

FIANT Jean-Pierre
BEVIS-SURPRISE Thomas

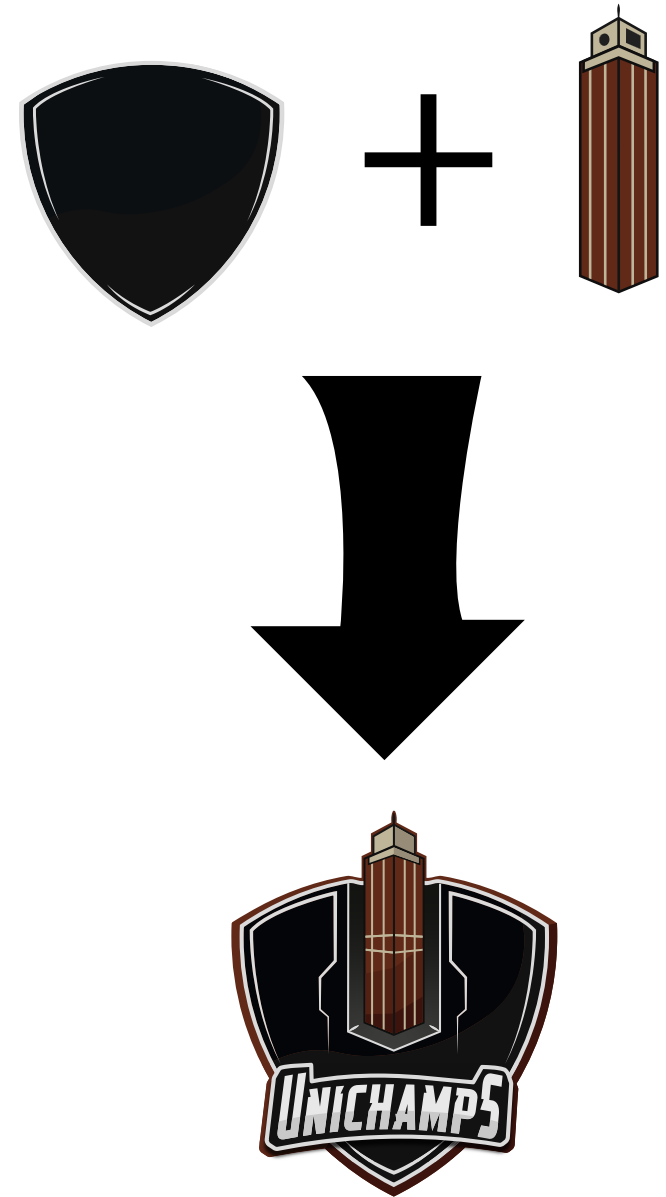
L'équipe de communication

DELAFOSSE Alexandre



CONSTRUCTION

Pour créer le logo nous avons utilisé un bouclier pour le côté sportif tout en reprennant la tour de l'illustration de bobigny comme symbole, nous nous sommes inspiré des logo d'équipes de basketball ou de Esport américaines.



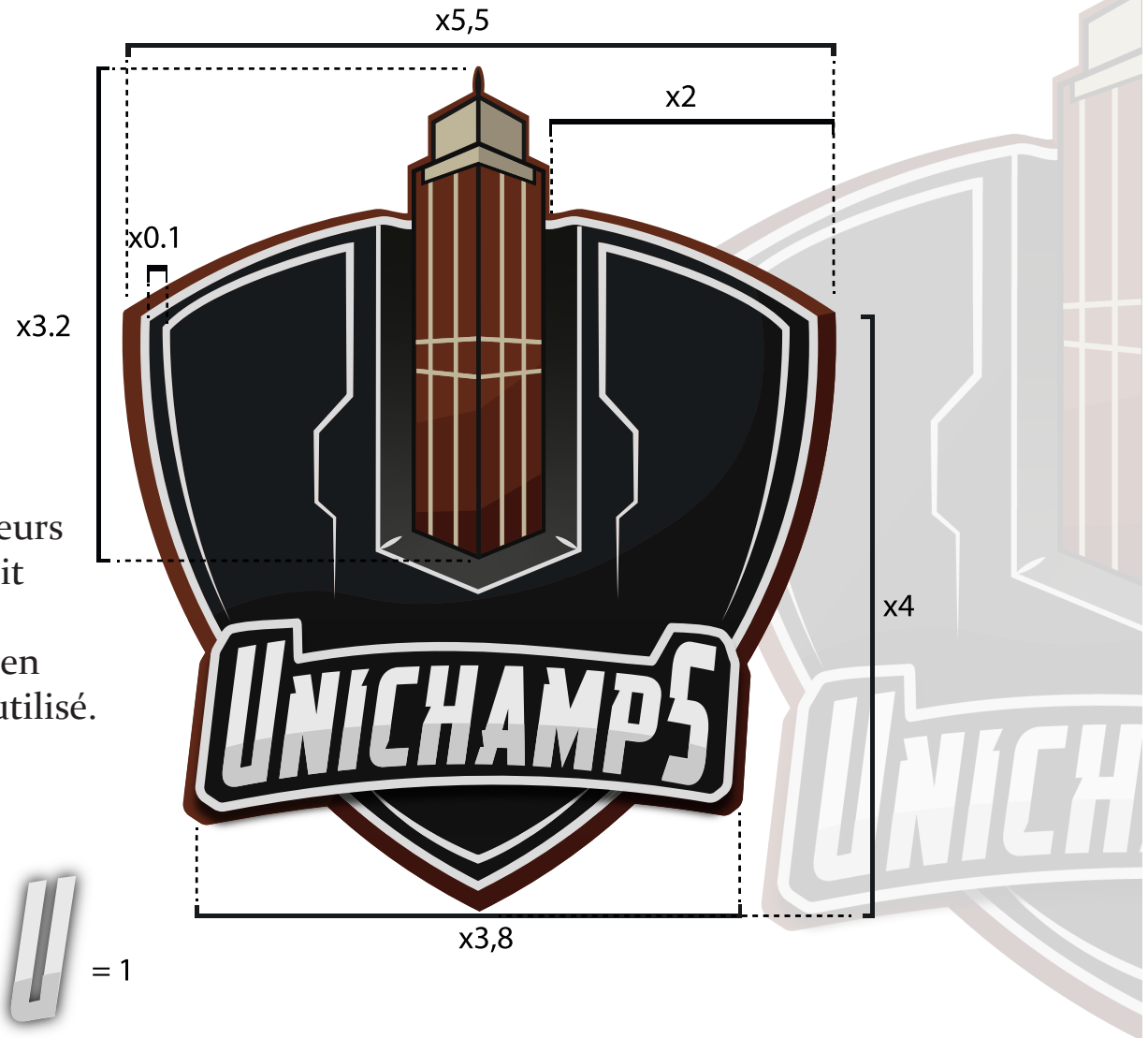
CONSTRUCTION DÉTAILS

Schéma de construction

Pour la construction du logo nous avons utilisé le U majuscule comme référence, ce qui permet de refaire toute la construction du logo et de sa zone de protection.

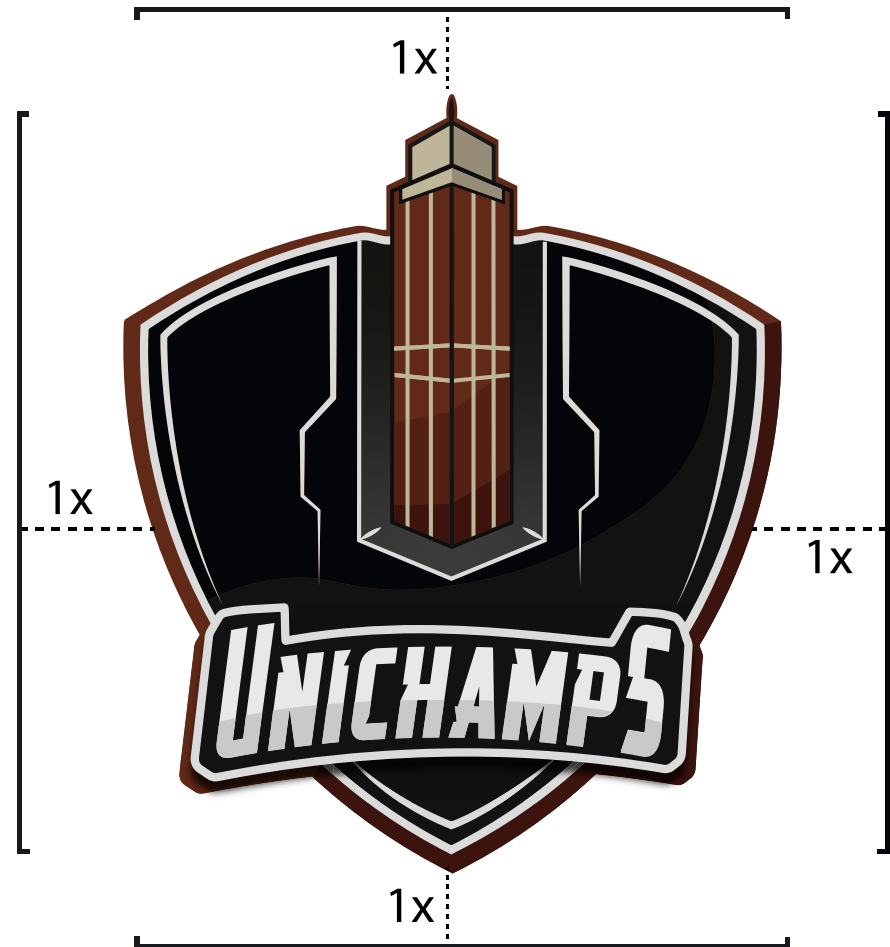
Taille minimale

Pour la taille minimale de notre logo, après plusieurs essais nous avons conclu que 65 px par 65 px soit 20mm par 20mm cm est la taille minimale de la version principale en dessous de ces dimensions une déclinaison sera utilisé.



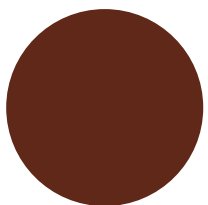
ZONE DE PROTECTION

Nous appliquons une zone de protection autour du logo de 1x pour les coté et 1x pour le dessus et le dessous pour avoir une bonne lisibilité.



COULEURS

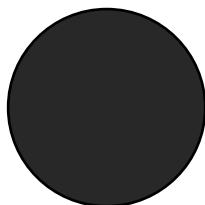
Ces couleurs ont été choisi pour faire echo aux couleur principales de la tour de l'illustration à bogigny et pour leurs effet sobre. Ce panel de couleurs correspond au domaine du sport et du Esport. Le bleu quand à lui est utilisé pour la tonic sur nos affiche ou en couleur de filtre sur le site web.



#602818

R : 96
G : 40
B : 24

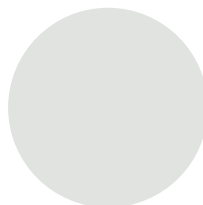
C : 37
M : 83
J : 85
N : 58



#282828

R : 40
G : 40
B : 40

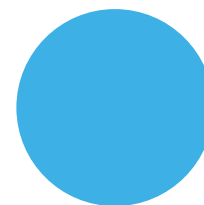
C : 72
M : 63
J : 58
N : 73



#e8e9e8

R : 232
G : 233
B : 233

C : 11
M : 7
J : 9
N : 0



#29b8ff

R : 78
G : 178
B : 229

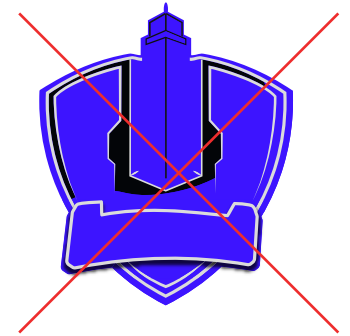
C : 65
M : 12
J : 0
N : 0



INTERDITS

Les interdits relatifs à l'utilisation se décomposent en 5 catégories :

- La couleur du logo ne peut pas être changée, elle sera toujours.
- La police de l'écriture «Unichamps» ne peut pas être changée, elle sera toujours : Glitch Esport Italique.
- Renverser le logo n'est pas autorisé.
- Les proportions du logo ne peuvent être modifiées.



ÉLÉMENTS GRAPHIQUE

Pour ce qui est des éléments graphique nous en avons plusieurs. tout d'abord les vagues qui sont utilisés sur le logo ou encore celles utilisées sur les différentes affiches/bannières/overlay. C'est d'ailleurs de cette vague que l'on s'inspire pour les traits qui souligne les titres ou survole les numéros de page. Nous utilisons les vague noir avec un effet de grès pour donner de la texture aux overlay. et un effet de lumière bleuté néon. Enfin nous avons un bouclier utilisé pour le sommaire.

Barre décorative



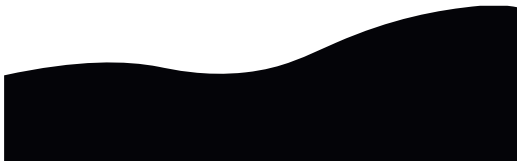
Vague rayée pour overlay



Bouclier



Vague d'affiche/overlay/logo



Vague rayée pour overlay



TYPOGRAPHIE

FONT DU LOGO

GLITCH ESPORTS

Glitch Esport est une police qui fonctionne bien sur toutes tailles et résolutions d'écrans. Elle rappelle énormément le thème qui est le Esport elle possède un côté sportif et vivante via les entailles sur les lettres. Elle convient donc parfaitement pour le logo représentant une compétition Esport.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy
Zz

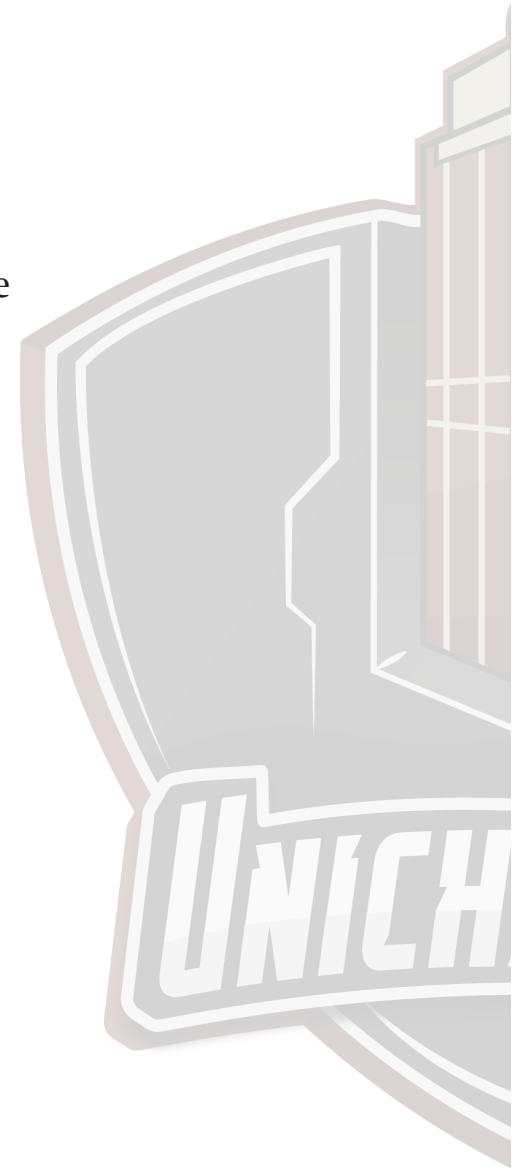
TYPOGRAPHIE

FONT DES TITRE

Gobold Bold

Gobold bold est une police très pratique pour les titre et les affiche car elle a une très bonne lisibilité et de par ses angle elle garde un coté sportif qui est parfait pour notre tournois.

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM NN OO
PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



TYPOGRAPHIE

Font du texte de la charte graphique

Constantia Regular

Constantia a des lignes épurées et en même temps très neutres. Constantia a été conçue pour obtenir un rendu optimal et idéal pour le web, en impression ou sur mobile.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

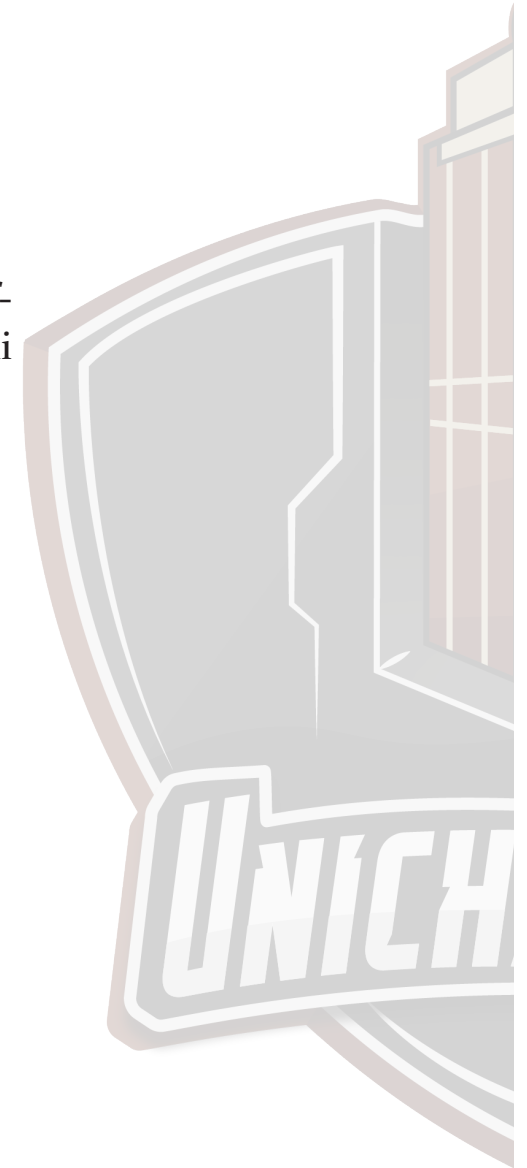
TYPOGRAPHIE

FONT POUR LES OVERLAY DE STREAM

Gobold Hollow Bold

Gobold Hollow bold est une police très pratique pour les titre sur les overlay tel que «of-line» etc car elle a une très bonne lisibilité et de par ses angle elle garde un coté sportif qui est parfait pour notre tournois.

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM NN OO
PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



EXEMPLE D'UTILISATION WEB

Pour les utilisations Web le logo se retrouvera à plusieurs endroits, que ça soit dans l'onglet internet du site et enfin sur le Site de l'événement dans le header.



[Home](#) [A propos](#) [Nos projets](#) [Contact](#)



UniPlay



sholy.fr



UNICHAMPS
Tournois Esport



EXEMPLE D'UTILISATION PRINT

Dans les exemple d'utilisation print on peut retrouver les bannières qui pourrai etre afficher dans l'école





DÉCLINAISONS

Pour ce qui est des déclinaisons, nous n'en n'avons pas beaucoup, car étant uniquement le logo de l'événement, il n'a pas pour but d'être adaptable en noir et blanc.

Logo pour les plus petite version
(exemple onglet web)



Exemple de logo en petit





L'équipe de Design

LOPEZ Alexandre
BUCAK Furkan
HAMDANI Mekki

L'équipe de Programation

FIANT Jean-Pierre
BEVIS-SURPRISE Thomas

L'équipe de communication

DELAFOSSE Alexandre