

## 2.3. Charte graphique

### **Logotype**

La version du logotype High Resolution dans sa version intégrale :



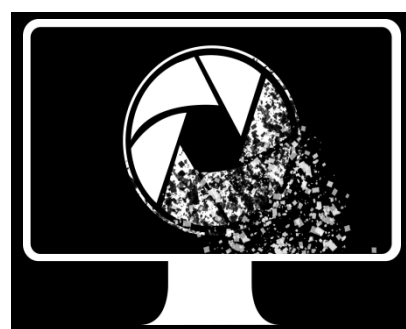
Le symbole du logotype peut s'utiliser seul pour représenter l'entreprise :



Ce symbole sert à illustrer le slogan de notre entreprise qui est « Faire le net sur le flou d'Internet. ». Nous avons choisi ce logo puisque faire le focus, c'est retirer le flou d'une image pour obtenir quelque chose de compréhensible par tout le monde. Cette action fonctionne par le diaphragme d'un appareil photo qui s'apparente au rond placé au centre de l'écran, qui représente internet sur lequel se trouve notre site.

### **Les déclinaisons du logotype**

En fonction de la couleur de fond utilisée, le logotype peut être utilisé dans sa version blanche ou noire.

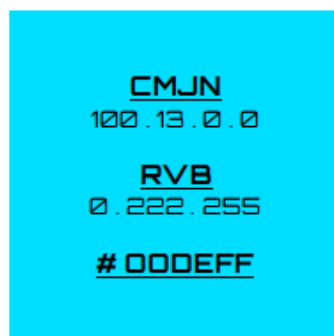


## Couleurs

### Couleur principale



### Couleurs secondaires



## Typographie

La police utilisée pour le logotype et le menu de navigation est Upheaval TT (BRK). C'est une police bitmap pour rappeler l'idée de résolution.

## UPHEAVAL TT (BRK)

### *ITALIC :*

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
123456789***

### **REGULAR :**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
123456789**

### **BOLD :**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
123456789**

### ***BOLD ITALIC :***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
123456789***

La police utilisée pour les titres et les liens est Orbitron pour donner un aspect technologique

## Orbitron

### *Italic :*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789*

### Regular :

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789

### Medium :

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789

*Medium italic :*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789*

Semibold:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789

*Semibolditalic:*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789*

Bold :

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789

*Bold Italic :*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789*

ExtraBold :

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789

*ExtraBold Italic :*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789*

Black :

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789

*Black Italic :*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123  
456789*

La police utilisée pour les paragraphes est le DejaVu Sans puisqu'il s'agit d'une police lisible même si elle est écrite en petit.

# DejaVu Sans

Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789

*Light Italic*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789*

Condensed

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789

*Condensed Italic*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789*

*Italic*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789*

Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789

**Bold**

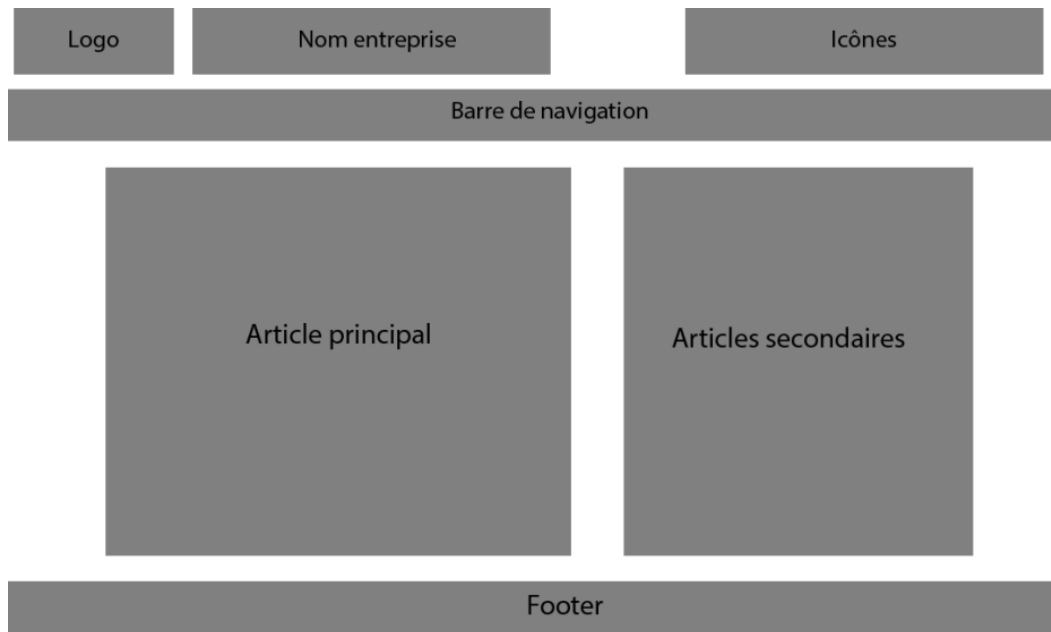
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789**

***Bold Italic***

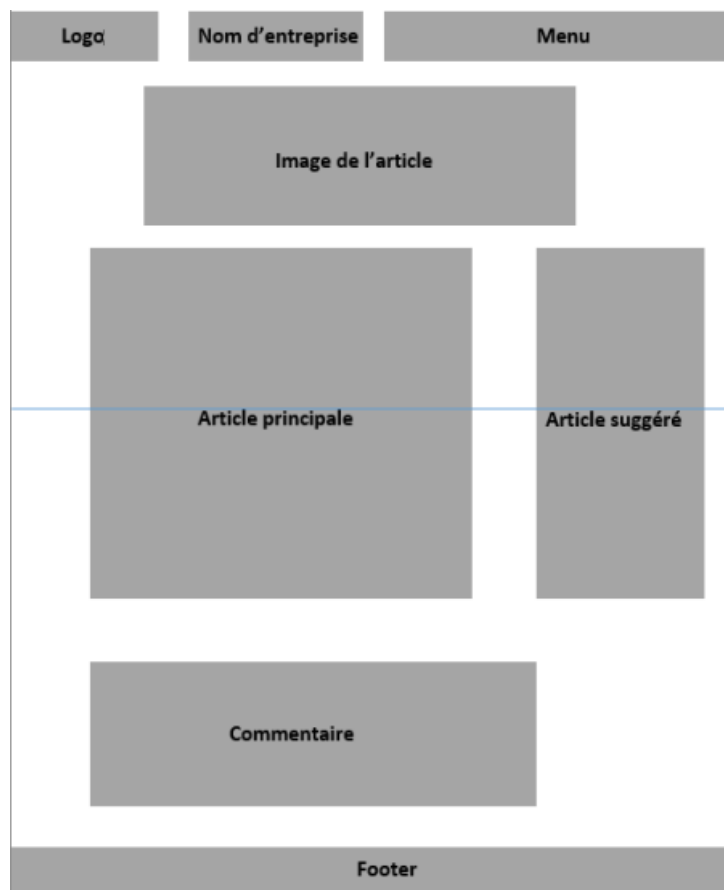
***abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789***

## 6.2 Zoning

### Page d'accueil

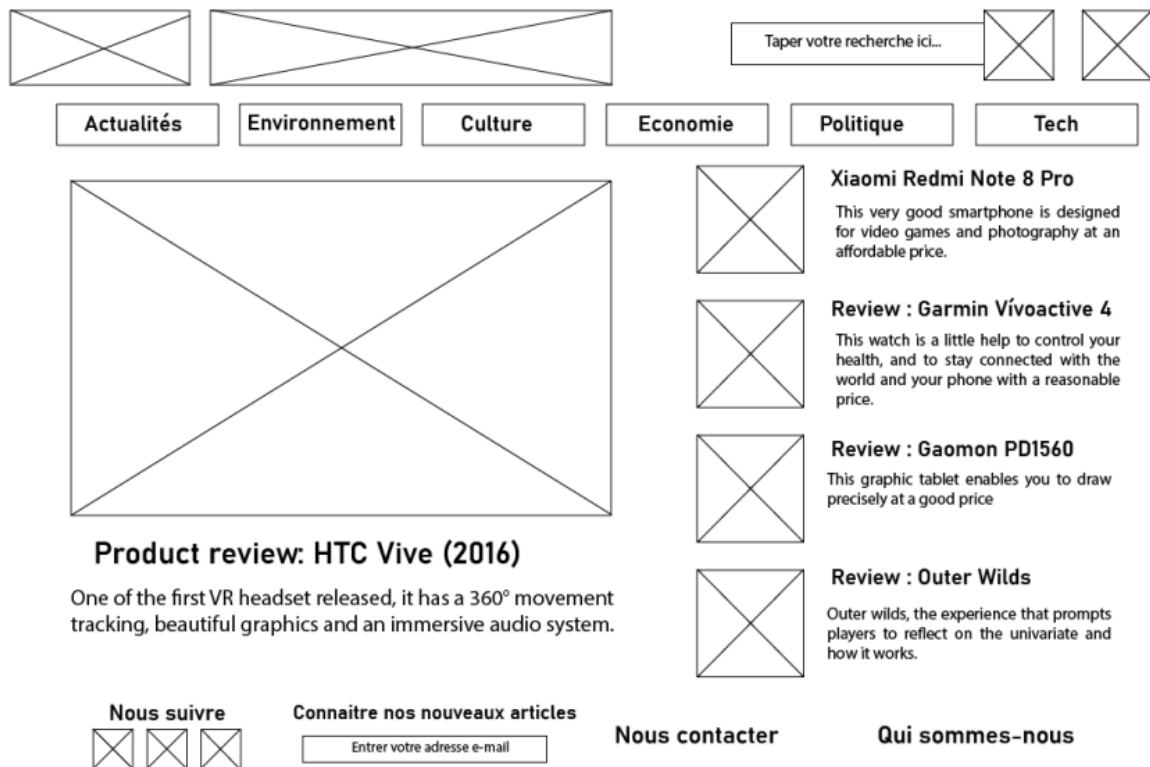


### Page d'un article journalistique





## 6.3. Wireframe

### Page d'accueil



## Page d'un article journalistique



Actualités

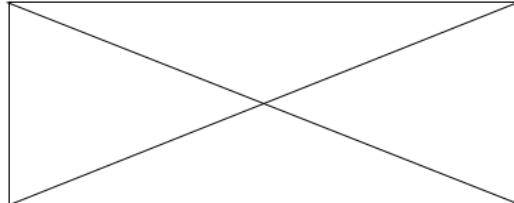
Enjeux

Divertissement

Tech

Recommandations

### Nerve : Le fléau des phénomènes Internet



Seriez-vous prêt à risquer votre vie pour de l'argent ? C'est la question à laquelle le film de 2016, *Nerve* tente de répondre en mettant en scène un jeu du même nom dans lequel il faut réaliser des missions pour récolter de l'argent quitte à se mettre en danger.

A New York, en 2020, apparaît un jeu aux règles plutôt simples: réaliser des missions en échange d'argent à la manière d'un "action ou vérité". Réalisé par Ariel Schulman et Henry Joost, ce film suit le personnage de Vee qui, poussée par ses amis, décide de prendre part au jeu en ligne nommé *Nerve*. Au fur et à mesure, ce jeu continue et le niveau des défis augmente, les récompenses ne tardent pas à suivre, ce qui lui donne envie de continuer à jouer. Durant le jeu, elle rencontre celui qui devient son coéquipier Ian. Ils s'entraident afin de compléter les différentes étapes du jeu et atteindre la finale pour mettre fin à ce tourment. A la manière de *Guns Akimbo* (2020), *Nerve* met en scène un jeu populaire sur Internet dans lequel des jeunes sont prêts à risquer leur vie. Ce genre de film, bien qu'il ressemble à des fictions, reflète des côtés bien réels d'Internet.

A l'origine, Internet a été créé dans le but d'interconnecter les gens entre eux dans l'espoir de créer une unité mondiale (que tout le monde puisse discuter les uns avec les autres), Internet était alors considéré par beaucoup comme une utopie. Cependant, Internet peut aussi avoir des côtés négatifs qui sont mis en avant dans le film tels que le non-respect de la vie privée, les collectes de certaines informations à caractère sensible et l'utilisation de l'anonymat à des fins malveillantes. Ce sont aujourd'hui des questions que l'on nous répète sans cesse lors de l'utilisation d'Internet.

De plus, le concept de challenges envoyés par des personnes anonymes est quelque chose de réel. En effet, en 2016, il y avait le *Blue Whale Challenge* où des jeunes recevant des informations semblant personnelles réalisaient le bon vouloir de leurs tuteurs.



Les défis sont courants sur les réseaux sociaux, des défis tels que le "À l'eau ou un resto", ou le "Ice Bucket Challenge", dans lesquels beaucoup de personnes participent. Dans ce film, les tuteurs sont appelés les "Voyeurs" et les jeunes les "Joueurs". Ainsi, les "Voyeurs" choisissent les défis des joueurs, qui seront de plus en plus dangereux (se poser sur les rails d'un train pendant qu'il passe, par exemple). Pour réussir les défis et gagner l'argent, le joueur doit être filmé avec son téléphone durant leurs réalisations. Il possède deux options : réussir ou abandonner.

Cette vision du monde où des personnes attirées par le gain d'argent se mettent en danger reflète une facette négative de notre société. Il est courant aujourd'hui sur des plateformes telles que TikTok ou Youtube de voir des personnes effectuer des actes dangereux où qui ne les mettent pas en valeur pour avoir un retour d'argent et de la visibilité à l'aide de leurs fans.

Un jeu où être filmé en permanence permet de conserver ses informations personnelles. Le concept, aussi ironique qu'il soit, va à l'encontre de la vision positive d'Internet, au départ pensé tel un réseau mondial où des millions de personnes communiquent entre elles et s'entraident sans besoin précis ni hiérarchie. Or dans le jeu, elle est bien présente car les joueurs sont observés et défiés par les voyeurs qui sont eux soumis au créateur. Ce constat est accentué par un jeu de lumière car les scènes montrant les joueurs sont souvent vus dans des endroits sombres et les voyeurs dans des endroits très lumineux.

Ce film montre bien qu'Internet ne contient pas que de bonne chose, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a rien de bon. En effet Internet est en constante évolution, à l'image de son public qui en est responsable, c'est pour ça qu'Internet ne sera jamais une utopie, ou une dystopie et qu'il pourrait s'approcher d'un idéal, bien qu'il ne sera jamais parfait.

### Autres article

-  Xiaomi Note 8 Pro
-  Review : Garmin Vivifactive
-  Review : Gaomon PD1560
-  Review : Outer Wilds

### Commentaires

-  Par JeanLucaseco, il y a 1 jour :  
C'est un très bon film.
-  Par Euh, il y a 2 jours :  
Dommage que ça soit pas réel.
-  Par Kris, il y a 3 jours :  
Ayayay les jeunes d'aujourd'hui font n'importe quoi.



Nous suivre

Connaitre nos nouveaux articles

Entrer votre adresse e-mail

Nous contacter

Qui sommes-nous



## 6.4. Mockup

### Page d'accueil



### Page d'un article journalistique



## 8. Annexes

### 8.1. MAQUETTES TERMINÉES







## NERVE : L'UTOPIE INTERNET REMISE EN QUESTION



Seriez-vous prêt à risquer votre vie pour de l'argent ? C'est la question à laquelle le film de 2016, *Nerve* tente de répondre en mettant en scène un jeu du même nom dans lequel il faut réaliser des missions pour récolter de l'argent quitte à se mettre en danger.

À New York, en 2020, apparaît un jeu aux règles plutôt simples: réaliser des missions en échange d'argent à la manière d'un "action ou vérité". Réalisé par Ariel Schulman et Henry Joost, ce film suit le personnage de Vee qui, poussée par ses amis, décide de prendre part au jeu en ligne nommé *Nerve*. Au fur et à mesure, ce jeu continue et le niveau des défis augmente, les récompenses ne tardent pas à suivre, ce qui lui donne envie de continuer à jouer. Durant le jeu, elle rencontre celui qui devient son coéquipier Ian. Ils s'entraident afin de compléter les différentes étapes du jeu et atteindre la finale pour mettre fin à ce tourment. À la manière de *Guns Akimbo* (2020), *Nerve* met en scène un jeu populaire sur Internet dans lequel des jeunes sont prêts à risquer leur vie. Ce genre de film, bien qu'il ressemble à des fictions, reflète des côtés bien réels d'Internet.

À l'origine, Internet a été créé dans le but d'interconnecter les gens entre eux dans l'espoir de créer une unité mondiale (que tout le monde puisse discuter les uns avec les autres), Internet était alors considéré par beaucoup comme une utopie. Cependant, Internet peut aussi avoir des côtés négatifs qui sont mis en avant dans le film tels que le non-respect de la vie privée, les collectes de certaines informations à caractère sensible et l'utilisation de l'anonymat à des fins malveillantes. Ce sont aujourd'hui des questions que l'on nous répète sans cesse lors de l'utilisation d'Internet.

De plus, le concept de challenges envoyés par des personnes anonymes est quelque chose de réel. En effet, en 2016, il y avait le Blue Whale Challenge où des jeunes recevant des informations semblant personnelles réalisaient le bon vouloir de leurs tuteurs. Les défis sont courants sur les réseaux sociaux, des défis tels que le "À l'eau ou un resto", ou le "Ice Bucket Challenge", dans lesquels beaucoup de personnes participent. Dans ce film, les tuteurs sont appelés les "Voyeurs" et les jeunes les "Joueurs". Ainsi, les "Voyeurs" choisissent les défis des joueurs, qui seront de plus en plus dangereux (se poser sur les rails d'un train pendant qu'il passe, par exemple). Pour réussir les défis et gagner l'argent, le joueur doit être filmé avec son téléphone durant leurs réalisations. Il possède deux options : réussir ou abandonner.

Cette vision du monde où des personnes attirées par le gain d'argent se mettent en danger reflète une facette négative de notre société. Il est courant aujourd'hui sur des plateformes telles que TikTok ou YouTube de voir des personnes effectuer des actes dangereux où qui ne les mettent pas en valeur pour avoir un retour d'argent et de la visibilité à l'aide de leurs fans.

Un jeu où être filmé en permanence permet de conserver ses informations personnelles. Le concept, aussi ironique qu'il soit, va à l'encontre de la vision positive d'Internet, au départ pensé tel un réseau mondial où des millions de personnes communiquent entre elles et s'entraident sans besoin précis ni hiérarchie. Or dans le jeu, elle est bien présente car les joueurs sont observés et défiés par les voyeurs qui sont eux soumis au créateur. Ce constat est accentué par un jeu de lumière car les scènes montrant les joueurs sont souvent vus dans des endroits sombres et les voyeurs dans des endroits très lumineux.

Ce film montre bien qu'Internet ne contient pas que de bonne chose, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a rien de bon. En effet Internet est en constante évolution, à l'image de son public qui en est responsable, c'est pour ça qu'Internet ne sera jamais une utopie, ou une dystopie et qu'il pourrait s'approcher d'un idéal, bien qu'il ne sera jamais parfait.

## Commentaire



Par JeanLucasco, il y a 1 jour :  
C'est un très bon film.



Par Euh, il y a 2 jours :  
Dommage que ça soit pas réel.



Par Kris, il y a 3 jours :  
Ayayay les jeunes d'aujourd'hui font n'importe quoi.

## Autres articles



Review : Xiaomi Redmi Note 8 Pro  
This very good smartphone is designed for video games and photography at an affordable price.



Review : Garmin Vivoactive 4  
This watch is a little help to control your health, and to stay connected with the world and your phone with a reasonable price.



Review : Gaomon PD1560  
This graphic tablet enables you to draw precisely at a good price.



Review : Outer Wilds  
Outer wilds, the experience that prompts players to reflect on the universe and how it works.

