

Octobre - Novembre 2021



DECIBEL

# Charte graphique et design UX de l'application Decibel

## Auteurs :

Oguzhan KILIC  
Ream SADAQUI  
Bryan Dane KWUIMO KWEKAM  
Henri SPAULDING  
Thibault LEPOIVRE  
Ilyes HABKI  
Jules AUDEBERT

# INTRODUCTION

Dans le cadre de notre formation DevOps à l'EPSI Paris, nous avons été amenés à réaliser une application mobile multi-plateformes. Decibel est une application mobile développée avec le langage Dart et propulsé par le kit de développement flutter disponible sous Android et IOS.

## Objectif ?

Son objectif est de mesurer l'intensité sonore via le microphone du téléphone afin de la retransmettre à l'utilisateur sur son écran en decibel avec une association du son à un objet de la vie courante.

# LOGO DECIBEL



Le logo se décompose en trois parties distinctes :

- La forme,
- Les couleurs,
- Les polices;

## La forme

Dans un premier temps, nous avons choisi une forme géométrique en cercle qui rappelle l'utilisation d'un bouton sur lequel il suffit d'appuyer. En effet, le logo est aussi le bouton d'enregistrement de notre application sur sa première page. Le cercle correspond à l'harmonie, l'unité et la perfection.

Réellement, cette figure attire l'œil de l'utilisateur et l'invite instinctivement à appuyer dessus.

# Les couleurs

Le logo ainsi que l'entièreté de l'application s'appuie sur une palette de couleur bien défini :



En effet, nous avons décidé de choisir une couleur à la croisé des chemins entre le beige et l'or afin de ne pas porté atteinte aux yeux de l'utilisateur. Le beige est une couleur qui fait référence à la douceur, l'élégance ainsi qu'à la simplicité.

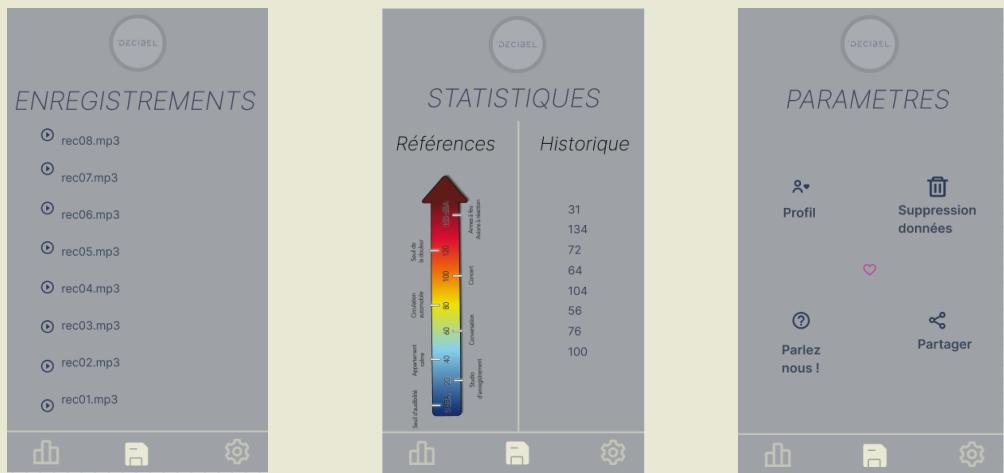
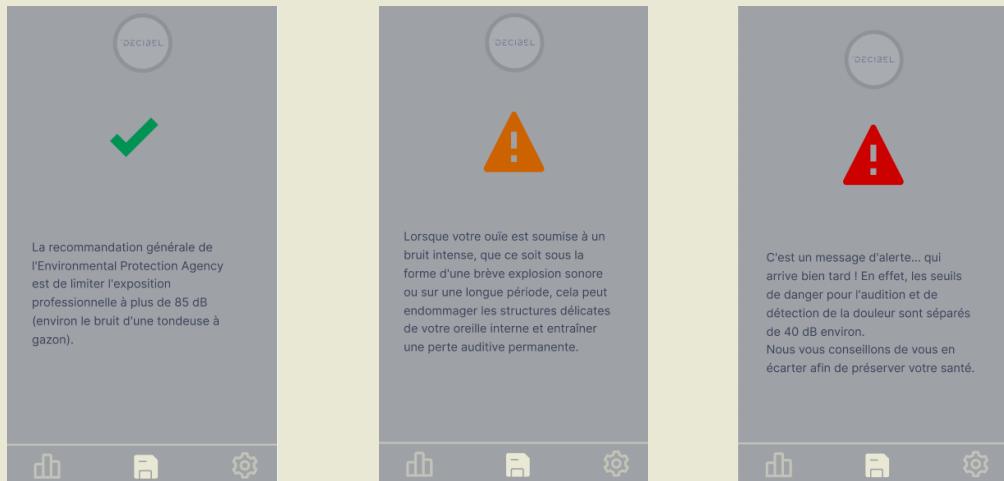
Afin d'apporté un contraste à cette couleur nous nous sommes décidé d'ajouter un bleu marine discret qui vient ajouter une touche d'élégance et de simplicité.

# Les polices

La police d'écriture du logo provient de "F.O.T.R" de JAF 34. Cette police s'inspire d'un effet de note musical et d'un aspect futuriste. Dans le déroulé de notre application, cette police laisse place à la police "Inter"

# L'UX DESIGN

# Wireframes



L'application invite l'utilisateur à appuyer au milieu de son écran grâce à un bouton au centre de l'écran. L'utilisateur transite alors sur une réverbération légère au centre de l'écran.

Il est alors redirigé sur la page de mesure de l'intensité sonore et affiche cette dernière avec une gauge changeant de couleur selon l'intensité. Il peut alors appuyer sur un bouton stop qui arrête l'enregistrement.

Une phrase donnant un comparatif de l'intensité apparaît afin que l'utilisateur ne soit pas abandonné sur des données numériques non explicatives.

Un bouton "Et après ?" apparaît afin de donner différentes informations à l'utilisateur sur l'intensité précédemment enregistrée. En effet, un message rappelant la limite légale ainsi que la dangerosité de l'intensité enregistré avertit l'utilisateur sur les démarches à suivre.

L'utilisateur peut alors naviguer entre différents menus tel que la page d'enregistrements où apparaissent les sons au format .mp3 enregistrés.

De plus, il peut accéder à une page de paramètres afin de changer la langue et accéder à son profil.

Enfin, la dernière page statistiques montre à l'utilisateur une image de l'intensité sonore ainsi que ses répercussions sur l'audition sur la partie gauche de l'écran. Sur la partie droite de l'écran des données montre les différentes intensités enregistrées.

L'utilisateur peut naviguer au menu d'enregistrements de l'intensité en appuyant sur le logo de l'application présent au dessus de l'écran à tout moment.