

DECATHLON

LES PICTOGRAMMES

Note de cadrage



LES PICTOGRAMMES **SPORTS**

LE CHOIX DES POSES À REPRÉSENTER

Nous représentons la pratique du sport, le client en action dans une certaine limite de ses capacités (débutant-confirmé).

DÉBUTANT



CONFIRMÉ



PRO



CLIENTS DÉCATHLON

PROS SPONSORISÉS

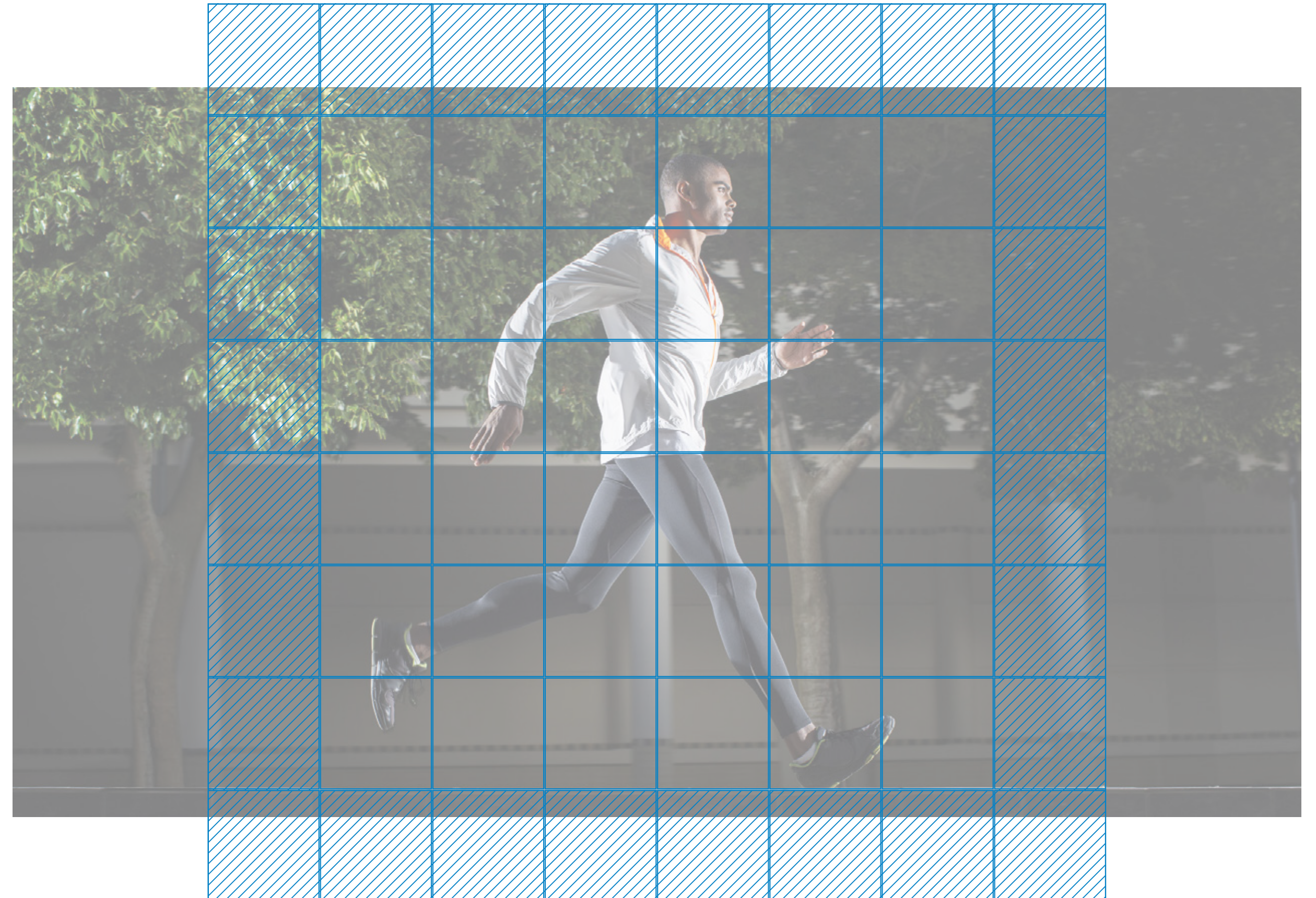
LE CHOIX DU VISUEL

- 1/** Privilégier des postures de profil ou de 3/4, avec des membres le plus distinct possible du corps.
- 2/** Opter pour des visuels ni trop grands ni trop larges, permettant ainsi un meilleur équilibre des proportions dans un format de base carré.
- 3/** Si le pictogramme doit illustrer une « famille » de sports, choisir une pose permettant de résumer correctement la famille.

Ici nous pouvons donc traduire :

- le jogging
- le running
- l'athlétisme
- le trail

- 4/** Repérer les éléments différenciants de l'activité (running = chaussures, boxe = gants, etc.)

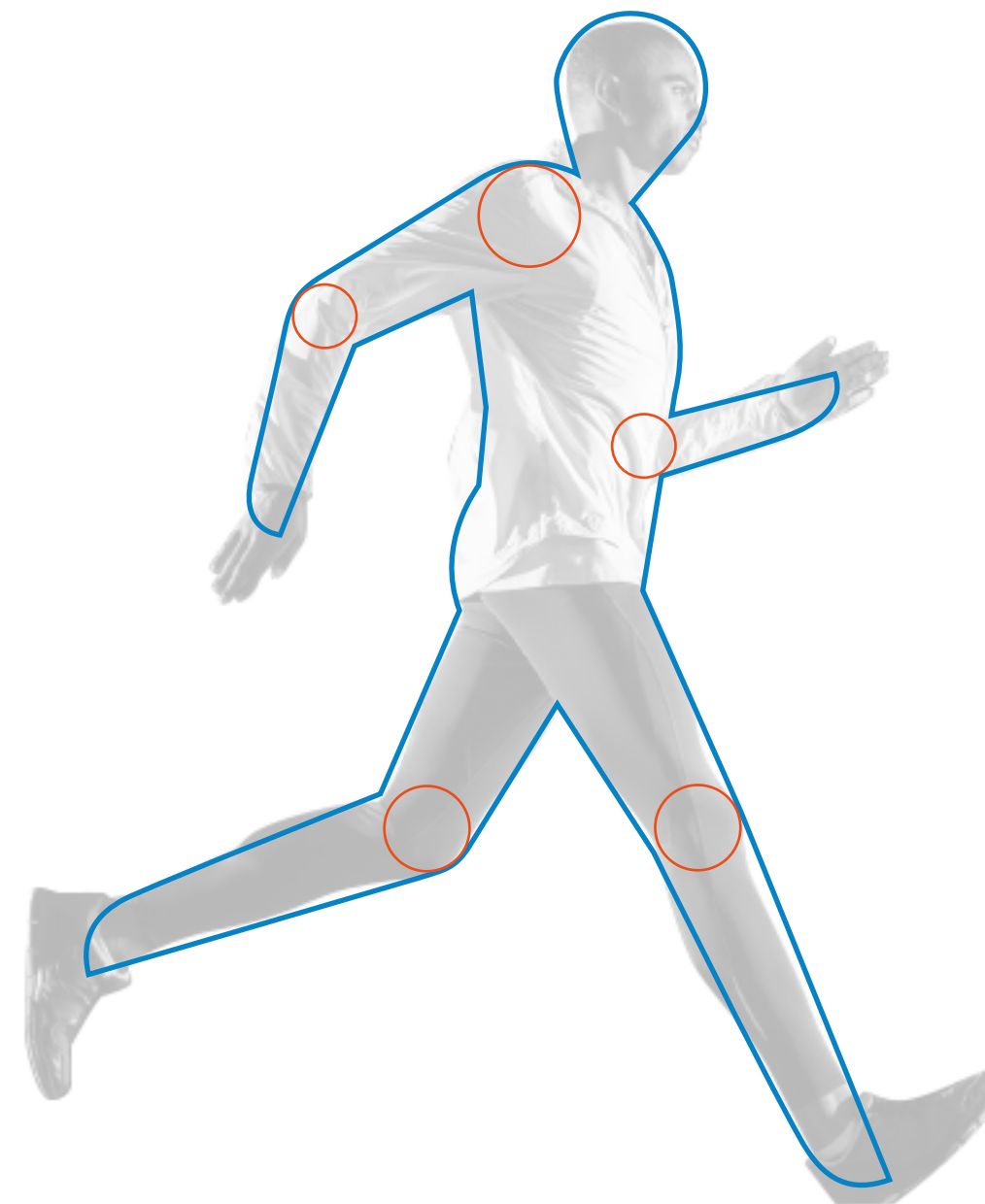


DE L'INSPIRATION À LA STYLISATION

Nos pictogrammes sont construits sur la base de proportions humaines réalistes.
Leur stylisation en silhouettes minimalistes par des lignes épurées, permet de les rendre identitaires.



Définir la pose de référence
et le visuel d'inspiration



Isoler les lignes de force de la posture
et simplifier la silhouette au minimum
(pas de terminaisons ou de vêtements
s'ils ne sont pas discriminants)

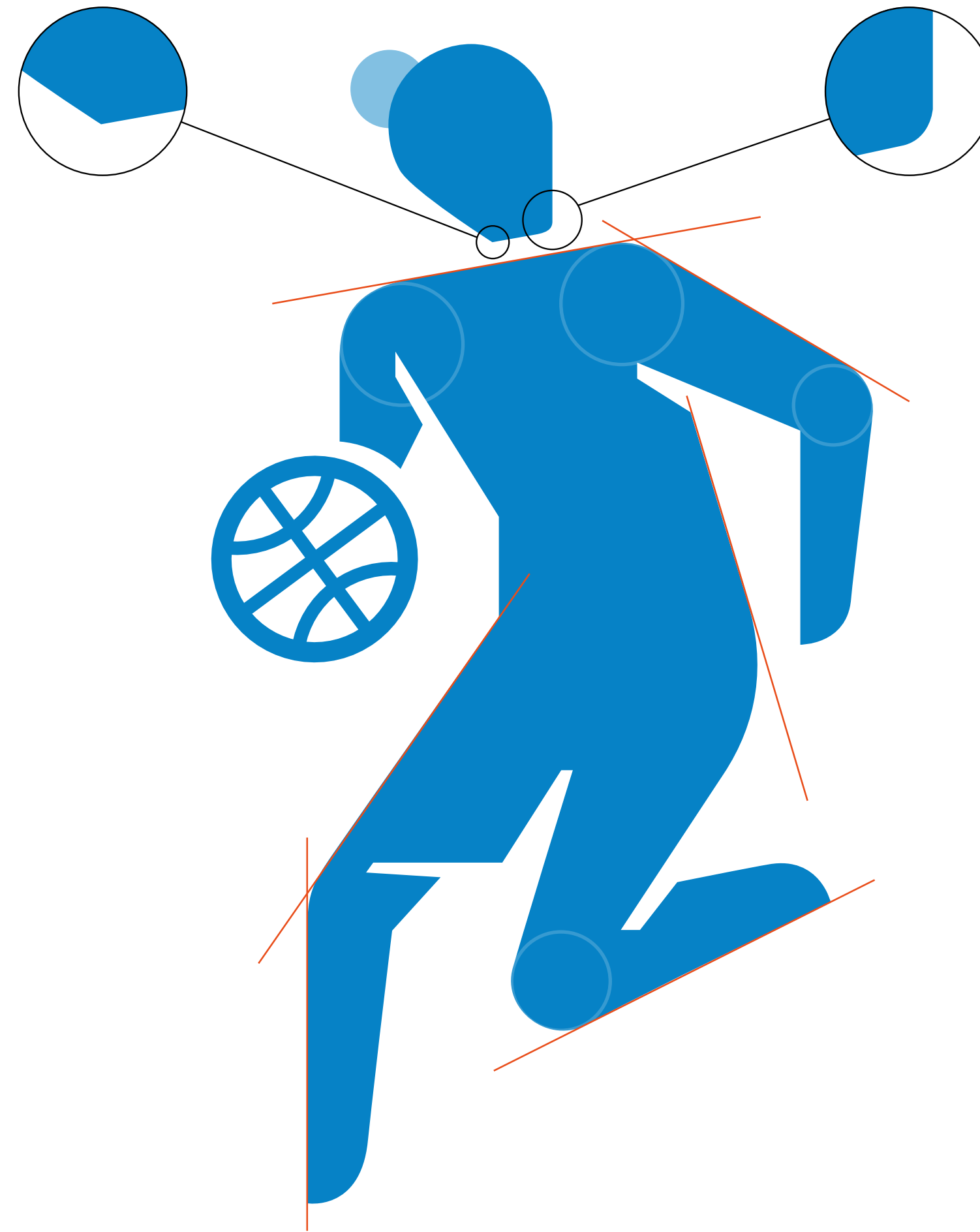


Construction et exécution
du pictogramme

LE STYLE GRAPHIQUE

En général

- La construction du pictogramme repose sur les lignes de force de la posture. Ces lignes tendues sont accentuées pour donner au pictogramme un aspect plus dynamique.
- L'orientation du pictogramme est la même que la tête (le plus souvent de gauche à droite).
- Les vêtements ne sont pas représentés, sauf s'ils sont indispensables à la compréhension du sport. Dans ce dernier cas, ils doivent être intégrés à la silhouette de la manière la plus minimaliste possible. (Ci-contre, seul un petit bout du short apparaît.)
- Des « ouvertures » dans le dessin peuvent être utilisées pour assurer une meilleure lecture de la posture (par exemple pour dissocier un membre au premier plan d'un autre ou d'un accessoire.).



La tête

- Détachée du corps, le plus souvent dans l'axe des épaules. (Exception faite des postures qui ne le permettent pas - tête baissée, etc.)
- Un angle franc pour signifier l'arrière de la tête, un angle arrondi pour signifier le menton.
- Pas de cheveux. (Exception faite des représentations de femmes pour lesquelles on utilisera un chignon.)

Les membres

- Terminaisons simplifiées pour s'éloigner d'une simple silhouette et renforcer l'aspect pictogramme et identitaire.
- Extérieurs des articulations arrondis (sauf quand le membre est en extension totale).

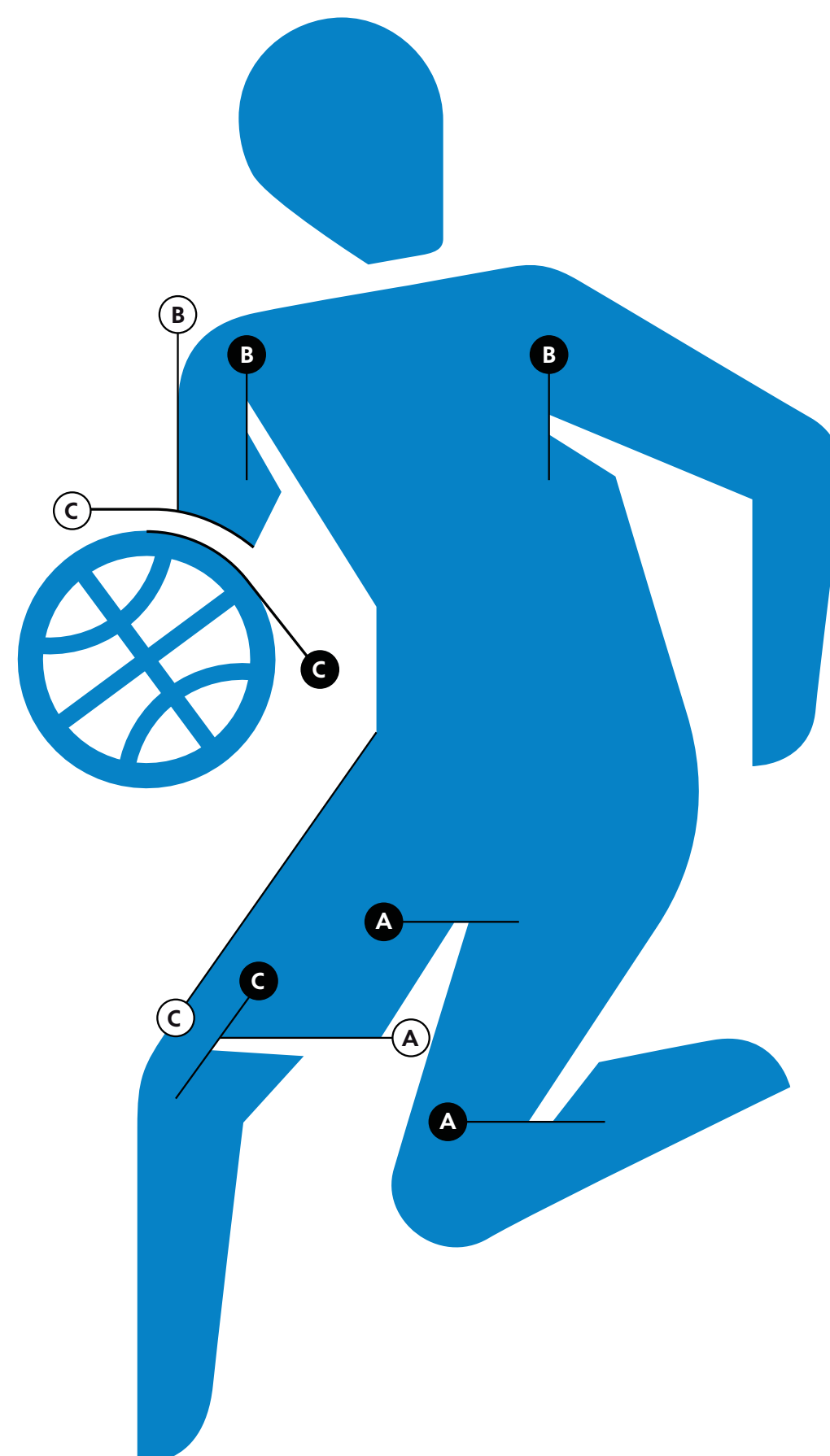
FOCUS SUR LES « OUVERTURES »

Les ouvertures favorisent la compréhension de la posture, notamment en petite taille, mais elles doivent être utilisées avec parcimonie pour ne pas perdre en simplicité dans le dessin.

Ces ouvertures peuvent être partielles ou totales.

Les ouvertures partielles créent un léger décroché dans le dessin. Leur tracé repose sur des lignes de force du pictogramme. Bien souvent, il s'agit de la ligne opposée à l'ouverture (exemples A & B).

Les ouvertures totales séparent totalement une partie du pictogramme, qu'il s'agisse d'un membre au second plan ou d'un accessoire. Dans ce cas, leur tracé repose sur la forme au premier plan (exemple C).



✗
Aperçu
sans
ouverture



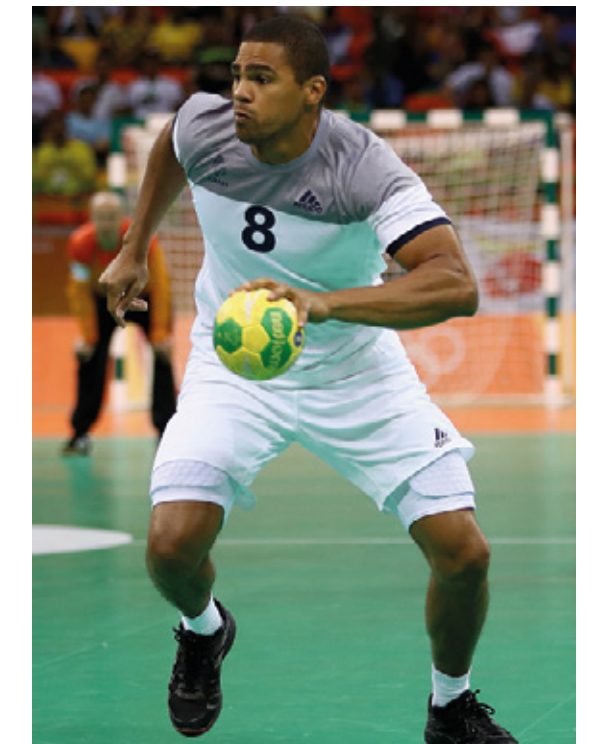
✓
Aperçu
avec
ouvertures



LA REPRÉSENTATION DES ACCESSOIRES

Les accessoires sont représentés dans nos pictogrammes quand ils sont discriminants et indispensables à la bonne compréhension du sport représenté.

Des poses et des accessoires aux proportions proches dans certaines familles de sport (ballons, vélos, running) nécessitent un dessin plus spécifique pour assurer une bonne distinction entre les sports.



Pour favoriser la lisibilité de nos pictogrammes, le traité filaire des accessoires est à prioriser autant que possible pour créer un contraste de traitement entre la « silhouette » et « l'accessoire ».

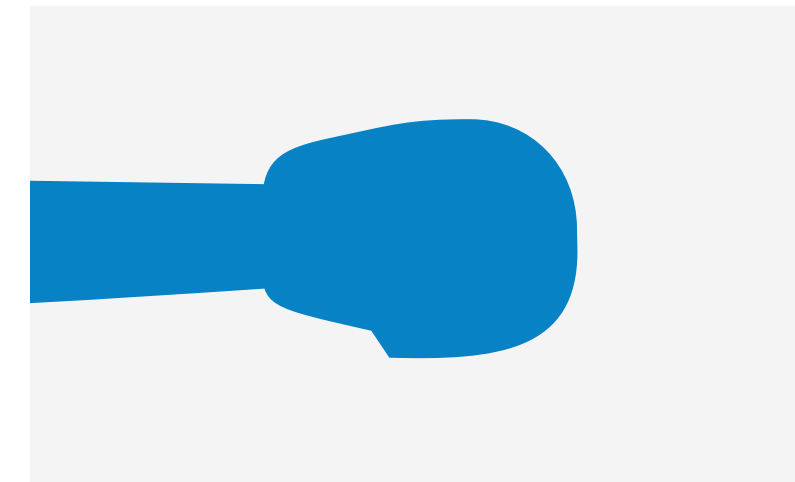
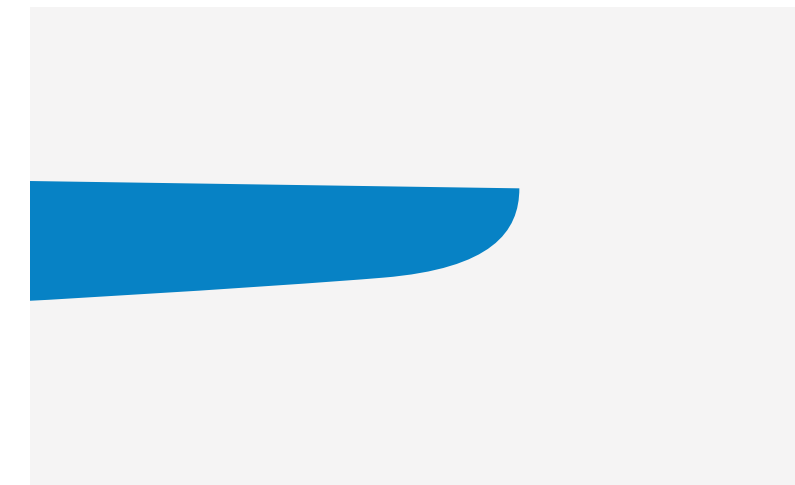
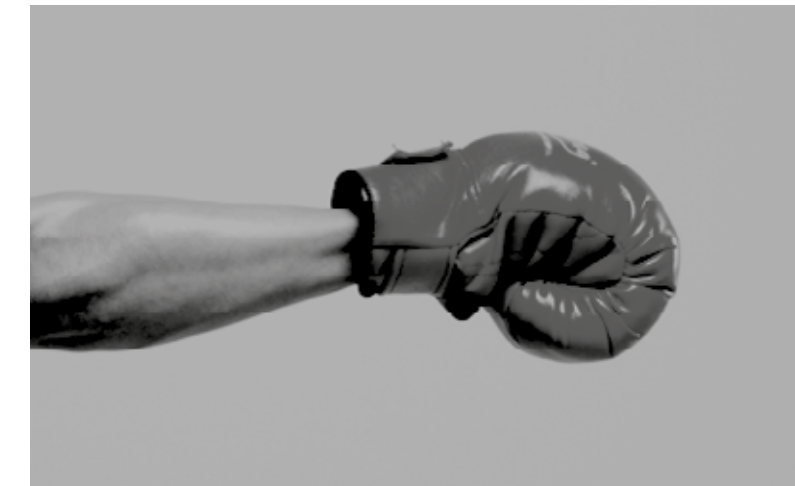
FOCUS SUR LES MEMBRES ACCESSOIRISÉS

Les accessoires discriminants de certains sports positionnés aux extrémités des membres (casques, gants, palmes) rendent le dessin des terminaisons essentiel à la bonne compréhension du sport.

Pour favoriser la lisibilité de nos pictogrammes, ce type d'accessoires doit être traité en plein, comme une extension de la « silhouette ».

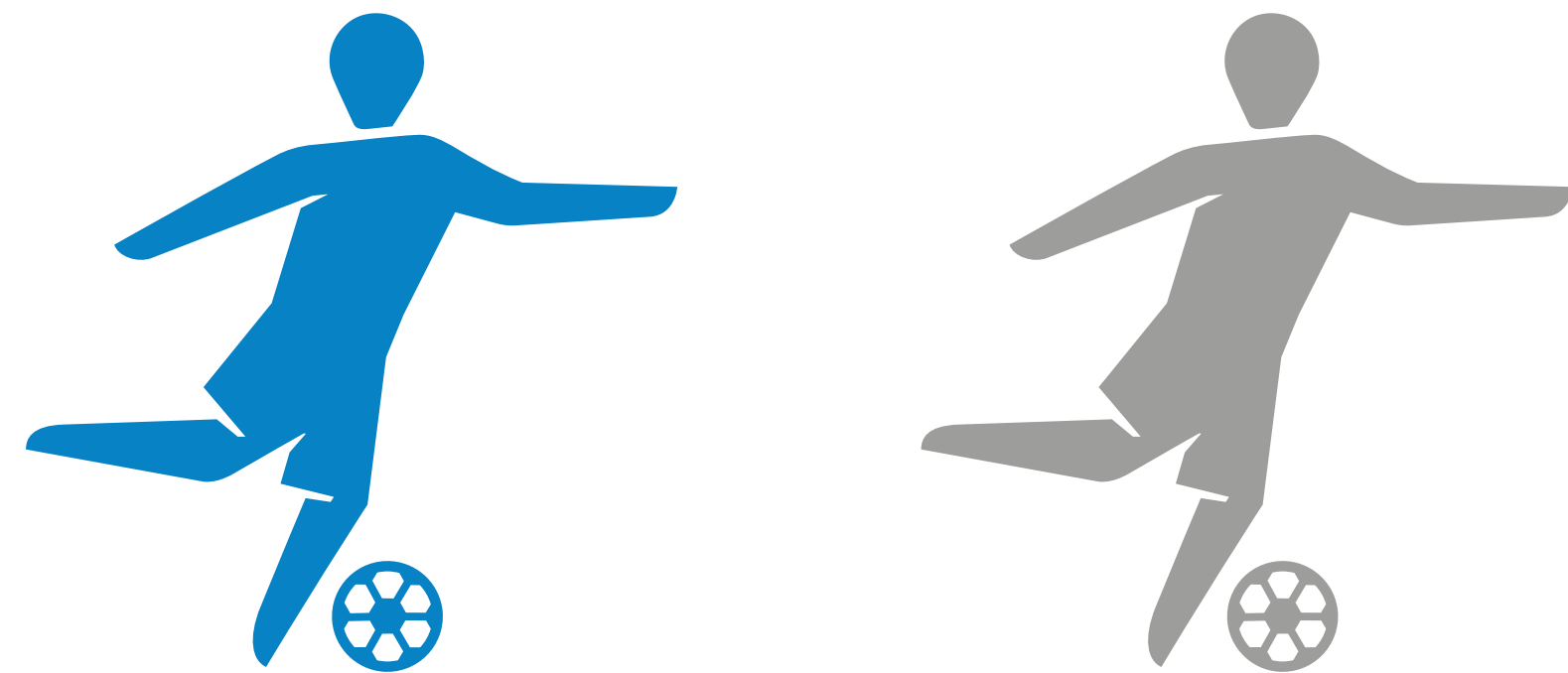
**VERSION
STANDARD**

**VERSION
ACCESSOIRISÉE**

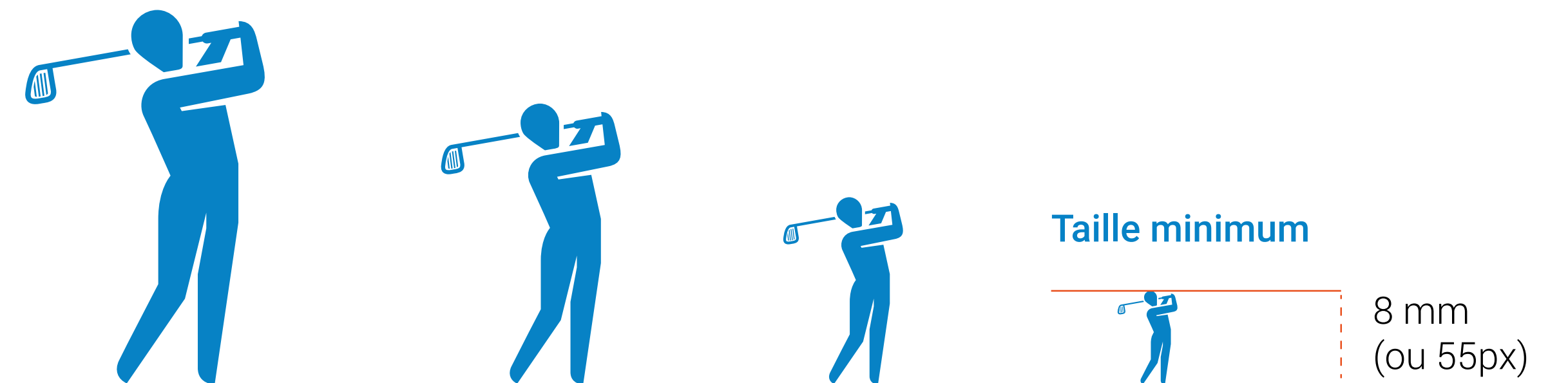


UTILISATION GÉNÉRALE

Les pictogrammes peuvent être utilisés en bleu ou en niveaux de gris sur fond clair et en défoncé blanc sur fond foncé.



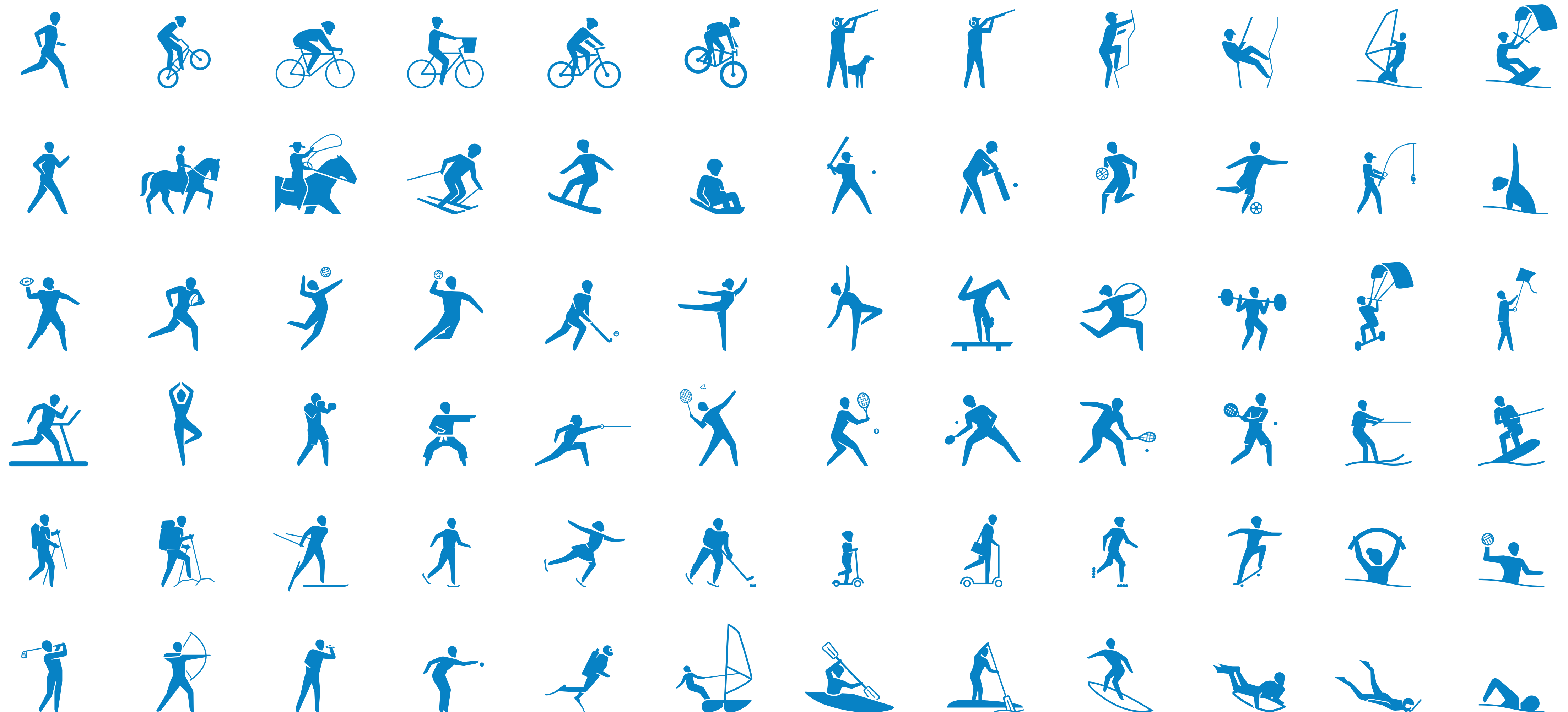
Les pictogrammes doivent conserver leur lisibilité quel que soit le format auquel ils sont utilisés.



Quand plusieurs pictogrammes sont utilisés de manière rapprochée sur un support, il convient de respecter les proportions des uns par rapport aux autres ainsi qu'une prise au sol commune.



RÉCAPITULATIF





LES PICTOGRAMMES **WEB & SERVICES**

LE CHOIX DES ÉLÉMENTS À REPRÉSENTER

Nous représentons les différentes typologies de produits par des objets/des produits vendus par Décathlon.
Les différents services sont eux représentés par des concepts universels.

SAC À DOS



CHAUSSURES



NUTRITION



LIVRAISON



PRODUITS DÉCATHLON

CONCEPT UNIVERSEL

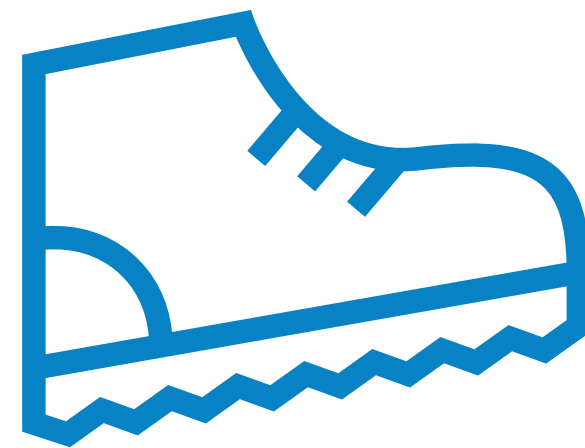
DE L'INSPIRATION À LA STYLISATION

Nos pictogrammes sont construits sur la base de proportions réalistes.
Leur stylisation en pictogrammes filaires minimaliste, permet de les rendre identitaires.

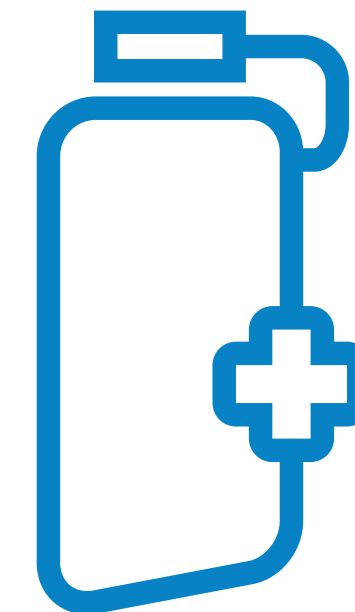
SAC À DOS



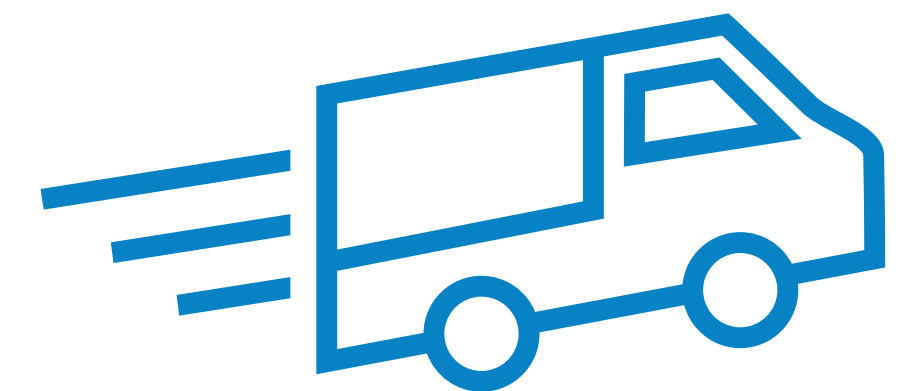
CHAUSSURES



NUTRITION



LIVRAISON



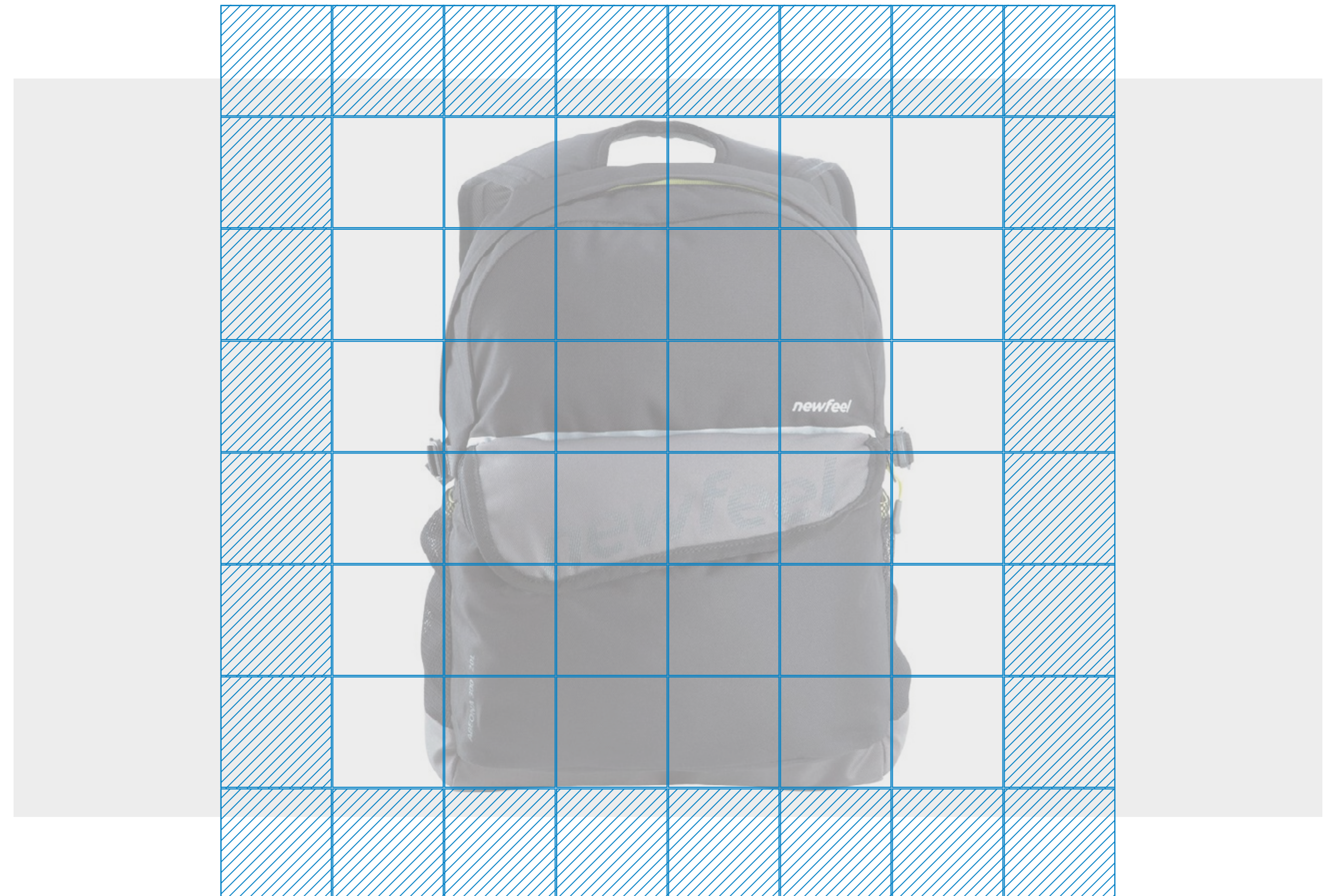
PRODUITS DÉCATHLON

CONCEPT UNIVERSEL

LE CHOIX DU VISUEL

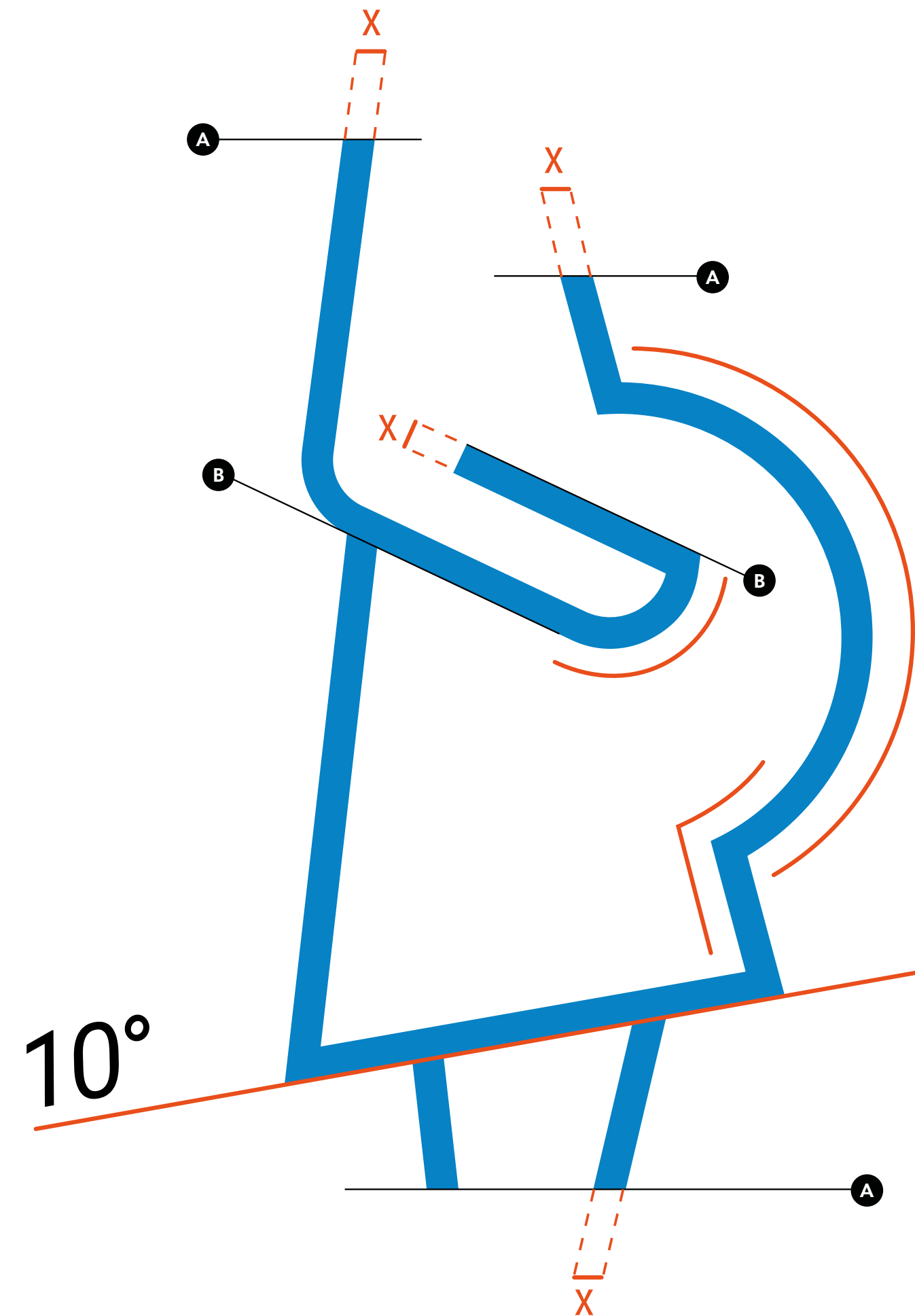
- 1/** Privilégier des visuels de face ou de profil.
Éviter autant que possible l'usage de perspectives.
- 2/** Opter pour des visuels ni trop grands ni trop larges,
permettant ainsi un meilleur équilibre des proportions
dans un format de base carré.
- 3/** Si le pictogramme doit illustrer une « famille » de services,
choisir un élément commun à représenter.

Exemple : pour représenter les différentes catégories
de vêtements (homme, femme, enfant, grande taille),
on utilisera un cintre comme élément commun.



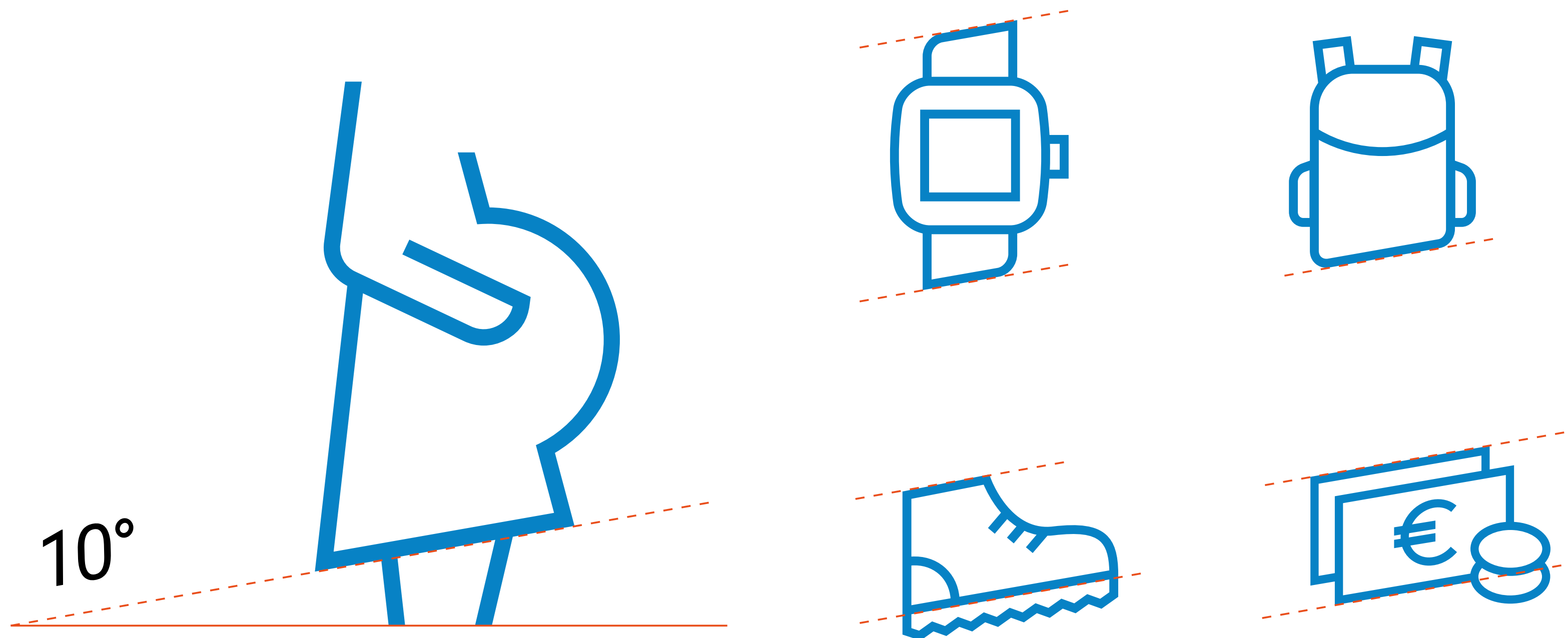
LE STYLE GRAPHIQUE

- Les pictogrammes « web & services » sont toujours traités en filaire d'épaisseur constante (aucun délié ou élément en plein).
- Leur construction repose sur un équilibre entre rondeurs et lignes de force tendues. Si possible, l'une ou plusieurs de ces lignes de force doivent suivre un angle de 10° pour les rendre plus identitaires et dynamiques.
- Leur rendu doit être minimaliste pour favoriser leur lisibilité en petite taille (notamment en digital). Pour cela, aucun élément superflu ne doit être ajouté au dessin du pictogramme.

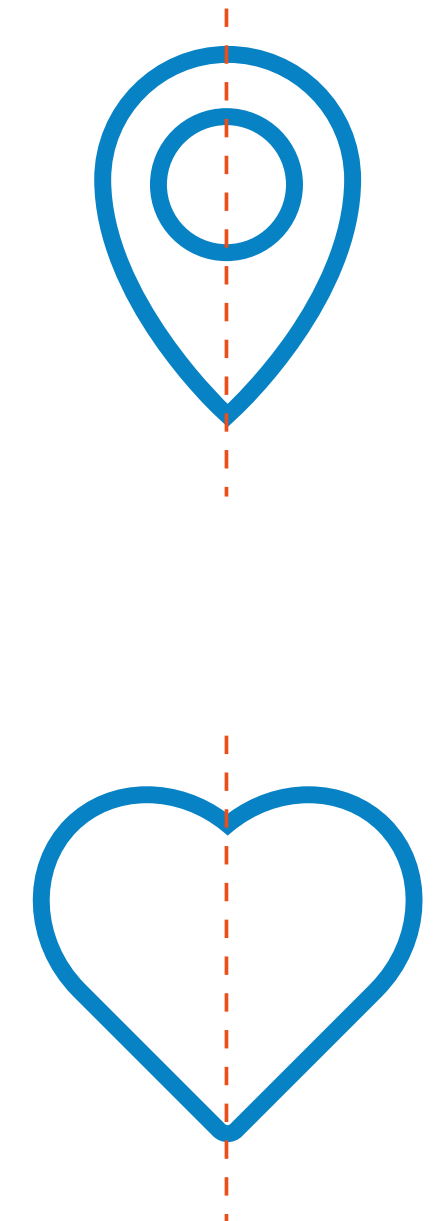


FOCUS SUR LA LIGNE DE FORCE À 10°

Les lignes de force à 10° intégrées autant que possible dans nos pictogrammes « web & services » permettent de les rendre reconnaissables et identitaires.



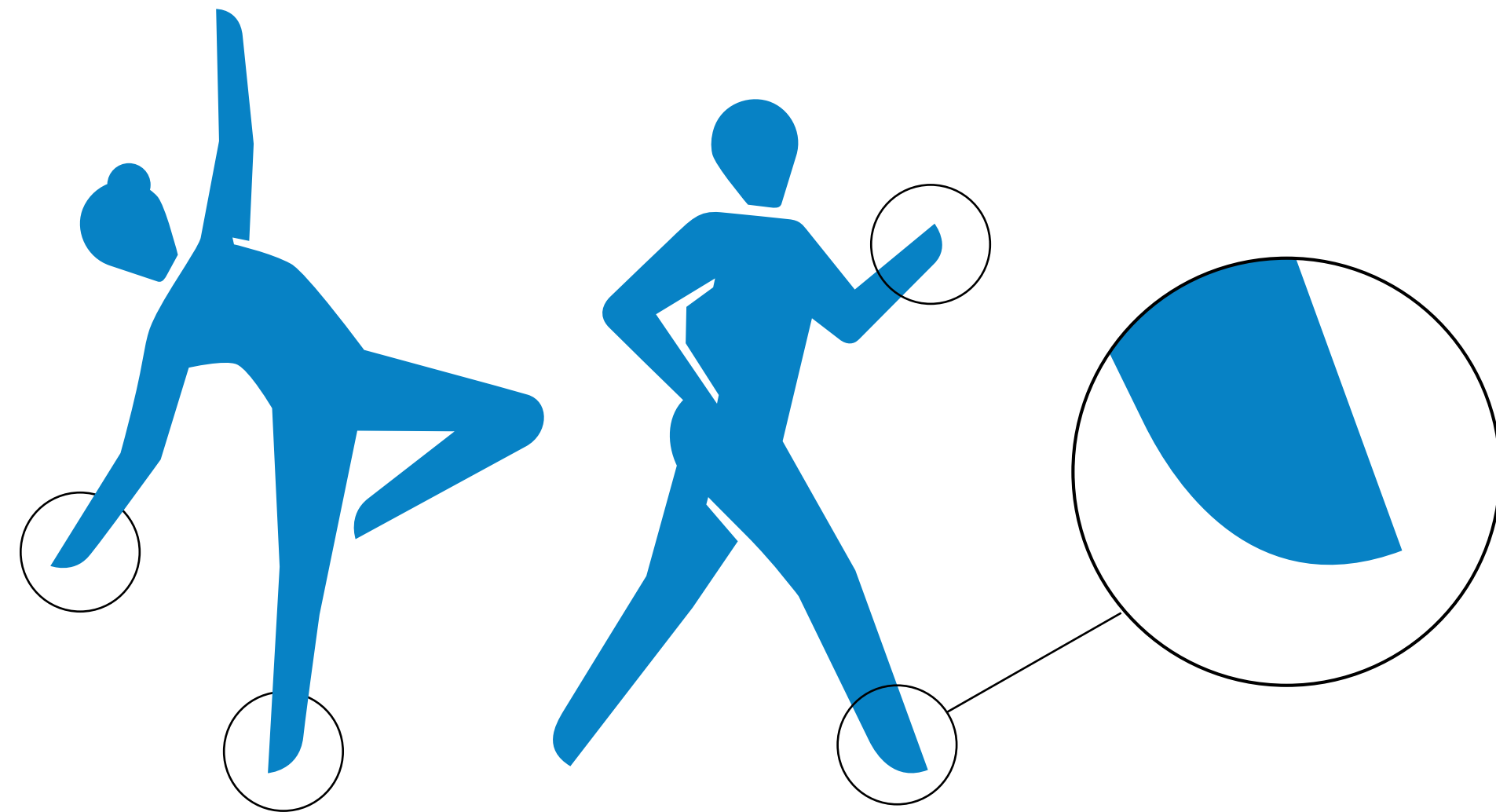
Aucun ajout de droite à 10° si celle-ci dénature le dessin et nuit à la lisibilité du pictogramme (symétrique, arrondi).



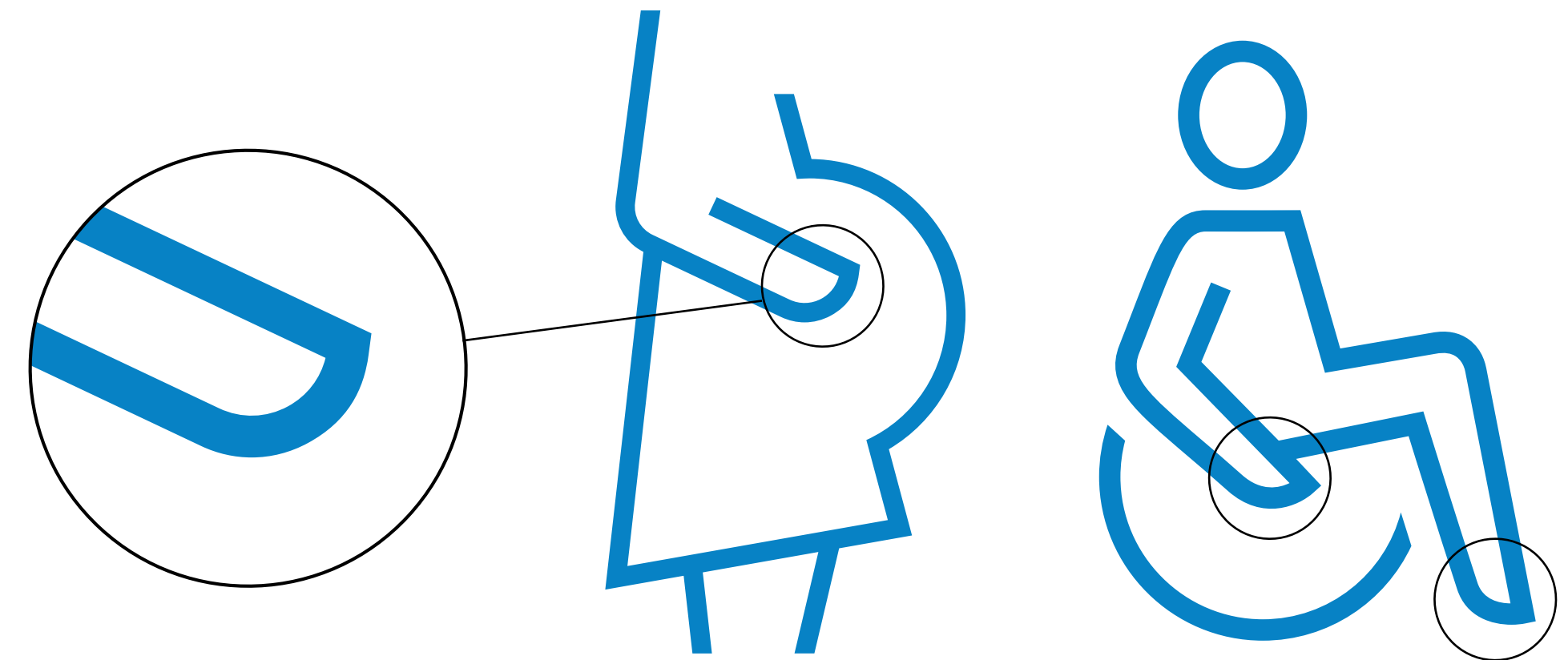
FOCUS SUR LA REPRÉSENTATION D'HUMAINS

Les pictogrammes « web & services » qui nécessitent la représentation d'un humain doivent être construits en respectant les caractéristiques des silhouettes développées pour les pictogrammes « sports ».

PICTOGRAMME « SPORTS »

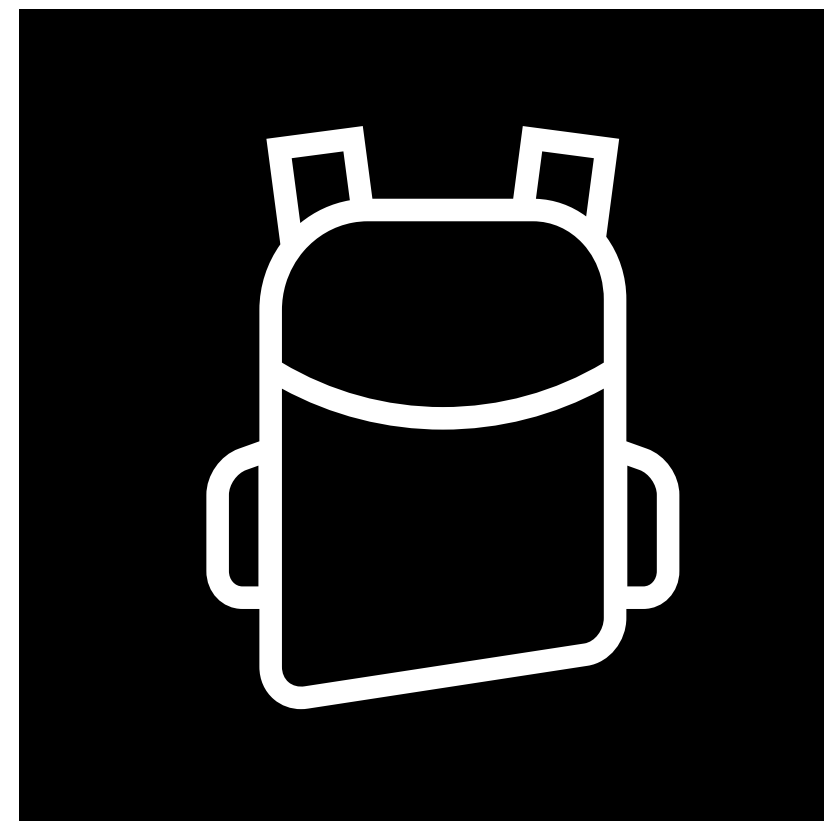
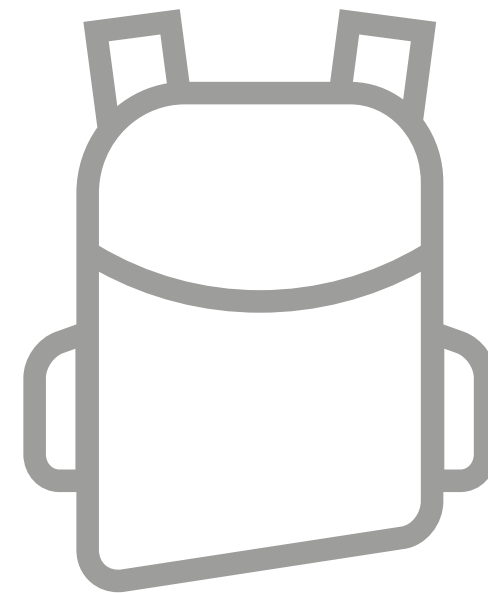


PICTOGRAMMES « WEB & SERVICES »



UTILISATION GÉNÉRALE

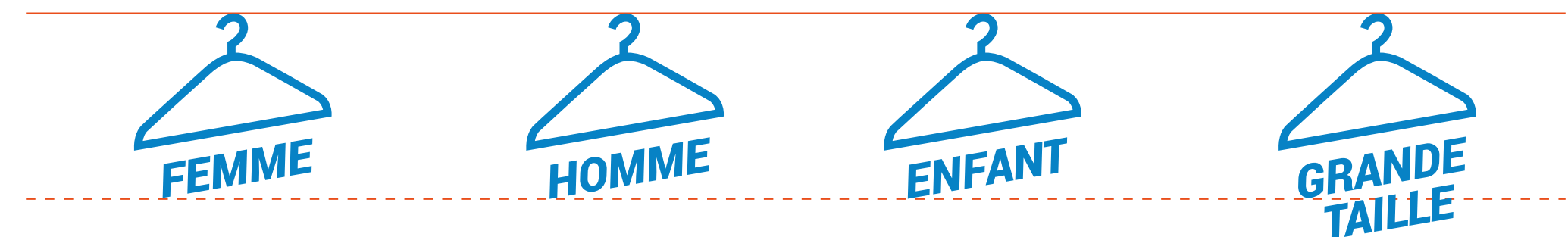
Les pictogrammes peuvent être utilisés en bleu ou niveaux de gris sur fond clair et en défoncé blanche sur fond foncé.



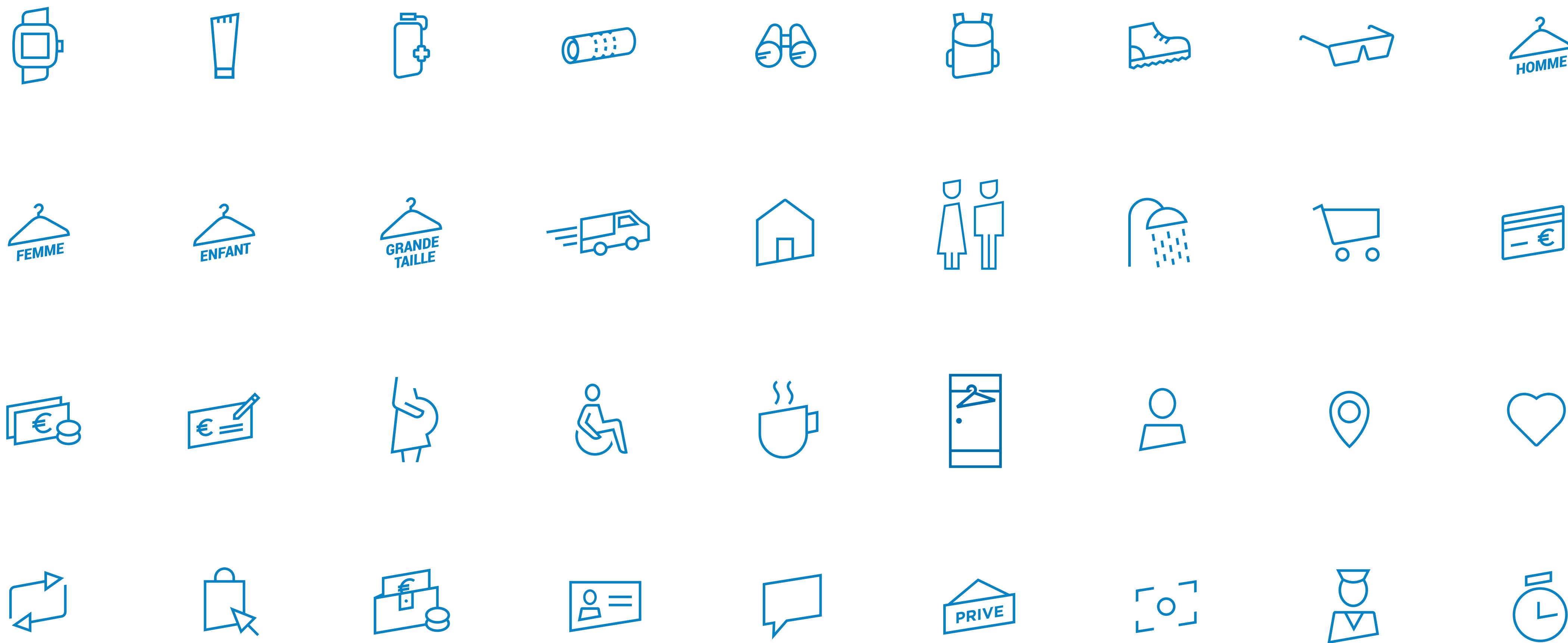
Les pictogrammes doivent conserver leur lisibilité quel que soit le format auquel ils sont utilisés.



Quand plusieurs pictogrammes issus d'une même famille sont utilisés de manière rapprochée sur un support, il convient de respecter les proportions des uns par rapport aux autres.



RÉCAPITULATIF



MERCI
THANK YOU