

Quentin PLA

OBSCURAX



**Institut Universitaire  
de Technologie**  
Aix-Marseille Université  
Département Informatique, Aix

IUT Département Informatique  
413 avenue Gaston Berger 13625  
Aix-en-Provence cedex 1  
Téléphone : 04.42.93.90.00  
Fax : 04.42.93.90.90

# Conception de documents et interfaces numériques

Module 110 5/ communication

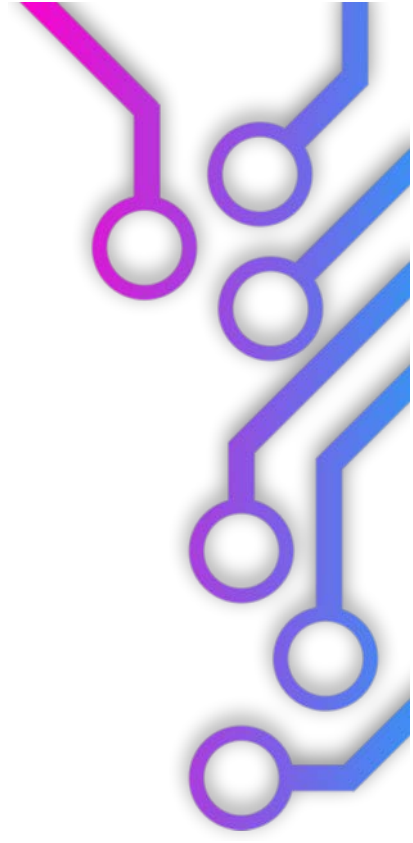


## Gestionnaire de version

Date	Version	Principales modifications	Auteur	Statut
16/11/17	V1.1	Commencement du dossier : page de garde, gestionnaire de versions.	Quentin PLA	
23/11/17	V1.2	Mise en place de la table des matières, concept du logotype et de la phrase vocation.	Quentin PLA	
29/11/17	V1.3	Évolution du logotype, mini-charte graphique.	Quentin PLA	
13/12/17	V1.4	Portrait croisé, fiche signalétique avec puces originales.	Quentin PLA	
18/12/17	V1.5	Page de garde, sitographie et finition du dossier.	Quentin PLA	

## Table des matières

Conception de documents et interfaces numériques.....	1
Module 110 5/ communication .....	1
Gestionnaire de version.....	2
Table des matières.....	3
Partie 1.....	4
Identité visuelle.....	4
Concept du logotype.....	5
Phrase vocation .....	6
Évolution du logotype .....	6
Mini-charte graphique .....	7
Titre 1 .....	9
Titre 2.....	9
Partie 2.....	11
Contributeur .....	11
Portrait croisé .....	12
Fiche signalétique avec puces originales .....	13
Table des illustrations.....	14
Sitographie.....	15



# Partie 1

## Identité visuelle

## Concept du logotype

### Puissance

Les serpents sont reconnus pour leur agressivité et puissance<sup>1</sup>, la majorité d'entre eux sont redoutés<sup>2</sup> dans le monde, je les trouve fascinants. L'utilisation de couleurs vives, comme le bleu, est une couleur pure et infinie<sup>3</sup>, tandis que le rose, permet d'être remarqué de loin, elles sont dynamiques, c'est donc pour cela que j'ai décidé de les utiliser sur le serpent pour qu'il soit vu en premier.

### Informatique

La souris représentée en dessous du serpent est l'un des outils fondamentaux de l'informaticien, elle permet de travailler rapidement et de manière efficace dans un logiciel mais également pour jouer aux jeux-vidéo, car sans souris et seulement un clavier il est assez difficile de se déplacer dans l'affichage. L'œil du serpent représente également le bouton d'allumage d'un ordinateur et les schémas dans le serpent signifient les connexions disposées sur les cartes mères.

### Sérénité

Le serpent est dessiné de manière à entourer la souris, ainsi un sentiment de protection est créé, son but étant de la protéger en cas de danger, tout comme un anti-virus pour un informaticien. Le bleu utilisé dans le serpent signifie la sagesse et la sérénité en cas de toute épreuve et le rose définit le bonheur qui est relié à la sérénité et la jeunesse.

---

<sup>1</sup> Chevalier et Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, 868.

<sup>2</sup> Chevalier et Gheerbrant, 869.

<sup>3</sup> Chevalier et Gheerbrant, 129.

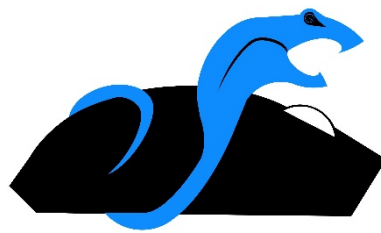
## Phrase vocation

INFORMATICS SUPPLY GAMING

## Évolution du logotype



*Figure 1 : première version*



*Figure 2 : deuxième version*



*Figure 3 : troisième version*



*Figure 4 : quatrième version*



*Figure 5 : cinquième version*



*Figure 6 : sixième version*

## Mini-charte graphique

### Utilisation du logotype



Figure 7 : version couleur



Figure 8 : version noir et blanc

### Utilisation de la phrase vocation

INFORMATICS SUPPLY GAMING

Figure 9 : version couleur

INFORMATICS SUPPLY GAMING

Figure 10 : version noire et blanc



## Interdictions

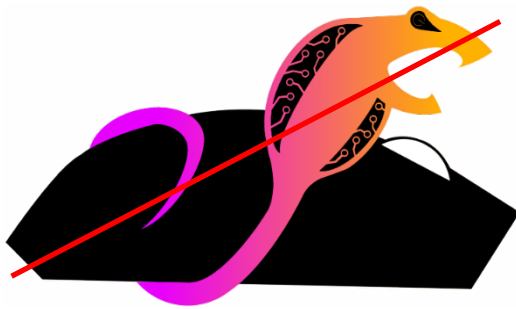


Figure 11 : version avec mauvaise coloration

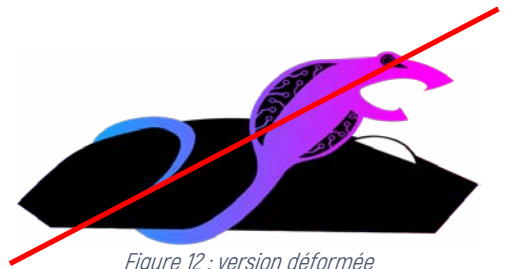


Figure 12 : version déformée

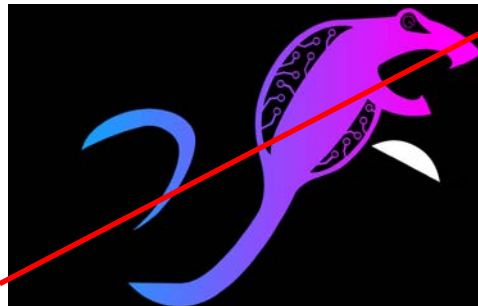


Figure 13 : version sur fond noir



Figure 14 : version avec mauvaise coloration

## Tableau des polices

	Police	Taille	Couleur (HEXA)	Couleur (RVB)	Attribut
Titre 1	Akrobat	28	■ #FF00FF	■ 255,0,255	Sans
Titre 2	Akrobat	20	■ #6600FF	■ 102,0,255	Sans
Titre 3	Akrobat	14	■ #3366FF	■ 51,102,255	Sans
Corps de texte	Akrobat	12	■ #000000	■ 0,0,0	Sans
Phrase vocation	Akrobat	18	■ #FFFFFF	■ 255,255,255	Gras
Légende	Akrobat	9	■ #000000	■ 0,0,0	Italique
En-tête	Akrobat	12	■ #000000	■ 0,0,0	Light
Pied de page	Akrobat	12	■ #000000	■ 0,0,0	Light

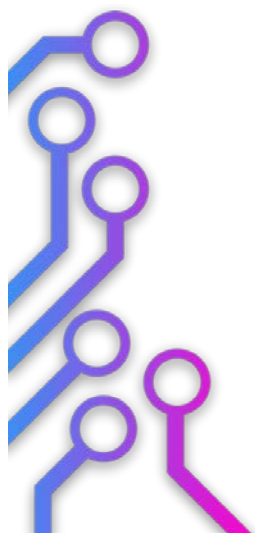
## Déclinaisons et puces



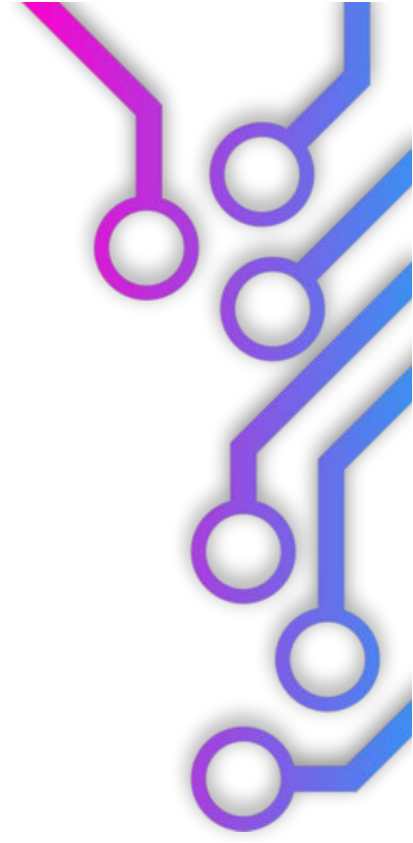
*Figure 15 : puce n°1*



*Figure 16 : puce n°2*



*Figure 17 : déclinaison*



## Partie 2

### Contributeur

## Portrait croisé

### Chevalier du web



*Figure 18 : Coiffure parfaite*

Aubagne, le 21 février 1999, Quentin PLA découvre notre monde. 18 ans plus tard, venant de Pelissanne et désormais dans la cité de Cuques à Aix en IUT informatique, il souhaite devenir ingénieur informaticien dans la sécurité informatique afin de protéger les usagers des dangers d'internet tel un chevalier du web.

Fan de jeux vidéo et de la célèbre marque à la pomme : Apple, il aime coder et a déjà réalisé des projets personnels tel que SHALoud, un jeu vidéo créé par ses soins grâce aux connaissances que lui a transmis son beau-père, informaticien en Fac à Marseille. Anciennement en STI2D au lycée Adam de Craponne à Salon de Provence il a pour projet de rentrer en école d'ingénieur.

Il vit avec sa mère, son beau-père, un petit frère de 16 ans et deux autres petits frères de 6 ans, un chien, un chat et une gerbille. Il se décrit comme quelqu'un de perfectionniste, patient et à l'écoute des autres mais aussi comme une personne peu sociable et peu communicative. Au regard des autres il se voit comme une personne de corpulence moyenne, typé européen avec une coupe de cheveux très semblable au légendaire Playmobil.

Selon lui, l'argent fait le bonheur mais, un jour, étant assez jeune et voulant se faire un peu d'argent de poche en vendant son ipod, il se fit arnaquer avec de faux billets de quoi le rendre malheureux. Il compte bien prouver la véracité de sa devise grâce à son objet de prédilection qu'il manie avec perfection : la souris. Maniaque de la coiffure et toujours en train de se recoiffer, il déteste par-dessus tous les miettes et les petits amas de poussières.

## Fiche signalétique avec puces originales

### ⏻ Traits de caractère

🔗 Perfectionniste

🔗 Patient

🔗 Peu sociable

### ⏻ Aversion

🔗 Miettes de pain

🔗 Poussière

### ⏻ Physique

🔗 Corpulence moyenne

🔗 Typé européen

🔗 Coupe cheveux Playmobil

### ⏻ Objet de prédilection

🔗 Souris

### ⏻ Passion

🔗 Jeux vidéo

### ⏻ Manie

🔗 Se recoiffer

### ⏻ Anecdote

🔗 Se faire arnaquer

### ⏻ Ambition

🔗 Devenir ingénieur

### ⏻ Devise

🔗 « L'argent fait le bonheur »

### ⏻ Œuvre personnelle

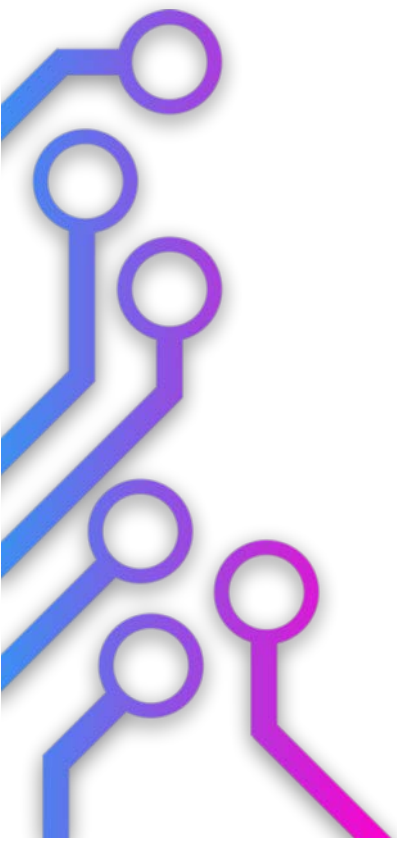
🔗 SHALLOUD

## Table des illustrations

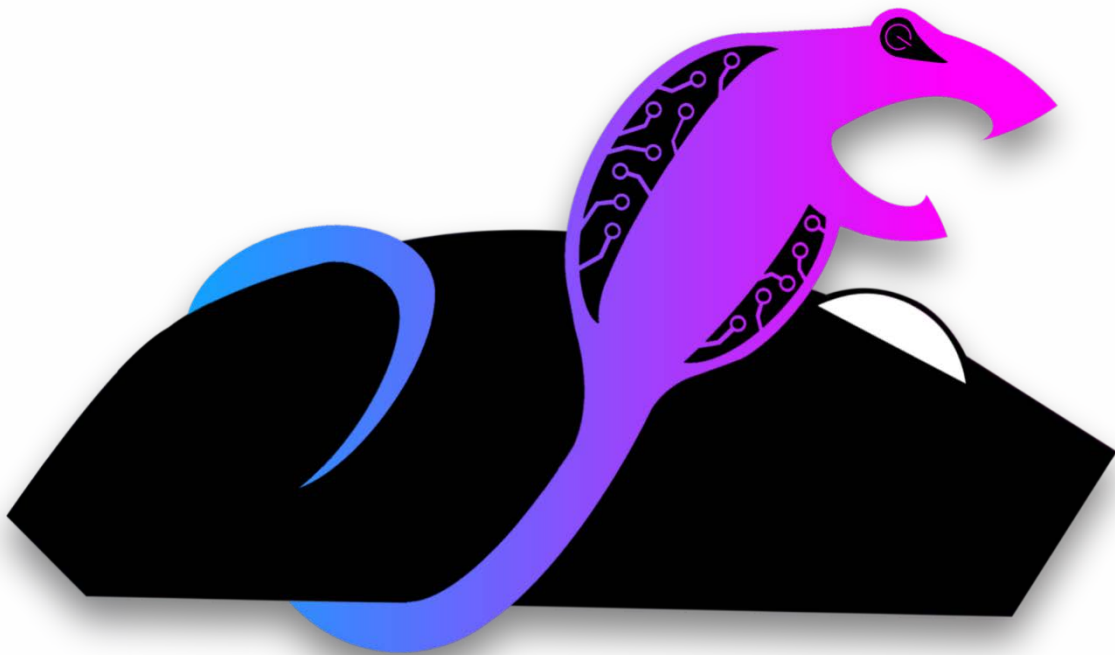
Figure 1 : première version .....	6
Figure 2 : deuxième version.....	6
Figure 3 : troisième version.....	6
Figure 4 : quatrième version .....	6
Figure 5 : cinquième version .....	6
Figure 6 : sixième version.....	6
Figure 7 : version couleur .....	7
Figure 8 : version noir et blanc .....	7
Figure 9 : version couleur.....	7
Figure 10 : version noire et blanc .....	7
Figure 11 : version avec mauvaise coloration.....	8
Figure 12 : version déformée.....	8
Figure 13 : version sur fond noir .....	8
Figure 14 : version avec mauvaise coloration.....	8
Figure 15 : puce n°1.....	10
Figure 16 : puce n°2.....	10
Figure 17 : déclinaison .....	10
Figure 18 : Coiffure parfaite.....	12

## Sitographie

Chevalier, Jean, et Alain Gheerbrant. *Dictionnaire des symboles: mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*. Édition revue et augmentée. Bouquins. Paris: R. Laffont Jupiter, 1982.







## INFORMATICS SUPPLY GAMING



Quentin PLA (OBSCURAX)  
Email : quentin-pla@hotmail.fr