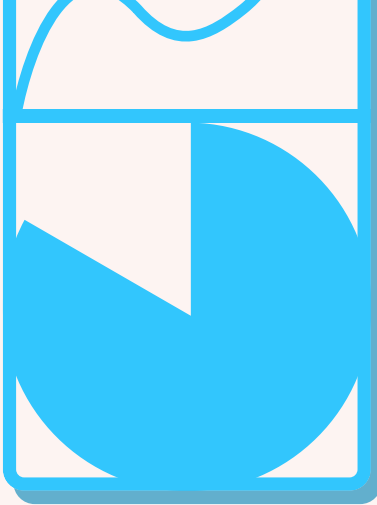




Charte graphique



Sommaire

Introduction	P.1
Couleurs	P.2
Règles générales	P.11
Icônes	P.12
Ombres	P.13
Effet brillant	P.14
Typographie	P.15
Formes	P.16
Personnages	P.20
Logo	P.25
Conclusion	P.27

Introduction

Heezi, est un serious game se jouant sur téléphone. Elle a pour objectif de former les joueurs et joueuses à la bureautique.

Le choix à alors été de faire une direction artistique douce, ludique, enjouée, qui fait référence aux jeu de cartes.



Couleurs

#F8AE27

400

Le jaune, représente ici la joie, l'engouement. Un élément important pour donner envie de revenir sur l'application

#249079

600

Le vert représente le progrès, et la prospérité. Parfait pour une application éducative qui doit donner de l'espoir à ses élèves.

#FDF4F3

50

Comme couleur neutre, un beige rosé et chaleureux à été choisi. Cela permet de rajouter un côté humain et accueillant à l'application.

#33C6FD

400

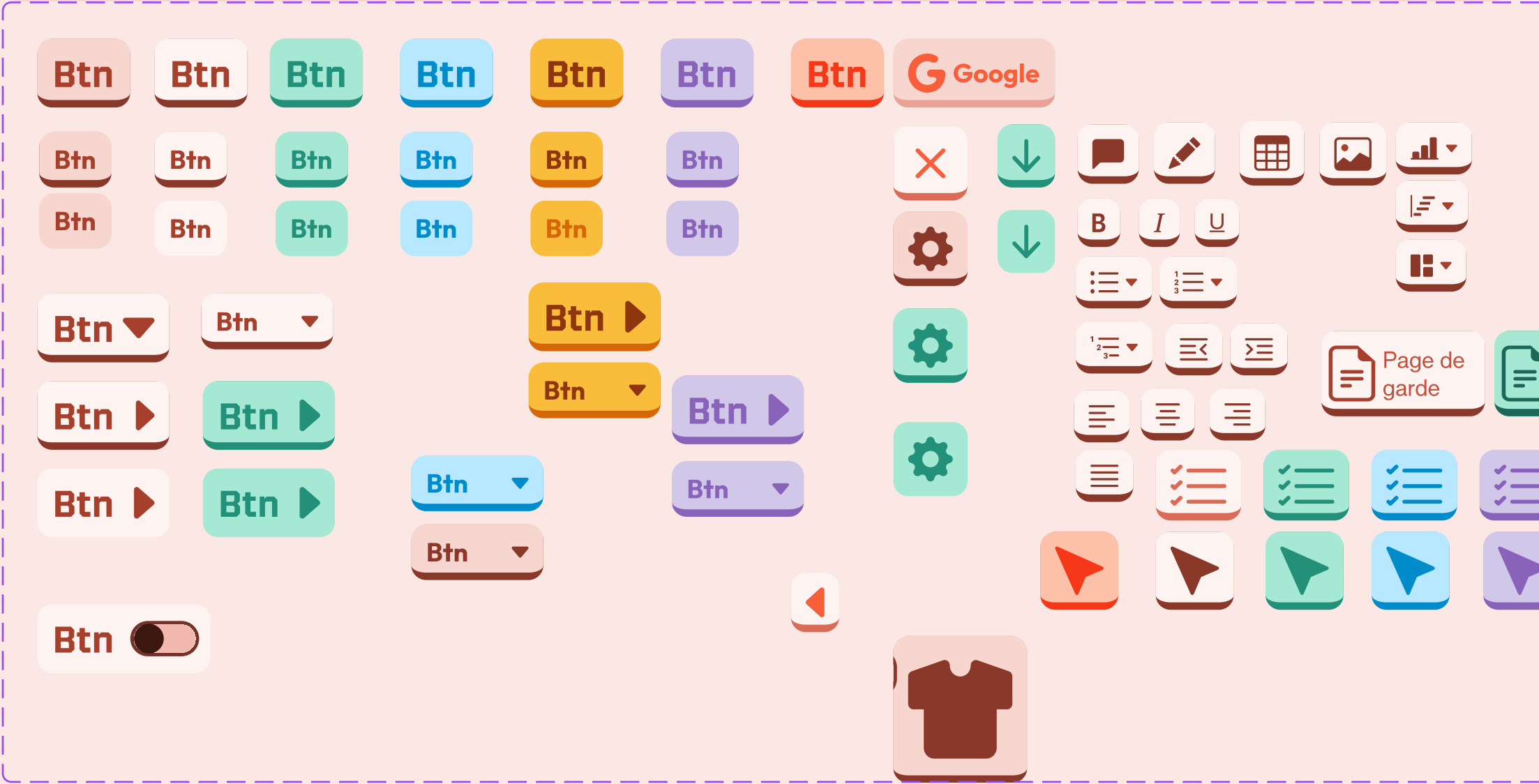
Le bleu lui est là pour donner confiance aux utilisateurs.

#8963BA

600

Et représentant la sagesse et la connaissance, le violet. Il est aussi synonymes d'indépendance et de rêves.

Les couleurs, étant aussi utilisées pour différencier les thèmes, personnages et outils. Des jeu de nuances ainsi que des variantes ont été définies par souci de lisibilité et de cohérence graphique.



<div>#FDEFC8</div> <div>100</div>	Neutre	<div> <div> <div>8/10</div> <div></div> </div> <div></div> </div>	JAUNE
<div>#FBDC8C</div> <div>200</div>	Clair		
<div>#F9BE3C</div> <div>300</div>	Base	<div> <div>Btn ▶</div> <div>Btn</div> </div>	
<div>#F8AE27</div> <div>400</div>	Or	<div> <div>Tags</div> <div>Infos</div> <div>Titre</div> <div>Lörem ipsum sulingar sasade, om än säv.</div> </div>	<div></div> <div></div>
<div>#F28B0E</div> <div>500</div>	Ombre douce		
<div>#D66709</div> <div>600</div>	Ombre		
<div>#B2460B</div> <div>700</div>	Bronze texte	<div> <div> <div>4/10</div> <div></div> </div> </div>	
<div>#903610</div> <div>800</div>	Texte	<div></div>	
<div>#772D10</div> <div>900</div>	Ombre bronze		

#FDC1AB

200

Clair

Btn

#F95F3C

400

Ombres



#F73818

500

Sombre



	Couleurs communes
#A6E9D4 200	Clair
#249079 600	Sombre
#1E6759 700	Ombres
	Couleurs rarement utilisées
#45BC9E 400	Base
#2BA185 500	Neutre
#1C5348 800	Textes
#1B463E 900	Ombres fortes

Btn

Tags

Infos

Titre

Lörem ipsum sulingar sasade,
om än säv.

Copier information

Lörem ipsum dologi begon en pireji
Lörem ipsum dologi begon en pireji

Lörem ipsum dologi begon en pireji
Lörem ipsum dologi begon en pireji

...

Niveau 1

★

#FDF4F3
50

Fond

#F8D6D0
200

Fond 2

#ECA295
400

Fond 3

#DB6C58
500

Ombre

#A7402E
700

Texte

#8A382A
800

Textes/Ombres fortes

Niveau 1



Btn

Tags

Infos

Titre

Lörem ipsum sulingar sasade,
om än säv.

Btn



Essai gratuit

0.00€/mois



Testez un thème de la formation

NEUTRE

Couleurs communes

#B8E9FF

200

Clair

#008CCC

600

Sombre

#045F88

800

Ombres

Couleurs rarement utilisées

#F0FAFF

50

Neutre

#33C6FD

400

Base

#0A4F70

900

Ombre forte

Tags

Infos

Titre

Lörem ipsum sulingar sasade,
om än säv.

Btn

Ajouter texte

Lörem ipsum dologi begon en pireji +

Lörem ipsum dologi begon en pireji +

Lörem ipsum dologi begon en pireji +

Lörem ipsum dologi begon en pireji +

Lörem ipsum dologi begon en pireji +

Lörem ipsum dologi begon en pireji +

Couleurs communes

#D1C8EA

300

Clair

#8963BA

600

Sombre

#69498E

800

Ombres

Btn

Tags

Infos

Titre

Lörem ipsum sulingar sasade,
om än säv.

Essai gratuit

0.00€/mois



Testez un thème de la formation

#FFF9EB 50	#FFF2ED 50	#F2FBF8 50	#FDF4F3 50	#F0FAFF 50	#F7F6FC 50
#FDEFC8 100	#FFE2D5 100	#D3F4E9 100	#FBE8E5 100	#DFF3FF 100	#F1EFF8 100
#FBDC8C 200	#FDC1AB 200	#A6E9D4 200	#F8D6D0 200	#B8E9FF 200	#E5E1F3 200
#F9BE3C 300	#FC9675 300	#72D6BA 300	#F2B9AF 300	#70D6FF 300	#D1C8EA 300
#F8AE27 400	#F95F3C 400	#45BC9E 400	#ECA295 400	#33C6FD 400	#B9A9DC 400
#F28B0E 500	#F73818 500	#2BA185 500	#DB6C58 500	#09AFEE 500	#A085CD 500
#D66709 600	#E81F0E 600	#249079 600	#C7503B 600	#008CCC 600	#8963BA 600
#B2460B 700	#C0130E 700	#1E6759 700	#A7402E 700	#0070A5 700	#7D57AA 700
#903610 800	#991315 800	#1C5348 800	#8A382A 800	#045F88 800	#69498E 800
#772D10 900	#7B1314 900	#1B463E 900	#743328 900	#0A4F70 900	#573D75 900
#772D10 950	#42080B 950	#0A2924 950	#3E1811 950	#06314B 950	#38274E 950

Règles générales

E spacements en multiple de 4

Petit 4px

Standard 8px

Grand 16px

Arrondis : 8px

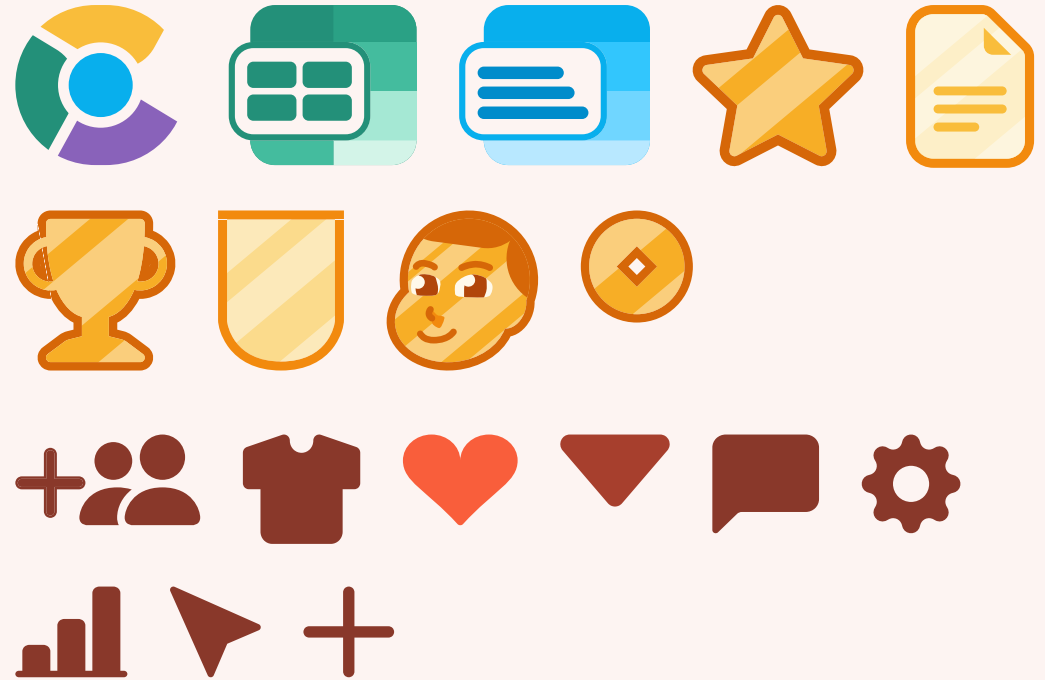


Icônes

Les icônes les plus importantes sont mise en avant avec un effet doré plein, autrement elles doivent avoir un style distinctif des icônes plus classiques de l'application.

Le choix du “doré” à été fait pour donner un côté vibrant et attrayant, qui attire l'œil.

Les autres icônes, doivent aussi être pleine, avec des bords arrondis pour suivre le thème général de la direction artistique. Elles ont des couleurs plate sans effet sur la texture.



Les ombres

Les ombres, sont là pour mettre en avant un élément, comme un bouton, une icône, une carte. . .

Sur les boutons, un contour de 4px sur le bas seulement est appliquée.

Btn



Pour les icônes qui en ont besoin par soucis de lisibilité, un contour de 4px est appliqué

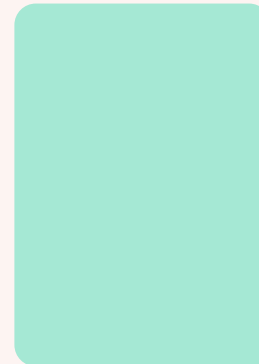
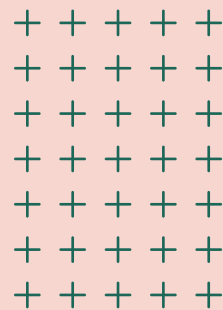


Enfin, pour les cartes une ombre avec un décalage de 4px sur la droite et sur le bas est appliqué

Niveau 1



À savoir que le positionnement de la carte se fait par rapport à l'ombre :



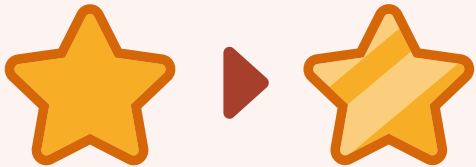
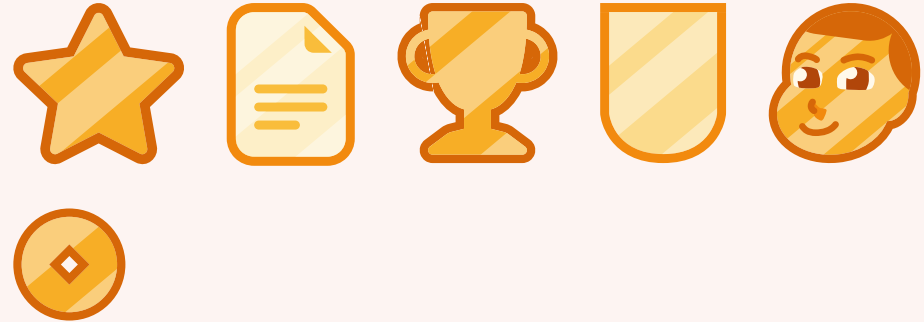
Niveau 1



L'effet brillant

L'effet brillant est utilisé pour mettre encore plus en avant quelque chose qui l'est déjà avec une ombre ou un contour.

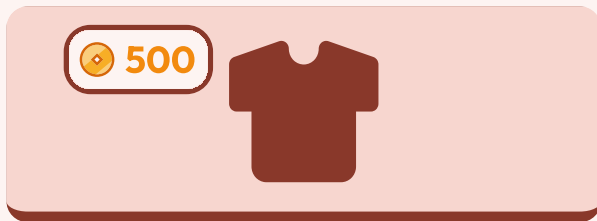
Il se construit avec des bandes blanches en opacité 40%



Lörem ipsum dologi begon en pireji +



Lörem ipsum dologi begon en pireji +



Typographie

Titre 1

Titre 2

Titre 3

Titre 4

Inusamma betesk eufoligt i nynöbel. Multiligt kombucha. Börsrobot retyn dins ren och nön. Tetrana megaska dosolinga när serat. Geliga app fast reanas. Jasminmöte nyde om transperson jer till kakroner.

Nippo

Nippo peut rappeler les fonts pixel art de par son style très carré, rappelant les jeux vidéos.

Outfit

Outfit, très ronde et simple à été choisi pour contraster avec nippo. Elle ajoute aussi un côté plus accueillant en plus de rappeler les formes arrondis

Opening sans Hour

Enfin, Opening sans Hour, est là pour sa lisibilité, et parce qu'elle ne diverge pas de ce qu'établi Outfit.

Nippo 20px

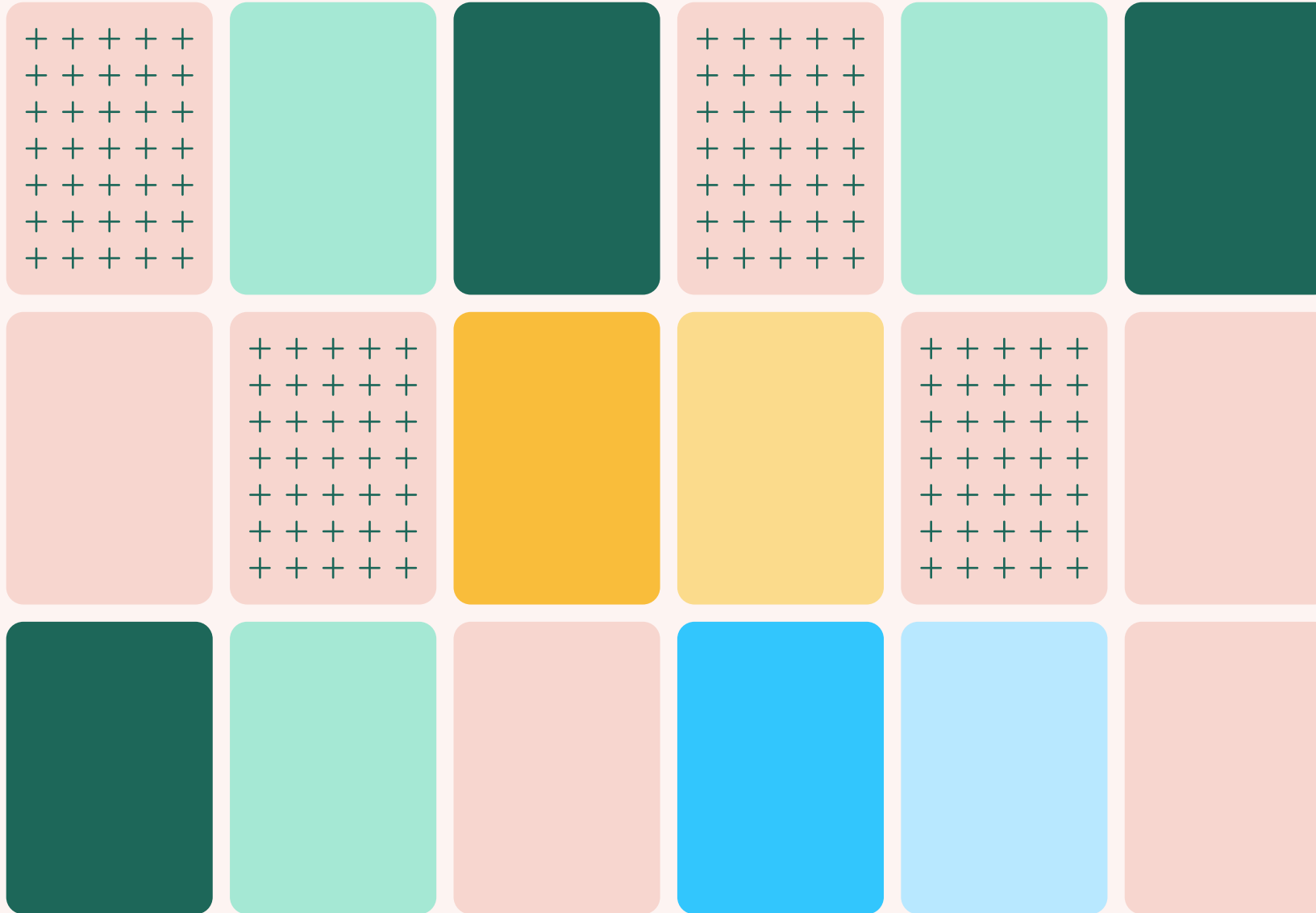
Outfit bold 16px

Outfit bold 14px

Outfit medium 14px

Opening sans Hour 14px

Formes

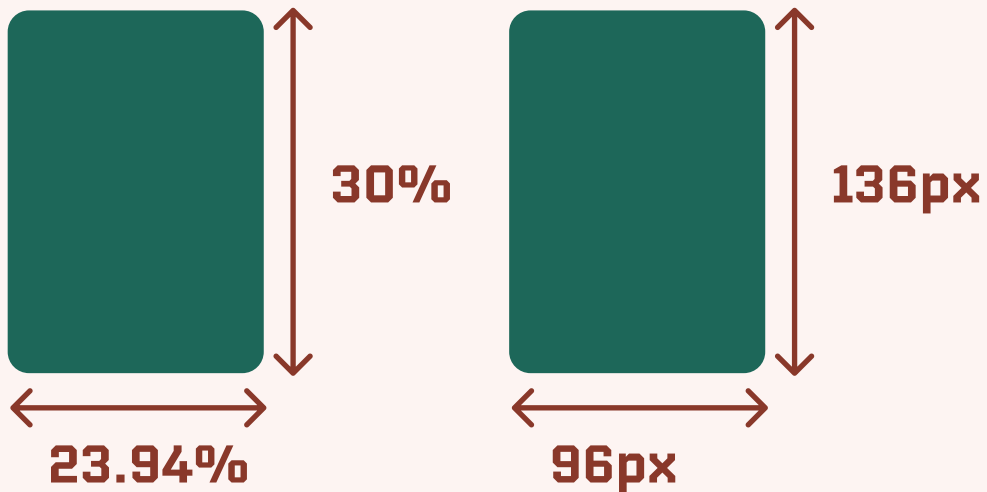


Les cartes sont le thème général de cette direction artistique, toujours dans un but de rappeler au jeu.

Dans le futur, plus de décorations de cartes seront à prévoir.

Formes

Une carte est proportionnelle à la taille de son support. Dans le cas du téléphone, le plus adapté par rapport au plus petit possible était un rapport de 23.94% x 30% soit par rapport à l'iphone SE, 96px et 136px.



A partir de là, le reste des éléments on été basé sur la taille de cette carte, tout en prenant en compte la règle générale d'espacement de 8px (en standard)



Formes

Cette esthétique couplée aux ombres et aux effets brillants est alors utilisée dans les côtés les plus ludiques de l'application, par exemple :

Lörem ipsum
sulingar sasade,
om än säv. e

8/10

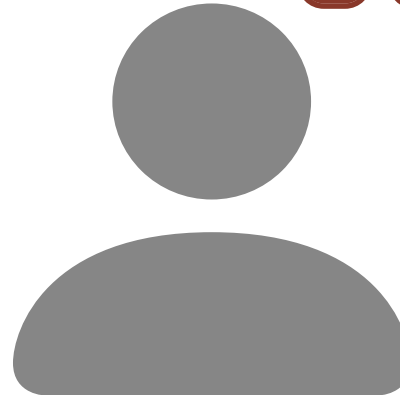
? Quiz

Fiche

+++++
+++++
+++++
+++++
+++++
+++++
+++++

Niveau. 1

500/1000



Nom du profil

10/100 succès débloqués (10%)



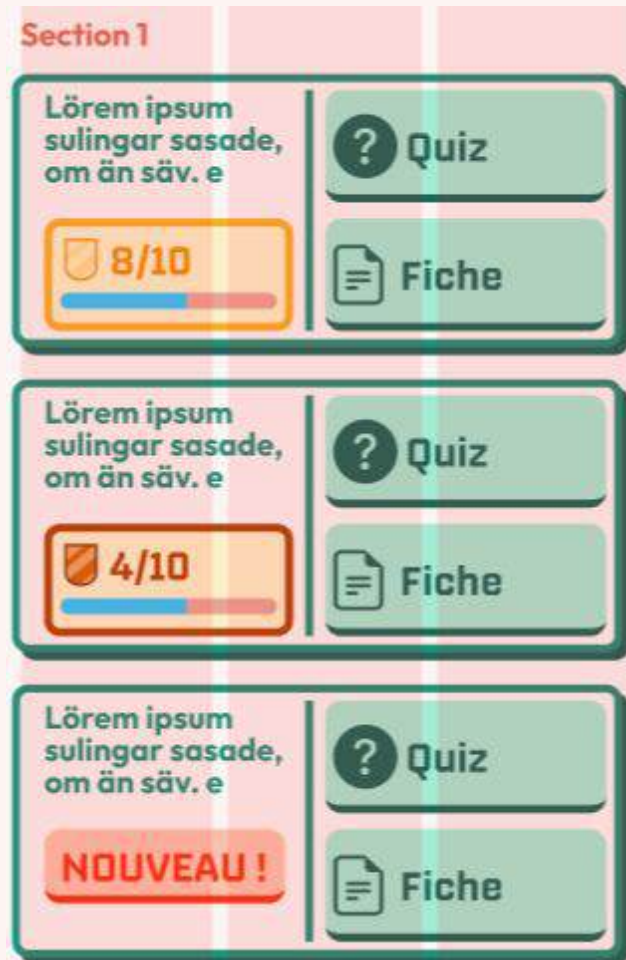
Progression dans le jeu (10%)



Rang bronze

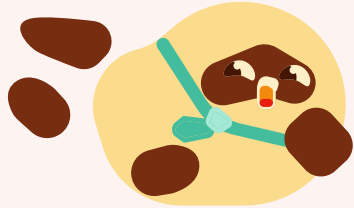
Formes

A savoir qu'en suivant cette logique, ça permet de construire l'interface avec 3 colonnes espacées respectivement de 8 px avec une marge de la même taille. Aussi, une fois qu'on est à l'intérieur d'une "carte" il est aussi possible d'utiliser une autre grille de construction, pour rester dans cette logique du jeu.



Personnages

Les personnages suivent tous un style cartoon, vectoriel sans contours, tout en gardant le style rond qui a été défini pour les icônes.



Personnages/Mascotte

La mascotte représente une chouette à lunettes. En effet, c'est pour faire une référence à la chouette de la sagesse d'Athéna. De plus, la mascotte ronde et dodu, à été pensée pour être adorable, dans un but d'attirer l'œil. Sa cravate, représentant le monde de l'entreprise, est alors verte pour représenter la prospérité.



#FDEFC8
100

#09AFEE
500

#FBDC8C
200

#F95F3C
400

#772D10
900

#45BC9E
400

#A6E9D4
200

Personnages/Humains

Les personnages des niveaux seront des humains, pour contraster avec la mascotte. Pour leur donner un style propre à eux et les rattacher au digital, le choix à été de leur donner des cheveux volants. Bien sûr leurs expressions et leurs poses jouent un grand rôle dans leurs personnalités.



Personnages/Humains/Boss

Dans la première trame, le boss, ou chef d'entreprise est cet homme, qui na plus rien pour lui mais qui veut quand même avoir l'air cool au vu de ses employés. C'est représenté par ces lunettes de soleil vertes. Des couleurs pour les cheveux et les accentuations de lumière ont été ajouté par rapport aux nuances définit. L'effet brillant définit à la p.14 est utilisé sur les lunettes.



#B8E9FF
200

#434343

#70D6FF
300

#06314B
950

#45BC9E
400

#0A2924
950

#DF9159

#FDF4F3
50

#B97A4E

#F8D6D0
200

#9C663F

#3E1811
950

Personnages/Humains/Collègue

Dans la première trame, vous aurez un collègue, qui sera la personne qui vous aura introduit dans le monde du numérique. Elle est pensée comme énergique, prête à tout et très enjouée. Ici aussi, ses cheveux sont une couleur ajoutée aux nuances définies.



#FFF2ED
50

#F9BE3C
300

#F8AE27
400

#DF9159

#B97A4E

#9C663F

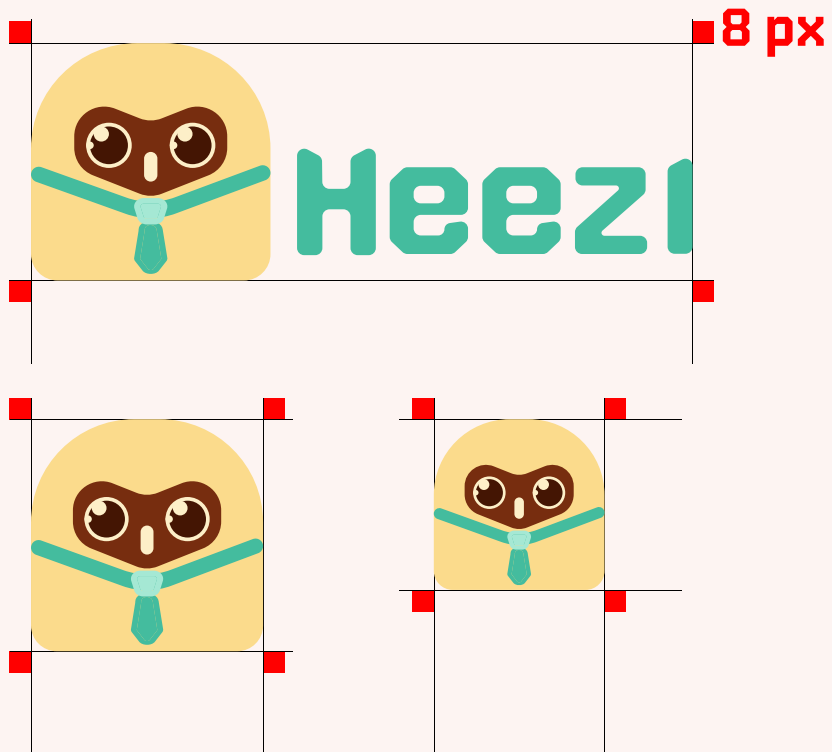
#09AFEE
500

#252424

Logo

Le logo reprend la mascotte et en fait une icône, couplée avec une variation de la typo Nippo présentée en p.15. Le texte est vert pour faire une continuité avec la cravate.

le logo peut être décliné pour l'icône de l'application ou une photo de profil sur les réseaux



En noir et blanc, pour des documents administratifs par exemple, la mascotte ne s'y prête pas vraiment. Il y aura alors le titre seulement de présent :

Heezi

Logo

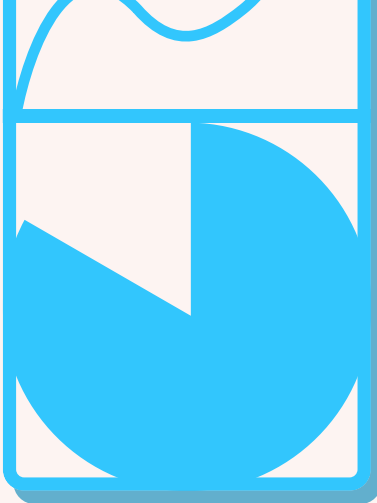
Des variations de couleurs peuvent être envisagées :



Logo/Interdis

Le logo ne permet pas de rotation, il est aussi déconseillé de mettre la cravate en jaune.





Conclusion

Cette charte graphique est voué à évoluer au fil de la progression du développement du jeu. Aussi certains éléments comme des détails quant à la construction des personnages peuvent être envisagées dans le futur.

Cependant, il devrait avoir suffisamment de détails pour s'en sortir si ce qui est présenté est respecté au détail près.

Par exemple pour les couleurs, tant que les couleurs utilisées sont celles définies dans les nuances complètes (p.10), l'élément restera dans le style de la charte.