



Les Chacals

Charte graphique et règles de contribution

Valable depuis août 2018

Version 0.0.1



Table des matières

Table des matières	2
Présentation et principes	4
Logotype	5
Liste des formats du logo	6
Conseils d'utilisation du logo	8
Palette de couleurs	11
Combinaison des couleurs	12
Valeurs d'opacité communes	12
Règles de design	13
Géométrie	13
Élévations et chevauchements	14
Typographie	17

Imagerie et expression	20
Photographies, illustrations et diagrammes	20
Iconographie	21
Interactions	21
Animations	22
Textes et communication	23
Formats de données	24
Références	26
Contacts	27
Copyright	28

Présentation et principes

La présente charte graphique apporte un ensemble de règles et de conseils à appliquer sur les différents supports visuels (web, documents papier, vidéo, ...) auxquels l'image de marque de l'émission LES CHACALS, produite par l'association SPICEVENT, est associée ; cela, afin de garantir la cohérence et l'homogénéité de l'identité visuelle de la marque dans toutes ses utilisations.

Ce document est figé depuis août 2018 et ne possède pas de durée de validité autre que celle engendrée par une modification ultérieure du présent document. Pour tout renseignement supplémentaires sur les règles décrites, leur évolution et pour obtenir des conseils concernant l'utilisation de l'identité visuelle de l'émission LES CHACALS, vous pouvez contacter directement l'association en vous référant au chapitre « Contact ».

Toute mauvaise utilisation des éléments graphiques et tout non-respect des règles imposées dans les pages ci-après nous autorise à réclamer la rectification des éléments graphiques concernés, le retrait immédiat de ces éléments à l'exposition publique et la révocation temporaire ou définitive d'un contrat dans le cadre d'un partenariat. Des dérogations à cette charte peuvent être accordées uniquement après l'accord explicite de la part de l'association SPICEVENT.

Depuis août 2018, l'identité visuelle de l'émission LES CHACALS suit les préceptes des mouvements connus sous le nom de « flat design » et « material design », dont le principal objectif est d'alléger les graphismes en les épurant, tout en leur donnant du sens, de la cohérence et un certain dynamisme.

Note : la présente charte graphique ne s'applique pas à l'association SPICEVENT.

Logotype

Le logo de l'émission LES CHACALS constitue son identité visuelle la plus forte. Il ne doit, en aucun cas, être négligé. Aucune version ancienne du logo ne doit être utilisée, seule la version actuelle et ses déclinaisons sont autorisées.

Le logo de l'émission LES CHACALS est un logo monochrome. Il est destiné à être utilisé, soit dans sa version « noire » dans un contexte d'affichage lumineux, soit dans sa version « blanche » dans un contexte d'affichage sombre. Le logo peut toutefois revêtir une couleur uniforme dans des cas bien précis (voir ci-après).

Le logo de l'émission LES CHACALS a été conçu vectoriellement : aucune déformation du logo (flou, pixellisation, déformation géométrique, etc.) ne sera tolérée. Si le logo d'origine ne convient pas aux contraintes d'affichage du support graphique le recevant, des versions alternatives du logo peuvent être utilisées.

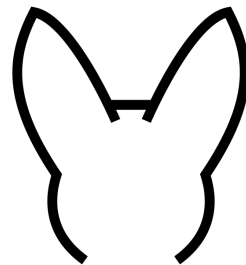
Le logo de l'émission LES CHACALS doit conserver un « espace vital » autour de lui. C'est-à-dire que les marges présentes autour du logo doivent être égales au moins au tiers de sa taille. Il ne peut, en aucun cas, être chevauché par un autre composant visuel, ni se retrouver tronqué. Le logo de l'émission LES CHACALS ne doit pas mesurer moins de 16px sur un écran et moins 1cm de large sur un support imprimé.

À la demande, SPICEVENT est apte à vous fournir le logo de l'émission LES CHACALS, dans le format souhaité, à la taille et à la couleur voulue.

Liste des formats du logo



Format original du logo, noir sur fond transparent, avec texte
(version à privilégier systématiquement)



Format sans texte, noir sur fond transparent
(à utiliser pour des petites tailles d'affichage)



LES CHACALS

Formation avec texte à droite, noir sur fond transparent

(à utiliser dans les zones horizontales allongées quand le texte est nécessaire)

Conseils d'utilisation du logo



LES CHACALS
sur Futuradios

Les anciens logos ne doivent pas être utilisés.



Cette version est la seule version valable (ainsi que ses déclinaisons).



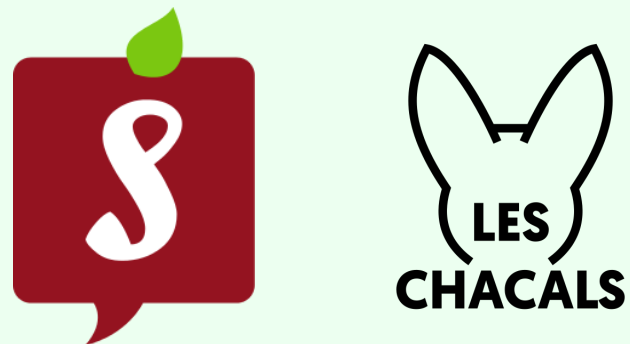
Le logo ne doit pas être déformé ou retourné. Les proportions doivent être identiques à l'image d'origine.



Notre conseil : restaurer les proportions et le sens du logo, ou demander à l'association SPICEVENT d'en générer un nouveau, dans le bon format.



L'utilisation du logo doit se faire en respectant son espace vital. Ici, les deux logos sont bien trop proches.



Notre conseil : espacer les deux logos de telle manière que marge d'au moins un tiers de la largeur du logo de l'émission LES CHACALS soit respectée.



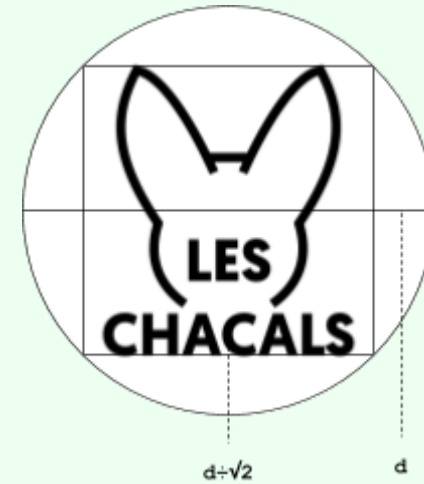
L'utilisation du logo doit se faire dans sa version optimale. La qualité ne doit pas s'en trouver dégradée.



Notre conseil : demander à l'association SPICEVENT de générer un nouveau logo aux dimensions adaptées.



Le logo ne doit pas être tronqué.



Notre conseil : réduire la taille du logo de telle façon que la largeur du logo fasse au plus $1 \div \sqrt{2}$ fois le diamètre du cercle circonscrit.

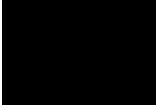



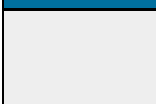



Le logo doit être visible. Son contexte d'utilisation doit offrir un contraste suffisant.



Notre conseil : opter pour la version blanche du logo ou revoir son contexte d'utilisation.

Palette de couleurs

Aperçu	Nom	Code hexa #rrggbb	R, G, B	H, S, L	C, M, Y, K	Teinte pantone la plus proche
	Noir	#000000	0, 0, 0	0°, 0%, 0%	0%, 0%, 0%, 100%	-
	Blanc	#FFFFFF	255, 255, 255	0°, 0%, 100%	0%, 0%, 0%, 0%	-
	Jaune	#FFDA4A	255, 218, 74	48°, 100%, 65%	0%, 15%, 71%, 0%	Pantone P 4-7 U (#FFDA4D)
	Bleu cæruleum	#00709F	0, 112, 159	198°, 100%, 31%	100%, 30%, 0%, 38%	Pantone P 113-15 C (identique)
	Gris très clair	#EEEEEE	238, 238, 238	0°, 0%, 93%	0%, 0%, 0%, 7%	-
	Gris clair	#CCCCCC	204, 204, 204	0°, 0%, 80%	0%, 0%, 0%, 20%	-

Combinaison des couleurs

Texte	Noir	Bleu cæruleum	Noir	Bleu cæruleum	Noir	Blanc	Blanc	Jaune
Fond	Blanc	Blanc	Gris très clair	Gris très clair	Jaune	Bleu cæruleum	Noir	Noir
Utilisation	Texte	Liens	Texte secondaire	Liens secondaires	Mise en valeur & boutons	Encarts & boutons	Menus	Liens de menus
Bordures	Non	Gris clair optionnel	Gris clair optionnel	Gris clair optionnel	Non / même couleur	Non / même couleur	Blanc optionnel	Non
Exemple	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum	Lorem ipsum

Valeurs d'opacité communes

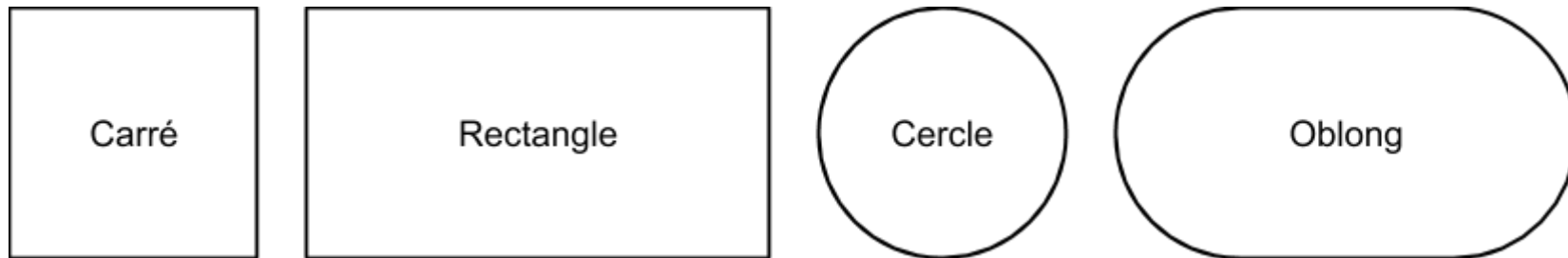
Note : les codes couleurs indiqués correspondent aux couleurs RGB résultant du mélange entre les 2 couleurs avec couche alpha.

Sur noir	Sur bleu cæruleum	Sur jaune	Sur gris très clair	Sur blanc	Qualificatif	Valeur
#FFFFFF	#FFFFFF	#000000	#000000	#000000	Opaque	100%
#C7C7C7	#C7E0EA	#383010	#343434	#383838	Semi-opaque	78%
#8A8A8A	#8ABDD3	#756422	#6D6D6D	#757575	Moyen	54%
#424242	#4295B8	#BDA137	#B0B0B0	#BDBDBD	Semi-transparent	26%

Règles de design

Géométrie

L'un des principes fondamentaux du "flat design" est d'utiliser des formes très simples et épurées. Les formes admises pour les constructions géométriques sont les suivantes :

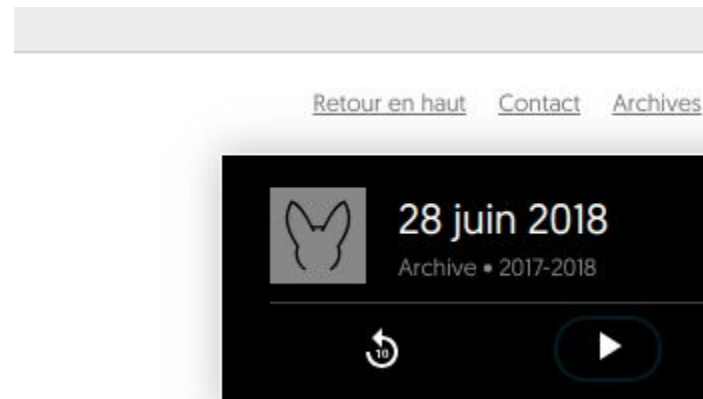


Ces formes peuvent être reprises pour délimiter des paragraphes, des champs de formulaires, des photos, etc. La forme arrondie figure également sur les illustrations de type "bandeau". Exemple :



Élévations et chevauchements

Contrairement aux règles fixées par le "material design", la notion d'élévation n'est pas caractérisée systématiquement par la présence d'une ombre. Seule la démarcation d'un élément sortant du contexte graphique global de la page peut en bénéficier. Par exemple, le player du site leschacals.fr est présent dans le "viewport" mais se détache du reste. En effet, il ne suit pas le "scroll" du document. C'est pourquoi il se démarque du reste du contenu grâce à une légère ombre portée. Afin de marquer vraiment cette différence, l'ombre possède une étendue assez grande tout en restant diffuse (32px de largeur).











Il est également accepté des chevauchements visuels entre éléments rectangulaires (ou carrés), tant que cela ne vient pas masquer le contenu (à l'exception des images de fond) et la compréhension. Quelques exemples :



Bientôt...

Les Chacals seront de retour sur le Web.

Rejoignez Les Chacals en direct

 01.83.62.07.46 Téléphone	 07.712.0.8.9.10 SMS - CHACALS + Votre message
 #les-chacals Discord	 Les Chacals Officiel Skype
 /leschacals Facebook	 /leschacals Messenger
 @leschacals Twitter	 @leschacalsoff Instagram
 Les Chacals YouTube	 @leschacalsoff Snapchat

Le texte peut parfois être amené à chevaucher une image. Il convient alors de le placer sur un "skim-gradient" afin de conserver sa lisibilité. Les couleurs utilisées sont généralement blanc pour le texte et noir (transparent) pour le dégradé en surimpression de l'image. Exemple :



Typographie

Nous avons fait le choix d'une police unique pour LES CHACALS : [Geomanist](#).



Note : la typo de la présente charte graphique répond aux normes de la charte graphique de Spicevent.

Quelques principes d'utilisation de la typographie

Élément	Taille	Épaisseur	Style	Interlignage	Marges extérieures	Marges intérieures	Commentaire
Texte courant	16px / 12pt	400 - Regular	Normal	1.5	∓16px	-	-
Liste à puce	Hérité	Hérité	Hérité	Hérité	∓16px	≠40px	Retrait à chaque niveau de 40px. Puces rondes
Texte en emphase	100%	600 - Regular	Normal	Hérité	Hérité	-	-
Texte agrandi	131.25%	Hérité	Hérité	Hérité	Hérité	-	-
Texte rétréci	75%	Hérité	Hérité	Hérité	Hérité	-	-
Texte condensé	Hérité	Hérité	Hérité	1.125	Hérité	-	-
Titre de niveau 1	32px / 24pt	600 - Medium	Normal	1.125	∓21.44px	-	-
Titre de niveau 2	24px / 18pt	600 - Medium	Normal	1.125	∓19.92px	-	-

Titre de niveau 3	18.72px / 14pt	600 - Medium	Normal	1.125	∅18.72px	-	-
Titre de niveau 4	16px / 12pt	600 - Medium	Normal	1.125	∅21.28px	-	-
Titre de niveau 5	13.28px / 10pt	600 - Medium	Normal	1.125	∅22.1776px	-	-
Titre de niveau 6	10.72px / 8pt	600 - Medium	Normal	1.125	∅24.9776px	-	-
Citation	18.72px / 14pt	400 - Regular	Italique	1.5	∅18px / ⇔40px	⇐18.72px	Bordure à gauche : 2px, gris clair
Lien	Hérité	Hérité	Hérité	Hérité	-	-	Texte souligné
Bouton	14px / 10.5pt ou 21px / 15.75pt	600 - Medium	Normal	Hérité	-	∅8px / ⇔24px ou ∅8px / ⇔16px	Texte en majuscules, espacement des caractères : 1px
Libellés de formulaire	14px / 10.5pt	500 - Book	Normal	Hérité	-	-	Texte en majuscules, espacement des caractères : 1px

Imagerie et expression

Photographies, illustrations et diagrammes

L'utilisation des photographies est un des atouts phares de la communication et notamment sur le Web. C'est pourquoi les photos doivent être le plus en accord possible avec les tendances actuelles et doivent véhiculer un message et une image forte. Quelques règles à appliquer issues directement des règles du "Material Design" :

- Préférer les illustrations pour les concepts abstraits.
- Préférer les photographies pour les situations concrètes.
- Ne pas utiliser des photos issues de banques d'images de type "stock-photo". Quand c'est possible, préférer des photos naturelles, qui racontent des histoires ou transmettent une émotion. La photo de sujet isolé est acceptée dans le cas où le contenu associé à cette photo concerne directement le sujet. [Unsplash](https://unsplash.com) est généralement un bon fournisseur.
- Toujours avoir un sujet sur lequel focaliser.
- Ne jamais découper la photo de telle façon que le point de focalisation disparaisse.
- Respecter au mieux la "règle des tiers" (qui consiste à découper une image en 3 lignes et 3 colonnes, ce qui forme 2 segments horizontaux et 2 segments verticaux ; le sujet de la photo ou les lignes fortes qui s'en dégagent doivent être placés à l'intersection des segments ou sur l'une de ces lignes).
- Toujours utiliser des photos de bonne qualité par rapport au support où elles sont utilisées. Aucune photo ne doit apparaître pixellisée ou floue.

- Une photo ne doit pas être seule véhiculatrice d'un message. Toujours proposer une légende ou un texte alternatif (à l'exception des bannières décoratives).
- Une miniature ne doit pas comporter une photo trop complexe au risque de rendre sa lecture incompréhensible.
- Les illustrations et les diagrammes doivent respecter les règles de cette charte graphique, sur l'utilisation des formes, de la typographie, des couleurs, etc.
- Le choix du diagramme doit être adapté aux données qu'il représente. Sa lecture doit pouvoir se faire de façon naturelle et doit représenter la réalité sans la maquiller.

Iconographie

L'iconographie employée et à privilégier est celle proposée par Google : <https://material.io/tools/icons/>

Alternativement, la librairie Fontawesome (version gratuite) peut être utilisée : <https://fontawesome.com/free>

Interactions

Dans le cadre d'une utilisation interactive des supports visuels, la règle à respecter est simple : l'utilisateur ne doit jamais avoir l'impression qu'on le force à effectuer une opération sans son consentement ou qu'il ne peut pas annuler une opération qu'il aurait effectuée par erreur. Il ne doit pas plus avoir l'impression que ce qui lui est demandé pourrait être réalisé de façon automatique (traitements redondants, etc.) Par exemple, la suppression d'un élément ne devra jamais être effectuée sans

confirmation préalable, mais la suppression d'un ensemble d'éléments doit se faire avec un choix multiple : Confirmer pour tous les éléments, Confirmer pour chacun d'entre eux, ou Annuler.

Animations

Les animations peuvent être présentes dans 2 contextes bien distincts : la vidéo (motion design) et l'interface utilisateur.

Quelques règles à appliquer issues directement du "Material Design" :

- Les animations doivent apporter du sens à l'expérience de l'utilisateur et donner une impression de fluidité et de naturel lors de son parcours.
- Les animations doivent répondre aux gestes de l'utilisation et suivre, au mieux, les règles de la physique (inertie, gravité, etc.)
- Les animations ne doivent jamais se dérouler de façon linéaire. Privilégier les animations qui accélèrent au début et ralentissent à la fin (easing).
- Les animations doivent avoir une durée proportionnelle à la dimension des objets qu'elle concerne et à la distance qu'ils parcourent.
- L'utilisateur ne doit jamais avoir l'impression de patienter à cause d'une animation.
- L'utilisateur ne doit jamais se sentir déstabilisé à cause d'une animation trop rapide ou trop conséquente.

- Il est toléré de ralentir certains procédés de calculs trop rapides ou d'ajouter des délais de traitement factices afin que l'utilisateur puisse constater le bon fonctionnement des opérations qu'il entreprend. Toutefois, il ne faut jamais que ces délais factices excèdent 3 secondes.

Textes et communication

L'expression et la représentation du texte doit respecter ces quelques règles issues directement du "Material Design" :

- Le choix de représentation du texte, des titres et des sous-titres doit toujours se faire de telle façon que les informations ne donnent jamais l'impression d'être sur le même plan visuel, si ces informations n'ont pas la même importance.
- Les messages doivent toujours s'adresser aux utilisateurs.
- Les messages véhiculés à un utilisateur doivent aller à l'essentiel, être raccourcis le plus possible et utiliser des termes simples et communs pour que ces messages soient bien compris en un clin d'œil (cette charte graphique n'est pas un exemple en la matière). Dans le cas où ce n'est pas possible, proposer un message court qui occulte les informations superflues et un moyen de consulter les détails. Par exemple, préférer "Chargement du podcast" à "Mise en mémoire des données audio". Préférer "Message envoyé" à "Le message a bien été envoyé".
- Utiliser des nombres dès que cela est possible. Par exemple, préférer "20 fichiers en attente" plutôt que "Vingt fichiers en attente".
- Les messages véhiculés doivent toujours avoir un côté amical et "user-friendly". L'utilisation de smileys et emojis est encouragée tant qu'elle est modérée.

- Les liens et les boutons d'action doivent avoir des verbes d'action en guise de libellé. Éviter l'utilisation des termes comme "OK", "Valider", "Soumettre" quand ils peuvent être remplacés par des verbes plus pertinents ("Télécharger", "Supprimer", "Modifier", "Annuler", etc.)
- Si un texte qualifie un contrôle qui peut avoir plusieurs états, il vaut mieux que le texte indique l'état de ce contrôle plutôt que les différents états possibles. Par exemple il vaut mieux privilégier la phrase "Vous recevez des notifications toutes les semaines" à "Ce bouton permet d'activer ou désactiver la réception de notifications".
- Les messages de retour d'opération ne doivent pas être absents et doivent rester simples. Si possible, il faut toujours proposer un retour en arrière. Par exemple, il faut préférer "Les éléments ont été supprimés [Annuler]." à "252 fichiers ont été enlevés de la liste."
- Ne pas ajouter de ponctuation superflue dans les libellés de formulaires (pas de deux-points après un libellé), dans les phrases de description seules (pas de point à la fin de ces phrases).
- Quand une phrase qualifie une action et un but, toujours commencer par le but. Cela indiquera plus facilement à l'utilisateur comment il doit réaliser ce qu'il cherche à faire. Par exemple, préférer "Pour ajouter une image, faites-la glisser dans la zone" plutôt que "Faites glisser des images dans cette zone pour les ajouter".

Formats de données

Élément	Quand utiliser ?	Formatage	Exemples
Horaires	Dans une phrase, pour indiquer un horaire	H'h'[MM] (format 24h)	21h 23h30 21h00

Heure précise	Quand un horaire ou une date relative ne convient pas	H:MM (format 24h)	7:23 18:00 04:12
Date relative	Quand un contenu s'inscrit dans le temps, sans répétition	Il y a xxx Dans xxx Avec des unités non abrégées Avec un seul nombre Ne jamais déborder	Il y a 2 semaines Dans 3 heures Hier Demain Avant hier Après demain Dans 4h Il y a 5 heures et 8 minutes Il y a 34 heures → Il y a 2 jours
Date précise	Quand la date est une notion importante (événement) ou qu'utiliser une date relative n'a pas de sens	Format long : DD MMMM [YYYY] Format court : DD/MM/YYYY	24 août 2018 24/08/2018 24 août 2018 24.08.2018 08.24.2018 Il y a 32 semaines

Références

- Règles du Material Design : <https://material.io/design>
- Icônes Material : <https://material.io/tools/icons/>
- Icônes Fontawesome : <https://fontawesome.com/free>
- Typo Geomanist : <http://atipofoundry.com/fonts/geomanist>
- Site de photos Unsplash : <https://unsplash.com/>
- Règle des tiers en photographie : https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A8gle_des_tiers
- Site des Chacals : <https://leschacals.fr>
- Site de Spicevent : <https://spicevent.com>

Contacts

Service communication – Spicevent

Christopher Machicoane-Hurtaud

51 BIS CHEMIN DE NANTES

44140 GENESTON

Adresse e-mail : christopher.mh@spicevent.com

Merci de joindre vos documents graphiques pour toutes questions et validations de vos créations graphiques.

Copyright

Toutes les créations LES CHACALS et SPICEVENT, sauf exceptions, appartiennent à l'association SPICEVENT et sont publiées sous licence Copyright ©, tous droits réservés. Toute contrevenance (réutilisation ou modification non autorisée) de ces créations vous expose à des poursuites judiciaires.

La présente charte graphique, en version 0.0.1, peut subir des modifications à tout moment. Il est donc important de vérifier que les créations utilisant les données graphiques de l'émission LES CHACALS et de SPICEVENT restent toujours en accord avec les règles fixées avant publication.

SPICEVENT et l'émission LES CHACALS se réservent le droit de modifier des règles de la présente charte graphique et d'en éditer une nouvelle version dont certains points peuvent être notifiés comme rétroactifs (au quel cas, SPICEVENT vous tiendra informé de ces modifications majeures).

En cas de doutes et pour toutes précisions, contactez-nous directement.

© 2018 - SPICEVENT - LES CHACALS. Tous droits réservés.