MANETTE DE JEUX

Une identité visuelle

Compétences travaillées :
CT3.3 : Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet.
CT5.2 : Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.

College N. VAUQUELIN TOULOUSE

Cycle 4 - Niveau 5eme

Fiche synthèse n° 04

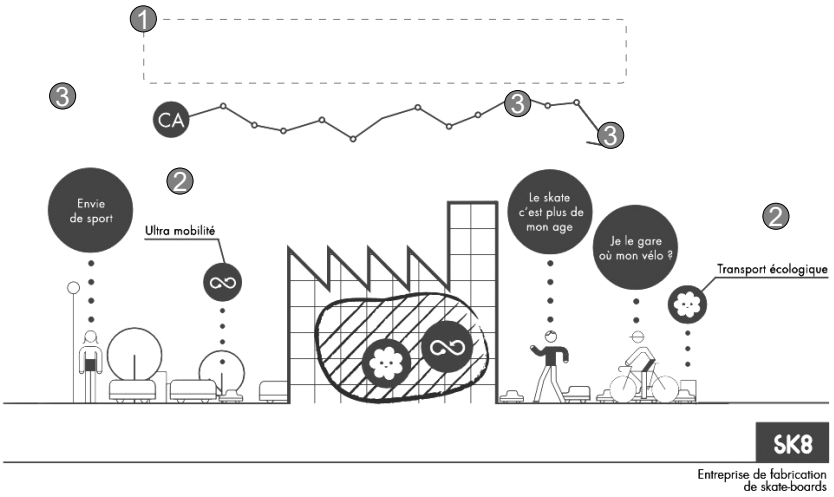
Le design est une démarche créative, au service d'une entreprise, d'un service, et dont les champs d'application sont multiples.

Le design, c'est :

- un travail
- un projet
- un projet au service d'une entreprise
- une démarche de conception et de création

Une démarche de conception et de création est nourrie par :

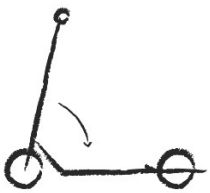
1. le contexte d'une entreprise
2. les attentes de la société
3. les besoins des utilisateurs ciblés.



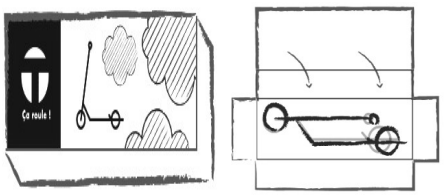
Le design, c'est :

- apporter une différence qualitative, une expérience, à un produit, une pratique.
- la maîtrise de la relation entre la forme et son sens, et la capacité d'en faire un signe.

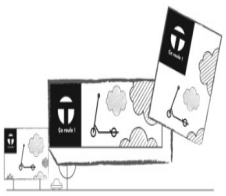
Le design est partout :



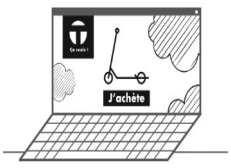
Le design de l'objet
améliorer l'existant



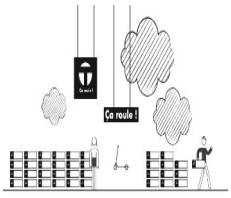
Le design packaging
penser l'emballage et créer des envies



Le design de communication
concevoir l'identité visuelle d'un produit, d'un service



Le design numérique
pour être visible et attractif sur le net



Le design espace et environnement
imaginer l'univers d'un produit et mettre en scène ses valeurs

Une charte graphique regroupe et traduit graphiquement tout l'univers et toutes les valeurs de l'entreprise (dynamisme, innovation, élégance, …), **c'est le support fondamental de toute sa communication** (interne et externe).

Le but d'une charte graphique est de conserver une cohérence graphique quels que soient les différents intervenants (graphiste, imprimeur…).

La charte graphique s'applique à définir :

- **Le logo**



pour les impressions/supports en couleur



pour les impressions/supports en noir et blanc



négatif (toujours blanc)



positif et négatif sur image

- **La Typographie (les polices de caractères)**



- **Les couleurs**

