

2.3. Charte graphique

Logotype

La version du logotype High Resolution dans sa version intégrale :



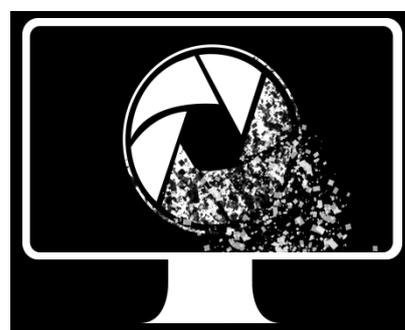
Le symbole du logotype peut s'utiliser seul pour représenter l'entreprise :



Ce symbole sert à illustrer le slogan de notre entreprise qui est « Faire le net sur le flou d'Internet. ». Nous avons choisi ce logo puisque faire le focus, c'est retirer le flou d'une image pour obtenir quelque chose de compréhensible par tout le monde. Cette action fonctionne par le diaphragme d'un appareil photo qui s'apparente au rond placé au centre de l'écran, qui représente internet sur lequel se trouve notre site.

Les déclinaisons du logotype

En fonction de la couleur de fond utilisée, le logotype peut être utilisé dans sa version blanche ou noire.

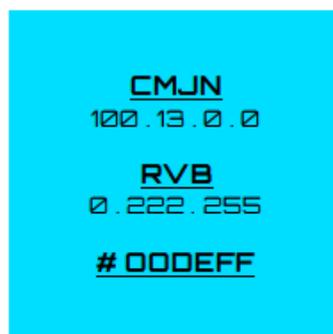


Couleurs

Couleur principale



Couleurs secondaires



Typographie

La police utilisée pour le logotype et le menu de navigation est Upheaval TT (BRK). C'est une police bitmap pour rappeler l'idée de résolution.

UPHEAVAL TT (BRK)

ITALIC :

***ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZO
123456789***

REGULAR :

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZO
123456789**

BOLD :

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZO
123456789**

BOLD ITALIC :

***ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZO
123456789***

La police utilisée pour les titres et les liens est Orbitron pour donner un aspect technologique

Orbitron

Italic :

*abcdefghijklmnopqrstu vwxyzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789*

Regular :

abcdefghijklmnopqrstu vwxyzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789

Medium :

abcdefghijklmnopqrstu vwxyzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789

Medium italic :

*abcdefghijklmnopqrstuvwx yzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789*

Semibold:

abcdefghijklmnopqrstuvwx yzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789

Semibolditalic:

*abcdefghijklmnopqrstuvwx yzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789*

Bold :

abcdefghijklmnopqrstuvwx yzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789

Bold Italic :

*abcdefghijklmnopqrstuvwx yzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789*

ExtraBold :

abcdefghijklmnopqrstuvwx yzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789

ExtraBold Italic :

*abcdefghijklmnopqrstuvwx yzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789*

Black :

abcdefghijklmnopqrstuvwx yzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789

Black Italic :

*abcdefghijklmnopqrstuvwx yzABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ0123
456789*

La police utilisée pour les paragraphes est le DejaVu Sans puisqu'il s'agit d'une police lisible même si elle est écrite en petit.

DejaVu Sans

Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123
456789

Light Italic

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123
456789*

Condensed

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789

Condensed Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789

Italic

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123
456789*

Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123
456789

Bold

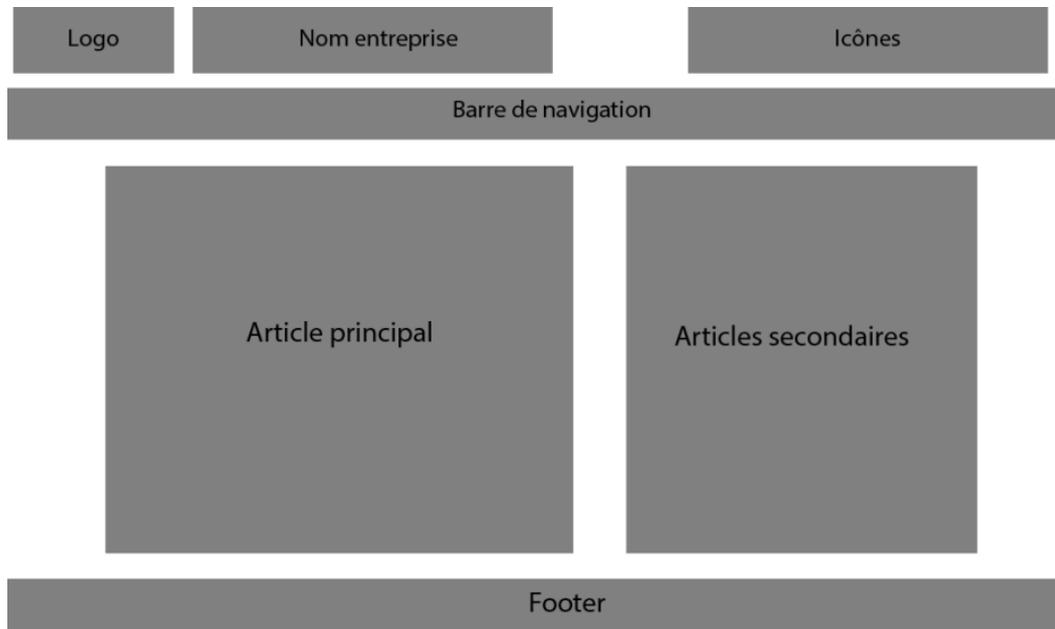
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ01
23456789**

Bold Italic

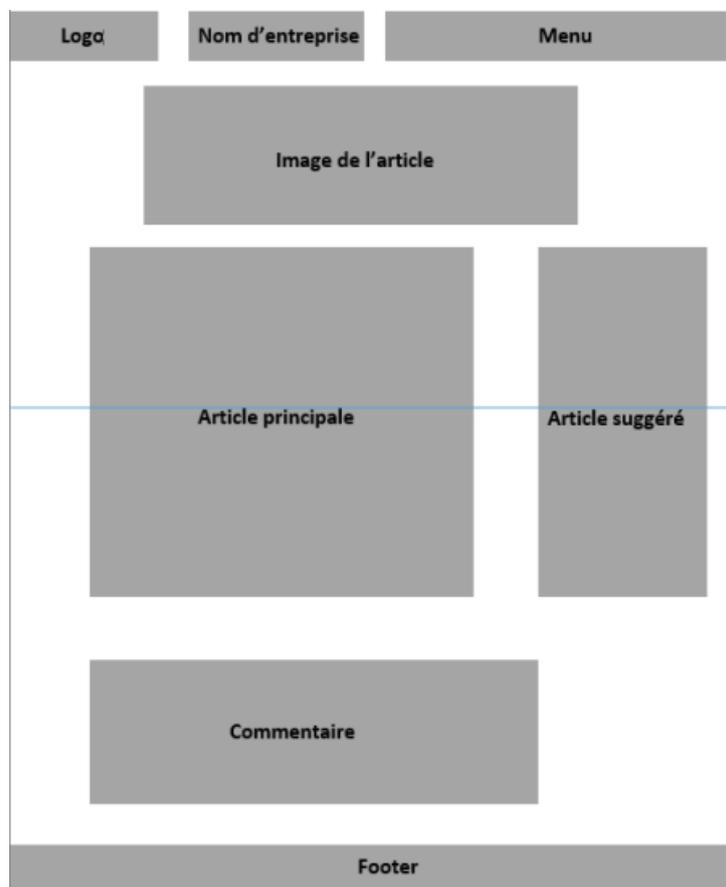
***abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ01
23456789***

6.2 Zoning

Page d'accueil

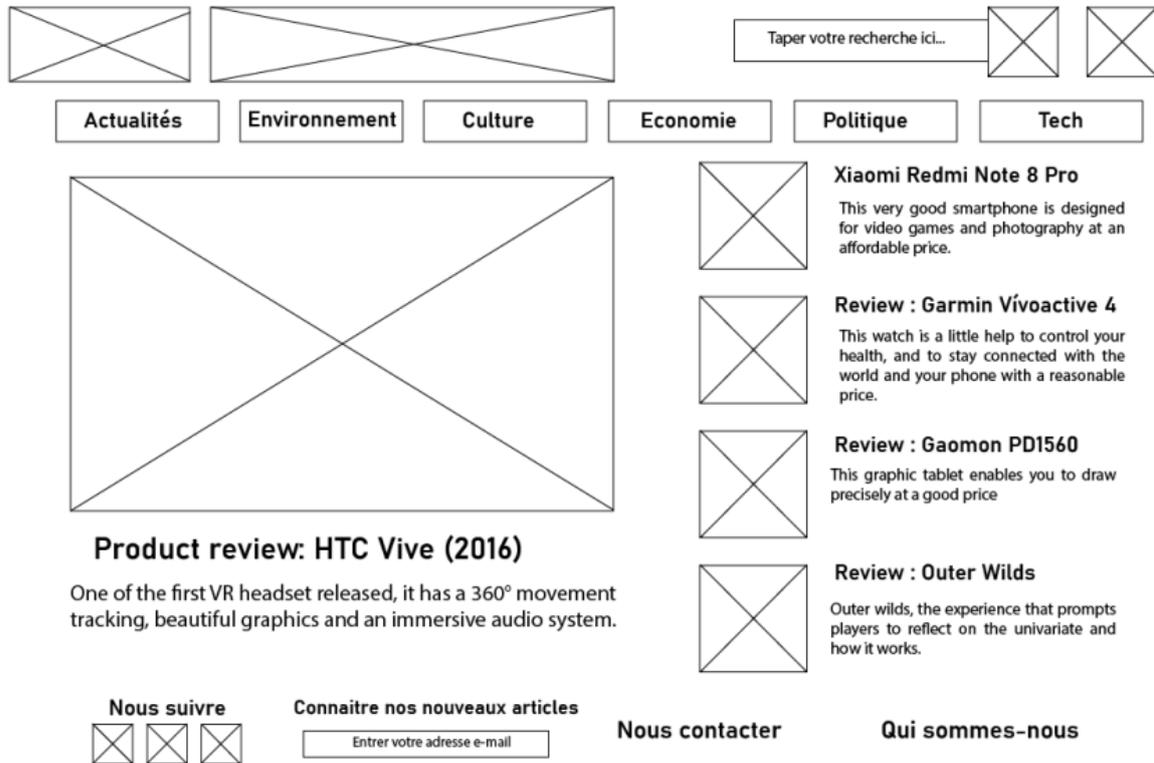


Page d'un article journalistique



6.3. Wireframe

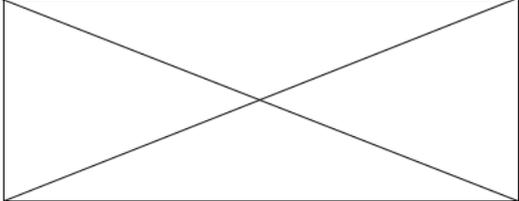
Page d'accueil



Page d'un article journalistique

- Actualités
- Enjeux
- Divertissement
- Tech
- Recommandations

Nerve : Le fléau des phénomènes Internet



Seriez-vous prêt à risquer votre vie pour de l'argent ? C'est la question à laquelle le film de 2016, *Nerve* tente de répondre en mettant en scène un jeu du même nom dans lequel il faut réaliser des missions pour récolter de l'argent quitte à se mettre en danger.

À New York, en 2020, apparaît un jeu aux règles plutôt simples: réaliser des missions en échange d'argent à la manière d'un "action ou vérité". Réalisé par Ariel Schulman et Henry Joost, ce film suit le personnage de Vee qui, poussée par ses amis, décide de prendre part au jeu en ligne nommé *Nerve*. Au fur et à mesure, ce jeu continue et le niveau des défis augmente, les récompenses ne tardent pas à suivre, ce qui lui donne envie de continuer à jouer. Durant le jeu, elle rencontre celui qui devient son coéquipier Ian. Ils s'entraident afin de compléter les différentes étapes du jeu et atteindre la finale pour mettre fin à ce tourment. À la manière de *Guns Akimbo* (2020), *Nerve* met en scène un jeu populaire sur Internet dans lequel des jeunes sont prêts à risquer leur vie. Ce genre de film, bien qu'il ressemble à des fictions, reflète des côtés bien réels d'Internet.

À l'origine, Internet a été créé dans le but d'interconnecter les gens entre eux dans l'espoir de créer une unité mondiale (que tout le monde puisse discuter les uns avec les autres), Internet était alors considéré par beaucoup comme une utopie. Cependant, Internet peut aussi avoir des côtés négatifs qui sont mis en avant dans le film tels que le non-respect de la vie privée, les collectes de certaines informations à caractère sensible et l'utilisation de l'anonymat à des fins malveillantes. Ce sont aujourd'hui des questions que l'on nous répète sans cesse lors de l'utilisation d'Internet.

De plus, le concept de challenges envoyés par des personnes anonymes est quelque chose de réel. En effet, en 2016, il y avait le *Blue Whale Challenge* où des jeunes recevant des informations semblant personnelles réalisaient le bon vouloir de leurs tuteurs.

Les défis sont courants sur les réseaux sociaux, des défis tels que le "À l'eau ou un resto", ou le "Ice Bucket Challenge", dans lesquels beaucoup de personnes participent. Dans ce film, les tuteurs sont appelés les "Voyeurs" et les jeunes les "Joueurs". Ainsi, les "Voyeurs" choisissent les défis des joueurs, qui seront de plus en plus dangereux (se poser sur les rails d'un train pendant qu'il passe, par exemple). Pour réussir les défis et gagner l'argent, le joueur doit être filmé avec son téléphone durant leurs réalisations. Il possède deux options : réussir ou abandonner.

Cette vision du monde où des personnes attirées par le gain d'argent se mettent en danger reflète une facette négative de notre société. Il est courant aujourd'hui sur des plateformes telles que TikTok ou Youtube de voir des personnes effectuer des actes dangereux où qui ne les mettent pas en valeur pour avoir un retour d'argent et de la visibilité à l'aide de leurs fans.

Un jeu où être filmé en permanence permet de conserver ses informations personnelles. Le concept, aussi ironique qu'il soit, va à l'encontre de la vision positive d'Internet, au départ pensé tel un réseau mondial où des millions de personnes communiquent entre elles et s'entraident sans besoin précis ni hiérarchie. Or dans le jeu, elle est bien présente car les joueurs sont observés et défiés par les voyeurs qui sont eux soumis au créateur. Ce constat est accentué par un jeu de lumière car les scènes montrant les joueurs sont souvent vus dans des endroits sombres et les voyeurs dans des endroits très lumineux.

Ce film montre bien qu'Internet ne contient pas que de bonne chose, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a rien de bon. En effet Internet est en constante évolution, à l'image de son public qui en est responsable, c'est pour ça qu'Internet ne sera jamais une utopie, ou une dystopie et qu'il pourrait s'approcher d'un idéal, bien qu'il ne sera jamais parfait.

Autres article

- Xiaomi Note 8 Pro
- Review : Garmin Vivosport
- Review : Gaomon PD1560
- Review : Outer Wilds

Commentaires

- Par JeanLucaseco, il y a 1 jour : C'est un très bon film.
- Par Euh, il y a 2 jours : Dommage que ça soit pas réel.
- Par Kris, il y a 3 jours : Ayayay les jeunes d'aujourd'hui font n'importe quoi.

Nous suivre Connaitre nos nouveaux articles Nous contacter Qui sommes-nous

6.4. Mockup

Page d'accueil



Page d'un article journalistique



8. Annexes

8.1. MAQUETTES TERMINÉES

HIGH RESOLUTION
FAIRE LE NET SUR LE FLOU D'INTERNET

ACTUALITÉS ENVIRONNEMENT CULTURE ÉCONOMIE POLITIQUE TECH

NOS RECOMMANDATIONS TECH

Review: HTC Vive (2016)
One of the first VR headset released, it has a 360° movement tracking, beautiful graphics and an immersive audio system.

Review : Xiaomi Redmi Note 8 Pro
This very good smartphone is designed for video games and photography at an affordable price.

Review : Garmin Vivoactive 4
This watch is a little help to control your health, and to stay connected with the world and your phone with a reasonable price.

Review : Gaomon PD1560
This graphic tablet enables you to draw precisely at a good price.

Review : Outer Wilds
Outer wilds, the experience that prompts players to reflect on the univariate and how it works.

S'inscrire à notre newsletter ▶ Nous contacter Qui sommes-nous ?



NERVE : L'UTOPIE INTERNET REMISE EN QUESTION



Seriez-vous prêt à risquer votre vie pour de l'argent ? C'est la question à laquelle le film de 2016, Nerve tente de répondre en mettant en scène un jeu du même nom dans lequel il faut réaliser des missions pour récolter de l'argent quitte à se mettre en danger.

À New York, en 2020, apparaît un jeu aux règles plutôt simples: réaliser des missions en échange d'argent à la manière d'un "action ou vérité". Réalisé par Ariel Schulman et Henry Joost, ce film suit le personnage de Vee qui, poussée par ses amis, décide de prendre part au jeu en ligne nommé Nerve. Au fur et à mesure, ce jeu continue et le niveau des défis augmente, les récompenses ne tardent pas à suivre, ce qui lui donne envie de continuer à jouer. Durant le jeu, elle rencontre celui qui devient son coéquipier Ian. Ils s'entraident afin de compléter les différentes étapes du jeu et atteindre la finale pour mettre fin à ce tourment. À la manière de Guns Akimbo (2020), Nerve met en scène un jeu populaire sur Internet dans lequel des jeunes sont prêts à risquer leur vie. Ce genre de film, bien qu'il ressemble à des fictions, reflète des côtés bien réels d'Internet.

À l'origine, Internet a été créé dans le but d'interconnecter les gens entre eux dans l'espoir de créer une unité mondiale (que tout le monde puisse discuter les uns avec les autres), Internet était alors considéré par beaucoup comme une utopie. Cependant, Internet peut aussi avoir des côtés négatifs qui sont mis en avant dans le film tels que le non-respect de la vie privée, les collectes de certaines informations à caractère sensible et l'utilisation de l'anonymat à des fins malveillantes. Ce sont aujourd'hui des questions que l'on nous répète sans cesse lors de l'utilisation d'Internet.

De plus, le concept de challenges envoyés par des personnes anonymes est quelque chose de réel. En effet, en 2016, il y avait le Blue Whale Challenge où des jeunes recevant des informations semblant personnelles réalisaient le bon vouloir de leurs tuteurs. Les défis sont courants sur les réseaux sociaux, des défis tels que le "À l'eau ou un resto", ou le "Ice Bucket Challenge", dans lesquels beaucoup de personnes participent. Dans ce film, les tuteurs sont appelés les "Voyeurs" et les jeunes les "Joueurs". Ainsi, les "Voyeurs" choisissent les défis des joueurs, qui seront de plus en plus dangereux (se poser sur les rails d'un train pendant qu'il passe, par exemple). Pour réussir les défis et gagner l'argent, le joueur doit être filmé avec son téléphone durant leurs réalisations. Il possède deux options : réussir ou abandonner.

Cette vision du monde où des personnes attirées par le gain d'argent se mettent en danger reflète une facette négative de notre société. Il est courant aujourd'hui sur des plateformes telles que TikTok ou Youtube de voir des personnes effectuer des actes dangereux où qui ne les mettent pas en valeur pour avoir un retour d'argent et de la visibilité à l'aide de leurs fans.

Un jeu où être filmé en permanence permet de conserver ses informations personnelles. Le concept, aussi ironique qu'il soit, va à l'encontre de la vision positive d'Internet, au départ pensé tel un réseau mondial où des millions de personnes communiquent entre elles et s'entraident sans besoin précis ni hiérarchie. Or dans le jeu, elle est bien présente car les joueurs sont observés et défiés par les voyeurs qui sont eux soumis au créateur. Ce constat est accentué par un jeu de lumière car les scènes montrant les joueurs sont souvent vus dans des endroits sombres et les voyeurs dans des endroits très lumineux.

Ce film montre bien qu'Internet ne contient pas que de bonne chose, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a rien de bon. En effet Internet est en constante évolution, à l'image de son public qui en est responsable, c'est pour ça qu'Internet ne sera jamais une utopie, ou une dystopie et qu'il pourrait s'approcher d'un idéal, bien qu'il ne sera jamais parfait.

Commentaire



Par JeanLucaseco, il y a 1 jour :
C'est un très bon film.



Par Euh, il y a 2 jours :
Dommage que ça soit pas réel.



Par Kris, il y a 3 jours :
Ayayay les jeunes d'aujourd'hui font n'importe quoi.

Autres articles



Review : Xiaomi Redmi Note 8 Pro
This very good smartphone is designed for video games and photography at an affordable price.



Review : Garmin Vivoactive 4
This watch is a little help to control your health and to stay connected with the world and your phone with a reasonable price.



Review : Gosoon PD1560
This graphic tablet enables you to draw precisely at a good price.



Review : Outer Wilds
Outer wilds, the experience that prompts players to reflect on the universe and how it works.

