



Charte graphique

L'intelligence artificielle de Wintg. Comment elle se montre,
s'écrit, se colore et s'anime.

Sommaire

Ce document fixe les règles d'usage de la marque letou. Il s'adresse à toute personne qui la manipule : design, développement, communication, partenaires, imprimeurs.

MODE D'EMPLOI

- Chaque partie s'ouvre sur une page sombre qui résume **l'essentiel en trois règles**.
- Les valeurs chiffrées (couleurs, tailles, marges) sont à reprendre **telles quelles**.
- Toujours partir des **fichiers fournis** (partie 10), jamais d'une capture d'écran.
- Un cas non prévu ? On choisit la solution **la plus simple**, puis on demande.

01	la marque	03
	letou en bref · Le nom	
02	le logo	06
	Logo principal · Construction · Le « o » · Versions · Une couleur · Zone de protection · Tailles minimales · Fonds · Interdits · Placement	
03	les couleurs	17
	Palette de marque · Le dégradé · Appui et états · Proportions · Contrastes · Thème de code	
04	la typographie	24
	Les familles · Hiérarchie · Composition	
05	les éléments graphiques	28
	Formes · Icônes · Images	
06	l'interface	32
	Variables · Composants · Clair et sombre	
07	le mouvement	36
	Principes · Animation du logo · Les états du « o » · Enchaîner les états · Humeurs et règles	
08	la voix	42
	Ton · Exemples	
09	les applications	45
	Icônes et avatars · Réseaux sociaux · Le fond africain · letou et Wintg	
10	les fichiers	50
	Fichiers et formats · Contrôle et suivi	

01

La marque_

letou est l'intelligence artificielle de Wintg. Avant les règles, voici ce qu'il est et ce qu'il n'est pas.

À RETENIR

- **letou** s'écrit toujours en minuscules.
- C'est une solution **Wintg** : la palette de la maison mère, une personnalité propre.
- Quatre traits guident chaque choix : **précis, direct, chaleureux, franc.**

letou en bref.

Tout ce qui suit découle d'une idée simple : une intelligence qui construit avec toi, et qui a l'air de quelqu'un.

EN UNE PHRASE

**letou est
l'intelligence
artificielle de
Wintg.**

Sur sa plateforme, letou crée en moins d'une heure un site professionnel et sécurisé, pour une entreprise comme pour un particulier. Ailleurs, il est l'assistant de toutes les plateformes Wintg : Tchin, meet.wintg, le service client.

L'IDÉE DU LOGO

letou

**Un mot écrit comme
du code**

Cinq lettres dans une police à chasse fixe, celle des éditeurs de code.



**Un « o » qui
regarde**

Une bille orange avec deux yeux : une présence attentive, pas un robot.



**Un curseur qui
attend**

Le trait orange après le mot : letou est prêt à écrire.

PERSONNALITÉ

Précis

Il montre ce qu'il fait, nomme chaque étape, donne la réponse exacte.

Direct

La réponse d'abord, l'explication ensuite.

Chaleureux

Il tutoie et encourage, sans jamais flatter.

Franc

Il dit quand il ne sait pas ou n'a pas pu tester.

letou n'est pas un robot froid, ni une mascotte gadget, ni un expert qui prend de haut. En cas de doute sur un visuel ou un texte, on revient à ces quatre traits.

Le nom.

Un nom court, cinq lettres, toujours en minuscules. Il s'écrit de la même façon partout : site, interface, documents, réseaux sociaux.

ÉCRITURE

letou ✓ CORRECT

Letou ✗ INTERDIT

LETOU ✗ INTERDIT

LeTou ✗ INTERDIT

le tou ✗ INTERDIT

Wintg garde sa propre écriture, avec une capitale. À la première mention : « letou, l'intelligence artificielle de Wintg ».

DANS UNE PHRASE

Demande à letou de créer ton site.

Le nom se compose dans la police du texte, sans gras, sans couleur, sans guillemets.

EN DÉBUT DE PHRASE

letou répond en quelques secondes.

La minuscule est conservée, même après un point. Si cela gêne, on reformule la phrase.

SANS ARTICLE

avec letou ~~avec le letou~~

letou s'emploie comme un prénom : on dit « letou a publié ton site », jamais « le letou » ni « l'IA letou ».

JAMAIS D'IMAGE DANS LE TEXTE

let  u ✗ INTERDIT

La bille ne remplace pas la lettre « o » dans un texte courant. Elle n'existe que dans le logo.

DESкрипTEUR OFFICIEL

l'intelligence artificielle de Wintg

Le descripteur accompagne le nom à la première mention et peut se placer sous le logo (voir « Placement »). Il ne se traduit pas mot à mot : en anglais, « Wintg's artificial intelligence ».

02

Le logo_

Cinq lettres en police de code, une bille qui regarde, un curseur qui attend. Le logo ne se redessine pas : on utilise les fichiers fournis.

À RETENIR

- Toujours partir des **fichiers fournis**, jamais d'une capture d'écran.
- Laisser autour du logo un vide égal à **la moitié du « o »**.
- Jamais sous **25 mm ou 80 px** de large : en dessous, le « o » seul.

Logo principal

Le logo réunit trois éléments indissociables. Il existe en deux versions, à choisir selon le fond : elles ont la même valeur.

The logo 'letou.' is displayed in a dark brown color on a light beige background. The 'o' is replaced by an orange circle with two white vertical lines for eyes. The period is a short orange horizontal line.

VERSION CLAIRE

The logo 'letou.' is displayed in white on a dark navy blue background. The 'o' is replaced by an orange circle with two white vertical lines for eyes. The period is a short orange horizontal line.

VERSION SOMBRE

1 Le logotype

Les lettres l, e, t, u en JetBrains Mono ExtraBold.
Cacao sur fond clair, Crème sur fond sombre.

2 Le « o »

Une bille orange en dégradé, avec deux yeux. C'est le symbole de la marque : il peut vivre seul.

3 Le curseur

Un trait orange à bouts ronds, posé sur la ligne de base. Il signale que letou est prêt à écrire.

Construction.

Le logo est construit sur l'em de la police. L'unité de mesure de la marque est le « o » : le diamètre de la bille.



LOGOTYPE

JetBrains Mono ExtraBold · lettres
l, e, t, u · chasse fixe de 0,60 em

LE « 0 »

Bille de Ø 0,70 em, plus haute que la hauteur d'x. Elle descend de 0,022 em sous la ligne de base (correction optique).

ESPACES

0,048 em avant la bille,
0,022 em après : ils
compensent sa rondeur.

CURSEUR

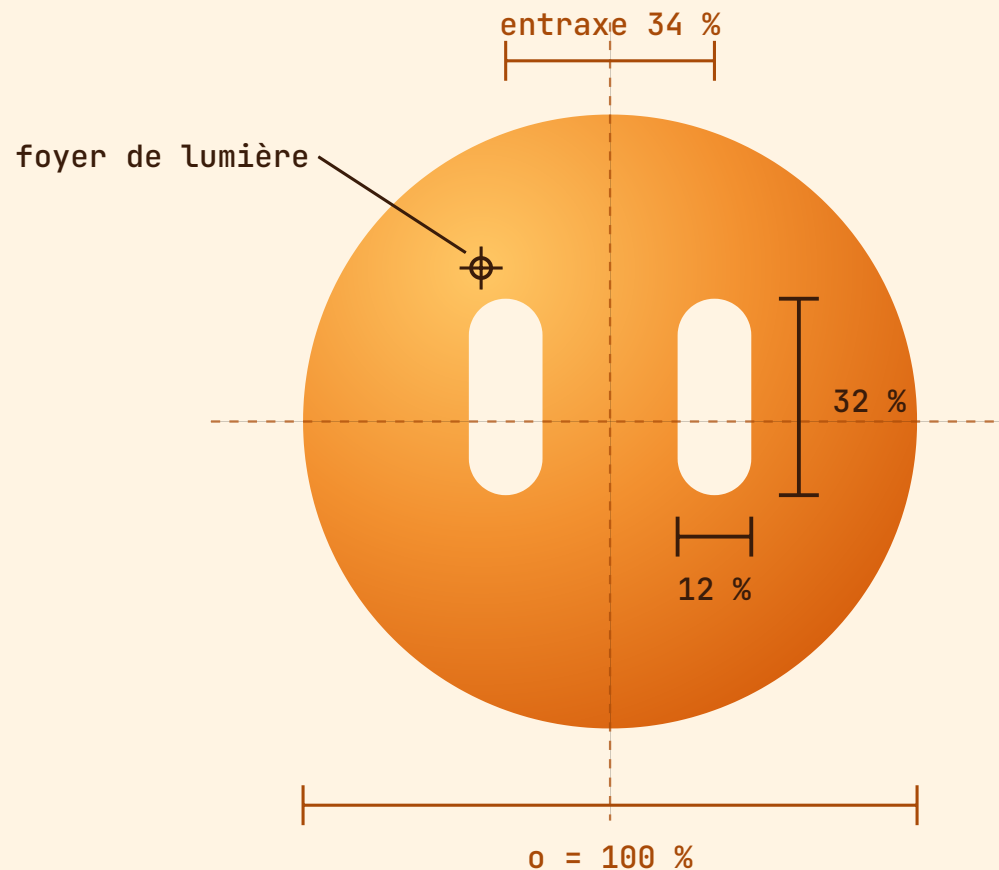
0,47 × 0,128 em, l'épaisseur d'un fût.
Bouts ronds, posé sur la ligne de
base.

PROPORTIONS

Largeur 5,20 · hauteur 1,070 ·
rapport 4,85 : 1

Le « o »

La bille est le cœur de la marque. Ses proportions sont fixes : on ne déplace ni les yeux ni la lumière.



LES YEUX • EN % DU DIAMÈTRE

Largeur	12 %	Hauteur	32 %
Entraxe	34 %	Position	4 % au-dessus du centre
Forme	bouts ronds	Couleur	Crème #FFF4E3

LE DÉGRADÉ • RADIAL

Miel
#FFC764
0 %

Mangue
#F2902F
50 %

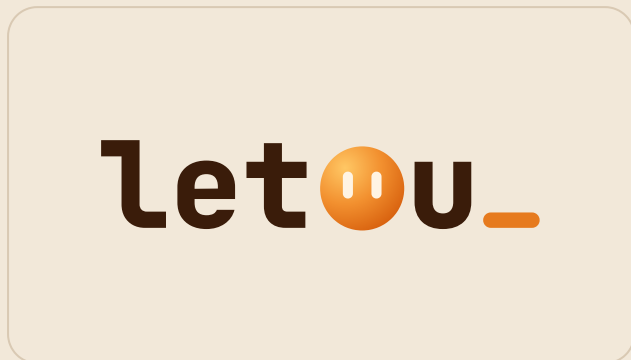
Braise
#D55C0B
100 %

Foyer décalé de 21 % vers la gauche et de 25 % vers le haut. Rayon du dégradé : 86 % du diamètre. La lumière vient toujours d'en haut à gauche.

- Les deux yeux sont identiques, verticaux, et regardent droit devant.
- Aucun reflet, contour, ombre ou accessoire ajouté dans le logo.
- Seul, le « o » devient le **symbole** de la marque : avatar, favicon, icône.

Versions_

Six versions en couleurs, chacune avec un usage précis : on choisit la plus complète que le format permet. Les versions en une couleur sont à la page suivante.



Principal · clair

Par défaut sur fond clair.

letou_logo_clair



Principal · sombre

Par défaut sur fond sombre.

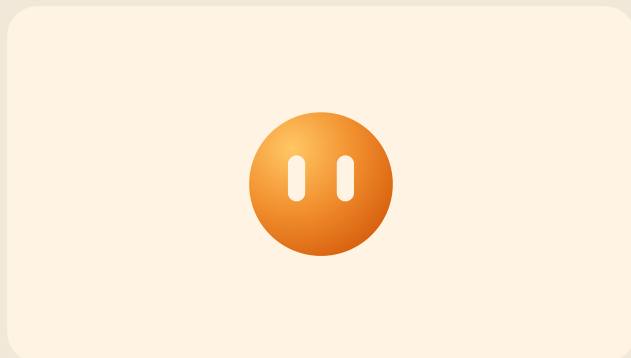
letou_logo_sombre



Sans curseur

Quand un texte ou un autre logo suit sur la même ligne. Existe en clair et en sombre.

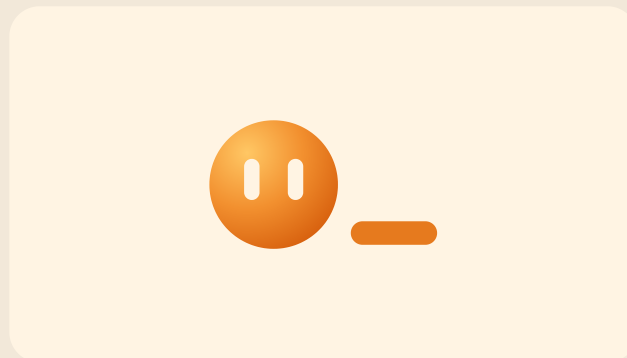
letou_logo_clair_sans_curseur



Symbole

Avatar, favicon, petits formats. Sur fond clair comme sur fond sombre.

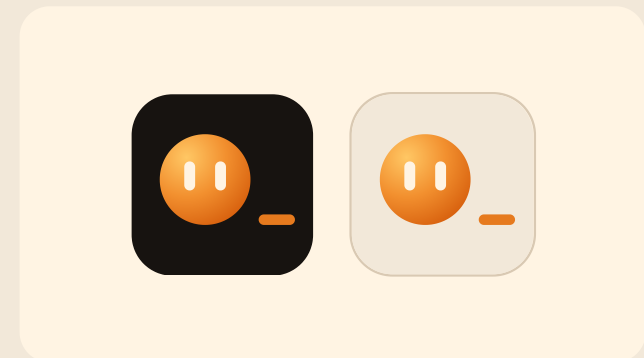
letou_symbole



Symbole + curseur

Signature courte : état « prêt », chargement, pied de message.

letou_symbole_curseur



Icône d'application

App, raccourci, extension. Rayon des angles : 22,5 % du côté.

letou_icone_sombre · ..._claire

Une couleur_

En une couleur, la bille devient un disque plein et les yeux sont évidés : le fond apparaît à travers. Ces versions ne remplacent jamais le logo en couleurs quand celui-ci est possible.



Monochrome Cacao

Impression une couleur sur fond clair, tampon, gravure.

letou_logo_mono_cacao



Monochrome Crème

Une couleur sur fond sombre, ou sur une photo sombre.

letou_logo_mono_creme



Sur fond orange

La bille en couleurs y disparaît : on prend le monochrome Cacao.

letou_logo_mono_cacao



Noir

Documents en noir et blanc, fax, formulaires administratifs.

letou_logo_mono_noir



Aplat • deux couleurs

Quand le dégradé est impossible : sérigraphie, broderie, vinyle découpé.

letou_logo_aplat_clair



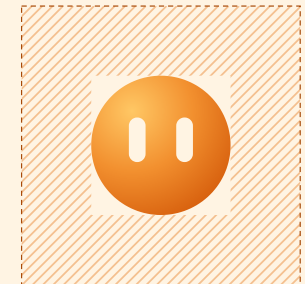
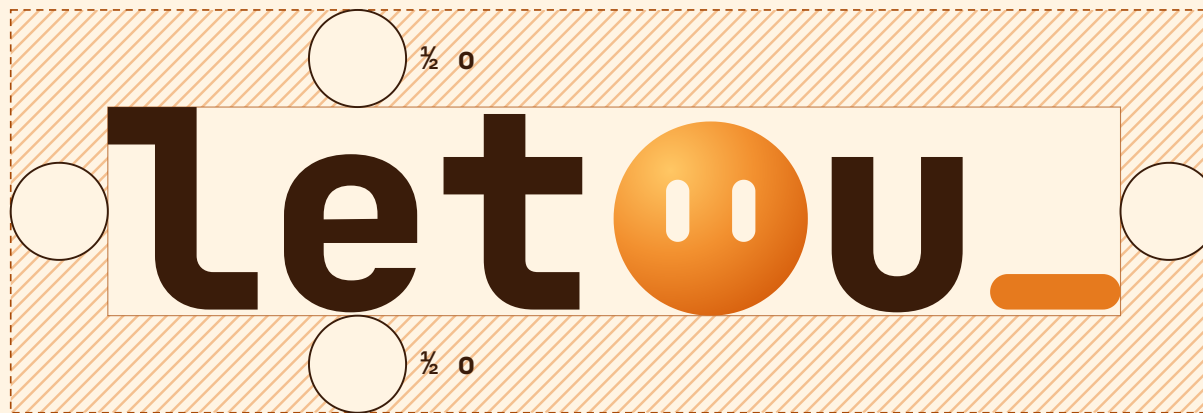
Aplat • sur fond sombre

Lettres Crème, bille et curseur Orange letou #E67A1E.

letou_logo_aplat_sombre

Zone de protection

Le logo a besoin d'air. Autour de lui, une marge vide est réservée ; elle se mesure avec le « O ».



- La zone vaut $\frac{1}{2}$ O (le rayon de la bille) sur les quatre côtés, pour toutes les versions.
- Rien n'y entre : ni texte, ni autre logo, ni bord d'image, ni bord de page ou d'écran.
- C'est un minimum. Dès que la place existe, on laisse 1 O.
- L'icône d'application contient déjà sa marge : on ne la rogne pas.

letou Docs

✓ HORS ZONE

letou Docs

✗ DANS LA ZONE

Tailles minimales.

En dessous de ces tailles, les yeux de la bille ne se lisent plus. Imprimé à 100 %, ce document montre les tailles réelles.

LOGO COMPLET • TAILLE RÉELLE À L'IMPRESSION



SYMBOLE • TAILLE RÉELLE À L'IMPRESSION



LARGEUR MINIMALE	IMPRESSION	ÉCRAN
Logo complet	25 mm	80 px
Sans curseur	22 mm	70 px
Symbole	5 mm	16 px
Symbole + curseur	9 mm	28 px
Aplat (broderie, sérigraphie)	40 mm	—

- Sous le minimum, les yeux se bouchent : on passe au **symbole seul**.
- Le favicon utilise le symbole, pas l'icône d'application.
- Pas de taille maximale : le logo est vectoriel.

Les minimums de broderie et de sérigraphie dépendent du support : à confirmer avec le prestataire sur un essai.

Fonds_

Le logo en couleurs vit sur les fonds de la marque. Ailleurs, on passe en monochrome ou on pose le logo sur un cartouche Sable ou Nuit, aux angles arrondis.



Sable · version claire

✓ OUI



Crème · version claire

✓ OUI



Blanc · version claire

✓ OUI



Nuit · version sombre

✓ OUI



Cacao · version sombre

✓ OUI



Orange · monochrome Cacao

✓ OUI



Image chargée · sur cartouche

✓ OUI



Image chargée · sans cartouche

✗ NON

Interdits.

Douze erreurs à ne pas commettre. La règle générale : on ne modifie rien, on choisit parmi les versions fournies.



Déformer ou étirer



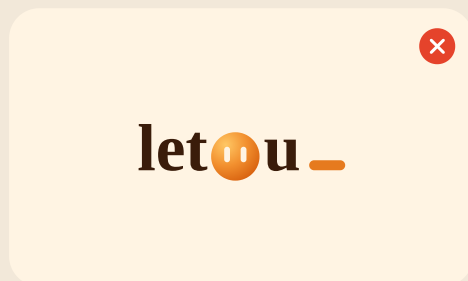
Incliner ou faire pivoter



Changer la couleur des lettres



Mettre les lettres en orange



Changer la police



Remplacer la bille par un « o »



Écrire en capitales



Ajouter une bouche ou un accessoire



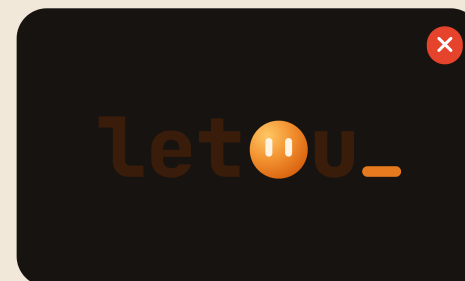
Déplacer le curseur ou la bille



Ajouter ombre, contour ou lueur



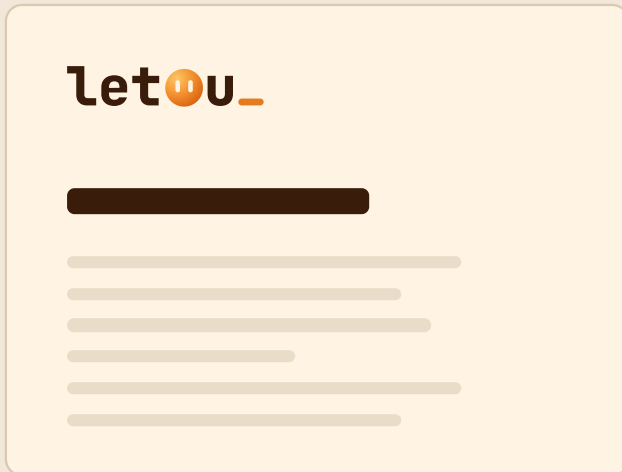
Enfermer dans une forme



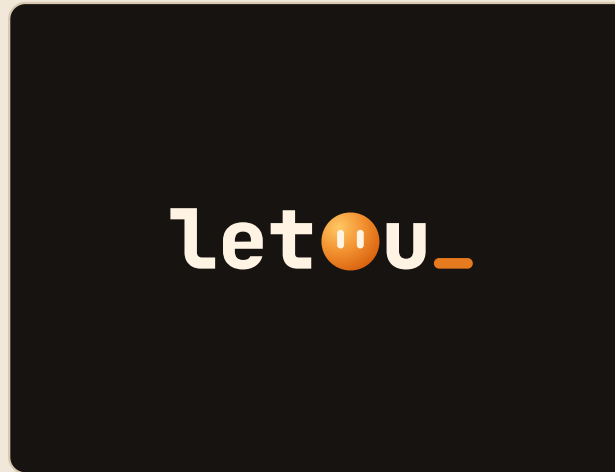
Utiliser la mauvaise version sur un fond

Placement

Un seul logo par page, toujours au même endroit : c'est la répétition qui installe la marque.



Document, slide : en haut à gauche



Seul (écran d'accueil, couverture) : centré

- Par défaut, le logo se place **en haut à gauche**, à au moins **1 o** des bords.
- Il s'aligne sur le **fût du « l »**, pas sur le bord du fichier.
- Il n'est **centré** que lorsqu'il est seul sur la page ou l'écran.
- Une seule fois par page ou par écran : ailleurs, le symbole suffit.
- À côté d'un autre logo : version sans curseur, écart d'au moins 1 o, hauteurs visuellement égales (voir partie 09).
- Jamais dans une phrase, jamais comme puce de liste, jamais en motif répété.

letou_

l'intelligence artificielle de Wintg

LOGO + DESCRIPTEUR

Figtree SemiBold, sur une seule ligne, de la largeur exacte du logo : du fût du « l » au bout du curseur. Son corps vaut environ 24 % de la hauteur du logo. Sous 45 mm de large, on retire le descripteur.

03

Les couleurs

Une palette chaude, héritée de Wintg : un orange, un brun, trois tons de fond. Le dégradé n'appartient qu'à la bille.

À RETENIR

- L'orange **signale**, il ne remplit pas : 10 % d'une composition au plus.
- Jamais de texte orange sur fond clair : on prend **Terre cuite**.
- Sur l'orange, le texte est **Cacao ou Nuit**, jamais blanc ni crème.

Palette de marque

Cinq couleurs portent la marque. Elles viennent de Wintg : letou partage la palette de sa maison mère.

Orange letou

Le signal : curseur, action principale, accent.

HEX #E67A1E
RVB 230 · 122 · 30
CMJN 1 · 59 · 94 · 7

Cacao

L'encre : textes et logotype sur fond clair.

HEX #3A1C0A
RVB 58 · 28 · 10
CMJN 25 · 71 · 85 · 86

Sable

Le fond principal du thème clair.

HEX #F2E8D9
RVB 242 · 232 · 217
CMJN 7 · 9 · 17 · 0

Crème

Les surfaces en clair ; le texte en sombre.

HEX #FFF4E3
RVB 255 · 244 · 227
CMJN 3 · 4 · 13 · 0

Nuit

Le fond principal du thème sombre.

HEX #171310
RVB 23 · 19 · 16
CMJN 71 · 71 · 61 · 93

Écran. Les valeurs HEX et RVB font foi. Espace colorimétrique : sRGB.

Impression. CMJN calculé avec un profil FOGRA39, la référence de l'offset sur papier couché. Avant un tirage important, on demande une épreuve.

Tons directs. Pas de référence Pantone officielle dans cette version : elle se choisit sur un nuancier physique, avec l'imprimeur, au plus près de ces valeurs.

Le dégradé

Trois tons d'orange, du miel à la braise, posés en dégradé radial : c'est ce qui donne son volume à la bille. Ce dégradé lui est réservé.



Miel

Départ · 0 %

HEX #FFC764
RVB 255 · 199 · 100
CMJN 2 · 25 · 67 · 0

Mangue

Milieu · 50 %

HEX #F2902F
RVB 242 · 144 · 47
CMJN 0 · 51 · 87 · 2

Braise

Arrivée · 100 %

HEX #D55C0B
RVB 213 · 92 · 11
CMJN 0 · 69 · 94 · 13

EN CSS

```
background: radial-gradient(ellipse 86% 86% at 29% 25%, #FFC764 0%, #F2902F 50%, #D55C0B 100%);
```



La bille

✓ OUI

Un bouton

✗ NON

Un texte

✗ NON

Un fond

✗ NON

Envoyer

Titre

Partout ailleurs, l'orange s'utilise en aplat : **Orange letou #E67A1E**. Quand le dégradé est techniquement impossible, la bille passe elle aussi en aplat (voir « Une couleur »).

Appui et états

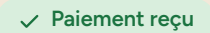
Autour de la palette de marque, quelques couleurs de service : pour le texte secondaire, les surfaces, et pour dire qu'une action a réussi ou échoué.

COULEURS D'APPUI

	Terre cuite Liens et texte d'accent sur fond clair.	#A84A08 RVB 168 · 74 · 8 CMJN 4 · 71 · 96 · 36
	Taupe Texte secondaire sur fond clair.	#6E5846 RVB 110 · 88 · 70 CMJN 53 · 57 · 69 · 33
	Dune Fonds en creux, états désactivés.	#E9DCC8 RVB 233 · 220 · 200 CMJN 11 · 13 · 24 · 0
	Écorce Surfaces du thème sombre.	#221A14 RVB 34 · 26 · 20 CMJN 59 · 65 · 66 · 89
	Argile Texte secondaire sur fond sombre.	#B5A08C RVB 181 · 160 · 140 CMJN 32 · 35 · 44 · 5

Filets : #D9C9B3 sur fond clair, #3B2F26 sur fond sombre, en 1 px.

COULEURS D'ÉTAT

ÉTAT	TEINTE VIVE	TEXTE SUR CLAIR	TEXTE SUR SOMBRE	EXEMPLE
Succès	 #2FB463	 #1B7340	 #8ED6A0	
Erreur	 #E5432B	 #B32E1A	 #FF9C88	
Attention	 #EE9F33	 #8A5A00	 #FFC764	
Info	 #62B4EE	 #1D66A8	 #9CCFF5	

- La teinte vive sert aux pastilles et aux icônes, jamais au texte sur fond clair.
- Un état ne se dit jamais par la couleur seule : toujours une icône ou un mot avec.
- Le vert ne remplace pas l'orange : il confirme, il ne décore pas.
- Ces couleurs servent la lecture ; elles ne deviennent jamais une couleur de marque.

EN SITUATION · CLAIR

Clé d'accès créée

Elle ne sera affichée qu'une seule fois. [Voir la documentation](#)

Copier la clé

Révoquer

EN SITUATION · SOMBRE

Clé d'accès créée

Elle ne sera affichée qu'une seule fois. [Voir la documentation](#)

Proportions

La marque est faite de beaucoup de fond, d'un peu d'encre et de très peu d'orange. C'est cette rareté qui rend la bille et le curseur visibles.

THÈME CLAIR



Sable et Crème • 65 %

Cacao 25 % 10 %

THÈME SOMBRE



Nuit et Écorce • 65 %

Crème 25 % 10 %

- 65 % de fond : la marque respire.
- 25 % d'encre : le texte et le logotype.
- 10 % d'orange au plus : la bille, le curseur, une action.
- Une seule action orange par écran : si tout est orange, plus rien ne l'est.
- Les couleurs d'état restent ponctuelles et ne comptent pas dans ces proportions.

Ce sont des ordres de grandeur, pas des mesures : on juge à l'œil sur la composition entière.

Contrastes

Un texte qu'on ne peut pas lire n'est pas de marque. Chaque paire texte / fond respecte au moins le niveau AA des règles d'accessibilité.

PAIRES AUTORISÉES POUR LE TEXTE

✓ AA AU MINIMUM

Aa 12,8 : 1 Cacao sur Sable AAA	Aa 14,3 : 1 Cacao sur Crème AAA	Aa 5,5 : 1 Taupe sur Sable AA	Aa 4,7 : 1 Terre cuite sur Sable AA	Aa 5,3 : 1 Terre cuite sur Crème AA	Aa 5,3 : 1 Cacao sur Orange AA
Aa 17,0 : 1 Crème sur Nuit AAA	Aa 15,7 : 1 Crème sur Écorce AAA	Aa 7,4 : 1 Argile sur Nuit AAA	Aa 7,7 : 1 Mangue sur Nuit AAA	Aa 6,3 : 1 Orange sur Nuit AA	Aa 6,3 : 1 Nuit sur Orange AA

PAIRES INTERDITES POUR LE TEXTE

✗ SOUS 4,5 : 1

Aa 2,4 : 1 Orange sur Sable NON	Aa 2,7 : 1 Orange sur Crème NON	Aa 2,7 : 1 Crème sur Orange NON	Aa 2,9 : 1 Blanc sur Orange NON	Aa 2,8 : 1 Taupe sur Nuit NON	Aa 2,1 : 1 Argile sur Sable NON
--	--	--	--	--	--

La règle. WCAG 2.2, niveau AA : 4,5 : 1 pour le texte courant ; 3 : 1 pour les grands textes (24 px et plus, ou 19 px en gras) et pour les éléments d'interface.

Le logo n'est pas soumis à ces seuils, mais il suit la page « Fonds ». Les rapports ci-dessus sont calculés, pas estimés : on les recalcule pour toute nouvelle paire.

Thème de code_

letou parle code : la coloration syntaxique fait partie de la marque. Deux thèmes, un clair et un sombre, construits sur la palette.

THÈME CLAIR • FOND CRÈME

```
// total des paiements reçus aujourd'hui
function totalDuJour(paiements: Paiement[]): number {
  const recus = paiements.filter(p => p.statut === "payé");
  return recus.reduce((somme, p) => somme + p.montant, 0);
}
```

THÈME SOMBRE • FOND NUIT

```
// total des paiements reçus aujourd'hui
function totalDuJour(paiements: Paiement[]): number {
  const recus = paiements.filter(p => p.statut === "payé");
  return recus.reduce((somme, p) => somme + p.montant, 0);
}
```

JetBrains Mono Regular, 14 px, interligne 1,6. Ligatures de code désactivées : => reste =>. Les blocs ont un rayon de 12 px et un fond uni, sans ombre.

ÉLÉMENT	CLAIR • RAPPORT	SOMBRE • RAPPORT
Texte	 #3A1C0A • 14,3	 #FFF4E3 • 17,0
Mot-clé	 #A84A08 • 5,3	 #F2902F • 7,7
Fonction	 #1D66A8 • 5,5	 #7CC4F5 • 9,7
Chaîne	 #1B7340 • 5,4	 #8ED6A0 • 10,8
Nombre	 #8E3A80 • 6,3	 #F2A0C8 • 9,4
Type	 #0B6E6E • 5,6	 #6FD6CC • 10,7
Commentaire	 #6E5846 • 6,1	 #A39080 • 6,0

MODIFICATIONS PROPOSÉES

```
- return recus.length;
+ return recus.reduce((s, p) => s + p.montant, 0);
```

Ligne retirée : fond #F8D9D0, texte Erreur. Ligne ajoutée : fond #D9EEDD, texte Succès. En sombre : #44190F et #16351F.

- Sept couleurs, pas plus : un code lisible n'est pas un sapin de Noël.
- L'orange de la marque colore les **mots-clés** : c'est la signature de letou dans le code.
- Tous les rapports dépassent 4,5 : 1 sur leur fond.

04

La typographie

Deux familles libres de droits. JetBrains Mono pour ce qui parle marque et code, Figtree pour ce qui se lit longtemps.

À RETENIR

- **JetBrains Mono** pour les titres, les labels et le code ; **Figtree** pour le texte.
- Texte **aligné à gauche**, jamais justifié, jamais centré sur plus de trois lignes.
- **Deux graisses** par page suffisent.

Les familles

La mono donne la voix de la marque ; la linéale porte la lecture. On ne les remplace pas et on n'en ajoute pas une troisième.

MARQUE, TITRES, CODE

JetBrains Mono

Aa

Voix ambiguë d'un cœur qui,
au zéphyr, préfère les jattes
de kiwis.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 { } [] () < > / ; = # _ é è à ç æ

ExtraBold 800 Logotype, titres

Bold 700 Sous-titres, labels en capitales

Medium 500 Interface, données, petits corps

Regular 400 Code

Police à chasse fixe conçue pour le code. Licence SIL Open Font License 1.1 : gratuite, usage commercial autorisé. Disponible sur Google Fonts.

TEXTE COURANT, INTERFACE

Figtree

Aa

Voix ambiguë d'un cœur qui, au
zéphyr, préfère les jattes de kiwis.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 « » ' — ... é è à ç œ ù

Bold 700 Mots forts dans un texte

SemiBold 600 Descripteur, boutons, intertitres

Medium 500 Interface, légendes

Regular 400 Texte courant

Linéale géométrique, ronde et très lisible à petit corps : elle répond à la rondeur de la bille. Licence SIL Open Font License 1.1. Disponible sur Google Fonts.

Hiérarchie

Neuf styles couvrent tous les besoins. On choisit dans cette échelle ; on n'invente pas de taille intermédiaire.

STYLE	APERÇU	POLICE	ÉCRAN	IMPRIMÉ	INTERLIGNE	APPROCHE
Display	Bonjour	JetBrains Mono ExtraBold	56 px	40 pt	1,02	-3,5 %
Titre 1	Zone de protection	JetBrains Mono ExtraBold	36 px	25 pt	1,08	-2,5 %
Titre 2	Le dégradé de la bille	JetBrains Mono ExtraBold	22 px	13 pt	1,15	-1,5 %
Titre 3	Couleurs d'appui	JetBrains Mono Bold	16 px	10 pt	1,2	-0,5 %
Chapô	letou relit ta fonction en quelques secondes.	Figtree Regular	20 px	12,2 pt	1,42	0
Texte	Il montre le code, cite la ligne, donne la commande.	Figtree Regular	16 px	10,5 pt	1,5	0
Petit texte	Il dit quand il n'a pas pu tester.	Figtree Regular	14 px	9,2 pt	1,45	0
Label	VERSION SOMBRE	JetBrains Mono Bold, capitales	12 px	7,2 pt	1,25	+9 %
Code	const total = 0;	JetBrains Mono Regular	14 px	8,6 pt	1,6	0

Tailles d'écran données pour une base de 16 px ; sur mobile, Display et Titre 1 descendent à 40 px et 28 px. Les aperçus sont à la taille « Imprimé », celle que ce document applique.

Composition

Quelques règles de composition suffisent à reconnaître un texte letou : à gauche, aéré, sans effets.

CORRECT

✓ OUI

Relis avant de livrer_

letou repère l'erreur, montre la ligne et propose un correctif. Tu gardes la main : rien n'est modifié sans ton accord.

INTERDIT

✗ NON

RELIS AVANT DE LIVRER !!!

letou repère l'erreur, montre la ligne et propose un correctif. Tu gardes la main : rien n'est modifié sans ton accord.

CHIFFRES ALIGNÉS

✓ OUI

Reçu	12 500 F CFA
Frais	250 F CFA
Net	12 250 F CFA

CHIFFRES FLOTTANTS

✗ NON

Reçu	12500 F.CFA
Frais	250 F.CFA
Net	12250 F.CFA

- **Alignement** à gauche, en drapeau. Jamais justifié.
- **Longueur de ligne** : 45 à 75 caractères.
- **Titres** : une majuscule à l'initiale, pas de point final.
- **Curseur orange** en fin de titre : une fois par page au plus.

- **Capitales** réservées aux labels courts, en mono.
- **Chiffres** et montants en JetBrains Mono, alignés à droite, milliers séparés par une espace.
- **Français** : guillemets « », apostrophe ', espace insécable avant ; ? !
- **Jamais** d'italique en mono, de texte étiré, d'ombre ou de dégradé.

POLICES DE REPLI • WEB

```
--mono: "JetBrains Mono", ui-monospace, "SF Mono",
Menlo, Consolas, monospace;
--text: "Figtree", system-ui, -apple-system,
"Segoe UI", Roboto, sans-serif;
```

QUAND LES POLICES NE SONT PAS INSTALLÉES

À la place de JetBrains Mono Consolas, Menlo

À la place de Figtree Arial, Helvetica

Le repli ne concerne que le texte. Le logo, lui, est toujours un fichier vectoriel : ses lettres ne dépendent d'aucune police installée.

05

Les éléments graphiques

Trois formes suffisent : le rond de la bille, le trait du curseur, l'arrondi des angles. Tout le reste en découle.

À RETENIR

- Tout est **arrondi** : aucun angle vif, aucune extrémité carrée.
- Le curseur est toujours **orange, horizontal**, posé sur la ligne de base.
- Icônes **au trait**, 2 px, bouts ronds : jamais pleines, jamais en couleurs.

Formes

Le vocabulaire graphique de letou tient en peu de choses. C'est voulu : moins il y a de formes, plus la bille se voit.

LE CURSEUR

Un trait orange à bouts ronds, 3,7 fois plus long que haut. Il dit : « à toi » ou « j'écris ».



Titre

En fin de titre

Code Docs

Sous l'onglet actif

npm test

En attente de saisie

LE POINT



Un disque Orange letou, en aplat et sans yeux : repère de pied de page, indicateur d'activité. Les yeux n'existent que dans le logo et le symbole.

LA BILLE EN GRAND

Sur fond Nuit, la bille peut déborder du cadre, rognée par un ou deux bords. Un œil au moins reste entier ; aucun texte ne passe sur elle.



RAYONS D'ANGLE



8 px

champs



12 px

blocs de code



16 px

cartes



24 px

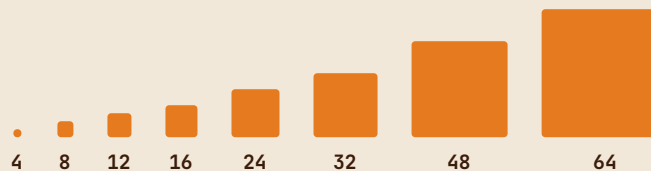
panneaux



999 px

boutons, pastilles

ESPACEMENTS • BASE 4 PX



OMBRES



Une seule ombre, douce et chaude, réservée à ce qui flotte (menus, fenêtres) : 0 8px 24px rgba(58,28,10, .12). En thème sombre, pas d'ombre : une surface Écorce et un filet.

- Le curseur ne tourne pas, ne change pas de couleur, ne sert pas de tiret dans un texte.
- Pas de motif, de texture ni de forme décorative : le fond reste uni.

Icônes

Des icônes au trait, aux bouts ronds comme le curseur et les yeux de la bille. Elles accompagnent le texte ; elles ne le remplacent pas.

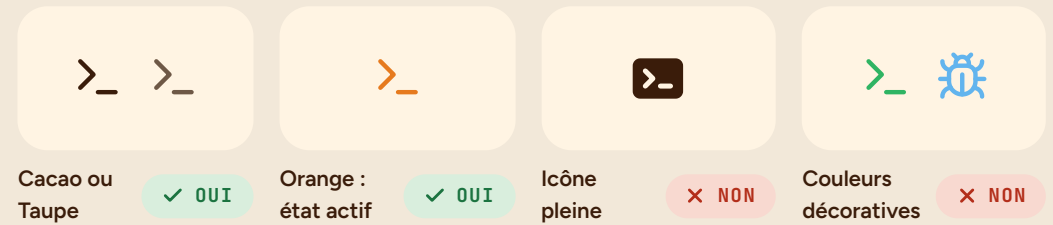
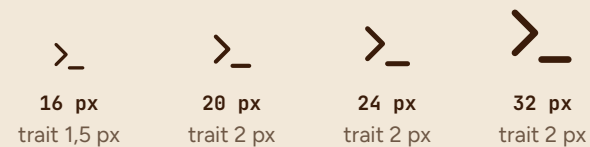


Bibliothèque Lucide · licence ISC, libre d'usage

Grille 24 × 24 px

Trait 2 px · bouts et angles ronds

Couleur celle du texte voisin



- Une action importante porte toujours un libellé à côté de son icône.
- Zone cliquable de 44 × 44 px au minimum, quelle que soit la taille de l'icône.
- Une icône manquante se dessine sur la même grille, au même trait.

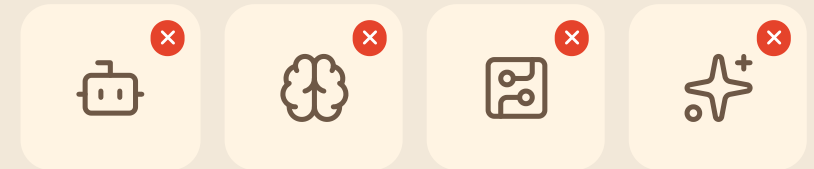
Images

letou n'a pas besoin d'images spectaculaires. Du code réel, des captures nettes, et la bille : c'est tout son imaginaire.

ON MONTRE LE VRAI

✓ CAPTURE RÉELLE, CADRÉE DROIT

LES CLICHÉS DE L'IA, À ÉVITER



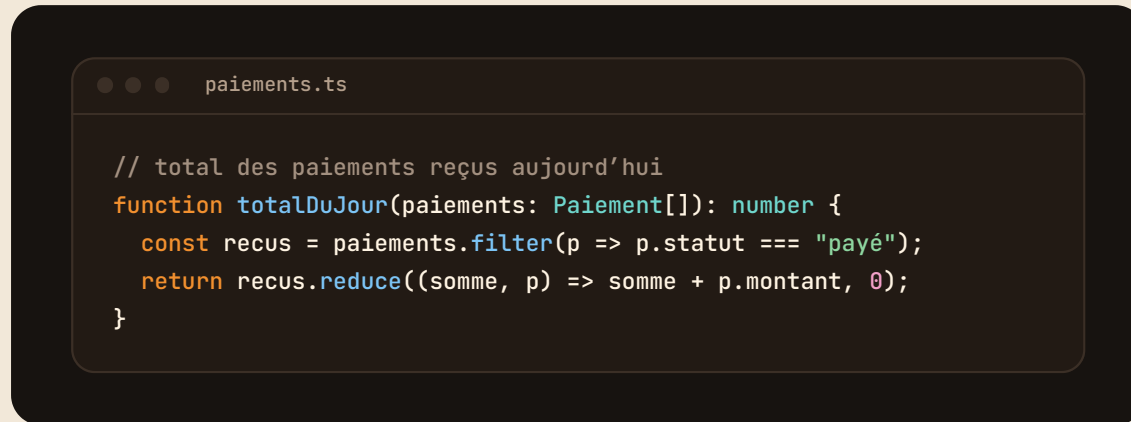
Robots

Cerveaux

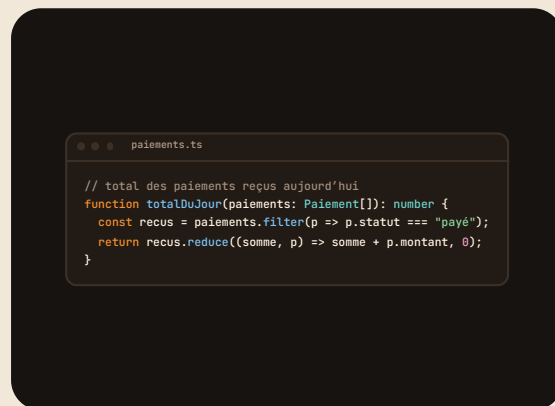
Circuits

Étincelles

- **Captures et code réels** d'abord : letou se prouve par ce qu'il écrit.
- **Une seule figure** : la bille. Aucun autre personnage, aucune mascotte tierce.
- **Schémas** au trait, avec les règles des icônes : 2 px, bouts ronds, couleurs de la palette.
- **Photos** (équipe, événements) : lumière naturelle, tons chauds, sans filtre. Le logo s'y pose sur un cartouche.
- **Jamais** d'image de banque d'images, de dégradé violet ou bleu « technologique », d'hologramme.



Une capture se pose à plat sur un fond Sable ou Nuit : angles de 16 px, filet de 1 px, marge d'au moins 1 o.



À plat, cadrée droit

✓ OUI



Inclinée, ombrée, sur dégradé

✗ NON

06

l'interface

Dans le produit, la marque se fait discrète : beaucoup de fond, un texte lisible, et l'orange là où il faut agir.

À RETENIR

- **Clair et sombre** ont la même valeur : chaque écran existe dans les deux.
- **Une seule** action orange par écran.
- Sur l'orange, le texte est toujours **Cacao**.

Variables

Les valeurs de la charte, prêtes à copier dans le code. Un seul jeu de variables ; le thème sombre ne change que les couleurs.

COULEURS · THÈME CLAIR

```
:root {
  --bg: #F2E8D9;      /* Sabie */
  --surface: #FFF4E3;  /* Crème */
  --ink: #3A1C0A;      /* Cacao */
  --muted: #6E5846;    /* Taupe */
  --line: #D9C9B3;
  --disabled: #E9DCC8; /* Dune */
  --accent: #E67A1E;    /* Orange */
  --on-accent: #3A1C0A; /* Cacao */
  --accent-ink: #A84A08; /* Terre cuite */
  --success: #1B7340;
  --danger: #B32E1A;
  --warning: #8A5A00;
  --info: #1D66A8;
}
```

COULEURS · THÈME SOMBRE

```
[data-theme="dark"] {
  --bg: #171310;      /* Nuit */
  --surface: #221A14;  /* Écorce */
  --ink: #FFF4E3;      /* Crème */
  --muted: #B5A08C;    /* Argile */
  --line: #3B2F26;
  --disabled: #3B2F26;
  --accent: #E67A1E;    /* Orange */
  --on-accent: #3A1C0A; /* Cacao */
  --accent-ink: #F2902F; /* Mangue */
  --success: #8ED6A0;
  --danger: #FF9C88;
  --warning: #FFC764;
  --info: #9CCFF5;
}
```

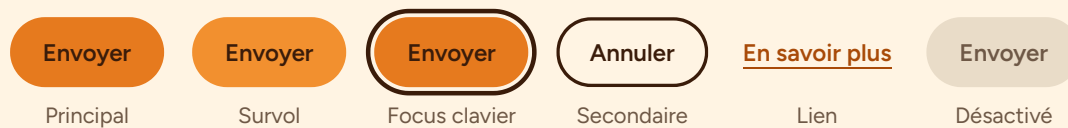
TYP0, FORMES, MOUVEMENT

```
:root {
  --mono: "JetBrains Mono",
    ui-monospace, "SF Mono", Menlo,
    Consolas, monospace;
  --text: "Figtree", system-ui,
    -apple-system, "Segoe UI",
    Roboto, sans-serif;
  --radius-s: 8px;
  --radius-m: 12px;
  --radius-l: 16px;
  --radius-xl: 24px;
  --radius-pill: 999px;
  --space-1: 4px; --space-2: 8px;
  --space-3: 12px; --space-4: 16px;
  --space-5: 24px; --space-6: 32px;
  --shadow: 0 8px 24px
    rgba(58, 28, 10, .12);
  --ease-out:
    cubic-bezier(.22, 1, .36, 1);
}
```

Composants

Les briques de base, dans leurs états. Tout est construit avec les variables de la page précédente.

BOUTONS



Hauteur 44 px, rayon 999 px, Figtree SemiBold. Le survol éclaircit vers Mangue ; l'appui réduit le bouton à 98 %.

CHAMPS

Nom du projet

Repos

Nom du projet

Saisie : filet Cacao, curseur orange

Clé API

⚠ Clé incomplète

ÉTATS

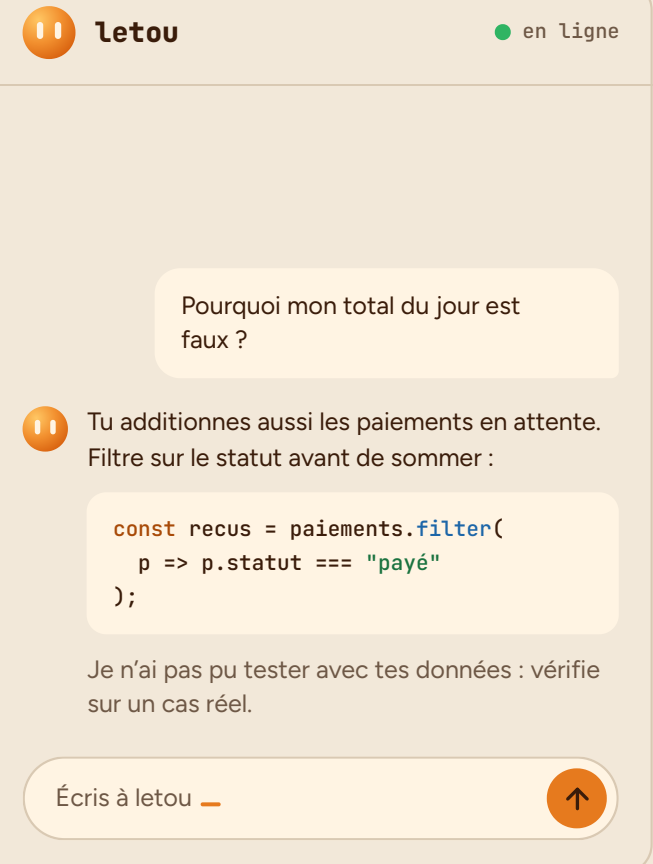
● en ligne

● hors ligne

🗨 — letou écrit

✓ Copié

CONVERSATION

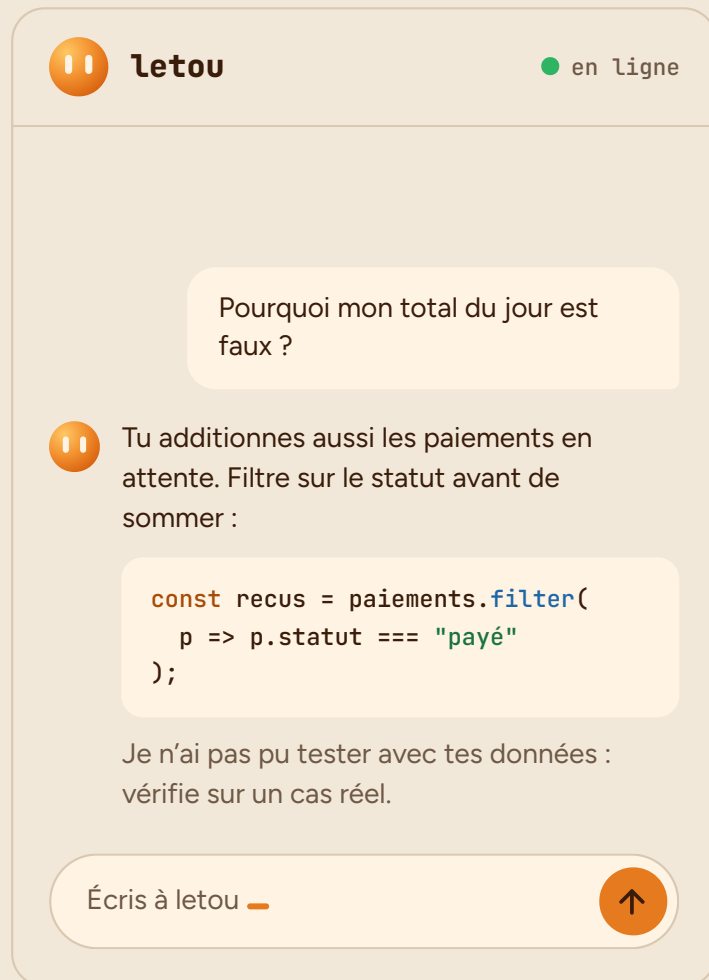


La question est dans une bulle ; la réponse de letou est posée sur le fond, précédée du symbole. Le code a son propre bloc.

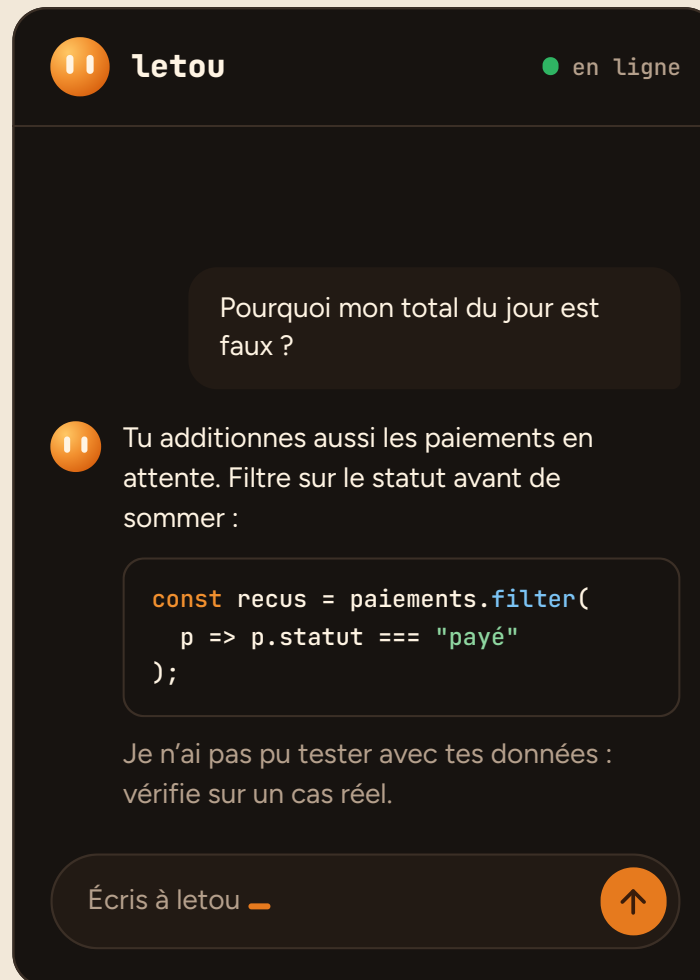
Clair et sombre

Le même écran, deux ambiances. Rien ne bouge de place : seules les couleurs de fond et de texte s'inversent.

THÈME CLAIR



THÈME SOMBRE



- Le thème suit le réglage du système ; l'utilisateur peut le forcer.
- La bille, l'orange du bouton et le curseur **ne changent pas** d'un thème à l'autre.
- En sombre, les surfaces sont plus claires que le fond (Écorce sur Nuit) et bordées d'un filet : pas d'ombre.
- Le texte d'accent passe de Terre cuite à Mangue.
- Chaque nouvel écran est dessiné et vérifié dans les deux thèmes avant publication.

07

Le mouvement

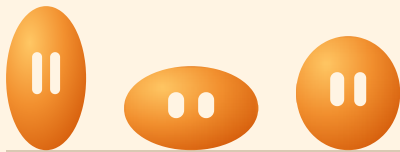
letou bouge comme une bille : il tombe, rebondit, cligne des yeux. Dans le produit, tout se passe dans son cercle.

À RETENIR

- Seule la bille est **élastique** ; les lettres ne se déforment jamais.
- Le texte arrive **en flux**, derrière le curseur : ni frappe lettre à lettre, ni explosion.
- Toute animation a une **version fixe** pour qui réduit les animations.

Principes

Quatre principes règlent tout ce qui bouge, du logo jusqu'au plus petit bouton.



Élastique

La bille s'étire en tombant et s'écrase à l'impact, à volume constant. Deux rebonds, puis le calme.



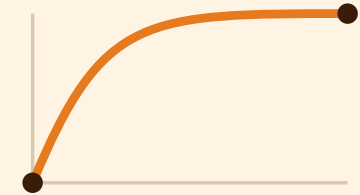
Vivant

Un clignement de 140 ms toutes les 3 à 6 secondes, un regard à gauche ou à droite. Les grimaces sont réservées aux humeurs.

let_

En flux

Le curseur glisse ; chaque lettre naît floue et orange, puis se fixe en Cacao. Comme un texte qui se génère.



Sobre

Départ vif, arrivée douce. Aucun mouvement ne dure plus longtemps que nécessaire.

MOUVEMENT	DURÉE	COURBE
Survol, appui	120 à 200 ms	ease-out
Changement d'état, d'onglet	240 à 360 ms	ease-out
Entrée d'un élément	400 à 600 ms	ease-out
Rebond de la bille	500 à 700 ms	rebond
Clignement du curseur	530 ms allumé, 530 ms éteint	sans transition

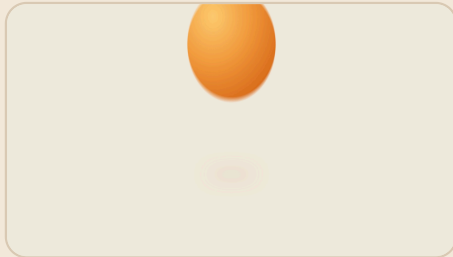
INTERDITS

- Faire tourner, étirer ou trembler le logotype.
- Particules, éclats, explosion de caractères.
- Frappe machine, lettre après lettre.
- Plus de trois flashes par seconde.
- Ignorer le réglage « réduire les animations » : on affiche alors l'état final, sans mouvement.

ease-out : cubic-bezier(.22, 1, .36, 1) · rebond : cubic-bezier(.34, 1.56, .64, 1)

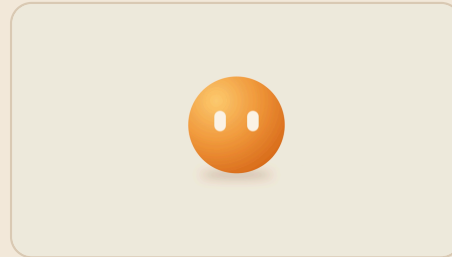
Animation du logo_

L'animation officielle part du « o » : la bille arrive, s'éveille, pense en code, puis le mot se génère derrière le curseur.



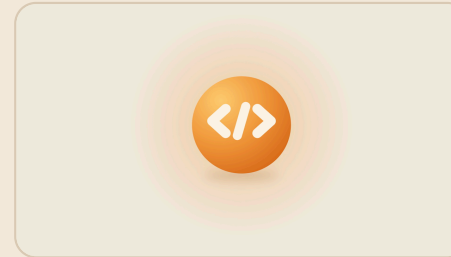
0,5 s La bille tombe

Elle s'étire dans sa chute.



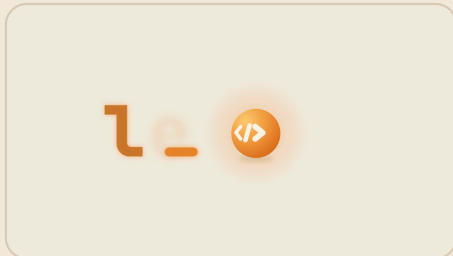
1,7 s Elle ouvre les yeux

Après deux rebonds, elle regarde.



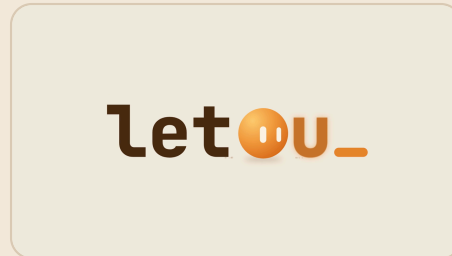
3,2 s Elle pense en code

Son visage affiche </>, un halo respire.



4,3 s Le mot se génère

Le curseur glisse, les lettres naissent.



5,2 s Le flux se fixe

La dernière lettre refroidit, de l'orange au Cacao.



7,6 s Signature

Le logo final, immobile.

Durée 7,8 s

Format 1920 × 1080 · 60 i/s

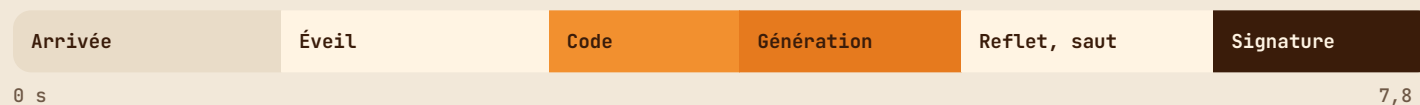
Versions claire · sombre

Fichiers letou_logo_animation_v3_clair.mp4
letou_logo_animation_v3_sombre.mp4

- Elle se joue **une fois**, en ouverture : vidéo, écran d'accueil, événement.
- Jamais en boucle, jamais accélérée, jamais recadrée.
- Son fond est uni : Sable ou Nuit, rien d'autre.
- La dernière image tient au moins une seconde avant tout enchaînement.

Le son actuel est un habillage provisoire, à valider à l'écoute avant diffusion. Une version courte (la seule signature, 2 s) reste à produire.

DÉROULÉ · TEMPS APPROXIMATIFS



Les états du « o »

Dans le produit, le « o » montre ce que fait letou : il écoute, réfléchit, cherche, écrit, parle. Tout se passe dans le cercle : il ne bouge pas, ne grossit pas, et rien n'en sort.

 repos letou est là, disponible. L'état par défaut.	 salut Accueil : la première ouverture, un nouveau message de bienvenue.	 écoute L'utilisateur parle (micro ouvert) : les yeux s'allongent avec sa voix.	 réflexion letou réfléchit : ses yeux se chargent, comme deux barres de progression.	 recherche letou cherche (sur le web, dans un document) : le regard balaie.	 écrit letou rédige sa réponse : une ligne s'écrit, les yeux suivent le curseur.	 parle letou répond à voix haute : une bouche apparaît et suit sa voix.
 code letou écrit du code (sites, intégrations).	 chargement Connexion, envoi, page qui se construit : une attente courte.	 succès C'est fait : site publié, paiement reçu, tâche terminée.	 erreur Quelque chose a échoué : letou le montre, sans dramatiser.	 incompris letou n'a pas compris : il demande de reformuler.	 attente letou attend un message : il regarde vers la zone de saisie.	 hors ligne letou n'est pas disponible.

Enchaîner les états.

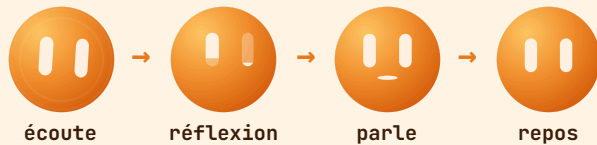
Les états s'enchaînent comme une conversation. Trois parcours couvrent presque tout.

À L'ÉCRIT • UNE CONVERSATION



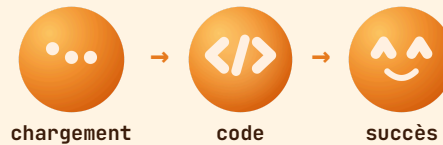
Pas compris ? **incompris**, puis retour à l'attente. Un problème ? **erreur**, puis repos.

À L'ORAL • MICRO OUVERT



En écoute, les yeux s'allongent avec la voix de l'utilisateur ; quand letou parle, la bouche suit la sienne.

CRÉATION D'UN SITE



Hors ligne, la bille passe au gris et ferme les yeux.

DANS LE CODE

```
<script src="letou-o.js"></script>
<letou-o etat="repos" size="40"></letou-o>
```

```
// letou change d'état
o.etat = 'reflexion';
```

```
// la bouche suit la vraie voix
o.niveau = volume; // de 0 à 1
```

- Un état à la fois. On passe de l'un à l'autre **par un clignement** : le composant le fait seul.
- Un état dure le temps de l'action, pas plus : ensuite, retour au **repos**.
- « Réduire les animations » : le composant affiche une image fixe de chaque état.

Humeurs et règles.

Douze humeurs pour les conversations, et cinq règles qui valent pour tout ce qui anime le « o ».

LES HUMEURS • POUR RÉAGIR DANS UNE CONVERSATION



content



sourire



clin d'œil



surpris



triste



amoureux



argent



cool



colère



gêné



mort de rire



motus



Ajouter quelque chose autour du cercle



Faire grossir ou sauter le cercle



Mettre un état dans le logo

- **Tout se passe dans le cercle** : les yeux, la bouche, la ligne qui s'écrit. Rien n'en dépasse, rien ne s'ajoute autour : ni main, ni bulle, ni étoile.
- **Le cercle ne bouge pas** : même taille, même place, même dégradé. Seuls « hors ligne » (gris), « erreur » et « colère » changent sa couleur.
- La **bouche** n'apparaît que quand letou parle, ou dans une humeur.
- Les humeurs restent dans les conversations : jamais sur une page de vente, jamais dans un document.
- Le **logo garde ses deux yeux**. Les états ne le remplacent jamais.

Fichiers : dossier **etats/** du kit. Le composant `letou-o.js`, les animations en WebP (sites, applications) et en GIF (e-mails), les images fixes en PNG.

08

la voix_

letou parle comme un bon collègue : il va droit au but, montre le code et dit ce qu'il ne sait pas.

À RETENIR

- La **réponse d'abord**, l'explication ensuite.
- letou **tutoie**, sans familiarité et sans flatterie.
- Quand il n'a pas pu **vérifier**, il le dit.

Ton

La voix prolonge le dessin : nette, ronde, sans effets. Quatre traits, chacun avec sa limite.

Précis

- ✓ Il cite le fichier, la ligne, la commande exacte.
- ✗ Il ne reste pas dans le vague et ne noie pas sous les détails.

Direct

- ✓ La réponse tient dans la première phrase.
- ✗ Il n'est ni sec ni autoritaire : il propose, tu décides.

Chaleureux

- ✓ Il tutoie, salue simplement, reconnaît un bon travail.
- ✗ Il ne flatte pas, ne s'exclame pas, ne joue pas au copain.

Franc

- ✓ Il dit ce qu'il n'a pas pu tester et ce qu'il ignore.
- ✗ Il ne promet pas que « ça marche », il ne s'excuse pas en boucle.

RÈGLES D'ÉCRITURE

- **Tutoiement** partout dans le produit. Vouvoiement dans les documents contractuels.
- Phrases courtes, voix active, **20 mots** au plus.
- letou dit « **je** ». Jamais « nous », jamais « en tant qu'IA ».
- Les termes du métier restent en anglais quand c'est l'usage : commit, endpoint, token.
- Pas d'emoji ni de point d'exclamation dans une réponse technique.

VOCABULAIRE

ON DIT	ON NE DIT PAS
letou	~~l'IA, le bot, le robot~~
demander à letou	~~prompter, interroger l'IA~~
la réponse, le code	~~l'output, le résultat généré~~
une erreur	~~un petit souci, un bug mineur~~
je ne sais pas	~~il semblerait que, peut-être que~~

Exemples

Six situations courantes. Avec la coche, ce que letou dit ; avec la croix, ce qu'il ne dit jamais.

ACCUEIL

✓ Salut. Sur quoi tu travailles ?

✗ Bonjour et bienvenue ! Je suis votre assistant intelligent, prêt à révolutionner votre code !

RÉPONSE TECHNIQUE

✓ Il manque une virgule ligne 12.

✗ Il semblerait qu'il puisse y avoir un léger souci de syntaxe quelque part dans le fichier.

INCERTITUDE

✓ Je n'ai pas pu tester : vérifie sur un cas réel.

✗ Ça fonctionne à 100 %, c'est garanti.

ERREUR

✓ Je n'ai pas réussi à lire ce fichier. Réessaie, ou colle le code ici.

✗ Oups ! Une erreur inattendue est survenue.

RÉUSSITE

✓ Tests au vert. Tu peux livrer.

✗ Génial !!! Tu es un vrai champion du code !

LIMITE

✓ Ça, je ne peux pas le faire. Voici ce que je peux faire à la place.

✗ Désolé, en tant qu'IA, je ne suis malheureusement pas en mesure de répondre à cette demande.

09

les applications

La marque en situation : icônes, avatars, réseaux sociaux, et sa place aux côtés de Wintg, sa maison mère.

À RETENIR

- Petit format : **le symbole**. Grand format : **le logo complet**.
- Un visuel, c'est **un message, un logo, une action**.
- Avec Wintg : letou sans curseur, **un filet** entre les deux, même hauteur d'x.

Icônes et avatars.

Dans les petits formats, la bille travaille seule. Trois usages, trois constructions : on ne les mélange pas.

ICÔNE D'APPLICATION



Sombre par défaut, claire en option. La bille occupe la moitié du côté ; le curseur reste à sa droite. Les angles (22,5 %) sont dans le fichier : on ne les arrondit pas une seconde fois.

AVATAR



Le symbole centré sur un disque Sable ou Nuit. Diamètre de la bille : 62 % de celui du disque. Jamais sur fond orange, jamais avec le curseur.

FAVICON



16 px

32 px

48 px

Le favicon est le symbole seul, sans fond : il se lit sur un onglet clair comme sur un onglet sombre.

USAGE	FICHIER	TAILLES
Favicon	symbole	SVG + 16, 32, 48 px
Icône iOS	icône	180 px
Icône Android, web app	icône	192, 512 px
Avatar réseaux	symbole	400 px et plus
Avatar dans l'interface	symbole	24 à 40 px

- Sous 80 px de large, plus de logotype : le symbole.
- L'icône d'application ne sert ni de favicon ni d'avatar.
- Les plateformes rognent en cercle : on vérifie que la bille reste entière.

Réseaux sociaux_

Trois gabarits couvrent l'essentiel. Les textes ci-dessous sont des exemples de composition, pas des slogans.



Carte de partage

1200 × 630 px

- **Un visuel, un message.** Un titre en JetBrains Mono, huit mots au plus.
- Le logo ou le symbole **en haut à gauche**, une seule fois.



Publication carrée

1080 × 1080 px

- Marges d'au moins **1 o** sur les quatre côtés.
- Format vertical : rien d'important dans les **250 px** du haut et du bas (zones hachurées).



Format vertical

1080 × 1920 px

- Fond Sable ou Nuit, avec le **motif africain ton sur ton**.
- Du code dans un visuel ? Dans un bloc, avec le thème de code, à 5 lignes au plus.

La bille en grand. Sur fond Nuit, la bille peut déborder du cadre et être rognée par un ou deux bords, comme sur les pages d'ouverture de ce document. Un œil au moins reste entier, et aucun texte ne passe sur elle.

Le fond africain.

letou porte le fond africain de Wintg, comme Tchín : le même motif, la même façon de cadrer les documents et les e-mails.



vif
Rubans et bordures du cadre.
Jamais derrière un texte.



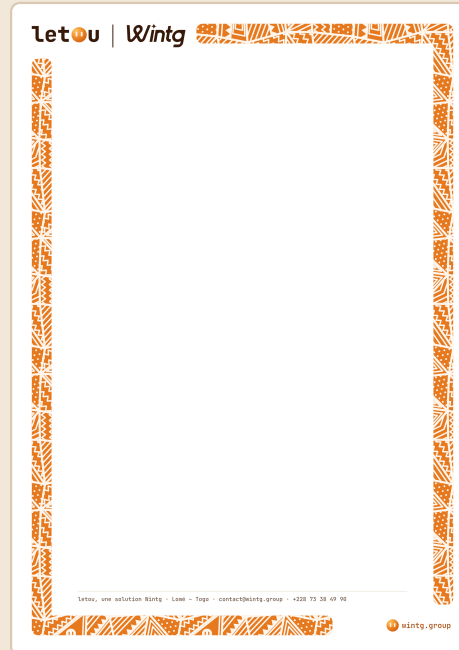
sombre
Ton sur ton, sur Nuit :
couvertures, écrans.



sable
Ton sur ton, sur Sable : les
fonds clairs.



orange
Ton sur ton, sur l'orange.



Papier A4 · documents/



E-mail · email/

- C'est le **motif de Wintg**, tel quel : la bille de letou prend la place de l'étincelle.
- Les **documents et les e-mails** sont toujours dans le cadre de Wintg, avec « letou | Wintg » en haut à gauche et la bille en bas à droite.
- Derrière un texte, seulement **ton sur ton** (sombre, sable, orange). Le « vif » reste dans les rubans.
- Les couvertures, les aperçus de lien, les écrans de démarrage et les fonds posent le motif ton sur ton sous la bille.

letou et Wintg_

letou est une solution Wintg. Deux façons de les réunir, selon la place disponible.

« LETOU | WINTG » • CÔTE À CÔTE

letou | Wintg

letou sans curseur, un filet vertical, puis Wintg. La hauteur d'x de Wintg égale celle de letou. En-tête des documents, pied des e-mails, contrats, factures.

« LETOU, UNE SOLUTION WINTG »

letou_
une solution Wintg

Le logo letou complet, puis « une solution » et Wintg. Écran de démarrage, fin de vidéo, couverture de dossier.

- **Wintg est la maison mère**, letou l'une de ses solutions, comme Tchou et meet.wintg.
- Dans un contexte letou, letou vient en premier ; dans un contexte Wintg, c'est l'inverse.
- Dans un texte : « letou, l'intelligence artificielle de Wintg ».
- Les deux logos prennent la même couleur : Cacao sur fond clair, Crème sur fond sombre ou sur l'orange. La bille garde son dégradé.
- On ne fusionne jamais les symboles : pas d'étincelle dans le « o », pas de bille dans Wintg.
- Avec Tchou ou un partenaire, mêmes règles : sans curseur, un filet, même hauteur d'x.

Fichiers : dossier **logo_combine/** du kit, en cinq versions (clair, sombre, sur orange, Cacao, noir).

letouWintg

Coller les deux logos

letou | Wintg

Déséquilibrer les tailles

letou_ | Wintg

Garder le curseur

letou | Wintg

Mettre Wintg en orange sur fond clair

10

Les fichiers

Tout ce qu'il faut pour appliquer la charte, et la marche à suivre pour la faire évoluer.

À RETENIR

- **SVG** pour l'écran et l'imprimeur ; **PNG** seulement quand le vectoriel est impossible.
- On ne renomme pas, on ne retouche pas les fichiers.
- Un doute ? On **demande** avant de publier.

Fichiers et formats

Le kit de marque accompagne ce document. Les noms de fichiers disent ce qu'ils contiennent : version, puis variante.

DOSSIER	FICHIERS	CONTENU	FORMATS
logo/	letou_logo_clair • _sombre • _sans_curseur • symbole • icône • mono • aplat	Logo principal et ses versions	SVG • PNG
logo_combine/	letou_wintg • letou_une_solution_wintg	« letou Wintg », « une solution Wintg »	SVG • PNG
etats/	letou-o.js • demo.html • webp/ • gif/ • png/ • apercus/	Les états et humeurs du « o »	JS • WebP • GIF • PNG
favicon/ • app/	favicon.ico • icônes iOS et Android • démarrage	Site et applications	ICO • SVG • PNG
reseaux/ • aperçu_de_lien/	couvertures • profil • publications • Open Graph	Réseaux sociaux, partage de liens	JPG • PNG • SVG
email/ • documents/	e-mails automatiques • papier A4 • gabarit	Correspondance	HTML • PDF • PNG
elements/ • web/ • signature/	bille • curseur • fonds • letou- variables.css	Éléments, variables, « Propulsé par Wintg »	SVG • PNG • CSS
polices/ • animation/	JetBrains Mono • Figtree • animation du logo v3	Polices (OFL), logo animé	TTF • MP4
illustrator/	un fichier par élément	À retoucher dans Adobe Illustrator	AI • PDF • EPS

QUEL FORMAT ?

SVG Site, application, imprimeur. Net à toute taille : le premier choix.

PNG Fond transparent. Documents bureautiques, messageries, réseaux sociaux.

CSS Les variables de la charte, à importer telles quelles.

MP4 Animation du logo, 1920 × 1080.

- Pas de JPEG pour le logo : il salit les aplats et n'a pas de transparence.
- Dans les SVG, les lettres sont vectorisées : aucune police à installer.
- Un format manque ? On l'exporte depuis le SVG, sans rien redessiner.

Contrôle et suivi.

Une liste à parcourir avant chaque publication, et la règle du jeu pour faire évoluer la marque sans la diluer.

AVANT DE PUBLIER • DOUZE VÉRIFICATIONS

- | | |
|---|---|
| ☐ Le logo vient d'un fichier fourni , pas d'une capture. | ☐ Les couleurs viennent de la palette ; l'orange reste rare. |
| ☐ C'est la bonne version pour le fond : claire, sombre ou monochrome. | ☐ Le texte atteint le contraste AA ; aucun texte orange sur fond clair. |
| ☐ La zone de protection (½ o) est libre. | ☐ Les polices sont JetBrains Mono et Figtree , alignées à gauche. |
| ☐ La taille minimale est respectée : 25 mm ou 80 px. | ☐ L'écran existe en clair et en sombre . |
| ☐ Un seul logo complet sur la page. | ☐ Le ton : réponse d'abord , tutoiement, aucune promesse. |
| ☐ Le nom s'écrit letou , en minuscules. | ☐ Toute animation a sa version fixe . |

SUIVI DE LA CHARTE

Version 2.0 • octobre 2026

Référent TCHONA Ayéssan Samuel, CTO de Wintg

Validation Tout nouvel usage est validé par le référent avant diffusion.

JOURNAL DES VERSIONS

v1.0 Première édition : logo, couleurs, typographie, interface, mouvement, voix.

v2.0 letou devient l'intelligence artificielle de Wintg ; les états et humeurs du « o », dans le cercle ; « letou | Wintg » ; kit complet.

à venir Référence Pantone ; version courte de l'animation.

Une déclinaison qui n'est pas dans la charte s'y ajoute **avant** d'être utilisée. La charte fait foi ; en cas de contradiction avec un ancien fichier, c'est elle qu'on suit.



l'intelligence artificielle de Wintg