

M1
**DIGITAL
DESIGN**

Lamia
EDDAHBI

Bertille
DIAGUILI

design
system



made with
figma

objectif du projet

Le jeu de tarot, a été choisi en raison de sa **complexité** et de sa diversité visuelle, ce qui le rend idéal pour mettre en pratique les principes d'un **design system**.



THE STAR

Direction Artistique du projet



Nous avons adopté une direction artistique **simpliste**, favorisant l'automatisation, avec des icônes à contours et un usage **uniforme** de la couleur dorée pour garantir leur clarté quelle que soit la disposition. Cette approche préserve la **lisibilité** des cartes, même sur un fond plus **élaboré**.

Nous avons choisi le thème **astral**, intégrant des éléments graphiques récurrents tels que la lune et les **étoiles**, et privilégié la combinaison élégante du bleu foncé et du doré pour **enrichir** notre conception.

La typographie

Avec empattement et élégante

Jacques
François

Notre style graphique

Epuré et minimaliste



methodologie

réalisation d'une librairie d'icône

- assure une **cohérence visuelle** dans tout le projet.
- permet une **réutilisation** rapide et facile des éléments de design.
- facilite la collaboration en offrant un accès partagé aux ressources.
- simplifie les mises à jour, les changements se répercutant **automatiquement** sur tous les designs liés.



methodologie

création de templates

- création d'un modèle de carte.
- conversion en composant dans figma, qui servira par la suite de **template** pour le set complet.
- disposition des futurs éléments sur le **modèle**, qui seront remplacés par des composants.
- mise en forme et **auto layout** des symboles si besoin pour la mise en place.



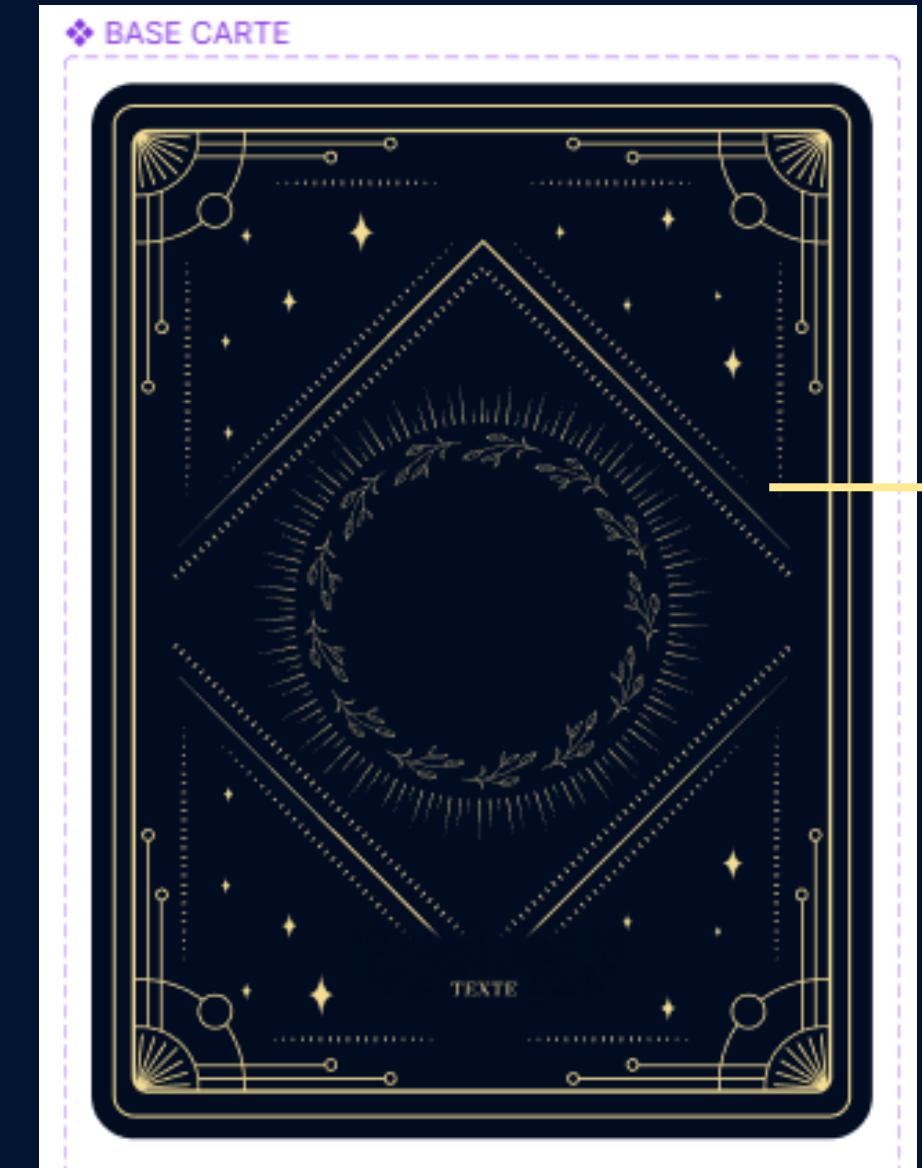
Fonctionnement de notre Design System

LES COMPOSANTS DE BASES

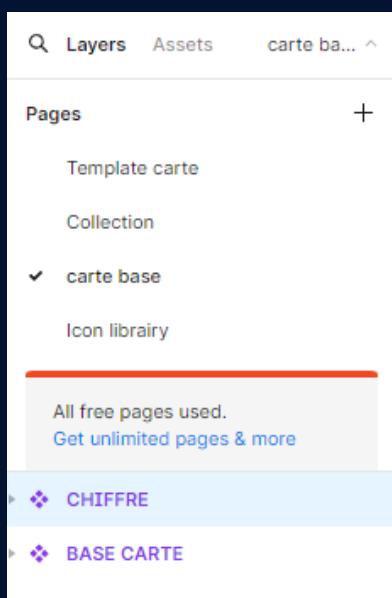
Afin d'optimiser la création de notre jeu de tarot, nous avons dans un premier temps créé un **composant** "base carte", comprenant le dessin de fond de commun à toutes nos cartes, ainsi qu'un bloc texte **modifiable**.

L'objectif est de faciliter les possibles **modifications** esthétiques ou de **disposition** de la carte.

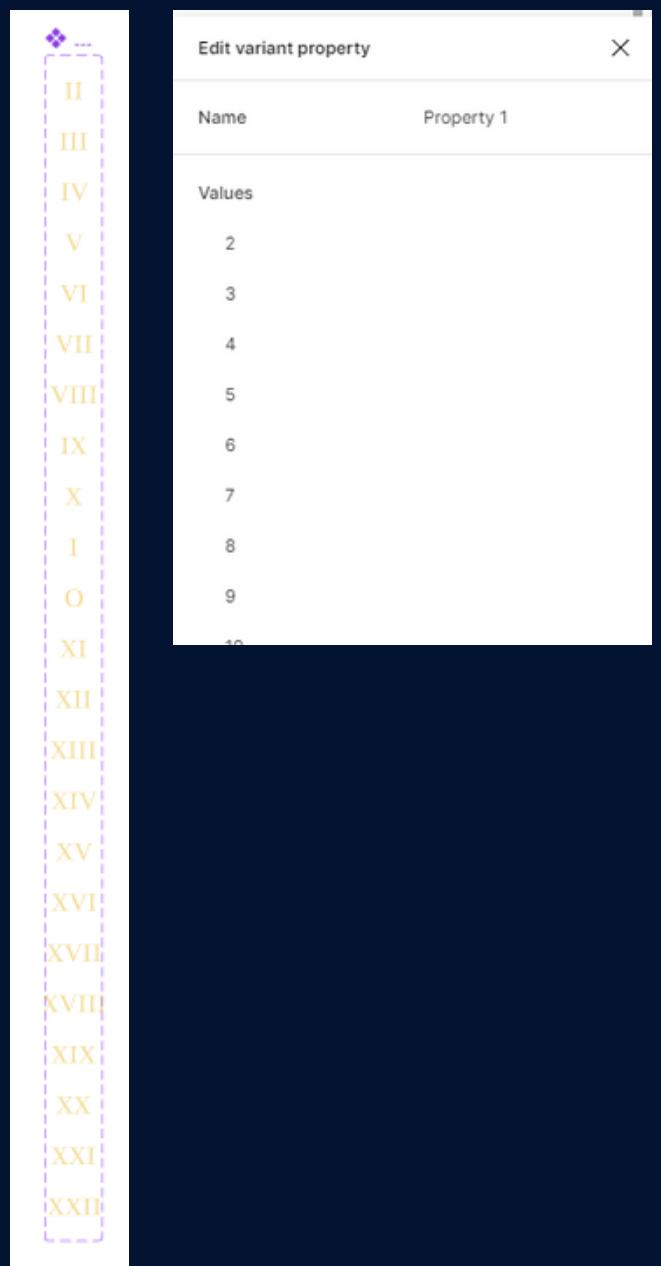
Nous avons aussi créé un composant variables "**chiffres**" associés à une propriété "**value**" permettant d'attribuer les chiffres correspondant à chaque carte.



Composant de la carte



Chiffres variants correspondant aux cartes



Fonctionnement de notre Design System

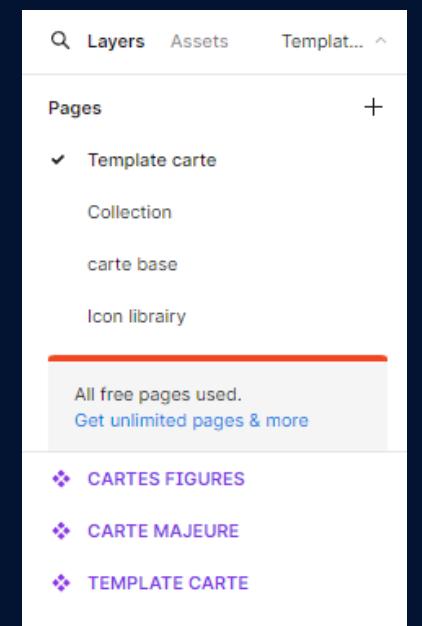
LES TEMPLATES DES CARTES

Nous avons réalisé trois **templates**, enregistrés en tant que composant à partir des **composantes** "cartes de base et chiffre" :

Un premier pour les arcanes **mineurs**
un deuxième pour les arcanes **majeurs**
un troisième pour les cartes figure

Ces templates nous ont permis de dupliquer les cartes pour créer les différentes catégories en changeant simultanément et aisément les icônes de chaque carte (par exemple: bâton, coupe, justice etc.) à l'aide de **l'instance swap** que nous avons paramétrée reliée à notre librairie d'icônes.

Nous avons également créé des variables de texte pour les intitulés "coupe, denier, reines des bâtons, pendu etc.) afin de rendre tous ces contenus dépendant et **modifiable**.



Search: Search tarot

All libraries +

Le fou Le fou

L'amoureux L'amoureux

L'empereur L'empereur

L'hermite L'hermite

La justice L'hermite

Swap instance

Search tarot

Local components ▾

Icon library

Bâton

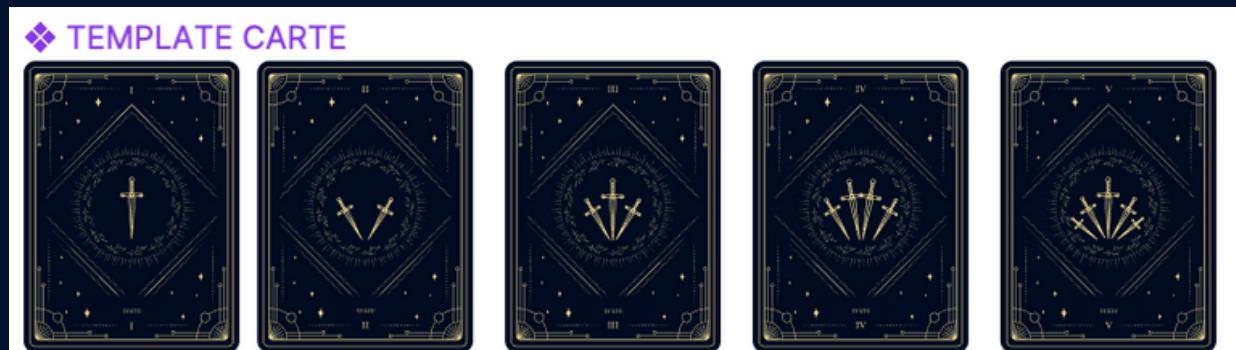
Coupe

Denier

Epée

L'instance icon swap

Templates arcanes mineurs



Templates arcanes majeurs & figure



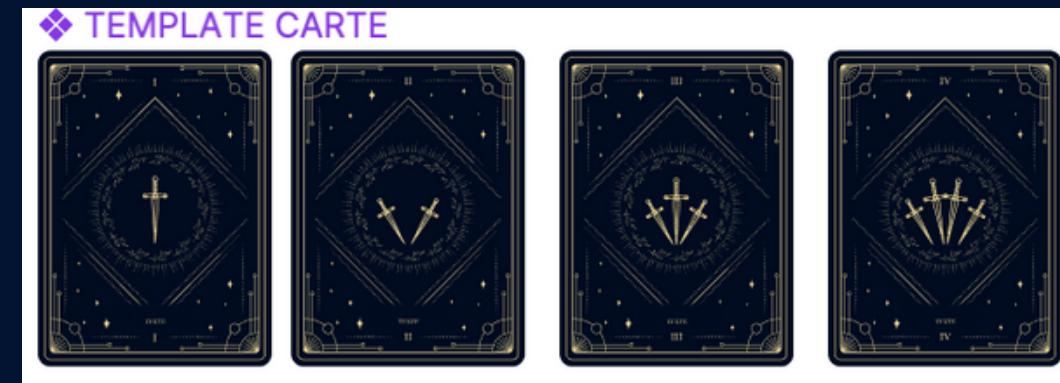
Fonctionnement de notre Design System

LES ÉTAPES

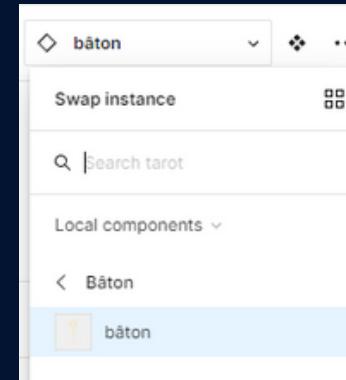
1. Crédation des composants & templates



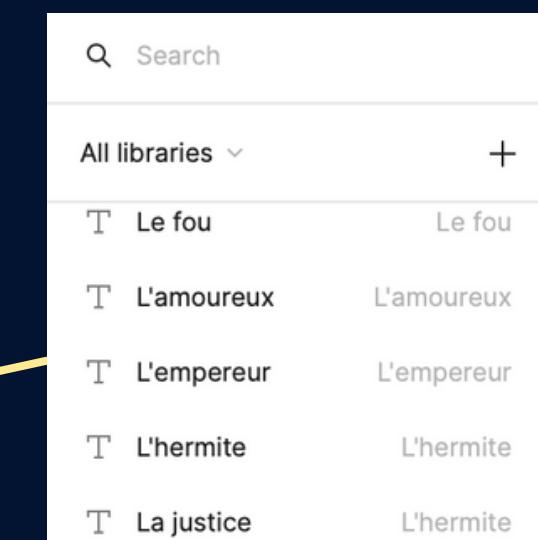
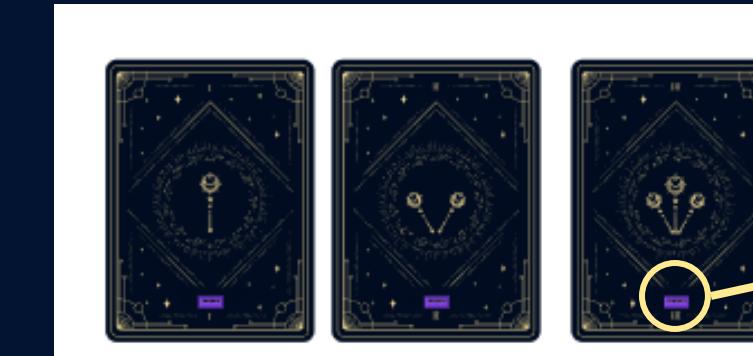
2. Duplication des templates



3. Modification des images / icons avec l'instance



4. Modification des textes



figma du projet

<https://t.ly/pf5V6>



Merci !

