Fiche mémo · Leçon 13 · 22 min

Logos, maquettes et tokens

Le territoire validé commande le reste. Le logo naît en trois pistes réellement différentes, en SVG propre, lisible à 16 px. Les tokens nomment les valeurs du territoire par leur rôle et s'exportent en CSS, SCSS, JSON ou Tailwind. La maquette n'emploie que ces tokens, tient sur téléphone, puis part en développement une fois validée.

Objectifs

- Demander trois pistes de logo réellement différentes et juger leur SVG
- Écrire et exporter des tokens nommés par leur rôle, tirés du territoire
- Faire construire, contrôler et envoyer en développement une maquette validée

À retenir

- Trois pistes de logo sont trois idées ; les variantes sont des créations à part, jamais des versions de la principale.
- Un logo se livre en SVG propre (viewBox, surfaces, title, aucun script ni police embarquée) et se juge à 16 px.
- Les tokens nomment les valeurs par leur rôle et s'exportent en CSS, SCSS, JSON ou Tailwind ; un fichier exporté ne se corrige pas à la main.
- La maquette n'emploie que les tokens, se pense sur téléphone d'abord et se contrôle en chiffres.
- Seule une version validée part en développement, avec une consigne.

Du territoire au développement

1 Territoire validé — Couleurs, typographies, principes du logo : la source de toutes les valeurs.

→ **2 Logo** — Trois pistes en SVG, une retenue, puis ses variantes.

→ **3 Tokens** — Les valeurs du territoire, nommées par leur rôle, exportables vers le code.

→ **4 Maquette** — Des pages construites avec les seuls tokens, sur ordinateur et téléphone.

→ **5 Envoyer en dev** — La version validée passe au développement avec une consigne.

Chaque maillon lit le précédent ; rien ne se décide deux fois.

La demande à recopier

Demande à recopier Trois pistes de logo

```
Projet du négociant. Lis le territoire de marque validé (piste Héritage), en particulier les principes du logo : monogramme MB à simplifier, lisible à 16 px, deux couleurs d'impression.
Propose trois pistes, chacune une création LOGO du dossier « Identité » : A, le monogramme MB reconstruit en formes géométriques ; B, un symbole tiré du concept ; C, un logotype du nom seul, lettres vectorisées.
Pour chaque piste : l'idée en une phrase, le lien avec le territoire, et la vérification à 16 et 32 px en image.
Couleurs du territoire à l'hexadécimal près, ni dégradé ni ombre. Passe les trois à valider et dis laquelle tu recommandes.
```

Note : Les variantes (monochrome, négatif, favicon) viennent après le choix, et chacune est une création LOGO à part, jamais une version de la principale.

Le code à recopier

Le squelette d'un SVG de logo propre TEXT

```
<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" viewBox="0 0 256 256">
  <title>Maison du négociant</title>
  <g data-nom="Symbole" id="symbole">
    <path fill="#6D1F2E" d="M48 208V48h40l40 64 40-64h40v160h-36V112l-44 68-44-68v96z"/>
  </g>
</svg>
```

Ligne à ligne : le viewBox sans largeur ni hauteur en dur ; le title au nom de la marque ; un calque nommé (data-nom) que l'éditeur du Studio sait viser ; des surfaces pleines aux couleurs exactes du territoire. Ni script, ni police embarquée, ni image incrustée.

Les erreurs fréquentes

L'erreur, et pourquoi elle coûte	La correction
Changer une couleur de marque directement dans la maquette, à la demande du client. Le territoire et les tokens gardent l'ancienne valeur : la maquette, le code et les visuels de Théo divergent dès le lendemain.	Changez la couleur dans le territoire, faites-la valider, reportez-la dans les tokens, puis seulement dans la maquette.
Corriger à la main le fichier tokens.css exporté dans le dépôt. Le fichier est généré : la correction disparaît au prochain export, et personne ne sait d'où venait l'écart.	Corrigez le token dans Nexus, puis réexportez sous un nom provisoire et remplacez l'ancien fichier.
Déposer la favicon comme nouvelle version du logo principal. La nouvelle version masque la principale : la galerie montre une icône de 16 px là où l'équipe attend le logo.	Chaque variante (monochrome, négatif, favicon) est une création LOGO à part, dans le même dossier.
Juger une maquette sur un grand écran de bureau seulement. La page déborde à 320 px, les boutons font 36 px, et le client l'ouvre sur son téléphone.	Faites construire mobile d'abord, demandez le contrôle chiffré (contrastes, débordements, cibles), puis relisez aux trois formats.