



MOBIJU | 2021

CHARTE GRAPHIQUE

AVANT-PROPOS

La charte graphique édicte des règles d'utilisation et d'adaptation en restant dans les limites d'un cadre garant de l'identité visuelle.

LOGOTYPE

PRÉSENTATION

Logo général



1. Le logo général est composé le l'icône « M » ainsi que du sigle MOBIJU.

Les rapports et proportions entre les différents éléments sont immuables, dans leurs valeurs et leurs positionnements.

Il est conseillé d'utiliser les versions vectorisées du logo réalisées par Pomzed Communication pour éviter toute perte de qualité ou transformation intempesive de la marque.

LOGOTYPE

VARIANTES DE FORME

Logo original «vertical»



Logo «horizontal»



Icône « M »



1. Le logo de MOBIJU est défini en diverses variantes de forme permettant son utilisation sur différents supports et garantissant une visibilité et une lisibilité optimale
2. Dans la mesure du possible, le logo original «vertical» sera utilisé.
3. Sur certains supports, l'utilisation de l'icône « M » seule pourra être utilisée lorsque la lisibilité du mot «MOBIJU» sera impossible.

Les rapports et proportions entre les différents éléments de chaque variante sont immuables, dans leurs valeurs et leurs positionnements.

Il est conseillé d'utiliser les versions vectorisées du logo réalisées par Pomzed Communication pour éviter toute perte de qualité ou transformation intempestive de la marque.

LOGOTYPE

VARIANTES DE COULEURS

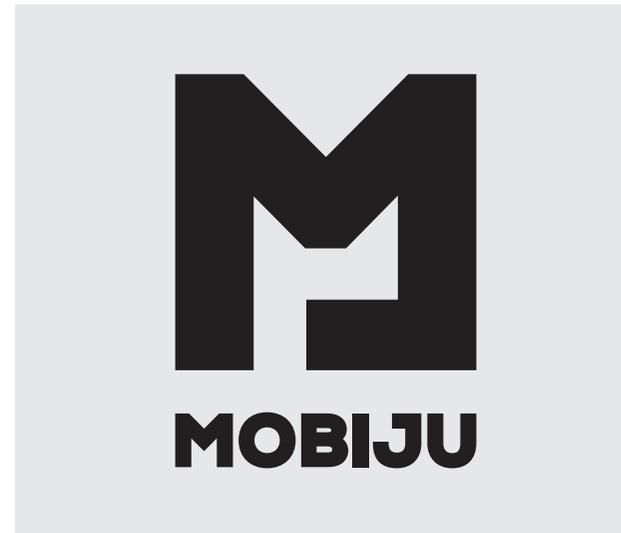
Logo original couleur



Logo monochrome blanc



Logo monochrome noir



Logo rouge et noir



Logo rouge et blanc



Logo monochrome rouge

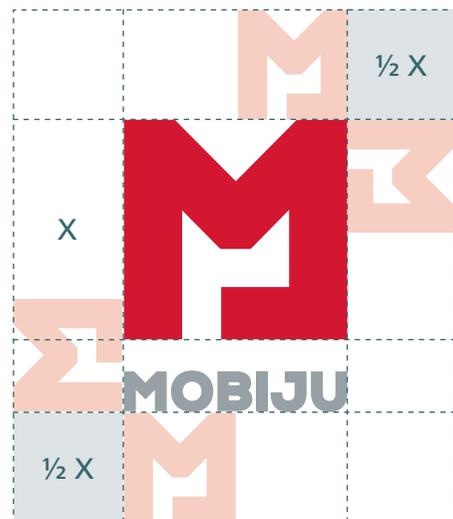


1. De manière générale, le logo est utilisé sous sa forme originale.
2. La variante monochrome blanche est à utiliser lorsque la lisibilité du logo original n'est pas assurée sur fond foncé.
3. La variante monochrome noire est à utiliser lorsque l'utilisation de la couleur n'est pas possible (impression noir/blanc) ou que la lisibilité du logo original n'est pas assurée sur fond clair.
4. D'autres variantes, comme la variant rouge et noir, la variante monochrome rouge, etc. peuvent éventuellement être utilisées.
Le choix des variantes de couleurs devra se faire en fonction du positionnement du logo afin d'assurer une lisibilité optimale.

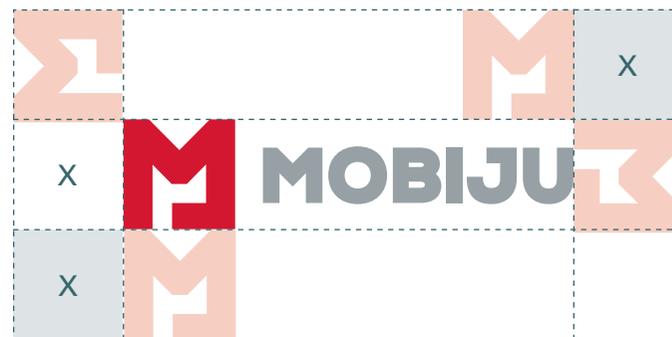
LOGOTYPE

TAILLES & ESPACEMENT

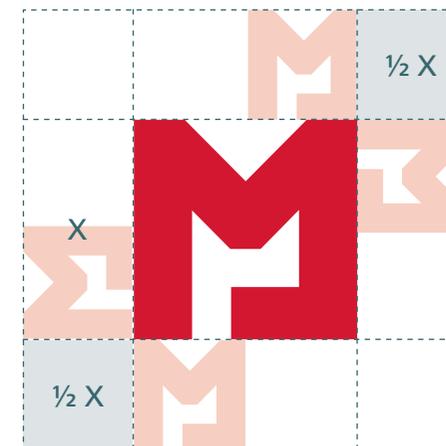
Espacement autour du logo vertical



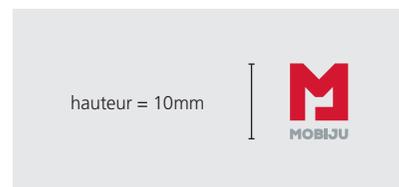
Espacement autour du logo horizontal



Espacement autour de l'icône seule



Logo original - taille minimale



Logo horizontal - taille minimale



Icône seule - taille minimale

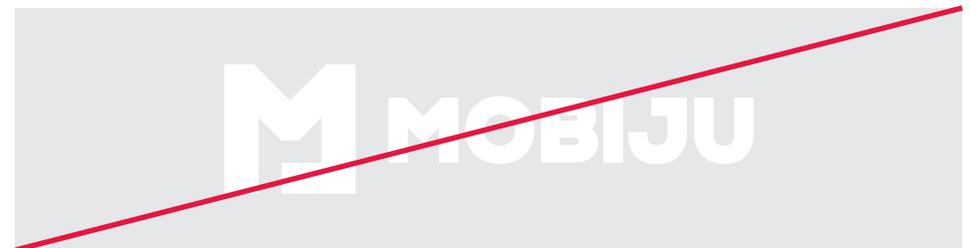
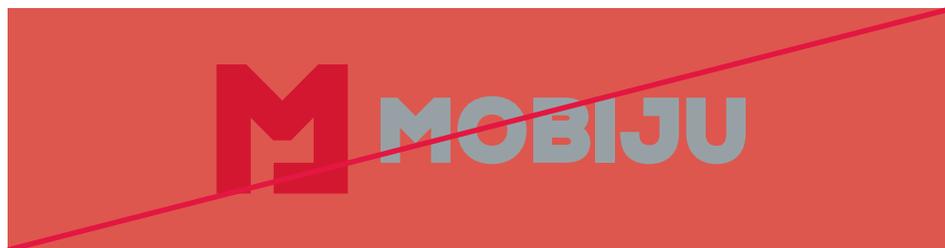
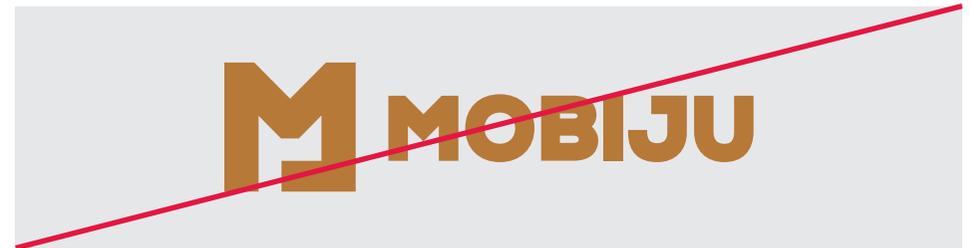


1. Afin de laisser respirer le logo, un espacement minimal de protection devra être placé entre celui-ci et les autres éléments visuels. Cet espace est équivalent à la moitié de la hauteur de l'icône « M » pour une utilisation du logo original ou de l'icône seule. Pour l'utilisation du logo horizontal, cet espace de protection correspond à la hauteur de l'icône « M ».
2. La hauteur minimale d'utilisation du logo original est de 10 mm, ceci afin d'assurer la lisibilité de celui-ci.
3. La hauteur minimale d'utilisation du logo horizontal est de 3 mm, ceci afin d'assurer la lisibilité de celui-ci.

Toute modification de la taille du logo et de ses déclinaisons doit se faire en prenant soin de garder les proportions originales de ceux-ci.

LOGOTYPE

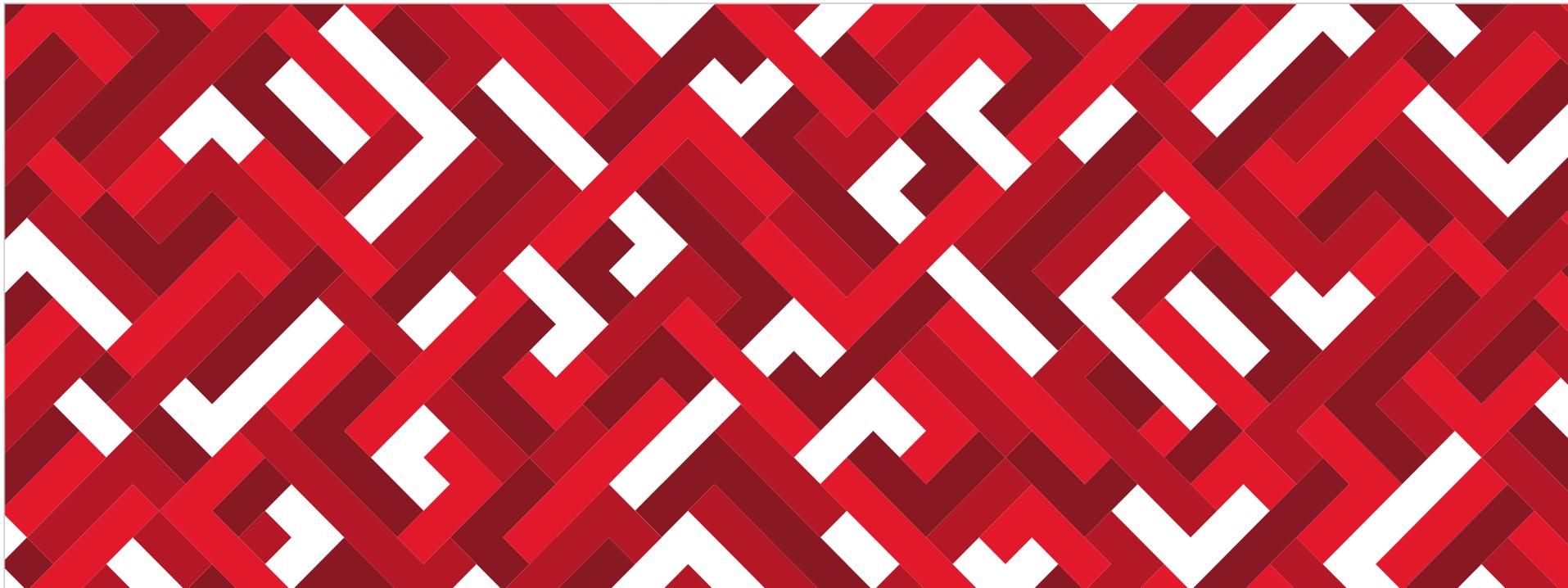
INTERDITS



- Il est interdit d'utiliser le logo en dehors des normes de couleurs préconisées (voir p.5).
- Il est interdit de modifier la proportion des éléments constituant la marque, de modifier un de ces éléments, d'en omettre une partie ou de l'associer à un autre logo.
- Il est interdit d'utiliser le logo dans les cas où la marque présente un risque de mauvaise lisibilité (contraste insuffisant entre le fond et la marque). Éviter également de le placer sur une image hors contexte ou trop complexe.
- Privilégier le positionnement sur un aplat ou un fond blanc.
- Lorsque le logo se situe sur un fond de couleur proche de la couleur officielle, il doit être utilisé en blanc.
- Lorsque le fond devient trop clair pour la lisibilité du logo en blanc, utiliser la version noire.

TRAME

PRÉSENTATION



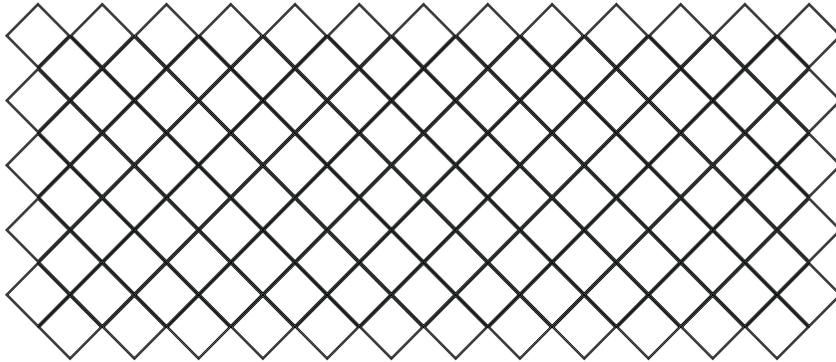
1. La trame MOBIJU est un enchevêtrement de lignes représentant les différentes trajectoires, les changements possibles, le lien entre la ville/campagne, entre les différents moyens de transport (bus, vélo, marche, autres) formant la mobilité dans le Canton du Jura.
2. Elle est formée de trois teintes de rouges ainsi que de blanc.
3. Elle est dans tous les cas utilisée à un angle de 45°.
4. Elle est présente sur les différents supports de MOBIJU et fait partie intégrante de l'identité visuelle.

La trame ne peut être déformée sous aucun prétexte. C'est un élément vivant, qui doit être adapté spécifiquement à chaque support selon des critères définis dans les prochaines pages.

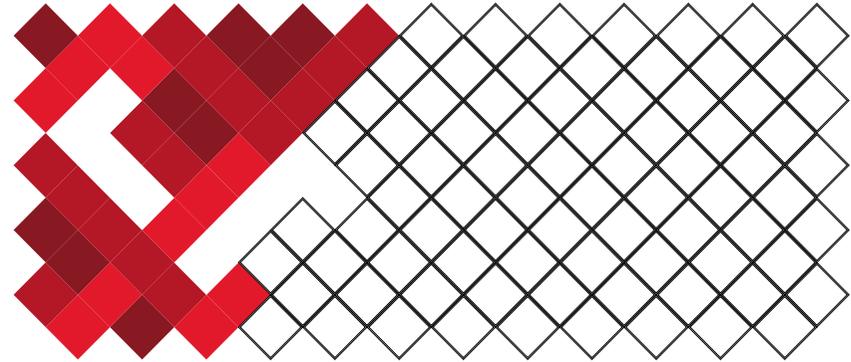
TRAME

CONSTRUCTION

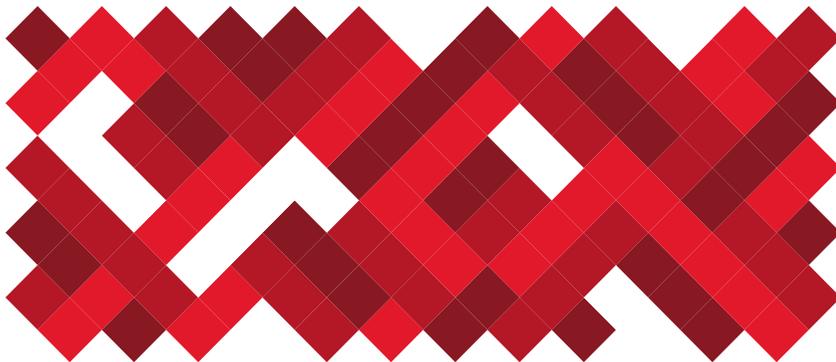
1. grille de base



2. création des éléments



3. trame réalisée

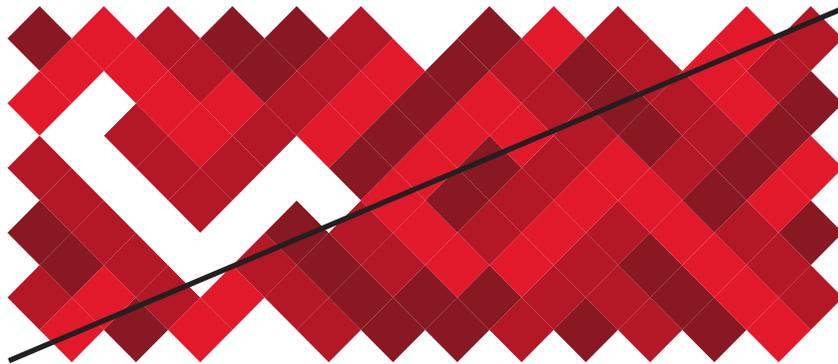


1. Afin de construire la trame MOBIJU, il est nécessaire de se baser sur une grille formée de carrés à 45°.
2. On leur applique ensuite les couleurs définies afin d'obtenir une trame dynamique et équilibrée entre les différentes formes et couleurs.
3. Chaque élément de trame ne doit contenir au maximum qu'un angle.

TRAME

MAUVAISES CONSTRUCTIONS

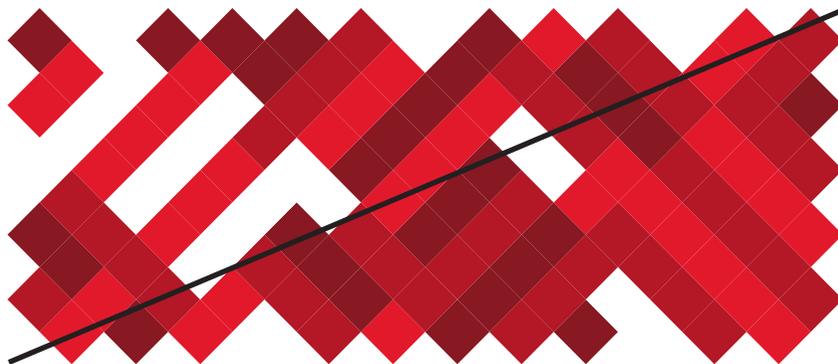
1. certains éléments comprennent plus d'un angle



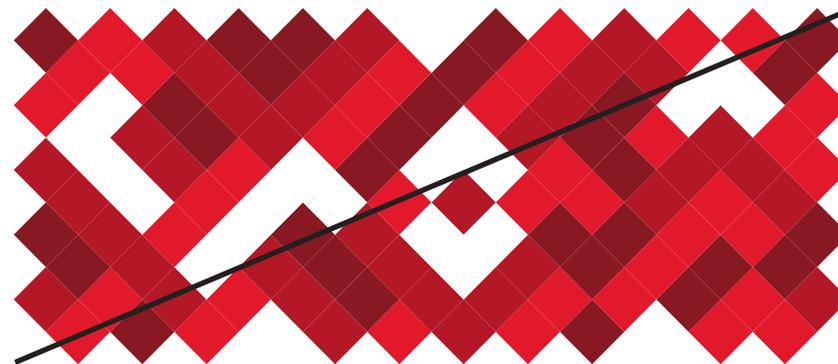
2. un motif se répète au sein de la trame



3. répétition de lignes laissant place à des rayures



4. Le positionnement d'éléments peut être perçu comme une svastika

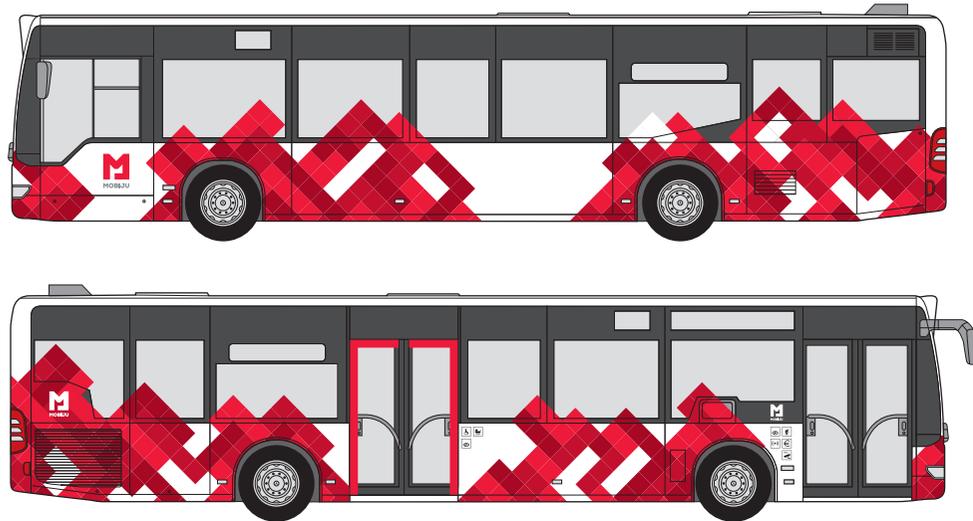


- Il est interdit de créer des éléments de trame comprenant plus d'un angle.
- Il est interdit de créer des motifs répétitifs au sein de la trame.
- Il est nécessaire d'éviter une multiplication d'éléments droits de deux teintes alternées afin de ne pas produire de motif à rayures.
- Il est nécessaire de porter attention au positionnement des différents éléments de trame afin de ne pas laisser apparaître de motifs reconnaissables et pouvant porter à confusion.
- il est nécessaire de créer une trame harmonieuse, avec des bonnes proportions entre les différents éléments et une bonne répartition des formes et des couleurs.

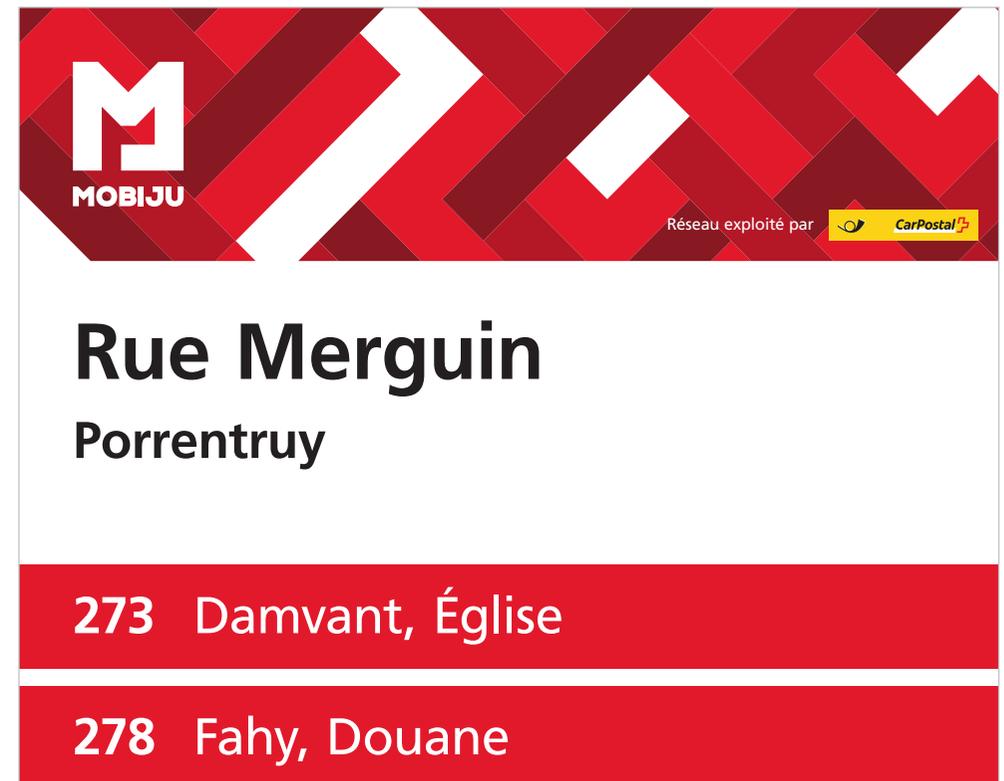
TRAME

UTILISATION

1. Trame utilisée en tant qu'élément d'habillage destructuré (bus)



2. Trame sous forme de bannière (panneau)



1. La trame peut-être utilisée comme élément destructuré, afin des créer des formes permettant d'habiller des façon dynamique les supports de MOBIJU.
2. La trame peut être utilisée sous forme de bandeau, par exemple afin de servir d'en-tête à un document ou afin de créer un fond coloré à une zone définie.

TYPOGRAPHIE

PRÉSENTATION

1. Titres

Frutiger Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss

Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Àà Ää Ââ Çç Éé Èè Œœ Ùù

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! ? " # \$ % & ' () * + . , - - : ; / < > = « » @

2. Textes courants

Frutiger Roman

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss

Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Àà Ää Ââ Çç Éé Èè Œœ Ùù

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! ? " # \$ % & ' () * + . , - - : ; / < > = « » @

3. Légendes, autres

Frutiger Light

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss

Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Àà Ää Ââ Çç Éé Èè Œœ Ùù

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! ? " # \$ % & ' () * + . , - - : ; / < > = « » @

La police de la maison mère CarPostal est utilisée pour la communication de MOBIJU. Elle présente une excellente lisibilité pour les éléments d'informations tels que les panneaux d'arrêts ou les écrans.

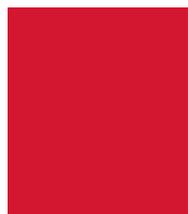
1. La police de caractère «Frutiger Bold» est utilisée pour les gros titres et la mise en valeur de textes importants.
2. La police de caractère «Frutiger Roman» est utilisée pour les sous-titres et le texte courant.
3. La police de caractère «Frutiger Light» est utilisée pour les légendes et autres textes de moindre importance.

D'autres variantes de ces polices de caractères peuvent être utilisées en fonction des besoins, comme l'italique ou éventuellement les versions condensées.

COULEURS

PRÉSENTATION

1. couleur primaire



Pantone (C) 3546 C
Pantone (U) 2035 C
CMJN (C) 0 | 100 | 90 | 5
CMJN (U) 0 | 100 | 90 | 0
RVB 242 | 0 | 24
HEX #F20018
RAL 3020 Rouge signalisation

variantes de teintes pour la trame (ton n°2)



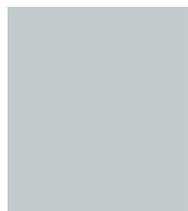
CMJN (C) 10 | 100 | 90 | 20
RVB 180 | 11 | 25
HEX #B40B19

variantes de teintes pour la trame (ton n°3)



CMJN (C) 30 | 100 | 90 | 30
RVB 140 | 19 | 25
HEX #8C1319

2. couleur secondaire



Pantone (C) 429 C
Pantone (U) 429 C
CMJN (C) 21 | 11 | 9 | 23
CMJN (U) 21 | 11 | 9 | 23
RVB 155 | 175 | 179
HEX #9BAFB3
RAL 7040 Gris fenêtre

3. autres



Noir

Blanc

1. La couleur primaire de l'identité de MOBIJU est le rouge. Cette couleur est utilisée en majorité dans la communication de l'entreprise.
2. La couleur secondaire est un gris moyen permettant d'avoir un bon contraste avec le rouge et le blanc.
3. les variantes de teintes sont utilisées pour la trame MOBIJU
4. Les autres couleurs utilisées sont le noir et le blanc.

Il est important de prendre en compte le support d'affichage afin d'utiliser la bonne couleur pour chaque support et avoir un rendu optimal.

APPLICATION

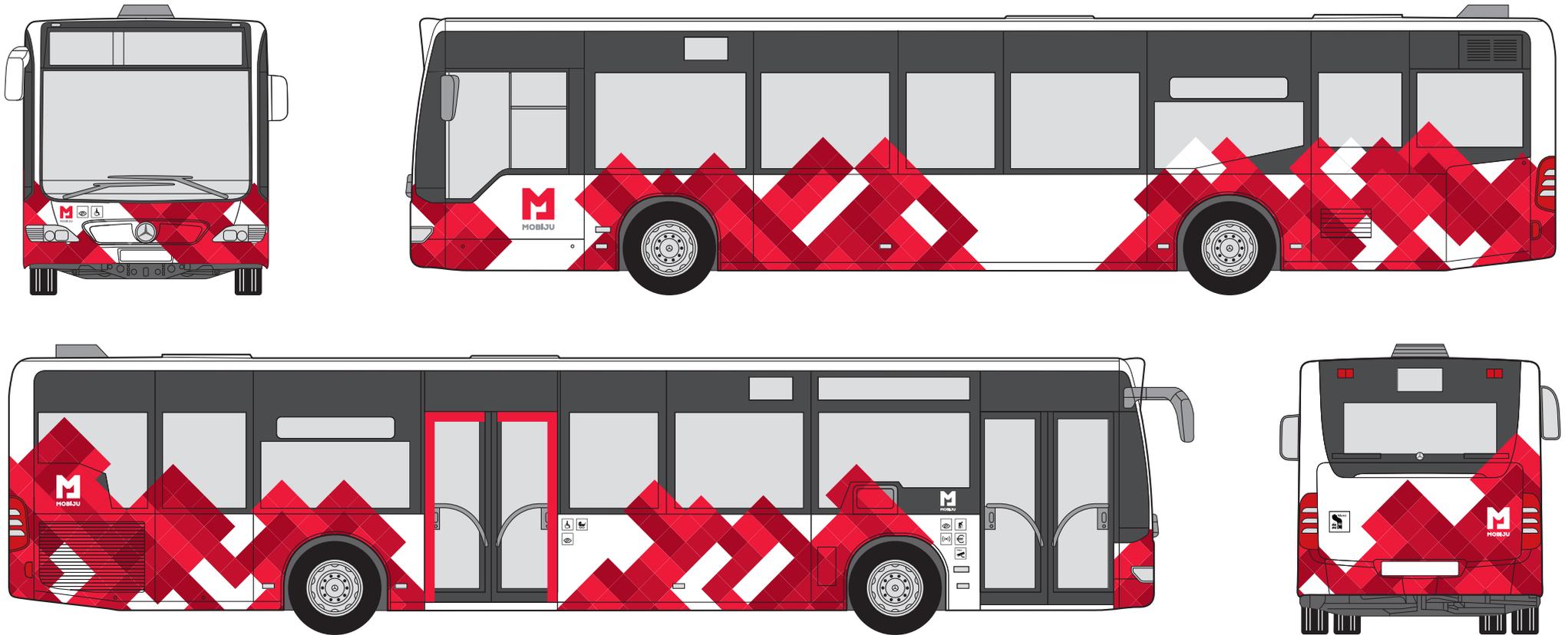
BUS



1. Les bus sont les principaux supports de communication de MOBIJU. Sillonnant tout le Canton du Jura et une partie du Jura bernois, ils affichent les couleurs du réseau dans de nombreuses communes et sur les routes.
2. Afin de pouvoir être utilisés par le plus grand nombre, leur habillage est soumis à de nombreuses directives, en matière de visibilité et de sécurité.
3. Sur les bus MOBIJU, la trame est utilisée de manière déstructurée afin d'amener un certain dynamisme.

APPLICATION

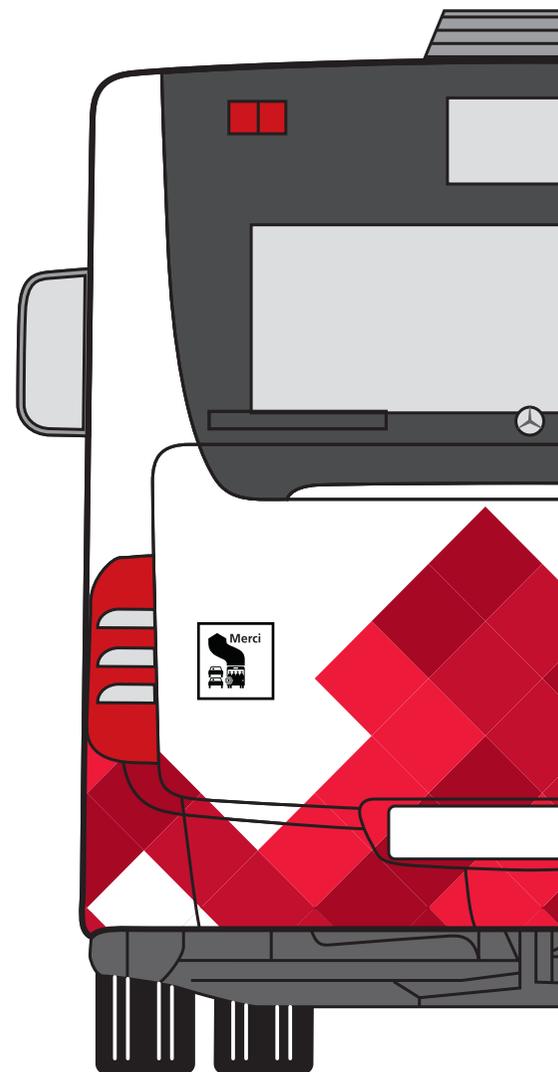
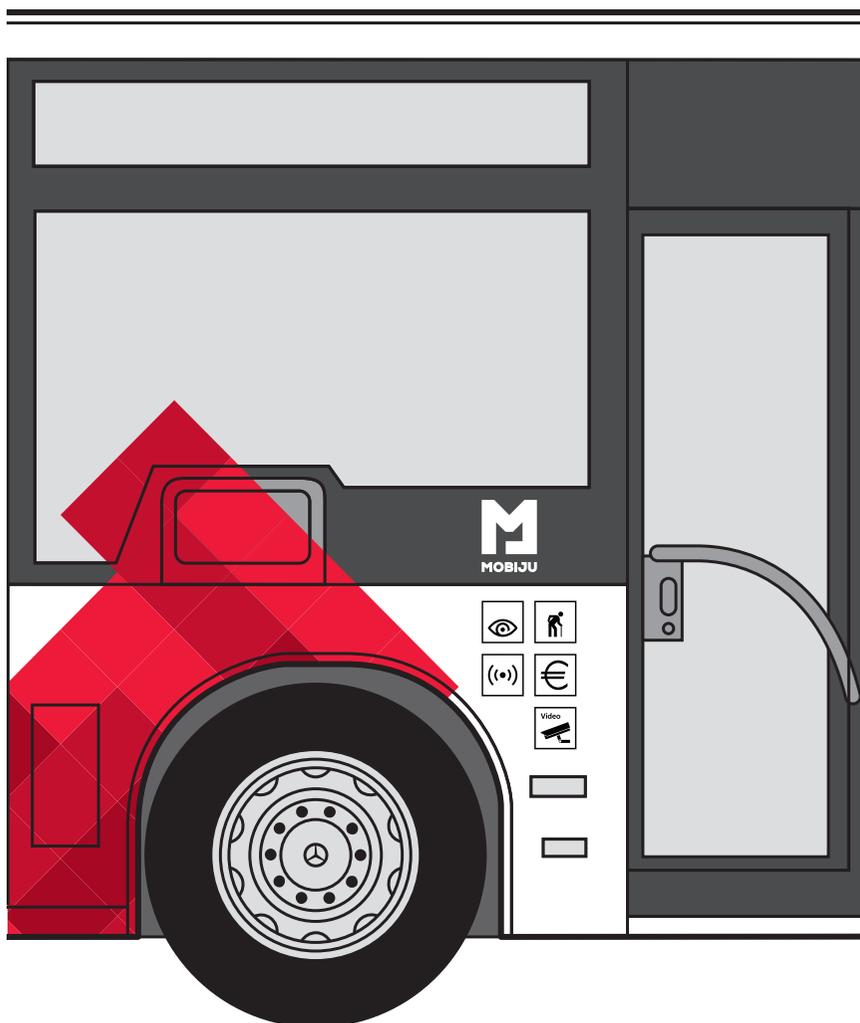
BUS - TRAME



1. La trame est placée de façon à former des éléments visuels dynamiques sur les parties libres de la carrosserie.
2. Certains éléments de trame dépassent sur les vitres. Il faut néanmoins veiller à ce que la visibilité et la sécurité des usagers soit assurée (par ex. ne pas empêcher le bris de glace en cas de désincarcération).
3. La trame est placée de façon à habiller les bas de caisses afin de rendre le visuel moins salissant.
4. Il est nécessaire d'assurer la continuité des éléments de trame entre les différents côtés du bus.

APPLICATION

BUS - ICÔNES ET INFORMATIONS



1. Les icônes usuelles (accès handicapé, vidéo-surveillance, etc.) sont placées selon les mêmes contraintes que sur les autres véhicules exploités par CarPostal.
2. Les icônes et informations sont réalisées en noir et placées sur la carrosserie blanche afin de permettre un contraste fort et une bonne visibilité.

APPLICATION

BUS - VISIBILITÉ DES PORTES



1. Des bandes réfléchissantes sont placées sur les portes afin d'indiquer clairement leur emplacement aux usagers malvoyants. Ces bandes réfléchissantes doivent être validées par l'autorité compétente.

APPLICATION

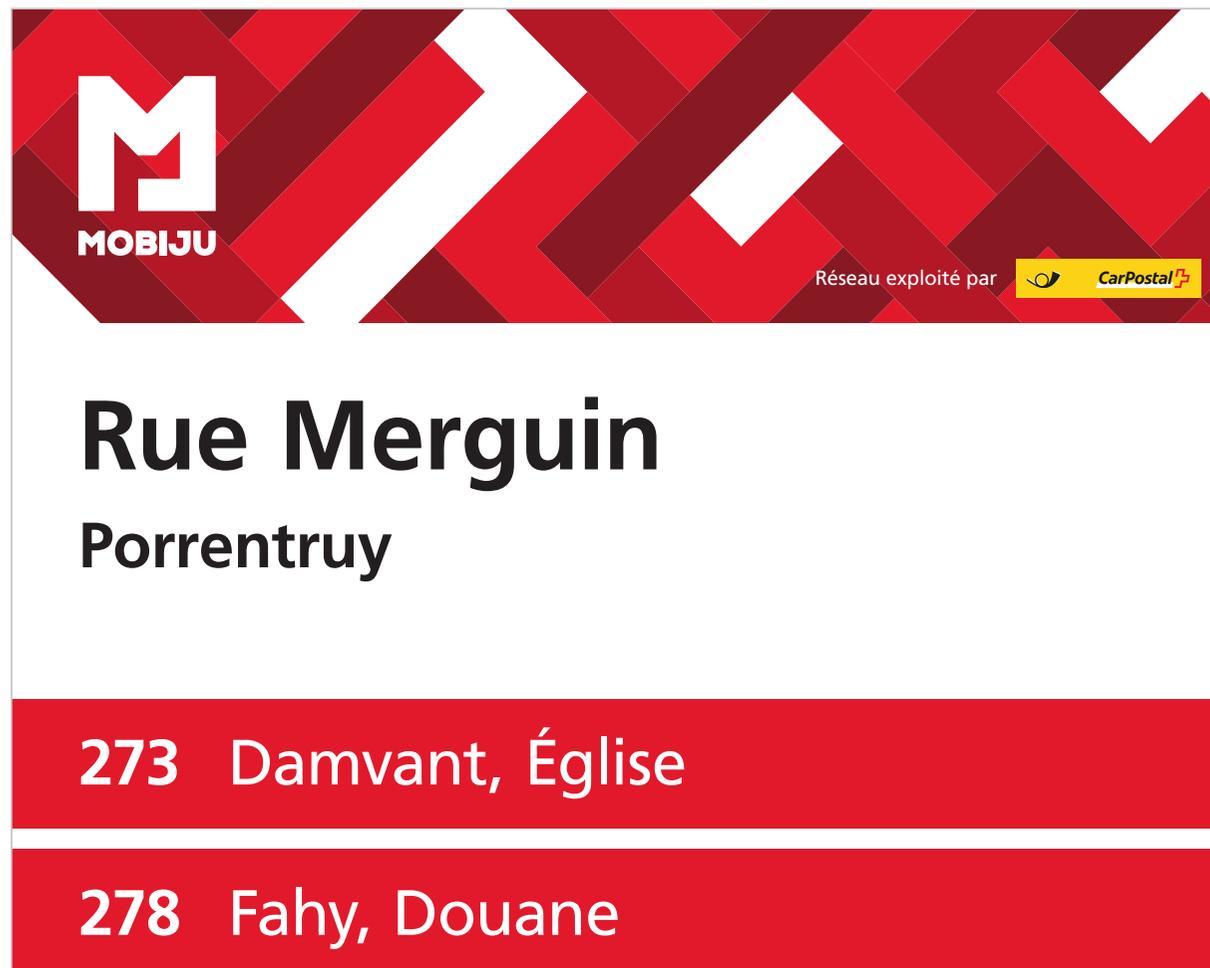
PANNEAUX D'ARRÊT DE BUS



1. Les panneaux d'arrêts affichent les informations relatives au lieu, ainsi qu'aux lignes des bus le desservant.

APPLICATION

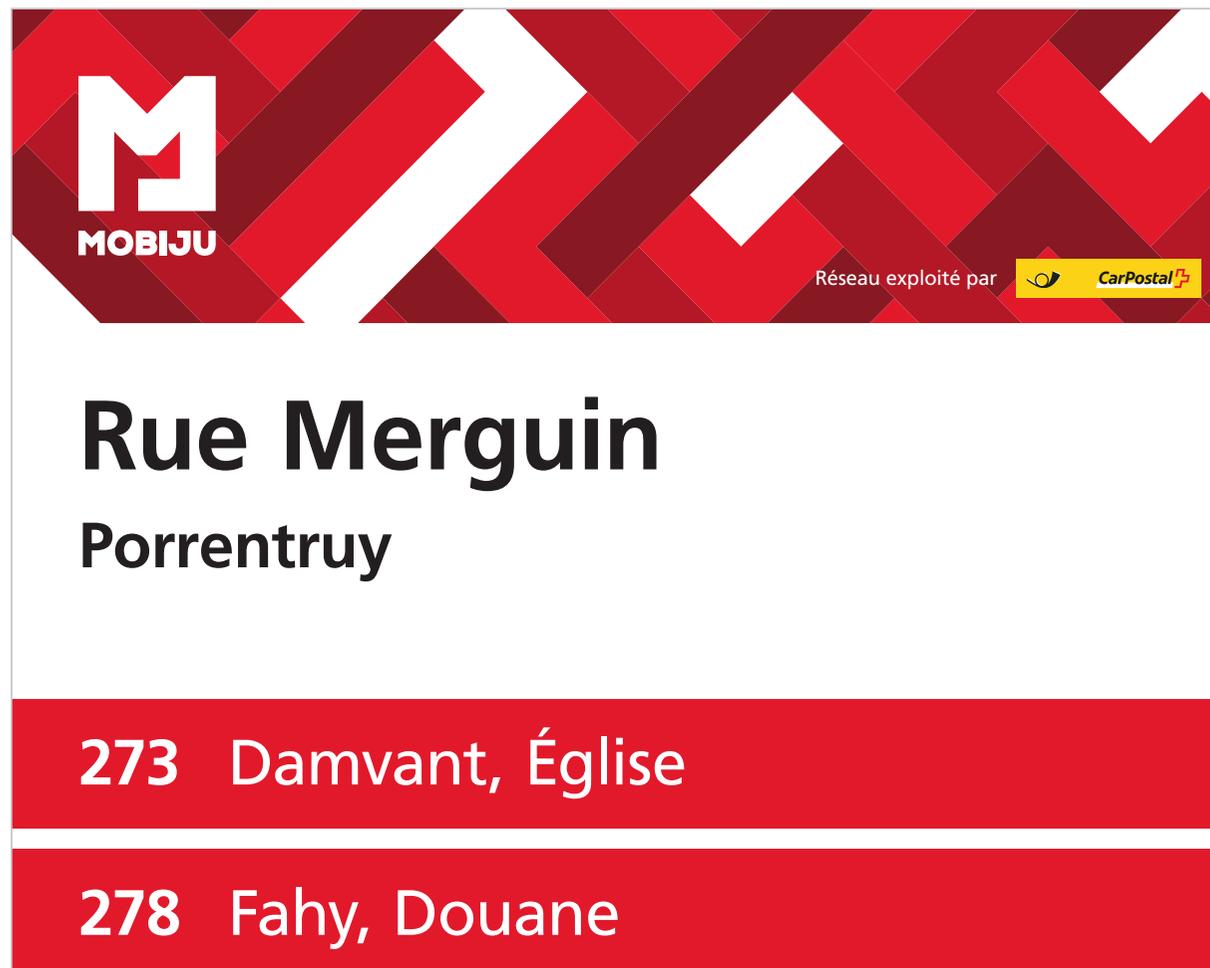
PANNEAUX D'ARRÊT DE BUS - TRAME



1. La trame est utilisée en tant que bannière sur les panneaux.
2. Elle définit la zone où se trouve le logo MOBIJU ainsi que le logo de CarPostal, exploitant du réseau.

APPLICATION

PANNEAUX D'ARRÊT DE BUS - INFORMATIONS



1. Les informations du lieu sont placées dans la zone intermédiaire du panneau et marquées en noir sur fond blanc afin de garantir une bonne lisibilité.
2. Les lignes de bus sont indiquées en blanc sur fond rouge afin de les différencier du nom de l'arrêt, tout en garantissant une bonne lisibilité.

INFORMATIONS

La charte graphique de MOBIJU est amenée à évoluer en fonction des besoins en nouveaux supports à réaliser. Les différentes informations nécessaires à la réalisation des supports de MOBIJU sont disponibles auprès de CarPostal SA - Marketing Services Suisse Romande.