

TEAMS SCORE

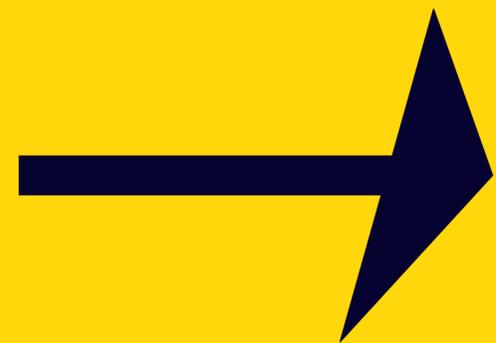


RAZANAMAMONJY
FANILO

Un projet de
refonte

DNMADE
2025

ARTICLE



PROJET

Proposer des identités
sportives inspirées
directement de l'univers
du jeu vidéo
et du numérique.

liquipedia.net

Les problèmes actuels

- Logotype combiné
- Identité peu liée à l'esport
- Surplus d'informations
- Interface discursive



A screenshot of the liquipedia.net website interface. The page is titled "Welcome to liquipedia" and "The Rocket League encyclopedia that you can edit". It features a navigation bar with "Players", "Teams", "Tournaments", "Statistics", "Transfers", and "Help". The main content area is divided into several sections: "RLCS 2025: Raleigh Major LAN - 24 Days Away" with "Overview" and "Global Rankings" tabs; "Upcoming Matches" listing various teams and their scheduled times; "RLCS 2025: Raleigh Major Opens" showing regional qualification status for North America, Europe, Oceania, South America, Asia-Pacific, Middle East & North Africa, and Sub-Saharan Africa; "1v1 RLCS 2025: Raleigh Major Opens" showing regional qualification status for North America, Oceania, Middle East & North Africa, and Sub-Saharan Africa; "Monthly Cash Cup - May" showing regional champions; and "Liquipedia Rating" at the bottom.

Objectifs

1

Nouveau naming

Dans l'objectif de se détacher de l'identité de Team Liquid et Wikipedia.

2

Nouvelle identité

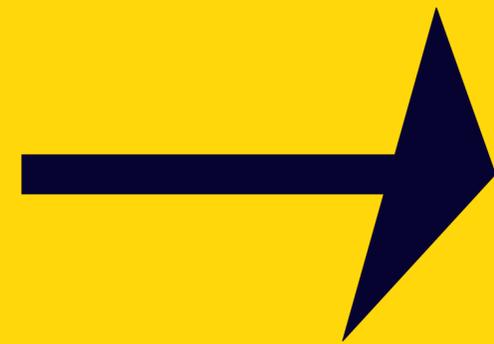
Afin de mettre en avant une identité en lien avec le jeu vidéo et la communauté esport.

3

Nouvelle interface

Dans le but d'avoir une navigation plus intuitive et intelligible.

RECHERCHES

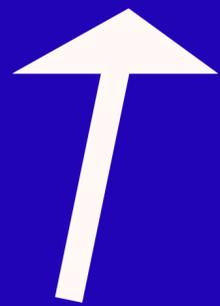


STAAT

Naming

- Weesport
- UniEsport
- TheScoreboard
- Teamscore

ARXÉ 1 SUPAPORTS MATÉRIELS



L'univers de l'esport à
travers les outils de jeu

Textures

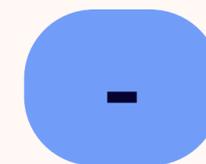
TEAMSSCORE

TEAMSSCORE

Intégration de textures
dans la typographie :
reflets, bruit, etc. En
référence à l'écran



Sobre



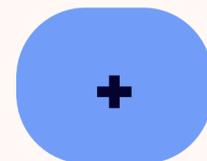
Difficilement
déclinable en logo
et en une identité web

^ Skeuomorphisme

TEAM
SCORE TEAM
SCORE TEAM
SCORE

TEAM
SCORE
I

Déformation typographique
dans le but de reproduire
la forme d'un écran

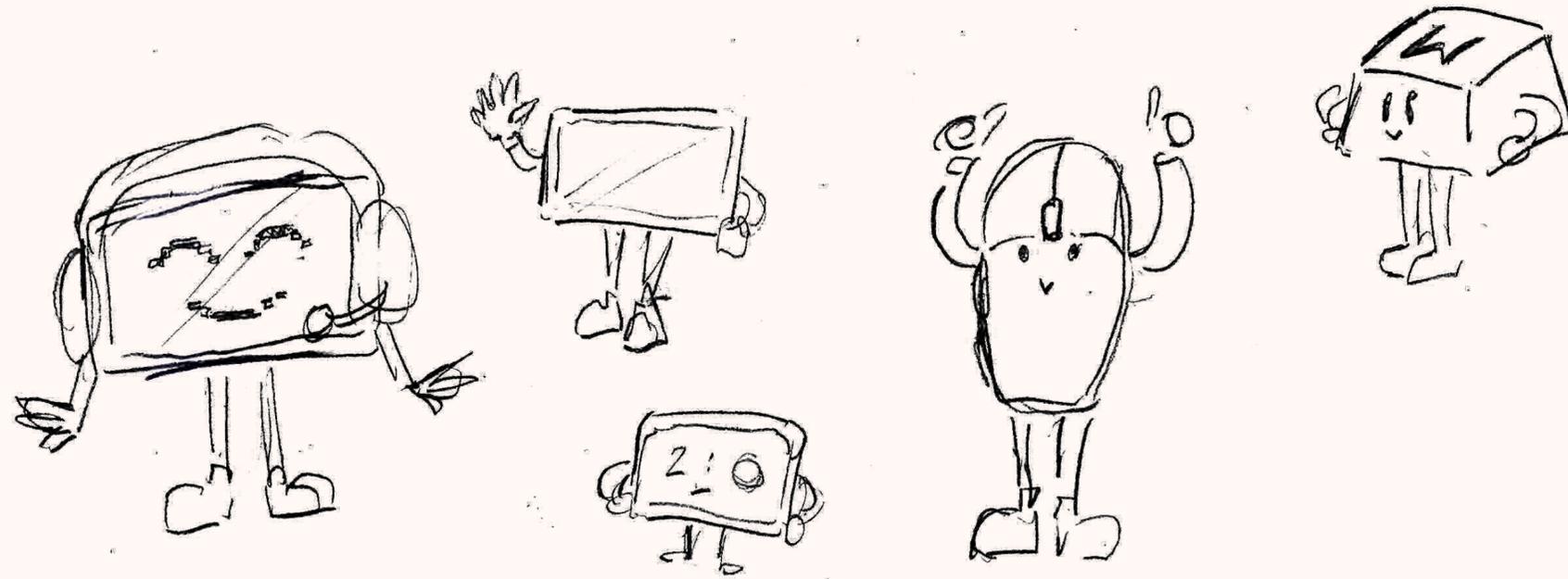


Explicite,
dynamique



Peut altérer la lisibilité,
difficilement déclinable

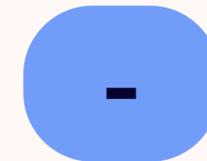
Mascotte



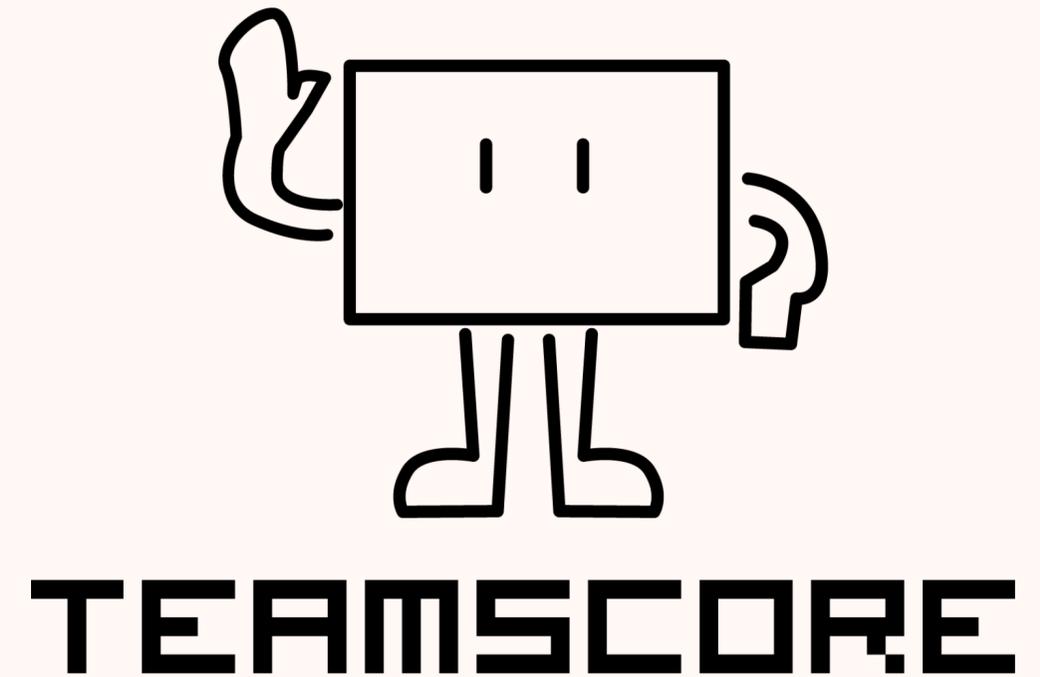
Idées de mascotte basée sur la souris, le clavier ou l'écran



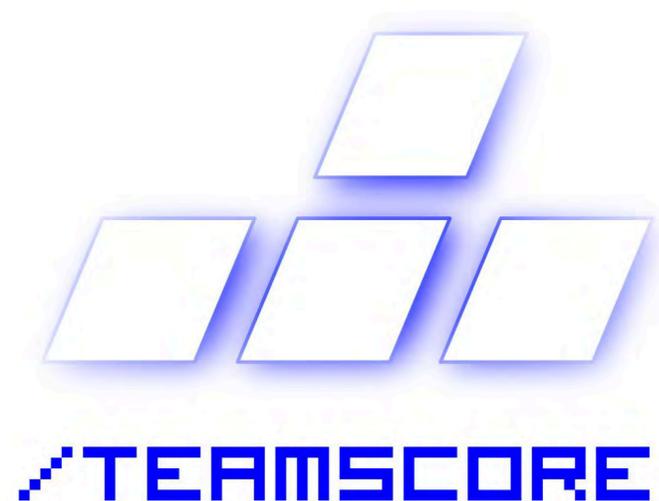
Attise la sympathie, explicite le domaine du jeu vidéo



Peut faire trop enfantin, moins sérieux



ZQSD



Touches ZQSD usuellement utilisées pour jouer sur ordinateur et typopixel en référence au numérique



Référence évidente au numérique et aux jeux vidéo, couleur vive qui attire l'attention

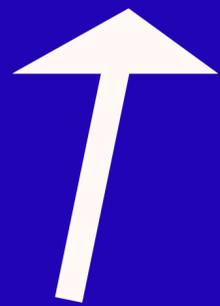


Déséquilibre entre le nom et le pictogramme, pas assez lisible de loin

AVANT 20

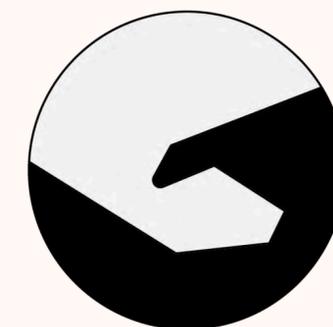
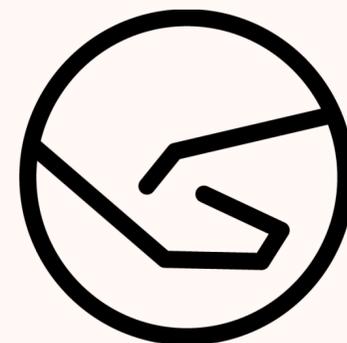
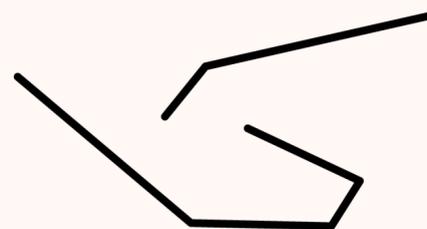
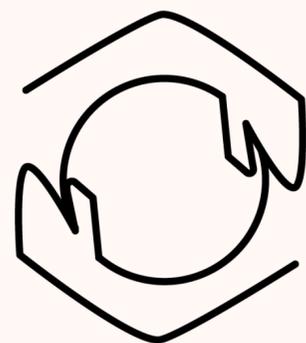
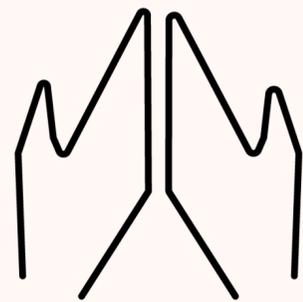
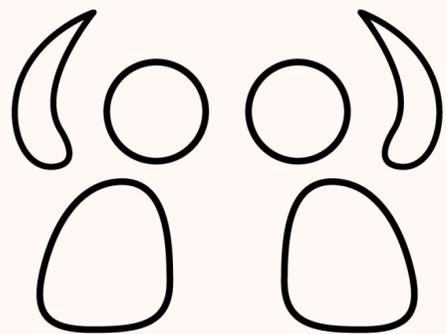
LA

COMMUNAUTÉ



Un site où la collaboration
et le travail d'équipe priment

Collaboration



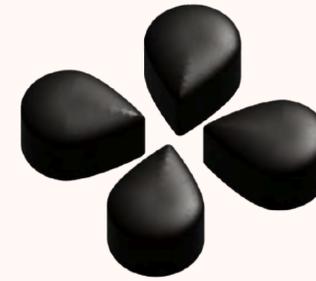
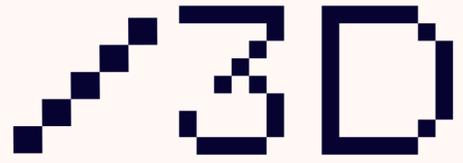
Recherches de pictogrammes basés sur les mains qui se serrent en signe de collaboration



Symbole universel du travail d'équipe, valeur sportive



Propositions trop abstraites, pas assez en lien avec l'univers du jeu vidéo



Travail en 3D sur le lien et le groupe, référence au bouton de manette avec des formes regroupées par quatre

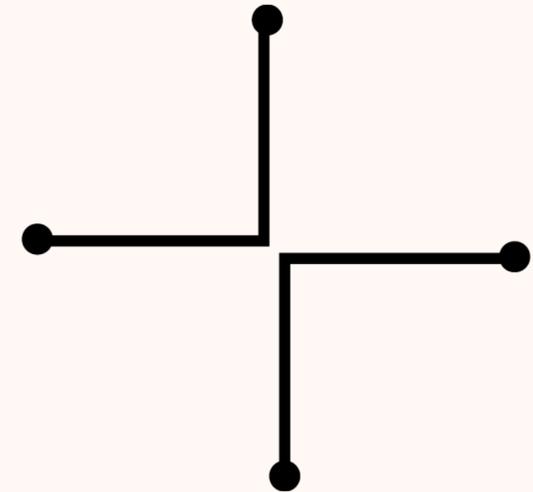
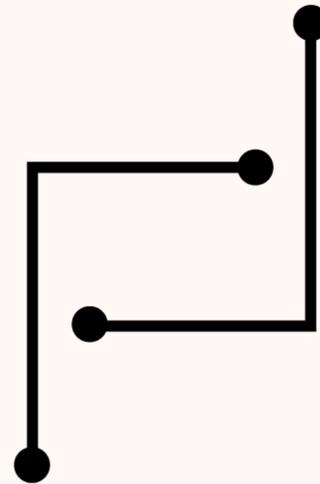
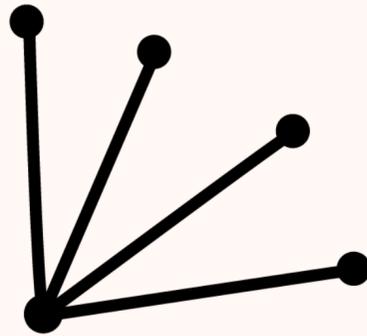
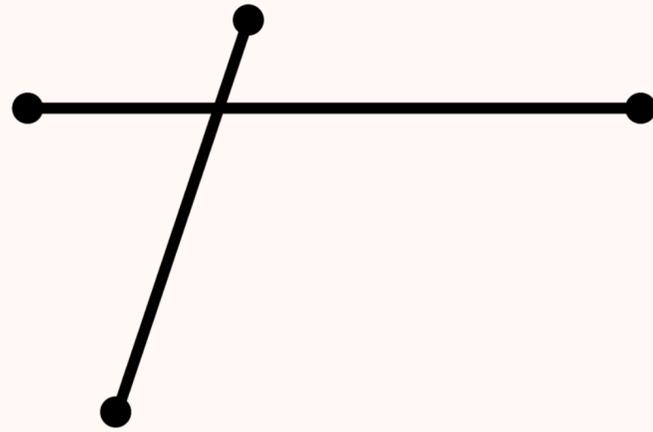


Formes immersives, dynamiques

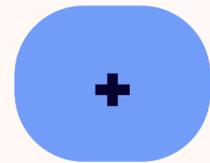


Pas assez proche de l'univers du numérique, jeu vidéo

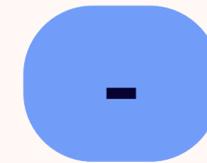
Liens



Représentation des liens entre les personnes, peut se référer aux composants d'ordinateur



Sobre

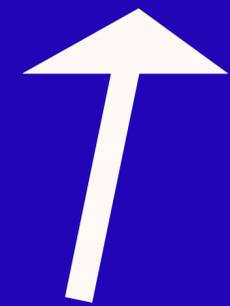


Trop abstrait, trop fin

ANNE 3

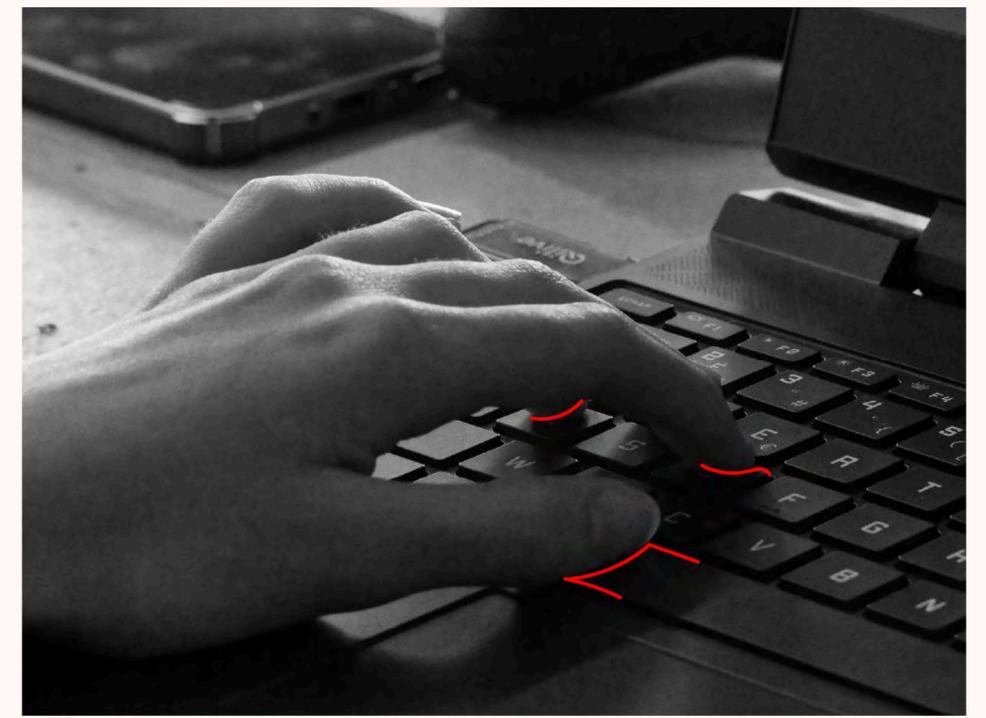
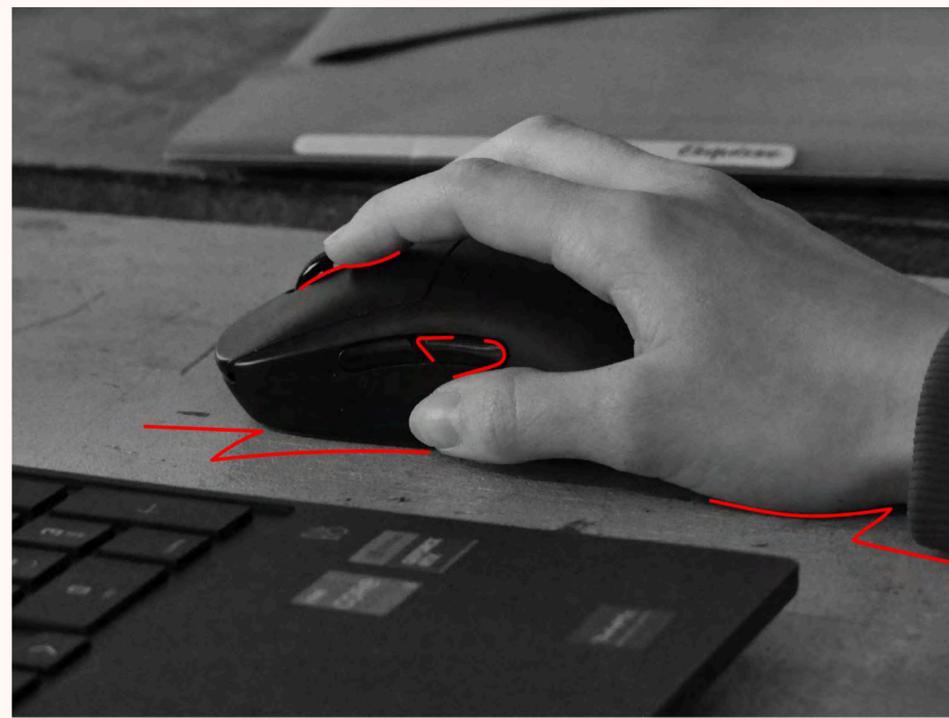
LE

JOUVEUR



Inspiré par les gestes,
les positions et le corps

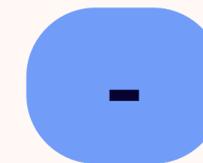
^ Gestes et photo



Photographie des divers positions de jeu et mise en lumière des gestes et points de contact.

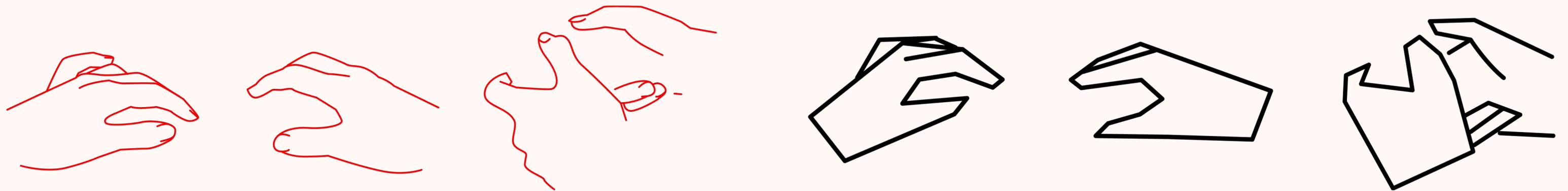


Met en avant l'action et l'esport via le corps



Difficilement déclinable en logo et en identité web

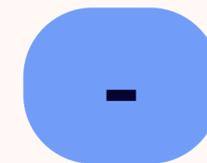
Manipulation



Contours et mise en avant du positionnement des mains, simplification en pictogrammes

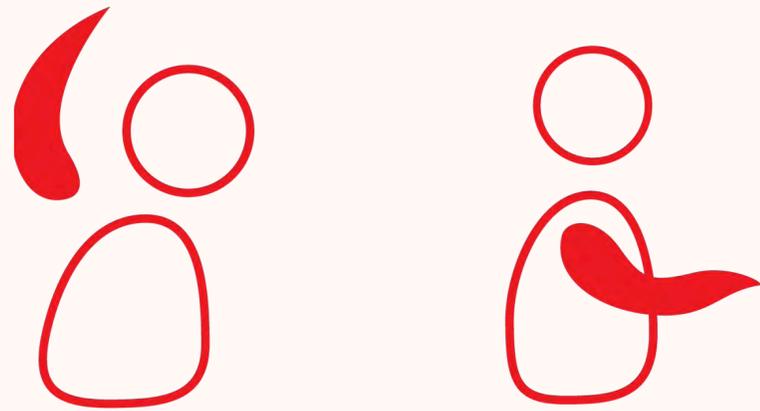


Représente le geste sportif



Difficilement déclinable en logo et en identité web

Corps

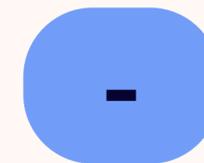


TEAMSCORE ↙
↘ **TEAMSCORE**

Pictogrammes axés sur le bras
du supporter et du joueur.
Déclinaisons en logo

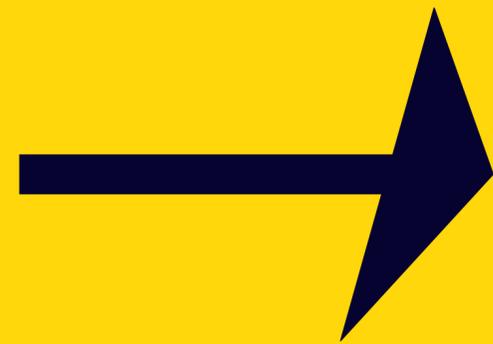


Idée déclinable en
plusieurs pictogrammes,
axée à la fois sur l'action,
le jeu et les fans



Déséquilibre du logo,
logo seul trop abstrait

CHOIX



CRÉATION

Logotype

Complet



Noir et blanc, simplifié



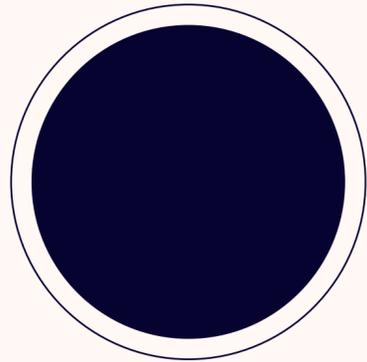
Icône



Dark mode



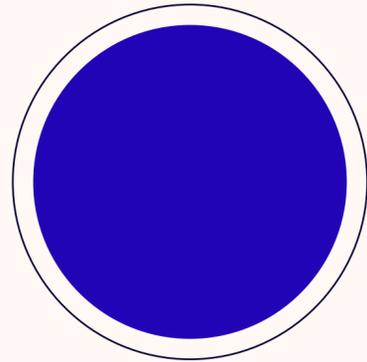
Couleurs



Bleu foncé

#080331

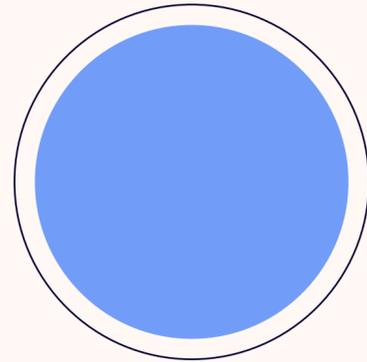
RVB :
09/03/43



Bleu principal

#2204B5

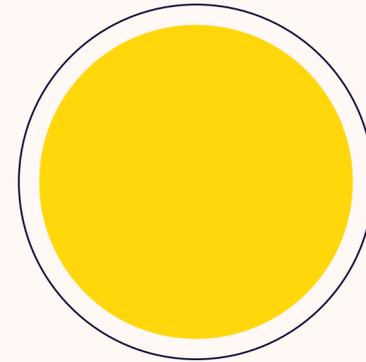
RVB :
34/04/181



Bleu clair

#729DF8

RVB :
114/157/248



Highlight

#FFD149

RVB :
255/209/73

Typographie

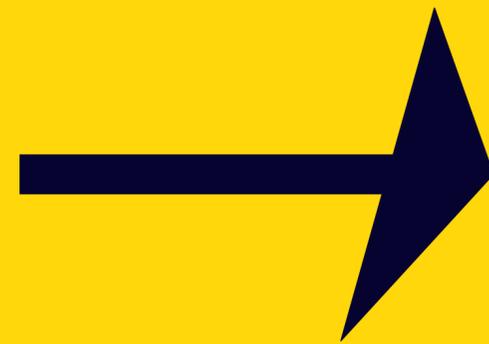
Titrage - CoFo Sans Pixel

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
012345679

Texte de labeur - Industry

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
012345679

CREATION



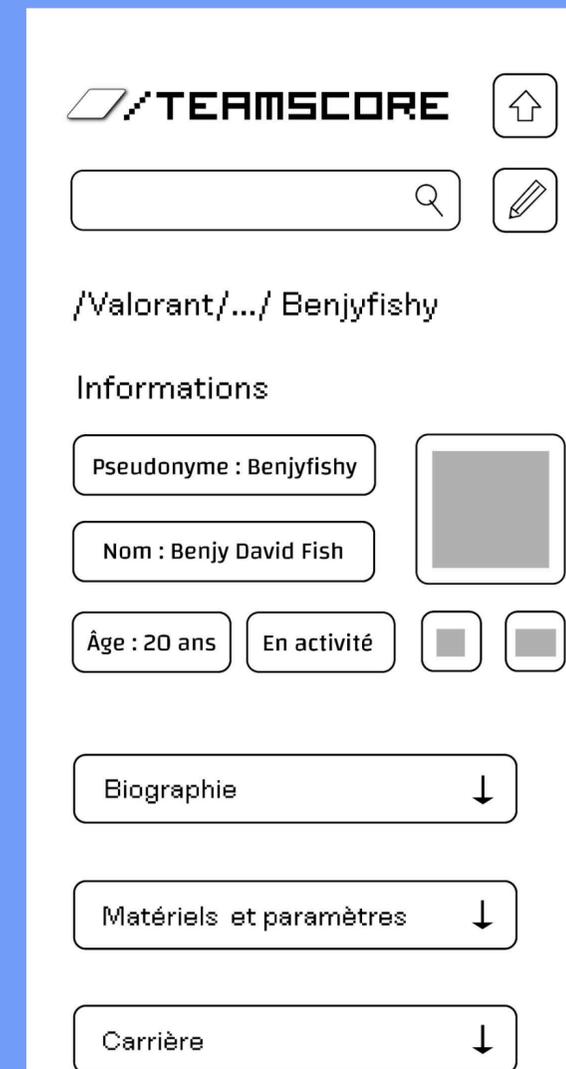
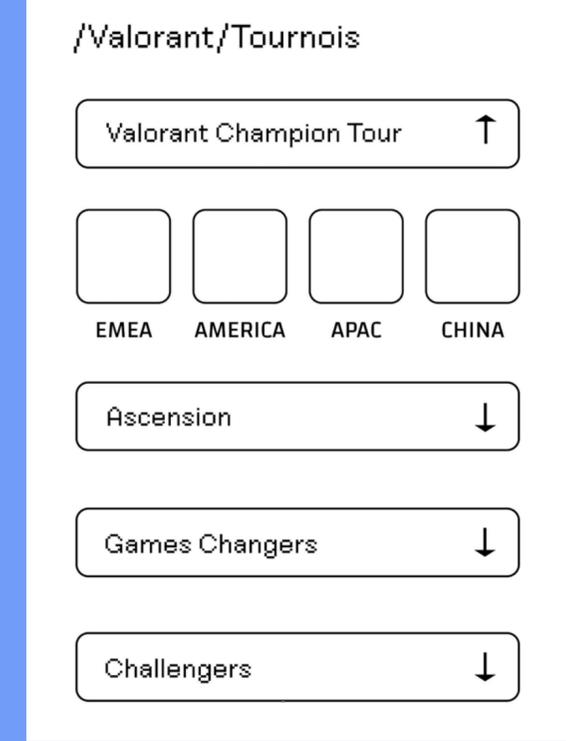
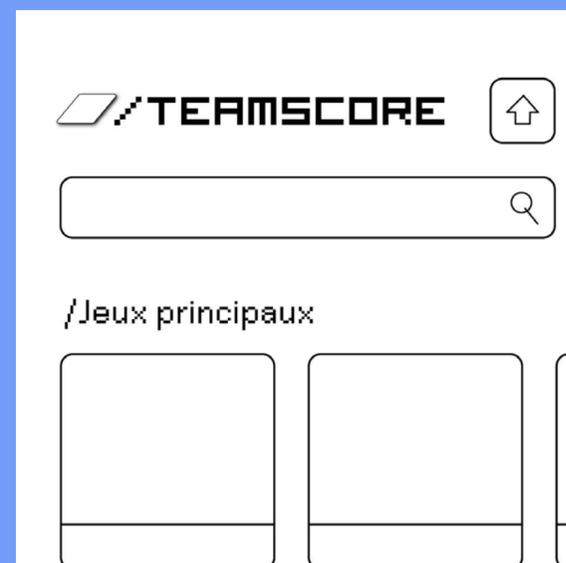
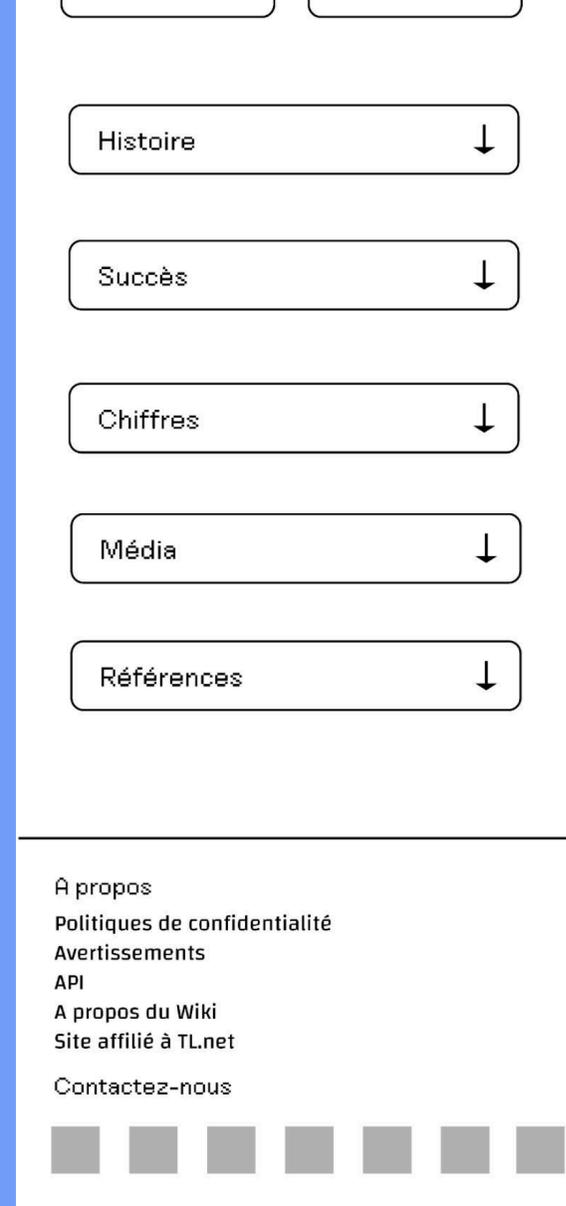
WEB

Wireframes

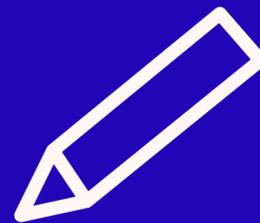
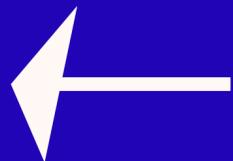
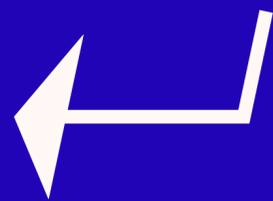
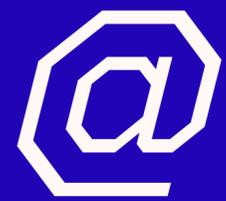
Simplification de l'interface

Cette refonte propose une simplification du site avec des carrousels pour une navigation horizontale et verticale.

Un wireframe est la maquette « fil-de-fer » de l'interface. C'est un schéma de la structure et des fonctionnalités d'une application ou d'un site.



↗ Pictogramme



Design



LEAGUE OF LEGENDS



VALORANT



ROCKET LEAGUE



CALL OF DUTY

TH VS FNC

VCT EMEA : Stage 1
30/04/2025 - 18:00 CEST



Composantes du jeu



À propos

[Politiques de confidentialité](#)

[Avertissements](#)

[API](#)

[À propos du Wiki](#)

[Site affilié à TL.net](#)

Contactez-nous



TEAMSCORE



benjyfishy



Informations

Pseudonyme : benjyfishy

Nom : Benjy David Fish

Âge : 20 ans



En activité



Biographie



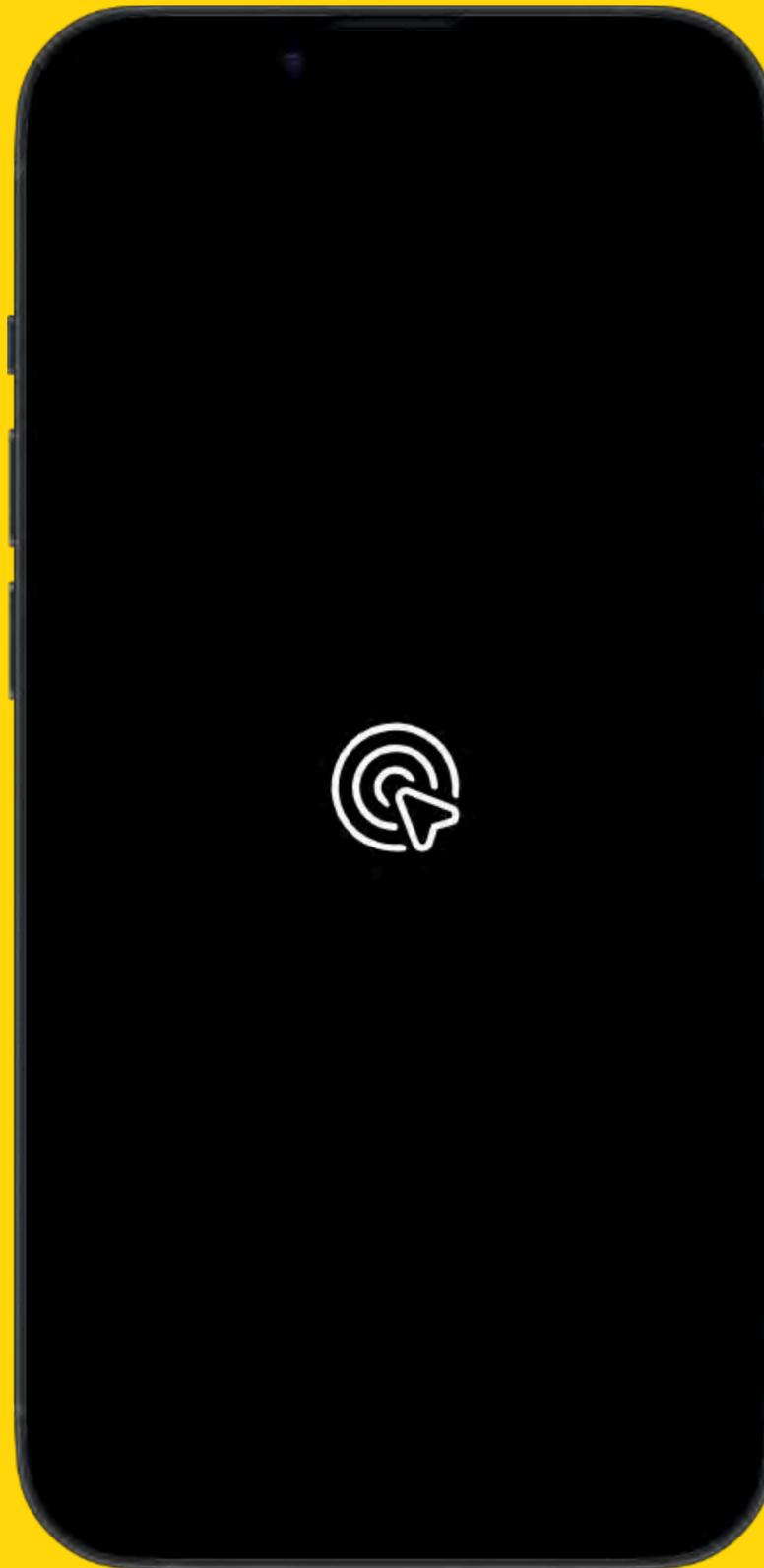
Origines dans Fortnite et transition vers VALORANT (2018 - 2022)

Benjyfishy s'est fait connaître dans Fortnite en 2019, lorsqu'il a signé avec NRG Esports à l'âge de 15 ans et s'est doublement qualifié pour la Coupe du monde de Fortnite en solo et en duo, se classant respectivement 25e et 14e. Après la Coupe du monde Fortnite, la popularité de benjyfishy a commencé à exploser, avec un

Prototype Mobile Version



TESTEZ !



Prototype Desktop Version



TESTEZ !

