CHARTE GRAPHIQUE / orbit

ÉDITION 1.0.0

ayael.

Une identité.
Deux lumières.

Interfaces · documents · communication

Ayael Sukhoo

gc.ayael.fr / 2026

ÉDITION / 1.0.0

Le système, en détail.

Une référence commune pour dessiner, développer et transmettre l'identité ayael. Les chapitres relient les principes aux fichiers utilisables.

00 La charte orbit 3

01 Identité & signature 5

02 Couleurs & thèmes 9

03 Typographie & langage 13

04 Grilles & fondations 16

05 Composants & états 20

06 Mouvement & matière 22

07 Mises en situation 24

08 Accessibilité & qualité 28

09 Ressources & intégration 31

10 Gouvernance & versions 33

11 Licences & attribution 35

12 Confidentialité 37

Mode d'emploi

Norme : règle commune. Recommandation : valeur de départ à vérifier. Exemple : composition illustrative, sans données ni fonctions de produit réelles.

La documentation est sous CC BY 4.0. Le code et les tokens sont sous MIT. Les polices gardent leur licence OFL. L'identité ayael suit une autorisation d'usage distincte. Consulter le chapitre Licences avant redistribution.

00 / ayael orbit

La charte orbit

L'identité d'ayael, pour les interfaces, les documents et les images. Un langage commun, en clair et en sombre.

01 / Une signature. Deux lumières.

ayael. est le nom-signature. orbit est son système graphique : une base ivoire ou encre, une typographie nette, un accent Iris et des interactions mesurées. Cette charte organise ces éléments pour qu'ils restent reconnaissables d'un produit à l'autre.

orbit / CLAIR

ayael.

De la place pour l'essentiel.

orbit / SOMBRE

ayael.

De la place pour l'essentiel.

02 / Quatre principes de conception

Une identité ne se résume pas à un violet ou à des angles arrondis. orbit se reconnaît dans la manière de hiérarchiser, de laisser respirer le contenu et de rendre chaque action compréhensible.

- Clarté : une action principale par contexte. Les intitulés disent ce qui va se passer ; les états réels sont visibles.
- Précision : grille, alignements, unités, contrastes et détails typographiques suivent une règle documentée.
- Présence : le nom, le point et l'accent apportent du caractère. Le décor soutient le sujet et ne concurrence pas sa lecture.
- Continuité : les thèmes partagent la même structure, les mêmes composants et la même logique. L'utilisateur retrouve ses repères.

03 / Une référence transversale

Le socle s'applique aux services ayael et à l'écosystème models studio. Une application conserve son nom et ses usages : une galerie, un outil de fichiers ou un studio n'ont pas à avoir le même écran. Ils partagent la grammaire, pas une maquette clonée.

Support	Application de la charte
Web	Navigation, pages publiques, interfaces de travail, erreurs et formulaires.
Mobile	Zones tactiles, marges sûres, navigation, capture et états de permission.
Documents	Typographie, hiérarchie, tableaux, export et crédits.
Communication	Signature, image, formats sociaux, présentation et co-signature.

04 / Comment utiliser cette référence

Commencer par l'identité et les couleurs, puis choisir les composants adaptés à la tâche. Les valeurs numériques et les fichiers de tokens constituent la référence d'implémentation. Les exemples d'application illustrent des compositions ; ils ne décrivent pas les fonctionnalités d'un produit installé.

- Norme : règle commune à respecter dans une nouvelle interface orbit.
- Recommandation : choix de départ à ajuster selon le contenu et à vérifier.
- Exemple : démonstration graphique, sans données réelles ni connexion à une application.

Les applications existantes se migrent progressivement. Leur présence dans un exemple ne constitue pas une déclaration de conformité.

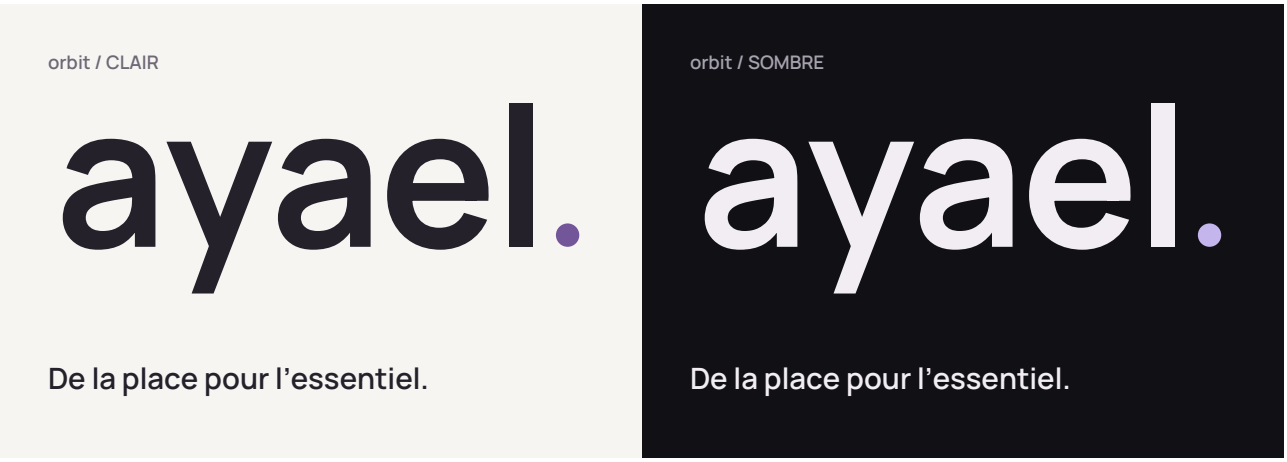
01 / ayael orbit

Identité & signature

Le nom reste ayael. Le point devient le repère graphique commun, sans transformer la marque en décor spatial.

01 / Le mot-symbole ayael.

La signature principale est composée de lettres minuscules et d'un point géométrique. Sa base typographique est Manrope, ajustée pour un espacement optique cohérent. Les fichiers de référence contiennent des contours vectoriels : le logo reste identique même si la police n'est pas installée.



- Les noms de marque et de produit s'écrivent en minuscules : « ayael. », « frame », « files », « studio » et « models studio », même en début de phrase. Les noms propres tiers, mentions nominatives et identifiants techniques gardent leur graphie propre.
- Utiliser le fichier SVG de référence ; ne pas recréer le logo en retapant le nom.
- Conserver la casse « ayael. », le rapport entre lettres et point et les proportions du fichier.
- Le point Iris est un signe d'identité. Il ne remplace pas un état de notification ni un indicateur de sécurité.

02 / Zone de protection

L'unité X est le diamètre du point de la signature. Laisser au moins 2 X autour de l'encombrement visible du logo. Les SVG maîtres livrés intègrent cette marge dans leur viewBox. Ne pas les recadrer pour les rapprocher d'un autre élément ; leur espace transparent fait partie du fichier de référence.



- Aucun texte, trait, bouton ou photographie contrastée dans la zone de protection.
- Aligner le logo sur ses formes visibles, pas sur un conteneur arbitrairement plus grand.
- À proximité d'un bouton de navigation, vérifier séparément la zone cliquable et la zone de protection.

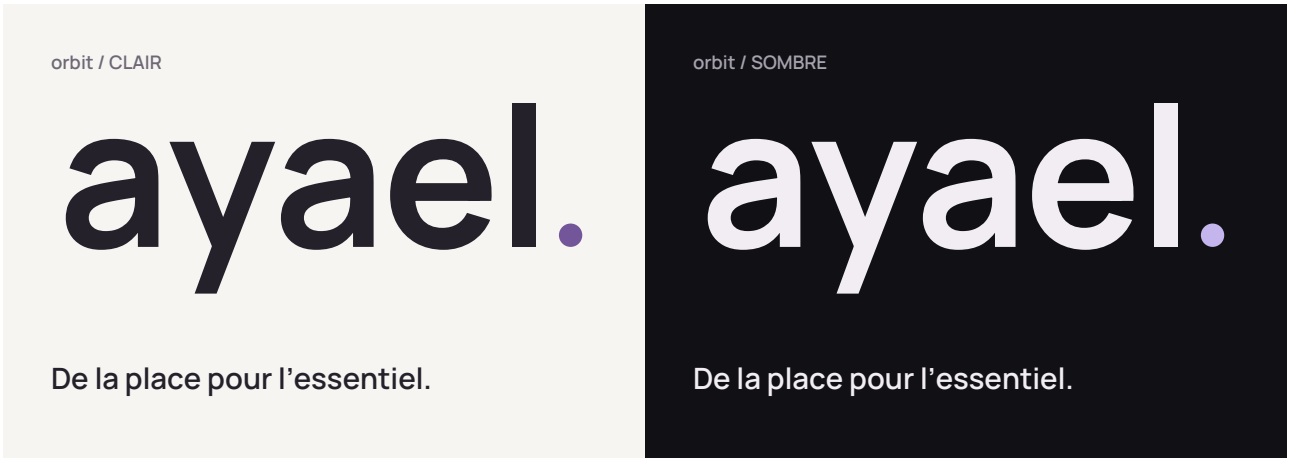
03 / Tailles & variantes

La lisibilité décide de la variante. Le mot-symbole convient aux en-têtes, couvertures et signatures. Le monogramme a. est réservé aux petits espaces et aux icônes ; il ne remplace pas systématiquement le nom.

Usage	Valeur de départ	Règle
Mot-symbole web	160 px de large minimum, marge incluse	Le nom doit rester lisible à 100 % et à faible résolution.
En-tête mobile	160 px de large, marge incluse	Même largeur d'une page à l'autre, hors contexte explicitement immersif.
Monogramme	32 px minimum, marge incluse	À 16 px, utiliser le favicon fourni et vérifier sa lecture.
Impression	28 mm de large minimum, marge incluse	Valider sur une épreuve à taille réelle.
Zone tactile du lien-logo	44 × 44 px minimum	La surface interactive peut dépasser la forme visible.

04 / Fonds & monochromie

Le logo Clair s'emploie sur les fonds ivoire et blancs. Le logo Sombre s'emploie sur les fonds encre. Une variante noire ou blanche sert à la gravure, au tampon, aux impressions monochromes ou à un fond photographique préalablement vérifié.



- Sur photographie, choisir une zone calme ou ajouter un aplat de protection.
- Évaluer la lisibilité de toutes les lettres, pas seulement celle du point.
- Utiliser une variante monochrome entière lorsque deux couleurs ne sont pas possibles.
- Le symbole de marque n'est pas une preuve d'affiliation, de certification ou de dépôt juridique.

05 / Ce qui altère la signature

Une signature régulière a plus de valeur qu'une collection d'effets. Les interdits ci-dessous concernent le logo ; ils n'interdisent pas l'exploration graphique dans une illustration distincte.

- Ne pas étirer, incliner, réordonner ou supprimer des lettres.
- Ne pas changer la couleur d'une lettre isolée, ajouter un contour ou remplacer le point par une étoile.
- Ne pas ajouter d'ombre portée, de glow, de texture ou de dégradé à l'intérieur du logo.
- Ne pas enfermer le mot-symbole dans une pastille décorative par défaut.
- Ne pas afficher ® ou présenter ayael ou orbit comme une marque enregistrée sans fondement documenté.

06 / Architecture de marque

ayael. est la signature de l'éditrice. models studio désigne la famille de produits. Le nom propre du produit porte son usage. Les trois niveaux ont des rôles distincts : une interface de travail n'a pas besoin de les afficher ensemble à chaque écran.

- Ne pas remplacer un logo produit validé par le mot-symbole ayael.
- Dans une co-signature, séparer les identités par de l'espace ou un filet neutre.
- Une autre organisation ne peut pas se présenter comme un service ayael du seul fait qu'elle utilise les tokens ouverts.

Niveau	Composition	Emplacement
Signature	ayael.	Édition, charte, pied de page ou communication de marque.
Famille	models studio	Présentation de gamme, mentions et signature secondaire.
Produit	frame, files, studio…	En-tête de l'application et navigation de son propre espace.

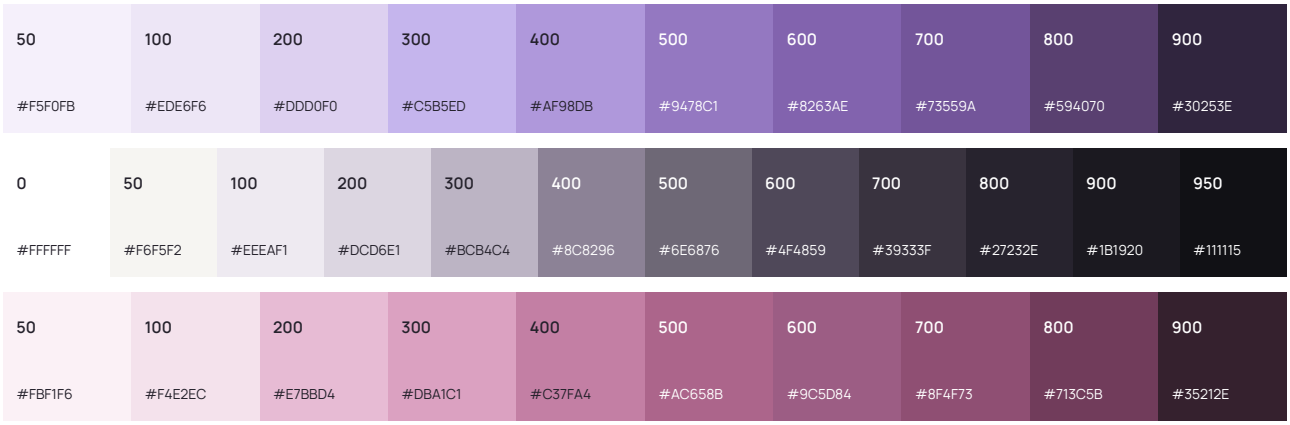
02 / ayael orbit

Couleurs & thèmes

L'ivoire apporte de la chaleur. L'encre stabilise le sombre. Iris relie les deux modes sans les rendre identiques.

01 / La palette de référence

Iris est l'accent de la signature générale. Les neutres construisent les niveaux de lecture et de surface. Les couleurs fonctionnelles servent aux états ; elles ne sont pas des accents interchangeables pour décorer une page.



- Employer les rôles sémantiques dans l'interface : `text`, `surface`, `accent`, plutôt qu'une valeur HEX dispersée dans le code.
- Réserver l'accent aux actions, aux éléments sélectionnés et aux repères de marque.
- Les bordures décoratives peuvent rester discrètes. Un champ ou un contrôle qui dépend de sa bordure utilise `border-strong`.

02 / Les mêmes rôles, deux expressions

Le mode Sombre n'est pas une inversion de pixels. Les fonds, contrastes, ombres et images sont choisis par rôle. La hiérarchie doit rester lisible lorsque deux surfaces sombres sont proches.

Rôle	Clair	Sombre
bg	#F6F5F2	#111115
surface	#FFFFFF	#1B1920
surface-raised	#FFFFFF	#27232E
surface-soft	#EEEAF1	#27232E

Rôle	Clair	Sombre
text	#24212B	#F1EDF3
text-muted	#6E6876	#A7A2AF
border	#DCD6E1	#39333F
border-strong	#8C8296	#8B8197
accent	#73559A	#C5B5ED
accent-hover	#654787	#D5C9F2
on-accent	#FFFFFF	#211B2C
accent-soft	#EDE6F6	#30253E
on-accent-soft	#594070	#DDD0F5
success	#286648	#92D7B2
success-soft	#EDF7F1	#162B21
warning	#805A10	#E9C873
warning-soft	#FFF5DA	#302814
danger	#A33348	#F2A4AE
danger-soft	#FBEDEF	#351E26
info	#355C92	#A5C7F3
info-soft	#ECF2FA	#1B293D
overlay	#24212B66	#00000099
focus	#73559A	#C5B5ED

03 / Accent de produit

Une application peut disposer d'un accent secondaire validé. frame peut utiliser Rose pour les commandes de capture et les sélections ; les fonds, typographies, espacements et états restent orbit. Cette souplesse sert la reconnaissance du produit, pas une palette différente à chaque écran.

- Une seule famille d'accent principal par contexte.
- Ne pas mélanger Iris, Rose et toutes les couleurs fonctionnelles comme des boutons de même importance.
- Un nouvel accent nécessite une matrice de contraste et des états hover, focus, sélection et erreur.

Déclinaison	Clair	Sombre	Usage
Signature Iris	#73559A	#C5B5ED	Référence ayael et nouveau produit sans accent propre.
Rose frame	#8F4F73	#E7BBD4	Déclinaison de produit ; vérifier ses paires de texte.

04 / Matrice de contraste

Les rapports affichés sont calculés sur les couleurs sRGB opaques du système. Le texte courant vise au moins 4,5:1. Les grands textes et les limites visuelles de contrôles visent au moins 3:1 selon le critère applicable. Une paire validée ne certifie pas une page complète.

Mode / paire	Texte	Fond	Rapport	Seuil
Clair · Texte / fond	#24212B	#F6F5F2	14.51:1	4.5:1
Clair · Texte / surface	#24212B	#FFFFFF	15.82:1	4.5:1
Clair · Secondaire / fond	#6E6876	#F6F5F2	4.93:1	4.5:1
Clair · Secondaire / surface	#6E6876	#FFFFFF	5.38:1	4.5:1
Clair · Bouton principal	#FFFFFF	#73559A	6.01:1	4.5:1
Clair · Accent / surface	#73559A	#FFFFFF	6.01:1	4.5:1
Clair · Accent doux	#594070	#EDE6F6	7.21:1	4.5:1
Clair · Bord de champ / surface	#8C8296	#FFFFFF	3.65:1	3:1
Clair · Focus / fond	#73559A	#F6F5F2	5.51:1	3:1
Clair · Succès	#286648	#EDF7F1	6.22:1	4.5:1
Clair · Alerte	#805A10	#FFF5DA	5.70:1	4.5:1
Clair · Erreur	#A33348	#FBEDEF	5.91:1	4.5:1
Clair · Information	#355C92	#ECF2FA	6.02:1	4.5:1
Sombre · Texte / fond	#F1EDF3	#111115	16.28:1	4.5:1
Sombre · Texte / surface	#F1EDF3	#1B1920	15.04:1	4.5:1
Sombre · Secondaire / fond	#A7A2AF	#111115	7.56:1	4.5:1
Sombre · Secondaire / surface	#A7A2AF	#1B1920	6.99:1	4.5:1

Mode / paire	Texte	Fond	Rapport	Seuil
Sombre · Bouton principal	#211B2C	#C5B5ED	8.91:1	4.5:1
Sombre · Accent / surface	#C5B5ED	#1B1920	9.29:1	4.5:1
Sombre · Accent doux	#DDD0F5	#30253E	9.87:1	4.5:1
Sombre · Bord de champ / surface	#8B8197	#1B1920	4.71:1	3:1
Sombre · Focus / fond	#C5B5ED	#111115	10.05:1	3:1
Sombre · Succès	#92D7B2	#162B21	8.98:1	4.5:1
Sombre · Alerte	#E9C873	#302814	9.01:1	4.5:1
Sombre · Erreur	#F2A4AE	#351E26	7.84:1	4.5:1
Sombre · Information	#A5C7F3	#1B293D	8.43:1	4.5:1

Les images, transparences, dégradés et états superposés doivent être mesurés avec leur fond effectivement rendu.

05 / Vérifier une paire

Ce calculateur permet de contrôler une couleur de texte et son fond. Le résultat distingue le seuil du texte courant, celui du grand texte et le seuil renforcé 7:1. Il ne remplace pas une recette avec lecteur d'écran, clavier et contenus réels.

06 / Répartition & traitements

Les grandes surfaces restent neutres. Un aplat accentué sert un choix ou une information clairement hiérarchisée. Les dégradés sont réservés aux illustrations et couvertures ; ils ne sont pas nécessaires au fonctionnement d'un bouton ou d'un formulaire.

- Ne pas coder une information uniquement par sa couleur : ajouter un mot, une icône ou un motif.
- Ne pas placer un texte secondaire translucide sur une image sans mesurer le contraste obtenu.
- Conserver les photos dans leurs couleurs naturelles ; un changement de thème n'impose pas leur inversion.
- Éviter les noirs écrasés et les blancs lumineux sur des surfaces de lecture prolongée.
- Les valeurs CMJN et tons directs se déterminent avec le profil d'impression : un HEX n'est pas une référence Pantone.

03 / ayael orbit

Typographie & langage

Manrope est la voix visuelle d'orbit : géométrique, ouverte et lisible. La hiérarchie s'appuie sur le rythme, pas sur une accumulation de graisses.

01 / La famille principale

Manrope couvre les titres, le texte et l'interface en français. Les fichiers distribués conservent leur licence SIL OFL 1.1. La fonte de secours est une sans-serif système ; les logos vectoriels n'en dépendent pas.

Aa

Manrope

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ÀÂÆCÉÈÊËÎÏÔŒÙÛÜŸ · 0123456789

- Texte courant en 400 ; interface en 600 ; titres entre 600 et 700.
- Ne pas simuler l'italique ou le gras si le fichier ne les fournit pas.
- Conserver accents, apostrophes et caractères utiles dans une version web optimisée.
- Pour du code, utiliser la pile monospace système : elle a une fonction distincte de la voix de marque.

02 / Échelle typographique

Les tailles ci-dessous sont des références à l'échelle CSS de 100 %. Les titres peuvent être fluides entre deux valeurs ; le corps de texte et les commandes doivent rester lisibles sur petit écran.

Niveau	Corps / interligne	Graisse / approche
Display	72 / 76 px	600 / -3.2 px
Titre 1	48 / 54 px	600 / -1.8 px
Titre 2	32 / 40 px	650 / -1 px
Titre 3	24 / 32 px	650 / -0.5 px
Titre 4	20 / 28 px	650 / -0.3 px

Niveau	Corps / interligne	Graisse / approche
Texte	16 / 26 px	400 / 0 px
Interface	14 / 20 px	600 / 0 px
Légende	12 / 18 px	500 / 0.1 px
Repère	11 / 16 px	650 / 1.5 px

03 / Composer pour lire

Viser 55 à 75 caractères par ligne pour un texte continu. Une mesure plus courte convient à une fiche, mais ne justifie pas de réduire la taille du texte. Les paragraphes doivent former des unités de sens, avec un espace réel entre deux idées.

- Corps de lecture web : 16 px minimum comme base orbit, interligne 1,6 environ.
- Texte d'interface : 14 px comme base desktop ; conserver 16 px dans les champs mobiles pour éviter un zoom de saisie inattendu.
- Légendes à 12 px seulement pour les informations secondaires courtes. Une consigne importante reste en taille de lecture.
- Ne pas justifier les paragraphes sur le web ; aligner à gauche dans une langue latine.
- Éviter les capitales sur une phrase entière. Les repères en capitales sont courts et espacés.

04 / Chiffres & conventions

Les données doivent se lire et se comparer sans effort. Utiliser des chiffres tabulaires dans les tableaux, compteurs et durées ; préciser l'unité et le fuseau lorsque leur absence peut modifier le sens.

Élément	Convention française	Exemple
Décimales	Virgule	1,5 Mo
Milliers	Espace insécable	12 480
Dimension	Signe ×	1080 × 1920 px
Date lisible	Jour, mois, année	10 novembre 2026
Date technique	ISO 8601 avec fuseau	2026-11-10T14:00:00+01:00
Durée	Unité explicite	2 min 30 s
Donnée absente	Texte, pas zéro inventé	Non mesuré

05 / Français & interfaces internationales

Le nom ayael. ne se traduit pas. Les textes d'interface, formats de date et unités se localisent. Pour le coréen, Noto Sans KR est incluse dans le kit, avec ses fichiers web et sa licence. Employer une fonte Hangul complète et une hauteur de ligne adaptée ; ne pas forcer les métriques latines sur des blocs coréens.

시선과 존재감. 본질을 담아내다.

Noto Sans KR est incluse dans le kit, avec sa licence et ses fichiers web.

- Déclarer la langue du document et des passages rédigés dans une autre langue.
- Conserver les noms propres dans leur graphie fournie.
- Prévoir des libellés 30 à 50 % plus longs dans les maquettes : ne pas figer la largeur d'un bouton sur un seul mot français.
- Dans un sens de lecture inversé, adapter la navigation et l'ordre logique, pas le logo ni les photographies.
- Vérifier la disponibilité réelle de la police internationale : une pile CSS de secours n'est pas une fonte distribuée.

06 / Une voix claire et humaine

Le tutoiement est le registre habituel des interfaces ayael. Le texte est direct, concret et respectueux. Il explique ce qui change et ce que la personne peut faire ensuite. La couleur de marque ne compense pas une formulation vague.

Situation	Formulation orbit	À éviter
Action	Télécharger la copie	Procéder au traitement premium
Succès	La copie est enregistrée.	Tout est parfaitement sécurisé !
Erreur	Le fichier dépasse 50 Mo.	Erreur inconnue.
Attente	Préparation de la copie…	Votre demande est prise en charge.
Information absente	Aucune mesure reçue.	Tous les services opérationnels.
Lien expiré	Ce lien a expiré.	Oups, quelque chose a mal tourné.

04 / ayael orbit

Grilles & fondations

Un rythme commun pour les marges, surfaces et alignements. La densité change avec la tâche ; la cohérence reste.

01 / L'échelle d'espacement

Le pas de base est 4 px. Les espacements s'expriment à travers une échelle courte plutôt qu'au cas par cas. Le choix se fait d'après la relation entre les éléments : proches s'ils appartiennent à la même action, plus éloignés s'ils ouvrent un autre sujet.

Pas de base	Échelle de référence
4 px	0 · 4 · 8 · 12 · 16 · 20 · 24 · 32 · 40 · 48 · 64 · 80 · 96 · 128 px

- 4–8 px : relation icône/libellé, détail interne ou petit indicateur.
- 12–16 px : commandes d'un groupe, séparation de champs liés.
- 20–32 px : contenu interne d'un panneau et séparation de blocs.
- 40–64 px : section, composition de page ou séparation forte.
- 80–128 px : respiration éditoriale sur grand écran, jamais une marge mobile imposée.

02 / Une grille qui s'adapte

La grille est un outil d'alignement, pas une raison de conserver douze colonnes sur téléphone. Le conteneur reste fluide, avec une largeur de lecture plus étroite pour les textes longs.

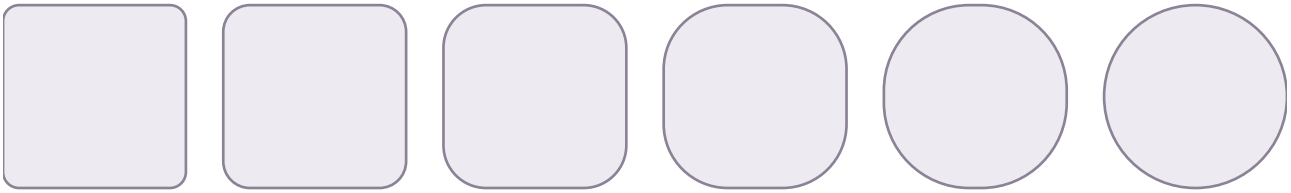
- Largeur maximale de contenu éditorial : environ 1280 px. Une application dense peut définir un autre maximum documenté.
- Ne pas déduire la structure d'une page à partir du seul nom de l'appareil ; utiliser l'espace disponible.
- La navigation mobile fixe occupe toute la largeur sûre de l'écran et réserve son espace dans le contenu.

Largeur disponible	Colonnes	Marges extérieures	Gouttière
320–599 px	4	16–20 px	12–16 px

Largeur disponible	Colonnes	Marges extérieures	Gouttière
600–1023 px	8	24–32 px	20–24 px
1024–1439 px	12	40–48 px	24 px
1440 px et plus	12	64 px et plus	24–32 px

03 / Rayons & formes

Les coins traduisent le rôle de l'objet. Le rayon 16 px convient aux composants, 24 px aux surfaces plus grandes. La pastille n'est pas la forme universelle d'orbit : elle sert aux sélections courtes et aux commandes compactes.



xs / 6 sm / 10 md / 16 lg / 24 xl / 32 pill / 999

Token	Valeur	Usage
xs	6 px	Repère, étiquette et petite vignette.
sm	10 px	Bouton compact et élément dense.
md	16 px	Champ, bouton principal et petit panneau.
lg	24 px	Carte et dialogue.
xl	32 px	Grande surface éditoriale ou couverture.
pill	999 px	Sélecteur court et commande circulaire.

04 / Surfaces, traits & élévation

Une surface ne devient pas plus importante parce qu'elle reçoit une ombre. Les panneaux d'une même profondeur partagent le même traitement. Le sombre privilégie un changement de fond et un filet plutôt qu'une ombre noire invisible.

- Niveau 0 : fond de page. Niveau 1 : surface de contenu. Niveau 2 : panneau temporaire ou menu. Niveau 3 : dialogue modal.
- Bordure décorative : 1 px, `border`. Limite de contrôle : `border-strong` si elle est nécessaire à sa reconnaissance.
- Une seule ombre principale par objet. Éviter de cumuler ombre, halo et bordure lumineuse.

- Le flou de fond est facultatif et limité aux surfaces temporaires ; prévoir un fond opaque de secours.
- Les indices de superposition sont centralisés : barre 20, menu 40, voile 60, dialogue 80, notification 100.

05 / Contraintes de mise en page

Les règles ci-dessous corrigent les défauts les plus coûteux : commandes collées, textes coupés, navigation qui déborde et outils qui masquent le contenu.

- Donner `min-width: 0` aux cellules flexibles et autoriser la coupure des URL longues.
- Ne pas fixer la hauteur d'une carte qui contient du texte traduit ou une erreur de formulaire.
- Prévoir au moins 8 px entre deux zones tactiles indépendantes ; agrandir la zone cible avant de réduire l'icône.
- Utiliser les zones sûres de l'appareil pour les barres fixes et ajouter une réserve de contenu équivalente.
- Sur petit écran, une table peut défiler dans son propre conteneur ; le document entier ne doit pas défiler horizontalement.
- Tester à 320 px, à 390 px, au zoom 200 % et avec des libellés longs.

```
/* Contenu flexible et navigation mobile */
.item { min-width: 0; overflow-wrap: anywhere; }
.mobile-nav {
  width: 100%;
  padding-bottom: env(safe-area-inset-bottom);
}
.page { padding-bottom: calc(80px + env(safe-area-inset-bottom)); }
```

06 / Icônes & signes

Les icônes d'interface utilisent une grille de 24 × 24 unités, un trait de 1,7 unité, des extrémités arrondies et la couleur du rôle courant. Elles restent distinctes des logos produits.

- Conserver une taille visuelle de 20 à 24 px dans une cible de 44 px minimum.
- Préférer une caméra explicite pour la capture ; ne pas faire dépendre la compréhension d'un pictogramme décoratif.
- Un bouton sans texte reçoit un nom accessible précis. Une icône décorative est ignorée par les technologies d'assistance.
- Éviter de mélanger plusieurs familles, emojis et pictogrammes de police dans une même navigation.
- Le kit fournit 17 icônes SVG génériques sous MIT. Les favicons ayael restent des éléments d'identité.

07 / Choisir la densité

La densité est une décision liée à la tâche. Le mode Confort reste le défaut. Le mode Compact peut servir un tableau de travail, à condition de préserver la lecture, les zones cliquables et les états de focus.

Mode	Hauteur de commande	Padding de surface	Cas
Confort	48 px	24–32 px	Interface générale, mobile et lecture.
Standard	44 px	20–24 px	Formulaire et outil courant.
Compact	36 px visible, cible adaptée	12–16 px	Tableau desktop à usage fréquent.

Une variante compacte ne réduit pas automatiquement toutes les tailles de police ni les cibles tactiles.

05 / ayael orbit

Composants & états

Une bibliothèque visuelle qui décrit aussi le comportement : clavier, erreur, chargement et confirmation.

01 / Boutons & liens

Le bouton déclenche une action. Le lien change de destination. Leur apparence ne doit pas masquer cette différence. Dans un groupe, la priorité visuelle reflète la conséquence et la fréquence de l'action.

- Primaire : une action de progression par panneau ou dialogue. Secondaire : alternative de même contexte. Tertiaire : action moins prioritaire.
- Le libellé décrit le résultat : « Enregistrer », « Télécharger le guide », « Fermer ».
- Une action destructive est nommée et contextualisée ; la couleur seule n'indique pas sa portée.
- Pendant une opération, garder le libellé compréhensible et empêcher les doubles déclenchements.
- Un bouton uniquement iconographique possède un nom accessible et une cible de 44 px.

02 / Formulaires & validation

Un champ a un libellé visible, une valeur, une indication facultative et un message d'erreur lorsqu'il est invalide. Le placeholder donne un exemple ; il ne remplace pas le libellé.

- Associer le libellé au champ et l'erreur avec `aria-describedby`.
- Annoncer une validation après action ou changement pertinent, sans interrompre chaque frappe.
- Conserver les valeurs après une erreur et expliquer comment la corriger.
- Ne pas désactiver un bouton sans indiquer la condition manquante.
- Le champ actif est distingué par un focus visible, pas seulement par une ombre.

03 / Sélection, onglets & filtres

Un onglet change de panneau au même niveau. Un filtre réduit un ensemble. Un sélecteur segmenté choisit une valeur exclusive. Employer la bonne sémantique évite les comportements imprévisibles au clavier.

- Un groupe exclusif comporte un seul élément sélectionné.
- Un filtre actif reste lisible dans les deux thèmes, avec un mot ou un indicateur de sélection.
- Les longues listes de filtres peuvent défiler localement ; leur début et leur fin restent repérables.
- Les curseurs affichent leur valeur réelle, leurs bornes et un nom. Une intensité à 20 % ne doit pas afficher la même valeur pour un autre paramètre.

04 / Navigation & repères

Une application a une structure principale stable. La page courante est indiquée autrement que par une variation de couleur. Le bouton Retour revient au contexte précédent ; il ne sert pas de lien implicite de déconnexion.

- Conserver le même logo, sa taille et sa position dans un même niveau de navigation.
- Pour une barre mobile, viser 3 à 5 destinations principales ; réserver l'espace sûr et tout le bord utile.
- Le mode caméra peut devenir immersif, mais ses repères de sortie et ses icônes doivent rester cohérents avec l'application.
- Le focus suit l'ouverture et la fermeture d'un menu ; Échap ferme une surface temporaire.
- Les titres de page et les libellés de navigation doivent correspondre.

05 / Notifications & dialogues

Une notification confirme une action terminée. Une erreur qui demande une décision reste à proximité de son contexte. Un dialogue modal ne s'ouvre que lorsqu'une interaction doit réellement suspendre le reste de la page.

- Annoncer les retours avec une région de statut appropriée, sans déplacer systématiquement le focus.
- Un dialogue possède un titre, une fermeture identifiable et une gestion de focus.
- À la fermeture, restaurer le focus sur le déclencheur.
- Une notification importante ne disparaît pas avant d'avoir pu être lue ; elle peut être fermée manuellement.
- Ne pas inventer un succès : « demandé », « en cours », « enregistré » et « vérifié » sont des états distincts.

06 / Tableaux, cartes & états vides

La carte regroupe une unité d'information. Le tableau compare des valeurs. Éviter de transformer chaque cellule en carte ou chaque phrase en panneau arrondi.

- Une table possède un titre ou une légende, des en-têtes et des unités visibles.
- Un tri indique la colonne et le sens ; les chiffres restent alignés et tabulaires.
- L'état vide explique l'absence et propose une action pertinente.
- L'état « non mesuré » reste distinct de « opérationnel » et d'une valeur zéro.
- Une donnée datée expose son horodatage ; une mesure ancienne est présentée comme ancienne.

07 / Images, galeries & fichiers

Les proportions des vignettes sont maîtrisées et leur contenu n'est pas déformé. Une prévisualisation peut recadrer ; un affichage de contrôle doit permettre de voir le fichier entier.

- Définir le ratio de la vignette et la règle de recadrage ; conserver le ratio original au téléchargement.
- Rendre explicites le type, le poids, le nom et l'état d'un fichier.
- Les contrôles de lecture vidéo ne reposent pas uniquement sur le survol.
- Distinguer l'ouverture, la sélection et le menu contextuel d'une vignette.
- Une sélection multiple expose le nombre d'éléments et la portée des actions.

06 / ayael orbit

Mouvement & matière

L'animation accompagne une action ou une transition. Elle ne remplace ni une information ni une preuve de fonctionnement.

01 / Le rythme orbit

Les transitions courtes rendent une interface réactive. Une entrée de dialogue peut être un peu plus expressive ; une fermeture doit libérer rapidement l'action. Les durées sont des plafonds de départ, pas une obligation d'animer chaque propriété.

Token	Durée	Usage
instant	0 ms	Mouvement réduit et bascule sans transition.
fast	120 ms	Hover, retour de pression et icône.
standard	180 ms	Sélection, état de champ et petit panneau.
expressive	280 ms	Entrée de dialogue et changement de contexte.
slow	420 ms	Illustration ponctuelle de présentation.

02 / Accélération & déplacement

Utiliser une courbe commune douce pour les changements ordinaires. Le mouvement décrit une relation : l'objet entre depuis sa source, une surface se déploie sans faire perdre le point d'attention.

- Limiter les déplacements d'un composant à 4–16 px dans les transitions usuelles.
- Privilégier `transform` et `opacity` lorsqu'une animation est utile.
- Éviter les ressorts qui oscillent sur une action utilitaire.
- Ne pas déplacer un bouton au moment où une personne tente de l'activer.

```
:root {
  --orbit-ease: cubic-bezier(.2, 0, 0, 1);
}
.control { transition: background-color 120ms var(--orbit-ease); }
.panel { animation: enter 280ms var(--orbit-ease); }
```

03 / Mouvement réduit & contrôle

Le choix système `prefers-reduced-motion` est respecté. Un décor autonome dispose d'une commande Pause. Un changement de thème n'entraîne pas de flash lumineux ni d'animation longue.

- En mouvement réduit, retirer les trajectoires, rotations et parallaxes ; conserver un état final clair.
- Mettre en pause les animations hors écran ou lorsque l'onglet n'est plus visible.
- Ne pas faire clignoter un état pour attirer artificiellement l'attention.
- Une animation de chargement n'est pas une preuve de progression mesurée.
- Un visuel animé de plus de cinq secondes doit pouvoir être arrêté lorsque le critère applicable le requiert.

```
@media (prefers-reduced-motion: reduce) {
  .orbit-decor { animation: none; }
  .panel { animation: none; transition: none; }
  html { scroll-behavior: auto; }
}
```

04 / Le vocabulaire graphique

Le point, le filet, l'arc incomplet et le nuage de points constituent la matière orbit. Ils sont fins, espacés et organisés. Ils ne représentent pas nécessairement l'espace ou une planète.



- Un seul motif principal par composition.
- Maintenir une zone calme derrière le texte et la signature.
- Le motif peut sortir du cadre, pas la commande ni l'information.
- Éviter l'accumulation de néons, halos, étoiles, grilles et bruit numérique.
- Une version statique reste disponible pour le papier, le mouvement réduit et les performances limitées.

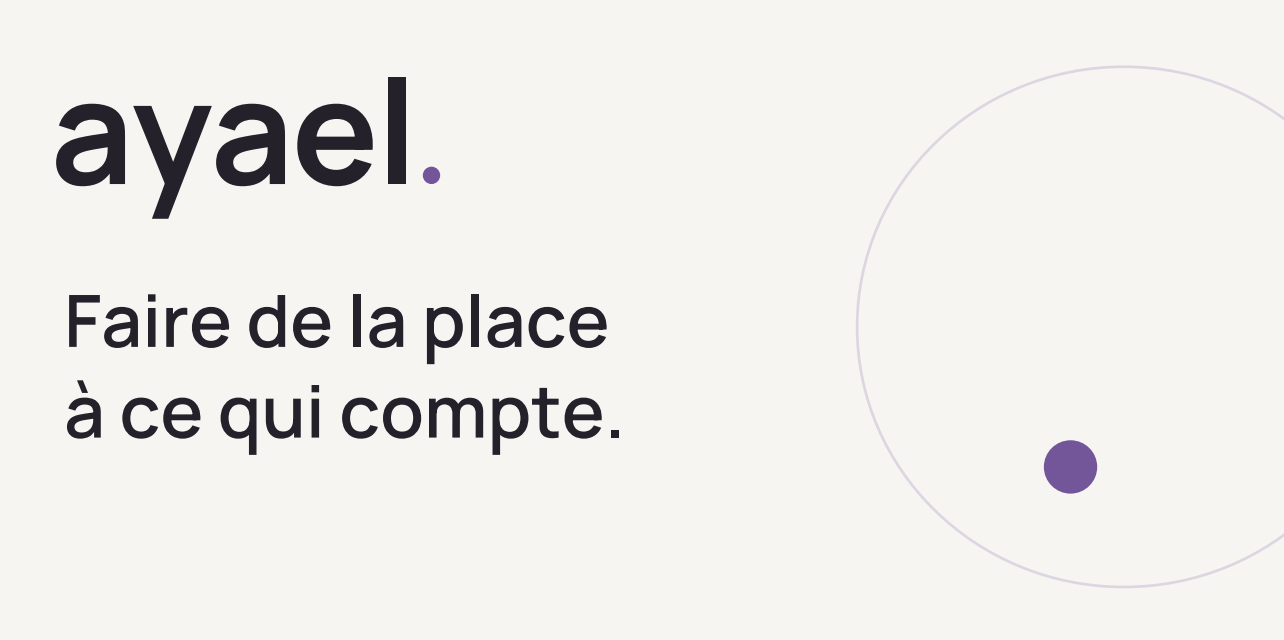
07 / ayael orbit

Mises en situation

Des compositions différentes, reliées par les mêmes fondations. Les exemples ci-dessous sont graphiques et utilisent des données fictives.

01 / Page éditoriale

Une page de présentation peut être ample sans être vide. Un nom, un propos clair, un visuel de référence et une action bien placée suffisent à créer une hiérarchie. Le pied de page porte les informations secondaires.



- Conserver une grille visible dans les alignements, même si l'illustration est libre.
- Éviter une répétition de six cartes identiques pour tous les sujets.
- Adapter la composition au contenu : lettre, profil, documentation et galerie ne partagent pas un gabarit unique.

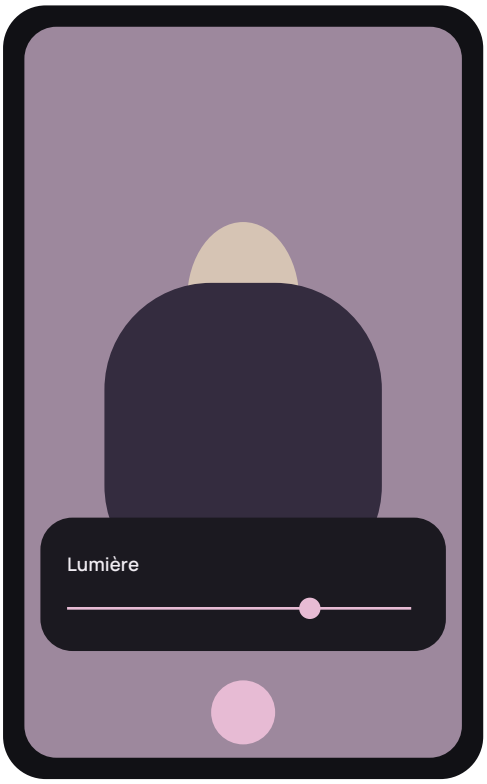
02 / Interface mobile

Les composants gardent leur logique tout en changeant de composition. La barre de navigation et les marges suivent la largeur réelle du viewport. La taille des zones tactiles ne diminue pas pour faire tenir un écran desktop sur téléphone.

- Une barre fixe réserve son espace dans le document.
- Les menus temporaires s'ouvrent dans la zone visible, avec une fermeture toujours atteignable.
- Éviter un panneau de paramètres qui couvre tout le sujet réglé.
- Une URL longue, une erreur ou une traduction ne doivent pas élargir l'écran.

03 / Capture & création

Le sujet reste visible pendant un réglage. La caméra est un espace de travail immersif : sa surface de capture est dominante, les outils sont regroupés et leur état est lisible. Une commande beauté, une lens et un réglage optique ont des fonctions distinctes.



Le sujet reste visible.

Un réglage à la fois.

Des contrôles regroupés.

Une valeur effective.

Un état explicite.

Schéma de composition, sans capture réelle.

- Conserver une grande zone de prévisualisation pendant la retouche. Un panneau compact présente un réglage à la fois ou un groupe très court.
- Présenter la valeur effective et le contrôle d'activation de chaque effet. Les effets incompatibles ne se cumulent pas silencieusement.
- Garder les contrôles de sortie, de caméra avant/arrière et de déclenchement à une place stable.
- Le bouton RAW doit expliquer la portée du terme. Une absence de filtre n'est pas à elle seule un fichier RAW photographique.
- Une capacité dépendante du matériel ne doit pas être présentée comme toujours disponible.

04 / Photographie & traitement

La photographie donne la place aux personnes, aux objets et aux usages réels : portrait, mouvement, entraînement, quotidien et alimentation. Le traitement conserve une texture et une carnation crédibles. La retouche ne remplace pas le consentement ni les droits de diffusion.

- Privilégier une lumière lisible, des tons cohérents et un cadrage qui sert le sujet.
- Préserver un original et distinguer la copie traitée lorsque le parcours le nécessite.
- Éviter de présenter un traitement beauté comme une condition de valeur personnelle.
- Documenter l'origine, l'autorisation et la licence des médias utilisés dans une communication.
- Les illustrations de cette charte sont des compositions graphiques ; elles ne sont pas des photographies de modèles réelles.

05 / Documents & impression

Les documents utilisent la même hiérarchie et les mêmes rôles. Une page imprimée ne reproduit pas une interface entière : elle conserve ce qui sert la lecture, avec des marges, une pagination et des tableaux adaptés.



A4 / 210 × 297 mm

Marge de lecture : 18–24 mm

Texte : 10–11 pt

Profil et épreuve selon l'imprimeur

Élément	Recommandation
Format courant	A4, marges de lecture 18–24 mm.
Texte courant	10–11 pt selon police et support ; interligne 1,4–1,55.
Titres	Hiérarchie claire, pas de corps minuscules pour faire tenir une page.
Noir & blanc	Logo monochrome, états identifiés par un mot ou un motif.
Production	Profil colorimétrique et épreuve avec l'imprimeur ; fond perdu selon sa demande.
PDF livré ici	Guide de consultation avec texte sélectionnable ; pas un fichier certifié PDF/X.

06 / Formats de communication

Le système s'adapte aux formats carrés, verticaux et horizontaux. Les dimensions ci-dessous sont des formats de travail, pas une promesse permanente de compatibilité avec une plateforme.





- Vérifier les zones de recouvrement dans l'outil de diffusion avant de publier.
- Sous-titrer les informations parlées et fournir le contenu textuel important.
- Ne pas agrandir un logo basse définition : utiliser le SVG.
- Une co-signature et des crédits restent lisibles dans la taille de diffusion.

Format	Plan de travail	Composition
Carré	1080 × 1080 px	Signature et propos dans une zone centrale calme.
Portrait	1080 × 1350 px	Hiérarchie verticale, réserve pour la légende.
Vertical	1080 × 1920 px	Sujet visible et marges adaptées aux contrôles de la plateforme.
Bannière	1920 × 1080 px	Lecture à distance et signature protégée.

08 / ayael orbit

Accessibilité & qualité

L'accessibilité se vérifie sur les usages et les états. Une palette conforme ne rend pas automatiquement une application accessible.

01 / Référence WCAG 2.2

orbit prend WCAG 2.2 niveau AA comme objectif de conception. Les seuils ci-dessous sont ciblés ; ils ne constituent ni une certification ni un audit complet du site ou des applications.

Contrôle	Référence de conception
Texte courant	Contraste ≥ 4,5:1.
Grand texte	Contraste ≥ 3:1 ; seuil de taille à vérifier selon le texte et la graisse.
Limites de contrôles et états essentiels	Contraste ≥ 3:1 selon le critère applicable.
Cible tactile orbit	44 × 44 px visés ; WCAG 2.5.8 AA prévoit 24 × 24 px avec exceptions.
Focus orbit	Contour visible de 3 px, décalage 4 px, contraste vérifié.
Reflow	Pas de perte d'information ni de défilement horizontal global à 320 px dans les cas applicables.
Zoom	Lecture et utilisation à 200 %, puis vérification du reflow.

02 / Clavier & focus

Chaque action principale est réalisable sans souris. L'ordre de tabulation suit la lecture. Un changement d'état conserve le contexte ; un menu ou un dialogue ne laisse pas le focus derrière un voile.

- Tester Tab, Maj+Tab, Entrée, Espace et Échap.
- Ajouter un lien d'évitement vers le contenu principal.
- Un élément non interactif n'entre pas artificiellement dans l'ordre de tabulation.
- Le menu mobile se ferme avec Échap et rend le focus à son déclencheur.
- Les exemples interactifs de cette charte doivent servir de base à une recette, pas de preuve pour un autre produit.

03 / Noms, structure & annonces

Utiliser les éléments HTML adaptés avant d'ajouter des rôles ARIA. Les noms accessibles correspondent aux libellés visibles. Les retours de statut ne doivent pas déclencher des annonces répétitives à chaque animation.

- Une page possède un titre principal ; les sous-titres suivent une structure logique.
- Chaque champ a un libellé. Une icône seule a un nom d'action.
- Déclarer les en-têtes d'une table et le sens d'un tri.
- Une image décorative n'est pas annoncée ; une image informative reçoit une alternative utile.
- Un état sélectionné, développé, invalide ou occupé est communiqué aux technologies d'assistance.

04 / Dire la vérité sur les données

Le langage d'interface distingue absence, attente, erreur, ancienneté et mesure réelle. Une page qui se charge ou un fichier JSON lisible ne prouvent pas qu'une mesure existe.

État	Présentation
Non configuré	Expliquer ce qui reste à configurer.
Non mesuré	Afficher « Non mesuré », sans indicateur de réussite.
Mesure ancienne	Afficher la date et la qualifier comme ancienne.
Collecte impossible	Afficher l'erreur utile et une possibilité de nouvelle tentative.
Mesure reçue	Afficher son horodatage et son périmètre.
Exemple	Indiquer explicitement « Données fictives ».

Les états illustrés dans la charte ne correspondent pas au statut en direct des services ayael.

05 / Recette avant publication

Une recette examine les variantes, les textes longs et les erreurs. Elle doit être reproductible pour chaque application qui adopte le système.

- Vérifier logo, typo et couleurs dans les deux thèmes.
- Tester zoom 200 %, clavier complet et mouvement réduit.
- Contrôler les paires de contraste dans leur fond réel.
- Faire une vérification avec une technologie d'assistance adaptée au support.
- Tester largeur 320 px, largeur mobile courante, tablette et grand écran.
- Contrôler un contenu vide, un contenu long, une erreur et un chargement.
- Vérifier chaque téléchargement, URL et document de licence.
- Conserver le résultat, la date et le périmètre ; ne pas afficher « conforme » au-delà des vérifications réalisées.

09 / ayael orbit

Ressources & intégration

Les fichiers de référence, les valeurs exactes et une base d'intégration. Les téléchargements restent utilisables sans service externe.

01 / Le kit orbit

Le kit rassemble les logos, variantes monochromes, monogrammes, motifs, polices distribuées, tokens et licences. Le guide PDF est une version de consultation de la charte. Les ressources portent une version pour éviter de mélanger plusieurs éditions.

Fichier	Contenu
BrandKit 1.0.0.zip	Logos, PNG, polices, motifs, tokens et licences.
orbit.tokens.json / orbit.dtcg.json	Sources de valeurs structurées.
orbit.css	Modes Clair/Sombre et variables.
Android / Compose / SwiftUI	Tables de couleurs et transparences.

02 / Une source pour les valeurs

Les couleurs, espaces, rayons, durées et tailles typographiques sont exportés depuis une source commune. Les variantes Clair et Sombre ont les mêmes noms de rôle. Modifier une valeur centrale implique de contrôler ses effets sur les composants.

- `orbit.tokens.json` : valeurs structurées et modes, faciles à transformer.
- `orbit.dtcg.json` : export utilisant le format DTCG 2025.10 pour les types pris en charge.
- `orbit.css` : variables CSS et modes prêts à intégrer.
- Exemples Android XML, Compose et SwiftUI : tables de couleurs, à raccorder à l'architecture de l'application.
- Les fichiers de logo gardent leurs noms de variante ; un token de couleur ne doit pas recolorer le SVG principal à la volée.

03 / Intégration web

Appliquer le thème sur la racine du document. Une préférence explicite prévaut sur le choix système. Les composants consomment les rôles sémantiques ; un changement d'accent ne doit pas changer le sens des états.

- Servir les polices localement avec leur licence et une stratégie de chargement adaptée.
- Éviter un flash de thème au premier rendu.

- Respecter les préférences de mouvement et les couleurs forcées.
- Ne pas laisser un cache ancien combiner un nouveau logo et une ancienne feuille de style.

```
<link rel="stylesheet" href="orbit.css">
<html lang="fr" data-theme="dark">

.button-primary {
  background: var(--orbit-color-accent);
  color: var(--orbit-color-on-accent);
  border-radius: var(--orbit-radius-md);
  min-height: 44px;
}
```

04 / Transmettre à une équipe ou un agent

Un brief d'interface doit livrer autre chose que « fais du orbit ». Préciser les usages, les états, le support et la version du système. Les fichiers de référence évitent les logos retapés et les variantes de couleur approximatives.

- Joindre la version de la charte, les tokens et le logo produit concerné.
- Lister les écrans et les tâches à accomplir, puis les cas vide, erreur, attente et réussite.
- Donner les contraintes mobile, clavier, performance et internationalisation.
- Demander une vérification visuelle dans les deux thèmes et un relevé des limites.
- Décrire les modifications d'une version à l'autre ; ne pas présenter une maquette comme une application déployée.

```
Référence : ayael orbit 1.0.0.
Utiliser les tokens sémantiques et les logos fournis.
Conserver la structure fonctionnelle et les états existants.
Vérifier Clair/Sombre, 320 px, clavier et mouvement réduit.
Documenter les écarts nécessaires avant validation.
```

05 / Chaque ressource garde sa licence

Le ZIP n'a pas une licence unique qui remplacerait celles de ses éléments. Le manifeste de licences indique la portée des droits pour la documentation, le code, les polices et les éléments d'identité.

- Documentation : CC BY 4.0.
- Code, tokens et icônes génériques originales : MIT.
- Polices : SIL Open Font License 1.1, notices conservées.
- Nom, mot-symbole et monogramme ayael : autorisation d'usage d'identité distincte.

> Consulter la page Licences avant une redistribution ou un usage de la signature.

10 / ayael orbit

Gouvernance & versions

Un système graphique reste utile s'il peut évoluer sans perdre sa cohérence ni casser les interfaces qui l'utilisent.

01 / Référence et migration

Cette édition formalise une référence orbit commune. Elle ne prétend pas que chaque application existante l'applique déjà. Une migration choisit un périmètre, conserve les fonctions et vérifie le résultat avant d'étendre le changement.

- La charte et les tokens ont le même numéro de version.
- Les exemples sont identifiés comme exemples ; les règles communes restent distinctes des choix propres à un produit.
- Un logo produit validé ne change pas dans une migration de thème sans décision explicite.
- La migration ne retire pas une fonction pour simplifier une prévisualisation.

02 / Versionner les évolutions

Le numéro suit une logique majeure, mineure et corrective. Un correctif ne doit pas retirer un token consommé par une application. Les anciens noms peuvent rester comme alias pendant une période de transition documentée.

Type	Exemple	Portée
Majeure	1.0 → 2.0	Suppression ou changement de sens d'un rôle, modification structurelle de la signature.
Mineure	1.0 → 1.1	Nouveau composant ou rôle compatible avec l'existant.
Corrective	1.0.0 → 1.0.1	Correction de contraste, lien, contenu ou ressource sans changement de contrat.

03 / Valider une évolution

L'éditrice valide les choix d'identité. La revue d'interface vérifie ensuite les états et les supports concernés. Une validation sur une capture ne vaut pas validation de toutes les fonctionnalités du produit.

- Décrire le besoin et les écrans concernés.
- Montrer la solution en clair et en sombre avec les cas difficiles.

- Mesurer les contrastes et vérifier les usages clavier et mobile.
- Lister les fichiers, tokens et composants modifiés.
- Conserver la validation et le numéro de version retenu.
- Un déploiement ou un envoi de code est une action distincte de la création d'une maquette.

04 / Historique de la charte

1.0.0 · 10 novembre 2026. Première édition transversale : signature ayael., modes Clair/Sombre, fondations, composants, compositions, accessibilité, ressources et répartition des licences.

Les futurs changements seront décrits avec leur périmètre et leur impact. Aucun historique d'évolution fictif n'est ajouté.

05 / Références de travail

Les normes d'accessibilité, formats de tokens et licences évoluent indépendamment de la charte. Les liens ci-dessous permettent de vérifier leur portée et leur version.

WCAG 2.2 — recommandation W3C — https://www.w3.org/TR/WCAG22/

Contraste minimum — explication W3C — https://www.w3.org/WAI/WCAG22/Understanding/contrast-minimum.html

Taille des cibles — explication W3C — https://www.w3.org/WAI/WCAG22/Understanding/target-size-minimum.html

Motifs de dialogue — WAI-ARIA APG — https://www.w3.org/WAI/ARIA/apg/patterns/dialog-modal/

DTCG Format Module 2025.10 — https://www.designtokens.org/tr/2025.10/format/

DTCG Color Module 2025.10 — https://www.designtokens.org/tr/2025.10/color/

CC BY 4.0 — licence officielle — https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Licence MIT — Open Source Initiative — https://opensource.org/license/mit

SIL Open Font License 1.1 — https://openfontlicense.org/open-font-license-official-text/

Manrope — source Google Fonts — https://github.com/google/fonts/tree/main/ofl/manrope

Noto Sans KR — source Google Fonts — https://github.com/google/fonts/tree/main/ofl/notosanskr

11 / ayael orbit

Licences & attribution

Des ressources réutilisables, une identité identifiable et des droits distingués clairement.

01 / Documentation · CC BY 4.0

Les textes, schémas explicatifs et guide PDF de cette charte sont proposés sous Creative Commons Attribution 4.0 International, sauf élément expressément identifié autrement. Cette licence permet notamment la copie et l'adaptation avec attribution, indication des modifications et référence à la licence.

- Attribution proposée : « Ayael Sukhoo — Charte orbit, version 1.0.0 — gc.ayael.fr — CC BY 4.0 ».
- Indiquer les modifications apportées et ne pas suggérer une approbation d'ayael qui n'existe pas.
- Les éléments d'identité, les polices et le code suivent les conditions distinctes indiquées ici.
- La licence officielle et ses conditions complètes prévalent sur ce résumé.

02 / Code & tokens · MIT

Le code du site, les exemples d'intégration, les tokens et les icônes génériques originales sont distribués sous licence MIT. Conserver la notice de droit d'auteur et le texte de licence lors d'une redistribution des éléments concernés.

- Cette autorisation de code n'autorise pas à présenter un produit tiers comme un service officiel ayael.
- Les dépendances et fontes restent couvertes par leurs propres notices.
- L'emploi des tokens ne constitue pas une certification d'accessibilité ni de sécurité.

03 / Nom & logos · usage d'identité

Le nom ayael, le mot-symbole ayael. et le monogramme a. sont des éléments d'identité réservés. Ils ne sont pas inclus dans les permissions générales de réutilisation du code ou de la documentation. Leur utilisation est autorisée pour citer, référencer ou présenter fidèlement ayael et ses services, dans le respect de cette charte.

- Ne pas utiliser ces éléments pour identifier une autre organisation, application ou offre.
- Ne pas suggérer de partenariat, de soutien ou de statut officiel sans accord.
- Pour une intégration commerciale de la signature ou une adaptation, contacter hello@ayael.fr.
- Aucune marque enregistrée ou exclusivité sur le mot orbit n'est affirmée par cette page.
- Les obligations légales et droits de tiers restent applicables ; cette charte n'est pas un certificat de droits.

04 / Polices · SIL OFL 1.1

Les polices distribuées gardent leurs auteurs, leurs notices et leur licence SIL Open Font License 1.1. Leur utilisation dans une création ne place pas automatiquement cette création sous la licence des fontes. Les modifications et redistributions de fichiers de police suivent, elles, les conditions OFL.

- Conserver les fichiers de licence inclus dans le dossier des polices.
- Respecter les éventuels noms réservés avant de redistribuer une fonte modifiée.
- Ne pas vendre une police OFL seule ni lui attribuer une autre licence.
- Le manifeste du kit indique les fontes effectivement distribuées et leur provenance.

05 / Portée par dossier

La répartition ci-dessous permet une transmission sans ambiguïté. Le manifeste JSON livré dans le kit reprend ces informations.

Éléments	Licence / conditions
Textes, guide PDF, schémas explicatifs	CC-BY-4.0
Tokens, CSS, intégrations et icônes génériques	MIT
Fichiers de polices et dérivés autorisés	OFL-1.1 avec notices propres
Logos, monogrammes et favicons ayael	LicenseRef-AYAEL-Identity
Illustrations de mise en situation	CC-BY-4.0 ; logos représentés exclus de cette permission générale

06 / Attribution & contact

Édition : Ayael Sukhoo. Contact public : hello@ayael.fr. Version : 1.0.0, publiée dans le kit de référence du 10 novembre 2026. Les licences sont indiquées pour les éléments fournis ; aucun droit n'est affirmé sur une ressource tierce non incluse.

12 / ayael orbit

Confidentialité

Une documentation publique, sans compte ni collecte de fichiers.

01 / Préférences locales

Le site conserve localement le choix de thème et de mouvement pour retrouver une lecture confortable. Ces préférences sont stockées dans le navigateur utilisé et ne constituent pas un compte ayael.

- Clé `ayael-gc-theme` : light, dark ou system.
- Clé `ayael-gc-motion` : paused ou on.
- La recherche dans la charte, le calculateur de contraste et les exemples s'exécutent sur l'appareil.
- Les démonstrations de formulaire n'envoient pas de message et ne conservent pas les champs saisis.

02 / Visite & liens externes

La connexion au site transmet au serveur les informations techniques nécessaires à la fourniture d'une page web. Le code de cette charte n'ajoute ni outil publicitaire, ni mesure d'audience tierce, ni ressource chargée depuis un CDN.

- Les références externes s'ouvrent seulement sur action. Leur site applique ses propres conditions.
- Un lien de contact ouvre le logiciel de messagerie de l'appareil ; le site n'envoie pas de courrier.
- Les téléchargements restent sur l'appareil qui les enregistre.
- Les réglages réseau et la journalisation de l'hébergement sont distincts du fonctionnement local décrit ici.