Année 2015 - 2016
diffusion libre

- Rapport de Stage 2A -

Graphisme & UX design

Etudiant

Déborah SANCHEZ
2ème année de DUT MMI

Tuteur de l'organisme d'accueil

Didier NIZARD
Directeur Innovation

Tuteur enseignant

Cécile BORE
Enseignante à l'IUT Bordeaux Montaigne

Commanditaire

Jean-Pierre SALMON
Enseignant à l'IUT Bordeaux Montaigne

AppNDigital
17, rue des jeuneurs, 75002 Paris

IUT Bordeaux Montaigne
1 rue Jacques Ellul, 33800 Bordeaux

Remerciements

Avant toute chose, je tenais à remercier **l'entreprise AppNDigital** de m'avoir accueillie durant ces 10 semaines, de m'avoir fait confiance en me confiant ce stage, de m'avoir permis d'améliorer mes compétences en graphisme et de m'avoir permis de travailler dans un cadre agréable et dans la bonne humeur.

Faire mon stage de fin d'année à AppNDigital a été un plaisir et a constitué une bonne introduction au métier de graphiste et m'a conforté dans mon projet professionnel.

Je remercie également mon maitre de stage **Mr Didier Nizard** pour son accueil, pour ses conseils, pour le partage de son expertise dans les projets mobiles et pour son suivi tout au long du stage ainsi que **Mr Emmanuel Prom**, développeur web, pour ses conseils et pour m'avoir appris quelques techniques bien pratiques.

J'adresse également mes remerciements à **l'équipe pédagogique de l'IUT de Bordeaux Montaigne** et surtout à **l'équipe de la formation MMI** (Métiers du Multimédia et de l'internet) pour leur aide, pour m'avoir permis de trouver ma voie, pour m'avoir aidé à prendre confiance en moi et en mes capacités et pour nous avoir préparé au monde professionnel pendant ces deux ans de formation.

Enfin, je remercie toutes les personnes qui ont contribué au succès de mon stage et qui m'ont conseillés lors des différents projets.

Sommaire

Remerciements **2**
Résumé **5**
Introduction **7**
Présentation de l'entreprise **9**
1- L'entreprise AppNDigital 9
a. Le secteur d'activité 10
b. Les Concurrents 10
c. Les besoins client 11
d. L'organisation 11
e. Les principaux outils 14
2- Intégration dans l'entreprise 17
a. Pourquoi AppNDigital ? 17
b. Journée type à l'agence 17
c. Le système Startup 18
3- Conclusion 18
Le Stage **20**
1- Mon Rôle 20
2- Tâches à effectuer 20
3- Les Projets et les Missions 21
a. Logos 21
b. Maquettes d'application mobiles et tablettes 24
c. Newsletter MyBotShopper 27
d. Application Kidilist 28
e. Newsletter Docapost 29
4- Typographie 30
5- Conclusion 31
Le Bilan **33**
Les Sources **35**
Annexe **37**
Glossaire **42**
Le Droit d'auteur **47**
1- Droit d'auteur ou Copyright 47
a. Le droit Moral 47
b. Les droits patrimoniaux 47
2- Licence Creative Commons 47
3- Risques encourus 50

Résumé

Résumé

Dans le cadre de mon stage de fin d'études en DUT MMI, j'ai intégré l'équipe d'AppNDigital pendant 10 semaines (du 15 Juin au 30 septembre). Il s'agit d'une agence de marketing basée à Paris ayant un besoin en graphisme pour divers projets.

Ce fut donc l'occasion pour moi de découvrir le fonctionnement en agence et en petite entreprise, mais aussi d'expérimenter le métier de graphiste. Mes missions consistaient principalement au design d'application pour mobile et tablettes, la création de logos et de newsletters.

J'ai pu acquérir de nouvelles compétences dans différents logiciels de PAO mais les relations directes avec les clients m'ont aidé à développer ma communication professionnelle. Les missions confiées m'ont également permises d'exploiter mes connaissances acquises en MMI durant les divers projets notamment en création visuelle, en marketing et en communication.

Ce stage m'a aidé à prendre confiance en moi en proposant des solutions à une demande envers le client, à être flexible par rapport aux différentes demandes, à être autonome dans mon travail et surtout à m'adapter.

J'ai acquis une meilleure visibilité pour mon choix d'orientation et pour mon projet professionnel. J'aimerais continuer dans le domaine du graphisme tout en gardant une polyvalence avec certaines compétences dans l'UX design.

For my internship, I joined the AppNDigital team for 10 weeks (from 15th June to 30th September). AppNDigital is a marketing agency based in Paris and had needs in graphic design for several projects.

It was an opportunity for me to found out more about how agencies and start-ups are working and to experiment working as a graphic designer. My tasks consisted in designing mobile and tablet applications, logo creation and newsletters design.

I gained new skills in several PAO's software and direct relationship with clients helped me to develop my professional communication skills. I had plenty of opportunity to reuse my knowledge acquired in MMI from projects, particularly in visual design, marketing and communication. I accomplished my objectives with the help of the web developer, my supervisor and the clients.

This internship helped me to be more confident about myself by proposing solutions at the client's demands, to be more flexible about it, more autonomous in my work and especially to adapt myself.

Finally, I got a better overview of my situation and my professional future. I would like to continue in a graphic field while keeping a certain versatility in other skills like UX design for example.

Mot clés : Flexibilité, Autonomie, Créativité, graphisme, start-up, communication, adaptation, polyvalence

Introduction

Introduction

Etudiante en deuxième année de DUT MMI, j'ai effectué mon stage de fin d'année chez l'entreprise AppNDigital située à Paris.

Ayant déjà effectué un stage en fin de 1ère année et lors de mon précédent parcours, l'univers professionnel ne m'était pas totalement inconnu. Cependant, plutôt que d'intégrer des pages web et à réfléchir au design UX, j'ai souhaité cette fois ci me focaliser sur l'aspect graphique et le design.

Je trouve que le poste de graphiste était un bon moyen d'allier ma passion pour le design, d'améliorer mes compétences techniques mais aussi de tester cette catégorie de métier qui m'était encore inconnu pour ainsi me faire une idée pour arrêter mon choix d'orientation.

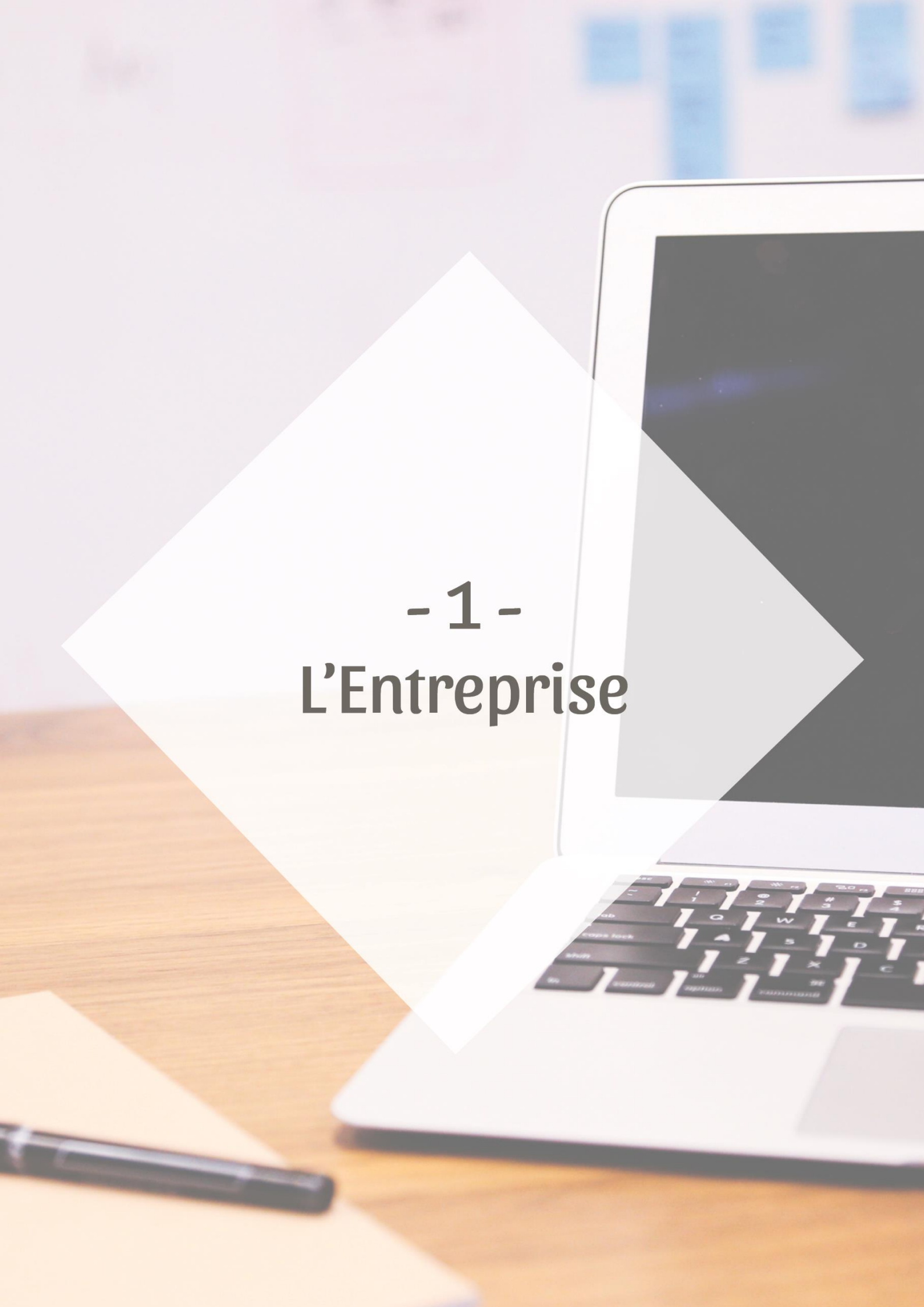
Après de nombreuses recherches, j'ai fini par trouver une offre chez AppNDigital me permettant de découvrir un nouvel environnement professionnel dans une start-up et ainsi me faire une idée du fonctionnement des petites structures. Cela m'a également permis de participer au développement de l'entreprise et de proposer des idées pour les différents projets.

J'ai bénéficié d'une grande liberté dans mes choix créatifs ainsi qu'une grande autonomie, un défi qui m'aura permis d'acquérir de l'expérience avec de vraies responsabilités, ce que je recherchais.

Une grande partie du stage portant sur des projets de clients (proposition d'ergonomie, définition de charte graphique, design d'application mobile…) j'ai pu me confronter à un nouvel environnement, découvrir le travail d'un graphiste avec notamment la relation client et participer aux étapes de réalisation des différents projets.

Mes principales problématiques étaient surtout de savoir comment le travail en agence pouvait différer de mes précèdent stages et en quoi le métier de graphiste consistait et pouvait s'intégrer dans mon projet professionnel que je propose de répondre dans la conclusion.

Ce compte rendu de stage présentera l'entreprise dans un premier temps puis les différentes missions qui m'ont été confiées, l'analyse de quelques projets avec une conclusion sur ce stage et ce qu'il m'a apporté tant au niveau personnel que professionnel.



- 1 -
L'Entreprise

Présentation de l'entreprise

1- L'entreprise AppNDigital

AppNDigital est une agence de marketing créée en avril 2015. Pour mieux répondre aux besoins des clients concernant leurs problématiques et face au manque d'agence prenant en compte une expertise dans les domaines du responsive et du mobile, l'entreprise a divisé son activité en plusieurs pôles.

La société propose tout d'abord sa solution AppNDesk comprenant plusieurs outils selon les besoins :

Becha'Mail

Qui propose aux clients de s'occuper des emailing selon les besoins et les différentes campagnes. L'entreprise peut s'en occuper en proposant un design adapté, en intégrant l'emailing ou en suivant les retombées de la campagne, le ROI de la newsletter par exemple.

From the Grid

Un social wall qui permet de regrouper le contenu des réseaux sociaux sur une seule page. Les clients peuvent choisir les contenus à afficher en renseignant les Hashtags de leur choix et/ou les URL de leurs pages.

L'entreprise s'occupe du développement et peut proposer différents design. Le client pouvant à tout moment définir l'apparence du social wall qu'il souhaite.

A la QR

L'entreprise aide à la création de QR code en proposant des graphismes adapté à la charte des clients (logos, couleurs…), en développant les QR code et pouvant faire l'objet d'analyse des retombées marketing (ROI).

Pass'Trami

Propose aux clients de lancer, personnaliser, analyser les retombées d'une campagne Passbook.

MYBOTSHOPPER

Qui propose un Bot Messenger Facebook à destination d'entreprises ou clients pour leur relation client sur Facebook et pouvant s'adapter aux codes de relations clients des entreprises.

AppNDigital propose également un service pour les notifications push mobile avec un serveur push permettant l'envoi de notifications pour les mobiles, ainsi que des projets tels que Kidilist, une application mobile développée en interne.

Enfin, dans le cadre de ces différents projets et outils, le cœur des métiers de la société est de réaliser et concevoir des applications natives que ce soit sur iOS ou Android, des sites responsives, web App ou encore applications smart Watch dans une optique de conseil et d'accompagnement.

a. Le secteur d'activité

Ayant une expertise dans les projets mobile, responsive et avec des compétences web, AppNDigital se situe dans plusieurs secteurs tels que le domaine du marketing mobile, marketing et du conseil digital.

Pour diversifier ses activités et élargir ses opportunités, l'agence fait des démarchages, se présente lors de salons comme lors du Paris Retail Week et se positionne sur des projets et/ou des appels d'offres avec des propositions commerciales, même si des clients contactent directement l'agence.

b. Les Concurrents

L'entreprise fait face à la concurrence d'autres agences présente à Paris et plutôt nombreuses dans le même domaine. C'est le cas lors des appels d'offres où plusieurs agences se positionnent pour emporter un projet.

A Paris, on peut compter près de 500 agences présentes dans le domaine du web, marketing et conseil. Un des concurrents potentiel pourrait être l'agence web Adenova. En effet, tout comme AppNDigital elle conseille ses clients dans la conception d'applications et réalise leur développement.

Cependant, AppNDigital a su proposer d'autres services que son concurrent ne possède pas, ce qui crée une offre de service bien plus importante et variée et c'est aussi en cela qu'AppNDigital réussit à se démarquer face à la concurrence et à se développer depuis sa création.

c. Les besoins client

Les besoins des clients sont variés et les clients peuvent aussi bien être des grands groupes, une startup, un bar ou encore des avocats par exemple.

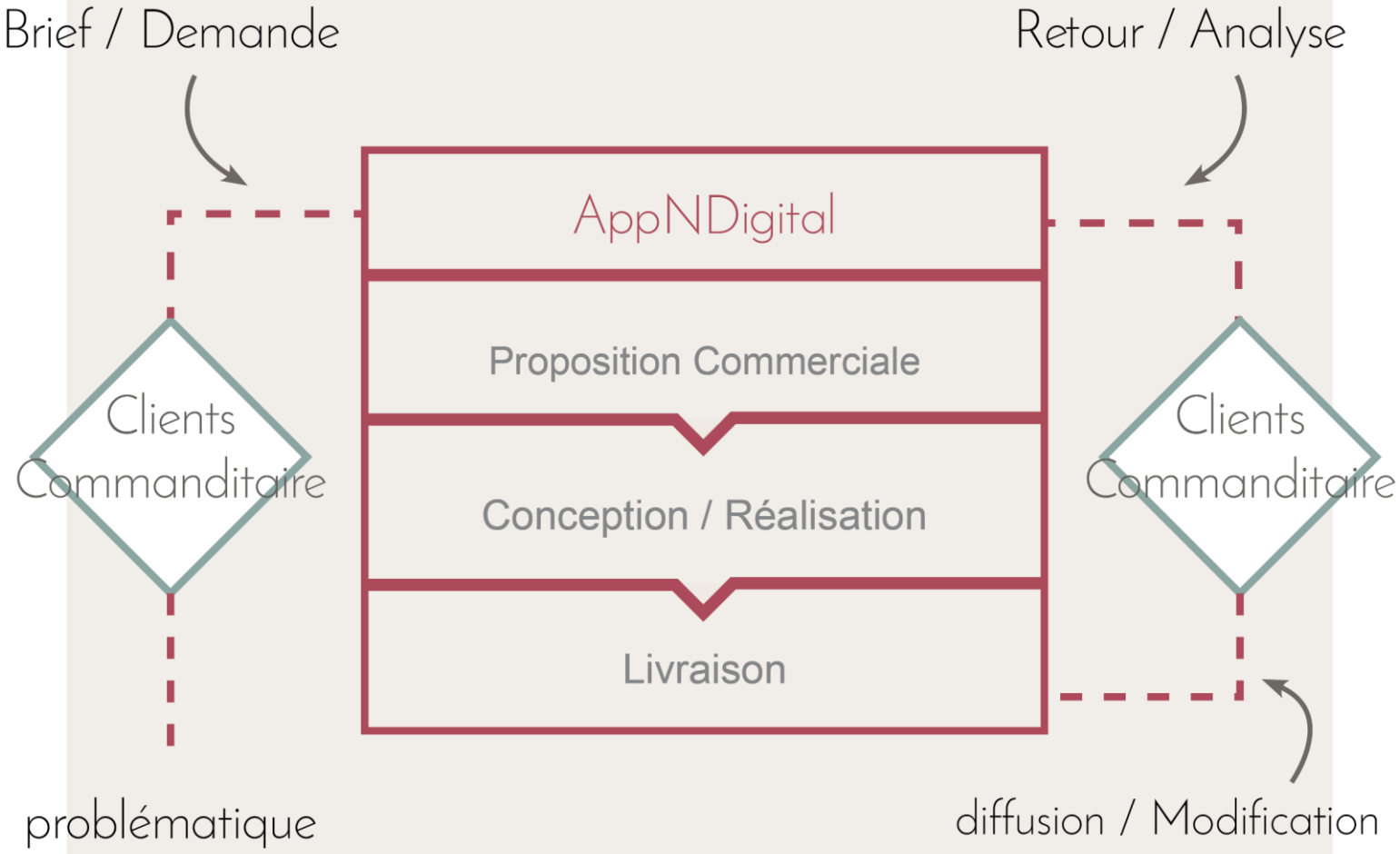
Aussi, les clients ne connaissent pas forcément très bien le domaine du web, l'entreprise doit donc les conseiller et accompagner au mieux tout au long des projets confiés.

Enfin, AppNDigital peut être amené à travailler en collaboration avec d'autres agences (de publicité ou marketing) sur des projets impliquant généralement du développement d'applications (comme avec l'agence Kiviv).

d. L'organisation

AppNDigital est situé à Paris dans le 2ème arrondissement et partage ses locaux avec deux autres startups (Voir Annexe 1). Partager ainsi les locaux permet de créer une ambiance dynamique et de s'entraider par exemple pour demander des conseils concernant le développement au développeur de l'entreprise à côté par exemple.

Le processus de l'Agence



Ce processus type facilite le lien avec le client, la communication tout en permettant une grande flexibilité en terme de réalisations.

Le secteur web et mobile impose une organisation efficace et pointue car une faute même minime peut affecter l'ensemble du projet et mener à de grave conséquences. C'est pour cela qu'on échange régulièrement avec le client afin d'avoir sa validation pour toutes les étapes de la réalisation.

Métiers rencontrés à l'agence

Chef de projet web et mobile

Le chef de projet web mobile assure la gestion de projet dans le développement de sites et d'applications web et/ou mobiles.

De ce fait, il réparti les ressources humaines et techniques nécessaire à la bonne faisabilité du projet et qui soit conforme au cahier des charges transmis. Le chef de projet veille également au respect des coûts, des délais, des performances et de la qualité des services réalisés.

Le chef de projet web et mobile connait parfaitement le domaine de l'internet et du mobile, et se doit de connaitre les environnements spécifiques (iPhone, iOS, Android…).

Enfin, ce métier se doit d'effectuer une veille constante, le domaine étant sujet à des changements constant et des mises à jour assez importante. Ce qui se faisait hier ne sera pas forcément le cas demain.

Lead Développeur (iOS, Android)

Le lead développeur inspire et insuffle aux équipes et autres développeurs le goût et l'envie du travail bien fait, du code propre et efficace. Il doit être un mentor pouvant aider les moins expérimentés et les aiguiller en cas de problème majeur vers des solutions.

Il a une vraie visibilité sur l'entreprise et la communique aux autres membres de l'équipe aux côtés du directeur technique (s'il y en a) ou des managers.

Le lead développeur est un expert et spécialiste dans une technologie ou un domaine en particulier, il peut être amené à encadrer des projets qui ne sont pas sous son domaine d'expertise et il doit alors s'adapter et rester flexible.

Le métier de lead développeur peut se rapprocher de celui de directeur technique dans le sens qu'il est un manager en plus d'être un très bon développeur.

e. Les principaux outils

Voici les principaux outils utilisés par l'entreprise et moi-même durant toute la durée du stage.

BitTorrent Sync est un outil de synchronisation de données qui permet de partager du contenu entre plusieurs machines de façon sécurisée et gratuite sans limite de taille contrairement à Dropbox qui présente des limitations.

Cet outil est surtout utilisé afin de synchroniser les différents dossiers les récupérer et mettre à jour les dossiers modifiés.

Pour l'échange et le partage de documents, nous utilisons Drive pour les clés BitTorrentSync, si on veut récupérer et synchroniser un dossier en particulier.

Je me sers du Drive essentiellement comme point de sauvegarde pour quelques .psd ou images à des fins de tests.

L'équipe possède sa propre adresse mail (@appndigital.com) synchronisée avec Gmail et chacun communique depuis celle-ci que ce soit en interne ou en externe.

Plateforme de messagerie instantanée et de visio-conférence de Gmail, c'est l'outil que nous utilisons pour discuter en interne concernant les petits détails de projets, de liens potentiellement utiles pour le projet de façon officielle ou officieuse.

Logiciel de création graphique vectorielle. Ce logiciel offre des outils de dessin vectoriel. Contrairement à une image matricielle composée de pixels (qu'on retrouve dans Photoshop par exemple), l'image vectorielle est basée sur le principe des tracés, composés d'objets pour définir l'image.

L'image vectorielle est redimensionnable sans perte de qualité et on peut lui appliquer différentes transformations (mise à échelle, extrusion, effet miroir…).

J'ai souvent utilisé ce logiciel pour les illustrations des newsletters et les logos afin de pouvoir proposer différents types d'images avec une qualité nette et précise afin de voir tous les détails de l'image.

Logiciel de mise en pages ou PAO utilisé essentiellement pour créer des flyers ou tout type de documents destinés à une impression ou print et/ou organiser des pages.

Durant mon stage, j'ai utilisé ce logiciel essentiellement pour créer des flyers et créer des designs de newsletter.

Logiciel de retouche, de traitement d'image et de dessin est utilisé essentiellement par les infographistes lors de l'élaboration de maquette pour le webdesign ou pour le design d'application par exemple.

Certaines de mes missions concernant la modification et la création de maquettes, j'ai utilisé ce logiciel pour une mise en situation en faisant divers montages de tablette ou de smartphone avec le prototype de l'application par exemple.

Trello est un tableau de bord facilitant l'organisation du travail. C'est une application de gestion de projet en ligne simple et efficace qui simplifie la mise en place des méthodes agiles et permet d'avoir une vraie visibilité sur l'avancement des projets.

Tout au long du stage, le tableau trello m'a permis de gérer mon temps dans les missions qui m'ont été confiées, de répartir les tâches et avoir une vision globale des projets de l'entreprise.

Je me suis occupée des cartes ayant l'intitulé graphisme qu'on peut voir sur la capture d'écran (Voir Annexe 2).

L'agence en résumé

2015

Date de création de l'agence

Une agence Marketing tourné vers le mobile

Sites responsives

Conseils & Accompagnement

Solutions digitales

EQUIPE

Didier Nizard
Directeur Innovation

Emmanuel Prom
Développeur Web

10 **membres**

Quelques Clients

DOCAPOST

William Reed BUSINESS MEDIA

ESP ESPRESSO SERVICE PROXIMITE

"AppNDigital possède une expertise dans les projets mobile, responsive et avec des compétences web qui accompagne les clients dans ces problématiques en proposant des solutions digitales."

20 **projets**

CAPITAL SOCIAL

1 000 €

Société par
Action
Simplifiée à associé
Unique

2 **Internes**

2- Intégration dans l'entreprise

a. Pourquoi AppNDigital ?

L'entreprise AppNDigital a été pour moi une bonne expérience en plus d'avoir été une très bonne opportunité professionnelle. Les missions qui m'ont été confiées ont comblé mes attentes. En effet, j'y aie découvert un métier qui me passionne tout en étant dans une ambiance propice à l'apprentissage et à l'entraide, y travailler était un véritable plaisir.

Travailler chez AppNDigital m'aura donc permis d'optimiser mon apprentissage et mon épanouissement personnel et professionnel en m'offrant l'opportunité d'être actrice de mon stage, en parfaite autonomie avec une réelle liberté au niveau des propositions que j'ai pu faire.

Finalement, j'ai choisi de faire mon stage chez AppNDigital car les missions étaient variées avec des projets qui me plaisaient. De plus, faire mon stage dans cette entreprise me permettait de mettre à profit mes compétences et d'en acquérir de nouvelles.

b. Journée type à l'agence

10h30 (arrivée à l'agence)

Reprise ou commencement d'un nouveau projet, de nouvelles missions. Tout en étant en contact direct avec mon tuteur et les autres membres de l'agence. Chacun exprime ses besoins pour accomplir ses tâches en termes de temps ou de ressources par exemple ou pour faire le point sur un projet. Dès lors, on peut se réorganiser et s'adapter.

Durant mes différentes missions, je pouvais demander différents avis concernant mon travail et le style des illustrations par exemple ou encore demander quelles modifications devraient être faites.

Enfin, le matin je termine les tâches de la veille tout en faisant une veille graphique sur les tendances du moment et ce qui se fait en termes de communication. Garder un œil sur les concurrents, les illustrations est primordial afin de rester dans une optique dynamique, et d'être au plus près de ce que peut demander un client tout en restant dans les tendances actuelles.

14h00 (pause déjeuner)

Chez AppNDigital, la pause déjeuner peut se prendre à l'heure qu'on veut, pendant mon stage, je la prenais à 14h, ce qui me laissait le temps le matin de proposer plusieurs versions de mon travail et d'avoir des retours plus rapidement pour l'après-midi.

14h30 (reprise du projet) - 18h30 (fin de journée)

En plus de mes missions, on pouvait me donner d'autres tâches à faire en parallèle à faire en urgence.

Une autre réalité du métier étant de pouvoir s'adapter à toutes les situations comme de reprendre un travail antérieur afin de l'améliorer ou de terminer une illustration pour le soir même. Dans ce métier de graphiste / Infographiste il faut savoir être débrouillard.

En fin de journée, je faisais un débrief à l'équipe sur ce que j'avais fait dans la journée et l'état d'avancement des différents projets et missions. A la fin, j'avais plus d'informations pour le lendemain afin de commencer directement mon travail en arrivant.

c. Le système Startup

Une petite partie afin d'expliquer le système de start-up et mon ressenti. J'ai en effet été agréablement surprise lors de mon stage concernant cet environnement qui m'était totalement inconnu. Jusqu'à maintenant, j'avais toujours effectué mes différents stages dans d'assez grandes entreprises où la hiérarchie était très présente.

Chez AppNDigital, j'ai pu expérimenter le travail avec une petite équipe ce qui permet d'une part de vraiment mieux se connaitre et d'autre part de communiquer plus facilement sans passer forcément par des intermédiaires tels que le mail ou le téléphone. Aussi, dans les start-up, les projets sont généralement variés et ambitieux, présentent de réels défis à tenir car ce type d'entreprise doit rester dynamique afin de rester sur son secteur. En start-up, les missions proposées sont également variées et être polyvalent se révèle être un atout majeur.

Enfin, AppNDigital utilise des technologies et des outils récents mais adaptés à leur besoins, dans le cadre de mon travail j'ai pu utiliser et installer des outils qui m'ont aidé, comme Balsamiq par exemple, sans que ça ne pose problème. Aussi, l'équipe présente est une équipe de passionnée et le dicton « Quand on aime on ne compte pas » ne se sera jamais révélé être autant vrai, puisqu'en start-up il y a toujours quelque chose à faire et on ne compte pas ses heures.

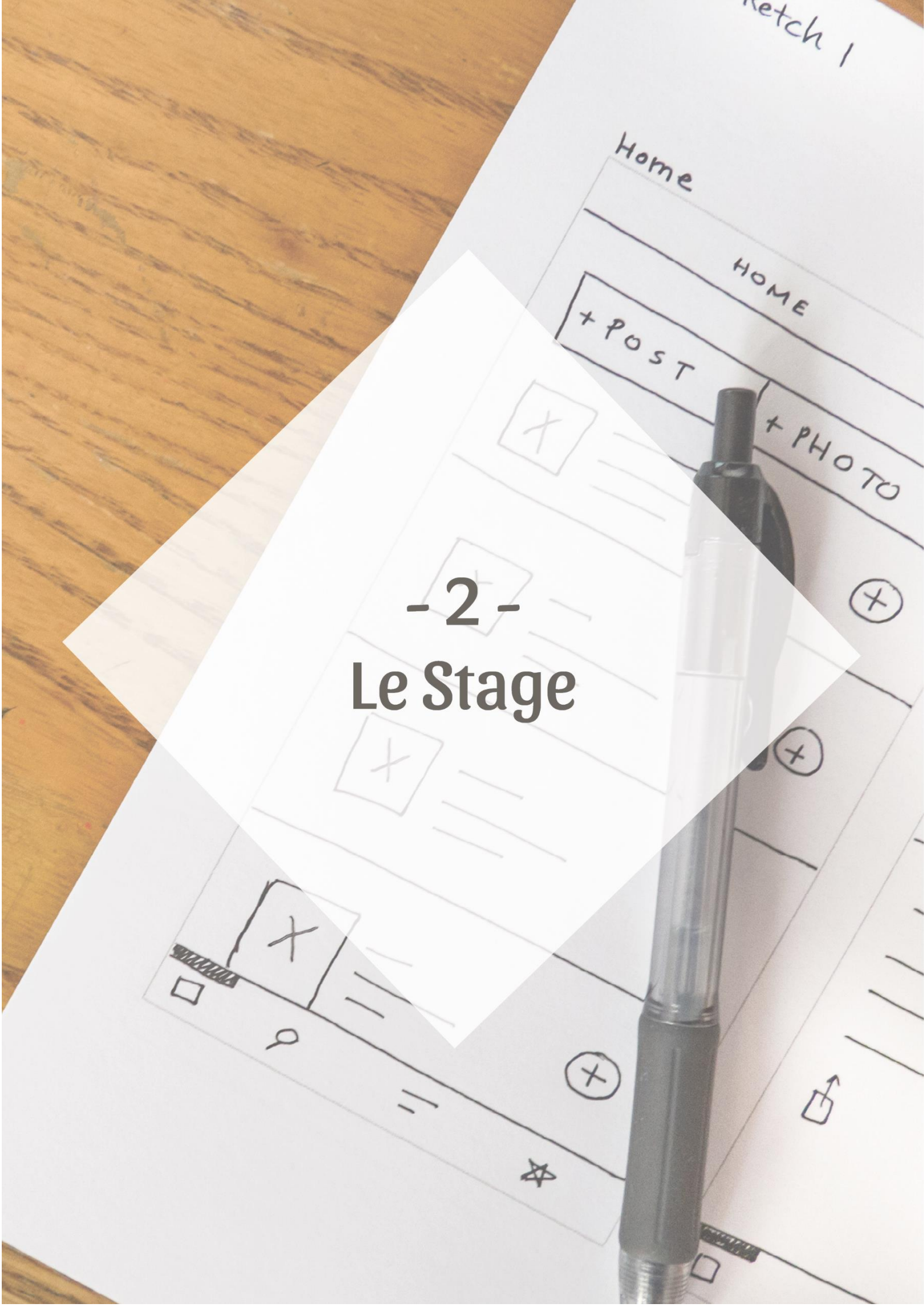
3- Conclusion

L'entreprise AppNdigital se situe dans un domaine concurrentiel qui change rapidement et est contraint de s'adapter en innovant et en créant des solutions inédites et cohérentes pour leurs clients. La société est constitué de plusieurs métiers différents avec pour point commun une expertise dans le domaine du web et du mobile afin de satisfaire les différents besoins. Cette équipe venant d'horizons différents permet également une vraie ouverture d'esprit.

A cela, AppNDigital réussit à tenir ses différents objectifs en proposant toujours des solutions adaptées en lien avec le domaine du client.

Enfin, le marketing mobile est un secteur en pleine évolution, il est donc aujourd'hui indispensable d'être présent dans ce domaine. Les entreprises recherchent un ciblage précis pour ses futurs besoins par exemple et le marketing mobile s'adapte parfaitement à cette demande.

Le secteur d'activité de l'entreprise ne risque pas de disparaitre et va évoluer encore d'ici quelques années.



- 2 -
Le Stage

Le Stage

1- Mon Rôle

AppNDigital m'a engagée en tant que stagiaire graphiste afin de travailler sur :

- Les projets de ses clients
- L'application développée en interne Kidilist
- Les solutions développées SaaS

De tous ces projets découlaient plusieurs missions comme la création de logos, des propositions d'ergonomie pour des applications mobiles ou tablettes, des propositions graphiques pour des supports de communication ou encore la définition de charte graphique.

J'ai été suivie tout au long de ces projets par mon tuteur, Didier Nizard, directeur Innovation qui me faisait part de ses remarques concernant mon travail et faisait le lien avec certaines des demandes de clients.

En parallèle de ces projets, il pouvait m'arriver de travailler ponctuellement sur des tâches urgentes comme de la modification d'éléments graphiques ou des maquettes à découper ou modifier par exemple.

Mes missions principales étaient essentiellement de réaliser des maquettes pour les clients et réaliser les interfaces graphiques des produits développés en interne. Ces missions demandaient à avoir des notions en UX/UI design ainsi qu'en graphisme pour le choix des couleurs ou la typo si le client ne l'imposait pas. Je devais donc être capable d'utiliser et maitriser les outils de PAO (Photoshop, Illustrator, Indesign) afin d'atteindre les objectifs des différentes missions confiées.

2- Tâches à effectuer

Lors de mon stage, j'ai dû prendre connaissance des différents briefs des projets, les demandes des clients.

Je devais ensuite analyser leurs différents besoins, me mettre à la place des clients afin de reproduire au plus près le message, idées qu'ils voulaient transmettre de manière graphique et visuelle. Ensuite, venais la phase de veille graphique afin de trouver l'inspiration et des idées qui pouvaient parfaitement s'intégrer dans le projet. A cette étape, je pouvais réaliser plusieurs prototype et propositions afin de mieux cerner les demandes clients et avoir plus de précision.

Enfin, venait l'étape de la réalisation et de la livraison. En général, les prototypes étaient améliorés et étaient ensuite proposés dans la phase finale. Tout au long des réalisations j'avais les retours à la fois de l'équipe et du client durant lequel je pouvais régler des problèmes, certaines erreurs ou modifier des parties qui ne convenaient pas.

3- Les Projets et les Missions

Dans cette partie, j'ai regroupé les projets effectués durant mon stage et étant similaire tant au niveau de leur réalisation qu'au niveau de la demande.

a. Logos

Logo Pilalheure

Pilalheure est une application iOS de rappel pour la prise de pilule contraceptive conçu par le Dr David Elia, gynécologue à Paris. L'application Pilalheure compte évoluer vers un bot Facebook afin de répondre plus facilement aux questions et rappeler la prise de pilules.

Pilalheure possède également une page Facebook et la demande du client était de refaire un logo plus en adéquation pour une page dédiée aux discussions concernant la santé et les problèmes féminins ainsi qu'une page dédiée aux femmes.

Pour ce projet, les différentes tâches étaient :

- Appréhender le brief et la demande
- Trouver des idées et l'inspiration pour un logo, faire un brainstorming d'idées
- Réaliser le logo

Afin de rajeunir ce logo, j'ai décidé d'utiliser un design « flat » permettant de simplifier le message et de clarifier le contexte. Pour l'image, j'ai décidé de faire plusieurs versions (Voir Annexe 3) avec des femmes, le cœur du sujet, sans les détails pour garder l'esprit flat et correspondre aux tendances actuelles.

Image 2 - Ancien Logo de Pilalheure

Image 1 - Proposition de Logo

J'ai choisi des couleurs vives afin de rester dans l'énergie et le dynamisme. Pour la typographie, j'ai choisi une police cursive car elle permet de s'approprier le message, les lettres cursives sont un réel synonyme d'être humain derrière l'application en opposition à une police de type script qui peut se révéler plus froide et mets une certaine distance envers l'utilisateur. L'application et la page se veut proche des femmes donc cette police se révèle être cohérente avec le message véhiculé tout en étant visuellement appréciable.

Pour la réalisation de ce logo, la difficulté était surtout de trouver l'inspiration. J'ai donc fait une veille sur les applications concurrentes, les couleurs utilisées et le type de logos. Aussi, au tout début, je n'avais pas bien compris le brief et j'avais proposé un redesign du logo d'où l'importance de bien communiquer et poser des questions afin d'éviter tout malentendu.

Lors de la réalisation de ce logo, j'ai appris à m'adapter au client, à être critique envers mon travail et à avoir une certaine distance avec ce que je crée car ce que je peux aimer ne va peut-être pas plaire à un client et se voir refuser ou modifier, d'où l'importance de se mettre à

la place du client et intégrer ses codes à lui tout en insufflant une petite part de création, la patte du graphiste.

Enfin, à l'écriture de ce rapport le logo a été validé par mon maitre de stage et j'attends le retour du client.

Logo Digital RH Meeting

Une autre de mes missions aura été la réalisation d'un nouveau logo et d'un favicon pour le site Digital RH meeting, qui est un congrès regroupant plusieurs DRH.

L'ancien logo devait être mis à jour. Pour cela, en l'absence d'une demande spécifique, je suis allée chercher des idées en lien avec la RH et le meeting. Un sens commun entre ces deux sujets étant la relation et l'aspect humain, j'ai pensé à un logo reprenant une main, symbole de rencontre.

Image 3 - Ancien Logo Digital RH Meeting

Image 4 - Nouveau Logo Validé

J'ai réalisé le logo avec Illustrator, j'ai également choisi un design Flat car ce design s'adapte à toute les situations sur les pages web et permet également de rajeunir un concept, de le rendre attractif et moderne. La partie « Digital RH » est mise en valeur avec une police différente de « meeting ».

Pour garder l'aspect professionnel, la police que j'ai utilisée reste classique et sobre tout en gardant un aspect digital avec la police de « meeting », une police sans-serif.

J'ai réalisé plusieurs versions du logo (Voir Annexe 4) qui ont été validées par mon tuteur. Après plusieurs échanges avec le client, j'ai dû modifier la police utilisée lors de la 1ère version

et faire un logo en 3D. La version finale intègre ces modifications et ont été validées ensuite des deux côtés.

La difficulté majeure ici aura été le manque d'informations du brief sur les préférences du client. J'avais donc une certaine liberté dans les choix tout en reprenant le principe de l'ancien logo pour la couleur et l'aspect professionnel. L'astuce pour avoir plus d'informations sur la demande du client est de faire plusieurs propositions différentes ou semblables afin qu'il y ait des variations et que le client puisse nous indiquer directement ce qu'il préfère à partir de visuels.

Tout comme pour le logo de Pilalheure, j'ai appris à m'adapter et à rester flexible, la différence entre ces deux projets étant qu'ici le client était difficile à satisfaire et changeait assez souvent d'avis sur un logo. J'ai donc pu améliorer mes compétences en graphisme à force de faire des propositions et gérer mon temps astucieusement afin de satisfaire le client.

Logo Let's get it App

Let's get it app est une start-up qui est spécialisée dans la gestion de projet mobile. N'ayant pas été convaincu par les propositions de logos d'autres graphistes, la société a fait appel à moi afin de créer son logo.

Le brief spécifiait de mettre en avant le mot App, le « let's get it » étant moins important. Aussi, à force de discussion, l'entreprise voulait retrouver l'aspect application mobile avec par exemple des carrés. Enfin, pour les versions récentes, je vais essayer de jouer avec le let's get it, changer la police pour la rendre plus moderne tout en gardant un aspect digital et professionnel.

Dans les premières versions du logo, j'ai essayé de proposer des logos avec une image de smartphone et des couleurs afin de rendre dynamique et moderne le logo et le message véhiculé. Les premiers retours du client furent mitigées, n'étant pas convaincu par le smartphone et l'ensemble du logo qui pouvait paraitre trop enfantin.

Image 5 -Propositions de Logo

Je suis donc actuellement en train de travailler afin de fournir d'autres versions de logos pour l'entreprise.

La difficulté pour ce projet se situe surtout au niveau technique et d'inspiration. Je ne connais pas encore toutes les techniques afin de faciliter la mise en œuvre d'un logo aux formes géométrique avancées et je m'entraine pour maitriser l'outil plume et le masque d'écrêtage sur Illustrator.

Enfin, comme souligné par l'entreprise, mes réalisations peuvent sembler trop enfantines et cela se ressent dans tout ce que je peux créer. Le véritable défi sera donc de pouvoir me défaire de mon style afin de pouvoir proposer des réalisations professionnelles et en lien avec le métier de l'entreprise et dans son esprit pour rester cohérent avec la charte établie par l'entreprise en elle-même.

b. Maquettes d'application mobiles et tablettes

L'autre aspect de mon stage fut la création de maquettes d'applications pour mobile et/ou tablette. J'ai regroupé ici toutes les missions demandant l'élaboration de prototype et de maquette. Pour mener à bien mes objectifs, j'ai surtout utilisé les logiciels Photoshop et Illustrator.

Pour toutes ces applications, il fallait rester dans la charte déjà présente ou proposer une nouvelle charte s'intégrant parfaitement dans l'esprit de l'entreprise.

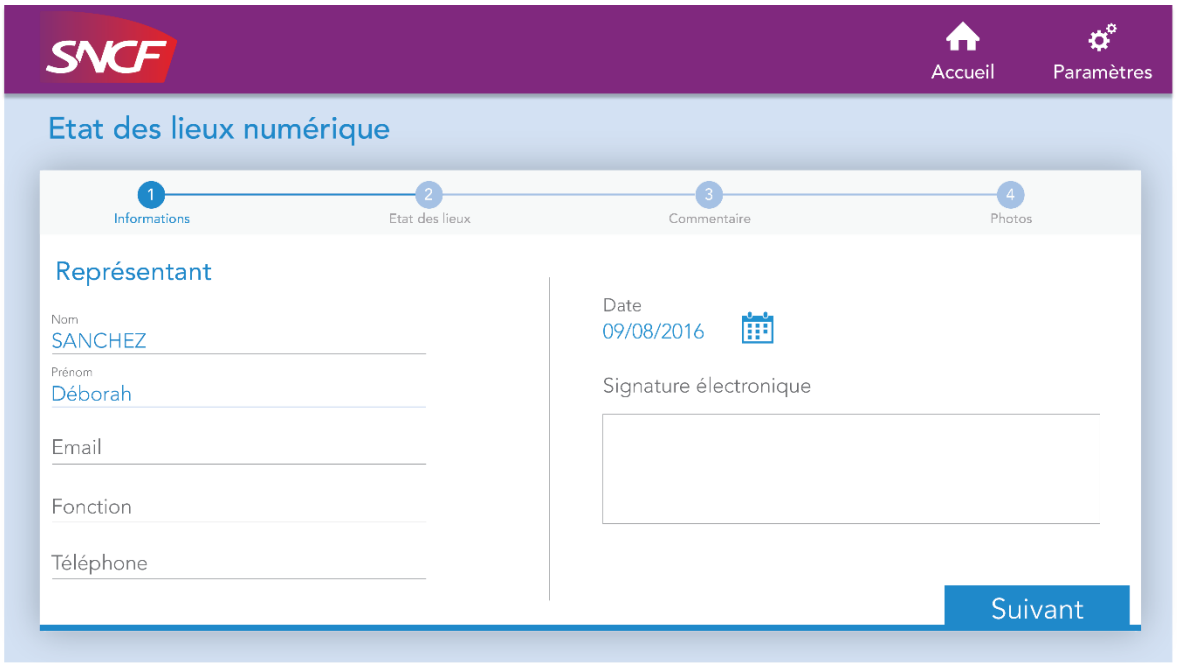
Enfin, ces missions m'ont permis d'améliorer mes compétences en UX design et en design tout en capitalisant sur mes connaissances acquises lors de mon stage de 1ère année et lors de mes cours de 2ème année.

J'ai fait face à quelques difficultés concernant le logiciel Photoshop que je ne maitrise pas encore parfaitement, cela m'a permis de m'améliorer et de développer mes qualités personnelles en trouvant à chaque fois une façon de faire différente et en me débrouillant pour avoir un résultat final propre et conforme à ce que j'avais en tête.

Application SNCF

SNCF nous a demandé de développer une application pour tablette afin d'optimiser les états des lieux de ses bâtiments mis à la disposition du public.

Lors de cette mission, j'ai pu en apprendre plus sur le material design et le mettre à profit afin de proposer un prototype d'application reprenant le design de leur site web. De même, j'ai pu en apprendre plus en termes d'UX design avec la vérification des champs, leur visibilité et comment faire un design cohérent pour un formulaire.



Ici, le formulaire a été divisé en 4 parties, ce qui permet à l'utilisateur de ne pas rentrer toutes les informations d'un coup et d'alléger les différentes parties.

J'ai également repris la charte graphique de la SNCF (couleurs et typographie) et j'ai proposé un formulaire simple et concis, ce que le client voulait. La maquette a été validée par mon tuteur de stage et le développeur web, j'attends actuellement le retour du client.

Application mobile lebonproduitaubonendroit

Je me suis occupée des maquettes pour une application mobile pour une plateforme de mise en relation entre consommateurs et producteurs, le bon produit au bon endroit.

Ces maquettes étaient destinées à leur faire une proposition commerciale.

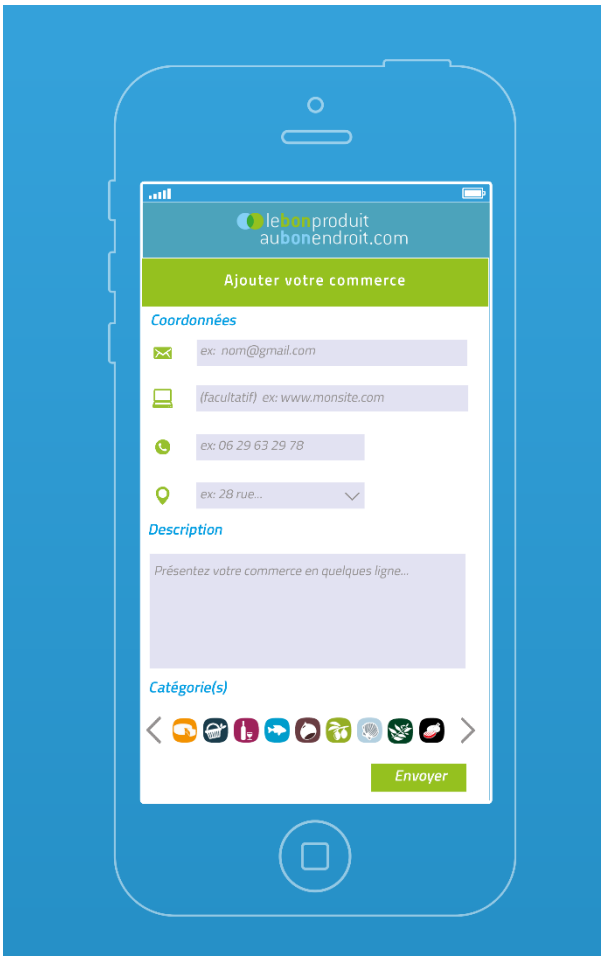


Image 7 - Maquette de l'écran "Ajout d'un commerce"

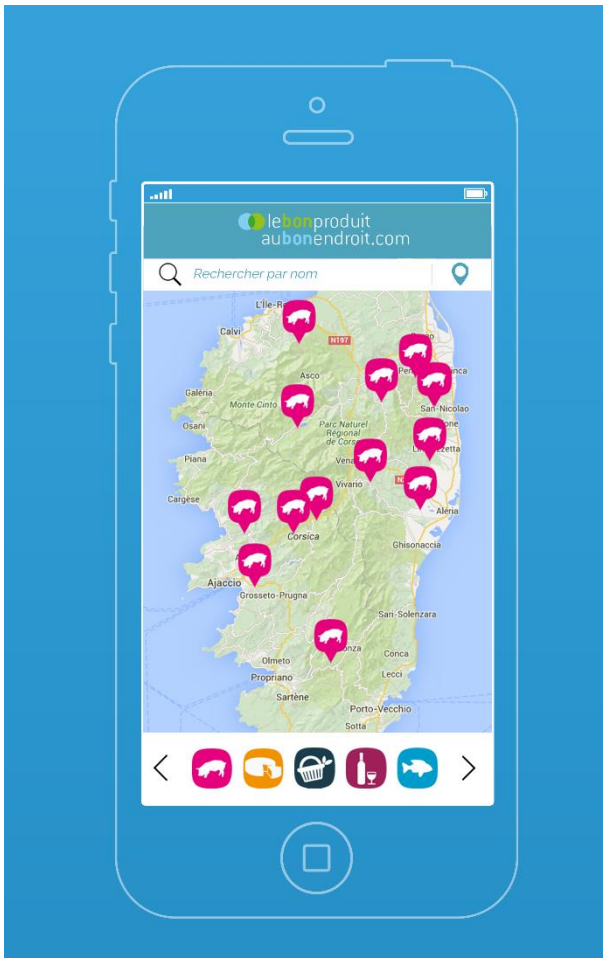


Image 6 - Maquette de l'écran d'accueil

Application pour le petit Robert

AppNDigital voulait proposer au petit Robert un jeu pour mobile. Ce jeu avait pour but de deviner un mot à partir de sa définition dans le dictionnaire. Je me suis donc occupée du design de ce que pourrait être l'application en faisant une veille des applications de jeu sur Android et iPhone afin d'en dégager les points communs et ce qui marchait et fonctionnait en terme d'expérience utilisateur.

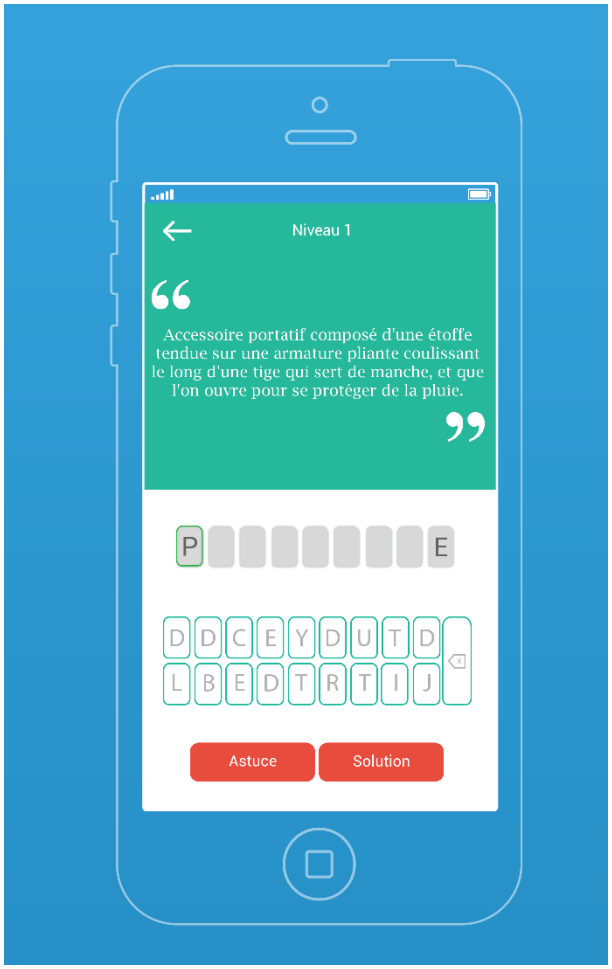


Image 9 - Maquette écran du jeu

Image 8 - Maquette écran accueil du jeu

Application mobile Coutot-Roehrig (Annexe 5)

Pour cette mission, je devrais refaire les maquettes de la page actualités et la page de contact pour les succursales pour une application mobile de fiscalité.

Pour cela, il fallait rester cohérent avec les autres maquettes déjà réalisées j'ai donc repris le même vert, la même police en proposant de nouvelles idées d'agencement pour la carte, les zones de textes et de nouvelles icônes.

c. Newsletter MyBotShopper

Durant mon stage, j'ai également dû réaliser des maquettes pour le design d'une newsletter pour un projet interne qu'est MyBotShopper, un bot Messenger Facebook.

Le but de cette newsletter était de communiquer sur le lancement et la disponibilité de MyBotShopper. Il fallait également présenter également la nomination de la Paris Retail Week dans la catégorie « Expérience de Marque » du projet ainsi que les tarifications, tout en donnant envie au lecteur et aux utilisateurs d'en savoir plus.

Pour cela, j'ai utilisé le logiciel InDesign qui permet une grande flexibilité pour l'élaboration de Newsletters (papier ou bien web) et la mise en page en général. Pour les éléments graphiques, j'ai utilisé Illustrator.

Durant cette mission, la contrainte principale était d'ordre technique. En effet, la newsletter doit pouvoir s'adapter à tous les écrans (smartphone, ordinateurs…) en plus d'être lisible par tous les clients mail (gmail, outlook…). Lors du développement d'une newsletter, les polices ne peuvent pas être personnalisées et sont prédéfinies, certains clients mails ne prenant pas en compte des polices spécifiques. Cela nous contraint donc à utiliser un seul type de police.

Enfin, le problème majeur lors de son élaboration est la superposition d'éléments qui est illisible dans le cas d'une lecture sur mobile. Je devais donc faire attention à ce qu'aucun élément ne puisse se chevaucher pour faciliter le développement de la newsletter en HTML.

Pendant la création du design de l'emailing, j'ai collaboré avec le développeur web afin d'avoir un résultat au plus proche possible de la maquette.

Image 10 - Design de la Newsletter version finale

Ce qui est important également, sont les choix des mots. Pour inciter à l'action les utilisateurs et surtout être lu par un utilisateur lors de la réception. Ces choix relèvent le plus souvent d'indicateurs marketing avec de l'A/B testing (on envoi en test une newsletter ainsi qu'une version alternative afin de voir lequel a le plus de résultat sur les clients), on fait ainsi une mesure de performance de la newsletter.

Les différentes propositions ont été validées par mon tuteur et le développeur, j'ai gardé la couleur du site web et du Bot Messenger en mettant en valeur le texte pour expliquer aux clients en quoi cela pouvait consister, ce service étant assez récent et peu connu par certains.

Aussi, les newsletters font l'objet d'obligations légales comme le bouton « se désabonner de la newsletter » qui doit être lisible.

Le plus compliqué dans la création de la newsletter fut de s'adapter à ces contraintes techniques tout en proposant une newsletter attractive, lisible et intéressante pour les utilisateurs. Avec l'aide de mon tuteur et du développeur, le résultat fut validé et envoyé.

J'ai ainsi pu apprendre les étapes de création d'un emailing et les contraintes qui y sont liées. De même que l'aspect purement marketing avec le choix des mots et des phrases ainsi que les différentes techniques d'analyse de retombée des performances.

d. Application Kidilist

Image 11 - Version Finale du Flyer

AppNDigital m'a confié comme mission de m'occuper des affiches et flyers pour son application Kidilist qui est une application permettant de créer des listes de cadeaux pour les enfants, de les partager et de les gérer avec ses proches.

Ces flyers devaient être distribués pour la fin d'année, AppNDigital ayant obtenu un partenariat avec une grande chaine de magasin de jouet.

Ils ont pour but de présenter l'application et son concept et attirer les utilisateurs. Les cibles des flyers étant à la fois les parents et les enfants (l'application étant ludique), le flyer devait parler pour ces deux cibles mais surtout pour les parents.

Aussi, au niveau des propositions, j'ai pu en faire plusieurs, ayant eu de nombreuses idées d'agencement pour le flyer. L'univers de Kidilist me parlait et j'ai également créé des illustrations pouvant servir pour les flyers sur Illustrator.

Après plusieurs retours de mon tuteur, la dernière version fut validée. Contrairement aux autres versions (Voir Annexe 6), celle-ci avait un texte explicatif concis et clair et plus en adéquation avec le but premier du flyer : « Faire connaître » et « Faire agir ». Mes premières propositions auraient pu convenir dans le cas où l'application était déjà bien installée et connue.

Pour le design de ces flyers j'ai réutilisé la police du logo de Kidilist, ainsi que ces couleurs en ajoutant des couleurs pastel qui s'intègrent parfaitement dans l'univers des enfants et du jouet.

e. Newsletter Docapost (Voir Annexe 7)

La mission sur lequel j'ai passé le plus de temps. Ce projet visait à créer 5 Newsletters afin de faire découvrir aux utilisateurs l'application Hub Numérique de Docapost (une filiale de la Poste).

Il a été décidé de créer un modèle de Newsletter pouvant être réutilisé pour la suite. Il a donc fallu prendre en main l'application Hub Numérique qui consiste à regrouper les objets connectés à un seul endroit. Avec l'application, on peut créer différents scénarios en connectant plusieurs objets.

Par exemple, un scénario dans lequel si je m'approche à moins de 5 m de la prise, la prise doit s'allumer. On peut également configurer des zones. Si on s'éloigne de 10 mètres de la zone, envoyer un sms par exemple.

Face à la complexité de cette application, il a fallu simplifier les explications. Après cette phase d'explications et de compréhension, il a fallu créer un exemple de newsletter.

J'ai utilisé le logiciel Indesign ainsi qu'Illustrator pour les illustrations. Auparavant, j'ai dû faire un benchmark des emailing existants (CodeCademy ou Trello par exemple). Je me suis également adaptée aux contraintes techniques en utilisant un exemple de template existant et en l'adaptant aux besoins des clients.

J'ai fait plusieurs versions et après plusieurs retours clients, j'ai dû modifier la charte afin d'être au plus près du leur. Aussi, certains problèmes étaient liés à la formulation de la newsletter, une mauvaise adresse email dans le lien ou des phrases non adaptées à la situation.

Pour les illustrations, la difficulté était de s'adapter au texte dont il s'inspirait en mettant en image des situations. Cette mission m'aura appris à ne pas rester bloquée à une seule solution mais de toujours garder des idées de côté pour d'une part ne pas rester obstiné par une seule idée et d'autre part afin de toujours rester dynamique dans les propositions.

Enfin, je suis fière du résultat intermédiaire réalisé et compte bien continuer à l'améliorer au fur et à mesure.

4- Typographie

Cette partie va présenter un des fondamentaux du design concernant les polices à choisir pour des projets sur le web par exemple.

Il est en effet assez difficile de choisir une police parmi des centaines de choix présent parmi les polices gratuites. On doit alors choisir **LA** police qui va s'accorder avec le contenu.

La typographie est à la fois visuel et orale, le lecteur examine et analyse l'aspect général de ces polices en décomposant la lecture et le langage.

Il existe plusieurs familles de polices :

1. **Serif, une police avec empattement qui regroupe plusieurs types.**

- **«Humanististique,** d'apparence classique et traditionnelle, ces polices sont généralement utilisées pour le journalisme, les applications professionnels car étant largement visible.

- **Transitional,** des polices dynamiques, stylisées et fortes, elles sont généralement utilisées dans les académies, les sites du gouvernement ou des applications de droit.

- **Modernes,** sont des polices structurées, claires et élégantes qui s'intègrent bien en général pour des plateformes liées à la culture ou aux arts.

- **Egyptiennes,** qui sont des polices d'apparence plus autoritaires utilisées généralement pour le domaine du marketing.

2. **Sans Serif, une police sans empattement. Dans cette famille, on retrouve les mêmes types de polices que pour la serif mais en sans-serif.**

- **Humanistique,** qui est généralement utilisée pour des sites d'éducation ou par le gouvernement

- **Transitional,** parfaites pour les domaines de la technologie.

- **Géométriques,** d'apparence stricte plus en adéquation avec les sciences ou l'architecture. On reconnait la police géométrique lorsqu'on reconnait des formes bien connues comme des ronds ou des carrés.

3. **Script, qui imite la calligraphie et l'écriture manuelle.**

Aussi, en design il est bon de mixer et mélanger les différentes polices afin de créer des contrastes du plus bel effet. Une façon simple est d'utiliser une police avec serif pour le titre et une sans-serif pour le corps de texte ou le contraire.

Une des règles étant de ne pas choisir deux polices du même style dans un seul document qui peuvent sembler trop proches et détonner. Généralement, à moins de connaitre parfaitement les différentes police de caractère, il est difficile d'en choisir qui se complètement mutuellement.

Les polices qui se complètent très bien possèdent un trait commun tout en étant différentes. Une autre règle étant que visuellement, les contrastes sont agréable à l'œil et permettent une meilleurs visibilité.

On peut également n'utiliser qu'un seul type de police, certaines d'entre elles étant polyvalentes et s'intégrant bien avec tout type de projet, ce qui pour commencer est l'idéal.

Enfin, quand on joue avec la typographie, il ne faut pas hésiter à jouer avec le volume et la taille des polices en plus des couleurs. Aussi, quand on travaille en design, il ne faut pas oublier de regarder les différentes licences inhérentes afin de pouvoir utiliser dans son travail les polices ou des éléments graphiques par exemple (voir la partie sur les Licences Creative Commons).

5- Conclusion

Tout au long de ces 10 semaines chez AppNDigital, j'ai pu améliorer mes compétences en design d'interface et d'applications mobile ainsi qu'en design et en illustration. J'ai pu me familiariser avec le métier de graphiste qui demande énormément de flexibilité, d'adaptation et de curiosité.

Durant les missions, j'ai aussi eu quelques difficultés à satisfaire les besoins de clients face à leurs nombreuses demandes ainsi que les modifications à effectuer mais j'ai pu compter sur l'aide de mon tuteur de stage ainsi que sur le développeur web pour pallier à ces difficultés, m'aiguiller et me conseiller sur les différentes solutions que je pouvais tester.

Ces semaines m'ont aussi permis d'expérimenter de nouvelles méthodes dans la création des maquettes et des illustrations sur les différents logiciels en utilisant de nouvelles techniques afin d'augmenter ma productivité et ma rapidité de réalisation.

Enfin, certaines de ces missions ont été un véritable défi à réaliser et grâce à la liberté accordée j'ai pu proposer des idées auquel j'ai pris énormément de plaisir à réaliser et je reste fière de ce que j'ai pu créer jusqu'à maintenant.

Le Bilan

Le Bilan

Au final, ce stage s'est très bien déroulé. Les missions qui m'ont été confiées jusqu'à maintenant ont quasi toutes été terminées avec succès et avec la satisfaction des différents clients et de mon maitre de stage.

Par rapport aux objectifs fixés, j'ai pu proposer des solutions pour les maquettes qui se sont révélés être intéressantes et pu prendre confiance en moi pour communiquer de mes difficultés sur une tâche ou demander des informations sur le projet et poser des questions générales sur les méthodes à utiliser ou comment fonctionne l'élaboration d'une newsletter.

Grâce à ce stage, j'ai pu appréhender le métier de graphiste qui doit anticiper les problèmes, être réactif dans ces propositions de maquettes et connaître le sujet et les utilisateurs. Être graphiste se résume à être en contact avec le client, proposer des solutions graphiques et visuelles à une problématique donnée afin de mettre en forme un message de la manière dont le client le souhaite. Pour cela, il ne faut pas non plus hésiter à proposer des solutions plus efficaces pour donner au client des choix variés, de même que recadrer un client dans ses demandes pour qu'il puisse mieux expliquer et qu'on puisse recueillir ses besoins plus efficacement.

En outre, ce stage m'aura permis de comprendre les réalités du métier de ses avantages à ses inconvénients dans le monde professionnel et en agence avec des missions concrètes et m'aura permis d'étoffer et prendre une décision concernant mon avenir professionnel.

J'ai pu constater que le métier de graphiste demande d'avoir une certaine polyvalence, des notions approfondies en design et dans les méthodes de réalisations. Grâce à MMI, la polyvalence acquise m'a permis de proposer des solutions adaptées à chaque situation et de comprendre à la fois la demande des clients et du développeur web.

J'ai également appris à garder une certaine distance avec ce que j'ai pu créer afin de rester toujours réactive dans mes propositions et ne pas m'arrêter sur un choix définitif, être flexible, m'adapter au client car ce que le client souhaite n'est pas forcément ce qu'on aime nous et j'ai appris également à être critique et à me débrouiller sur les différents problèmes pour ne pas rester coincée.

Du côté de l'expérience en entreprise, ce stage a différé des autres car cette fois ci mon stage se déroulait dans une agence constitué d'une dizaine de personnes. Cela m'a permis de m'intégrer plus facilement dans l'entreprise, de communiquer de manière rapide et efficace ainsi que d'être réellement présente lors des prises de décisions et d'apporter ma pierre à l'édifice en ayant une vision globale de l'évolution de l'entreprise.

J'ai ainsi pu être active durant mon stage, avec de nombreuses responsabilités et une liberté dans mes propositions contrairement aux précédents stages où j'avais des obligations à respecter avec un cahier des charges très précis.

Pour finir, ces semaines de stage m'ont donné la motivation de continuer dans ce domaine pour la suite de mes études même si j'aimerais à l'avenir pouvoir me spécialiser en UX design, webdesign tout en gardant un aspect technique avec de l'intégration web. Me rendre compte de tout cela m'a permis d'aller de l'avant pour la suite.

Sources

Les Sources

Pour l'écriture de ce rapport

- http://www.easyicon.net/
- http://simpleicon.com/
- https://typekit.com/lists/humanist-serifs
- https://typekit.com/lists/geometric-sans-serifs
- https://stocksnap.io/

Lors de mon stage :

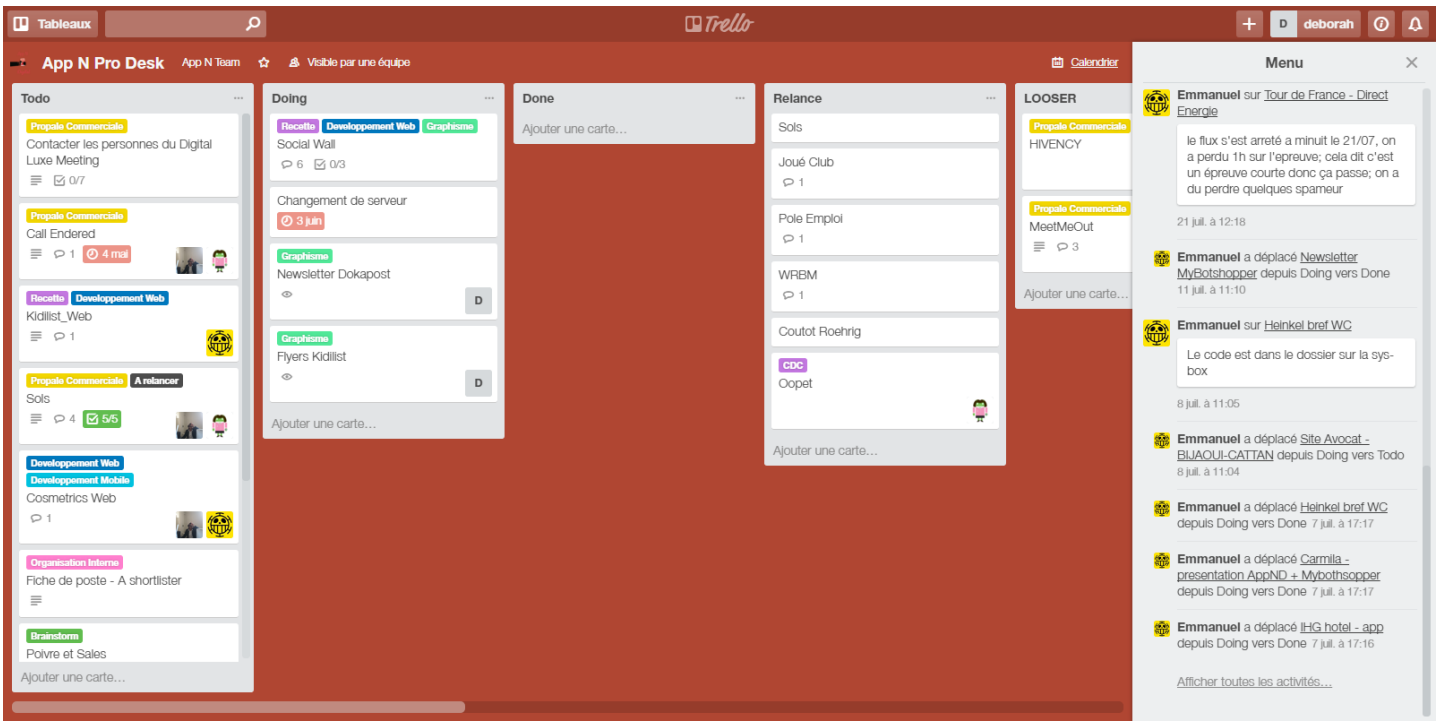
- https://color.adobe.com/fr/
- https://material.google.com/
- https://fr.pinterest.com/
- https://dribbble.com/
- https://www.behance.net/
- https://logopond.com/
- https://mjml.io/templates
- http://www.badsender.com/2015/11/19/contrainte-design-email/
- https://helpx.adobe.com/fr/illustrator/using/clipping-masks.html
- http://www.kidilist.com/fr/
- http://appndigital.com/
- http://mybotshopper.com/
- https://www.hubnumerique.fr/
- http://www.lebonproduitaubonendroit.com/
- http://digital-rh-meeting.fr/

Pour la partie légale :

- http://www.justice.gouv.fr/bulletin-officiel/3-dacg95b_annexe2.htm
- http://www.copyrightfrance.com/hypertext/code1.htm
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons
- http://creativecommons.fr/etudes-de-cas/
- http://kitdesurvie.metiers-graphiques.fr/articles/comment-fonctionne-le-droit-d-auteur

Annexes

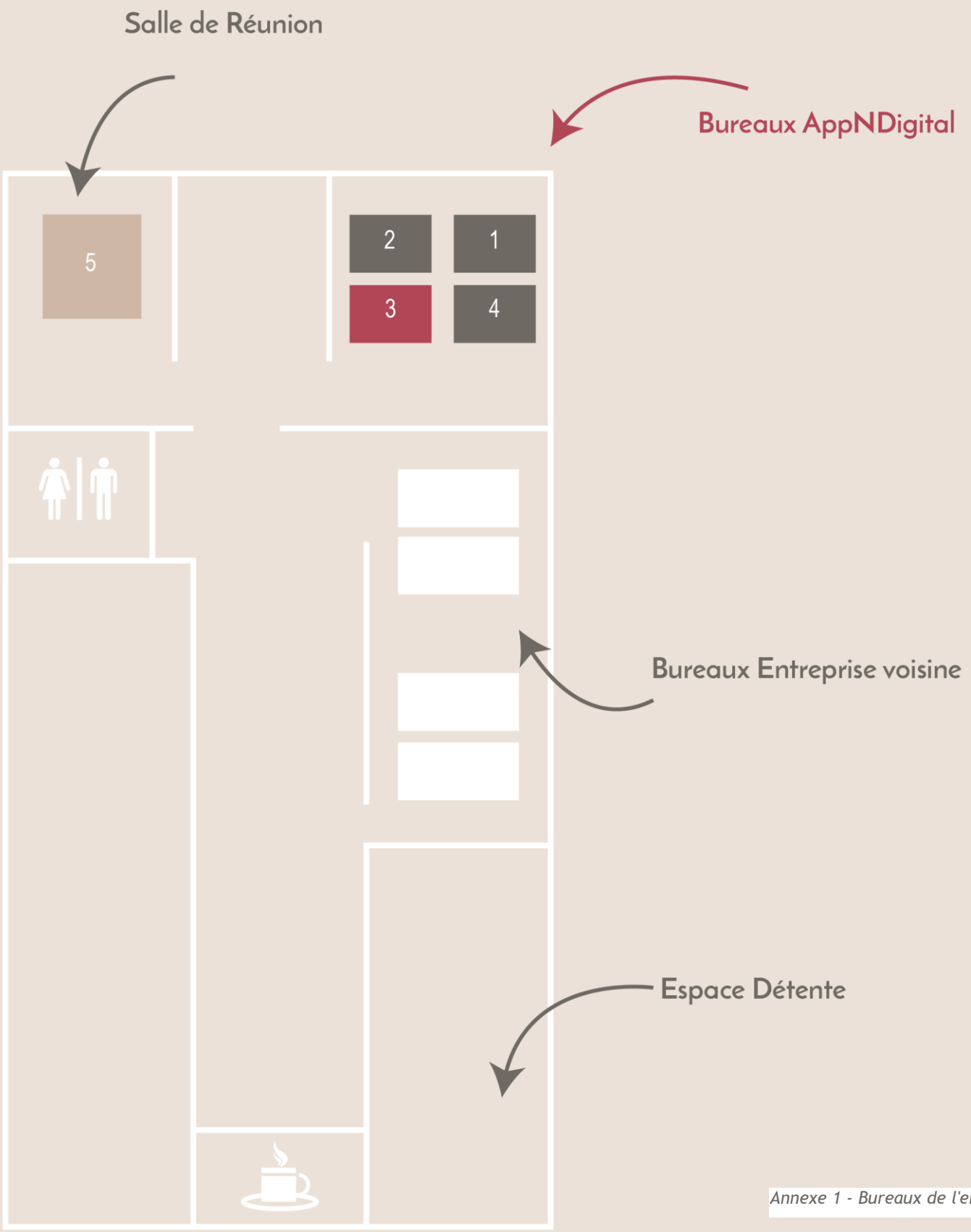
Annexe



Annexe 2 - Capture écran du Trello de l'entreprise

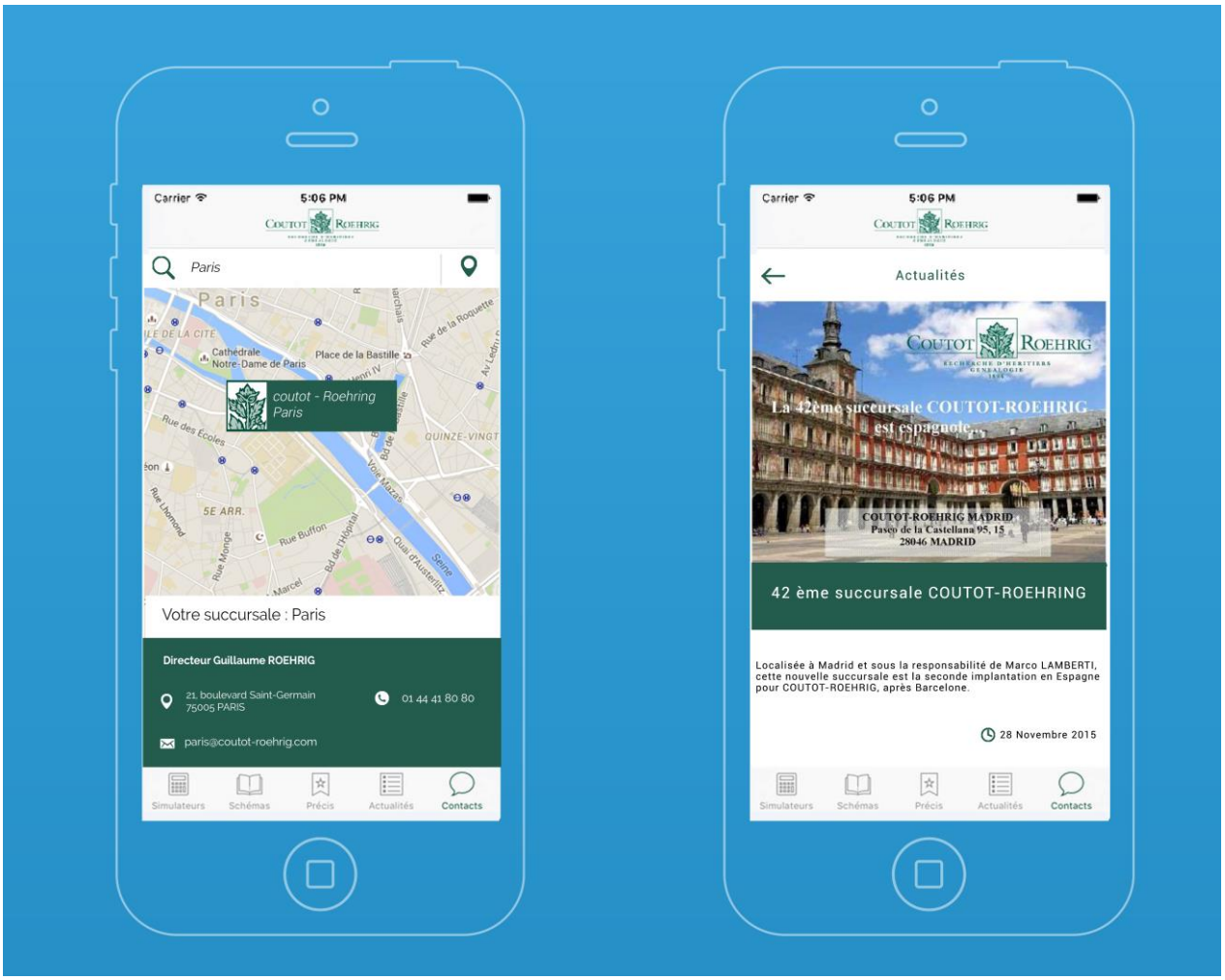
Annexe 3 - Autre proposition Logo Pilalheure

Annexe 4 - Propositions Logo Digital RH Meeting

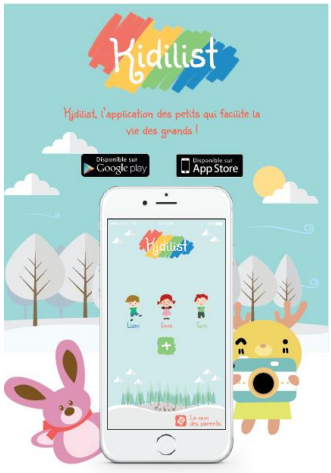


Annexe 1 - Bureaux de l'entreprise

1 Bureau de mon maître de stage
2 Bureau du développeur web
3 Mon Bureau
4 Bureau du chef de projet
5 Salle de réunion pour les échanges avec les clients



Annexe 5 - Maquettes Ecran Succursales et Actualités de l'application Coutot-Roehrig



Annexe 6 - Propositions de Flyers Kidilist

Annexe 7 - Maquette Newsletter Docapost

Glossaire

Glossaire

Appel d'offre

Mise en concurrence de plusieurs agences ou entreprises par le commanditaire pour fournir un produit ou un service.

Benchmark

En marketing, le benchmark est une méthode d'observation et d'analyse des pratiques utilisées par d'autres entreprises. Cette méthode analyse plus largement les pratiques globales ou spécifiques d'un sujet et ne s'arrête pas uniquement à une simple veille concurrentielle auprès des concurrents potentiels.

Dans le cadre de mon stage, le design des différentes newsletters a fait l'objet d'un benchmark, des pratiques et de ce qui se fait en termes d'emailing auprès de consommateurs ou professionnels.

Bot Messenger Facebook

Un bot Messenger est un robot permettant de répondre de manière automatique à des questions posées par les utilisateurs ayant ajouté le bot à leur liste de contact.
Pour les entreprises, le bot Messenger permet une meilleure interaction avec les utilisateurs mais permet surtout d'automatiser la relation.
Ces bots sont principalement utilisés :

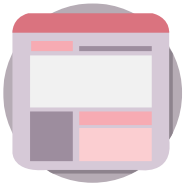
- Pour la prise de commande
- Pour le support (avant et après-vente)
- Pour de la demande d'informations

Avec les progrès faits en matière d'intelligence artificielle, le développement de ces bots est en plein essor.
MyBotShopper est un bot Messenger Facebook dédié au shopping.

Creative Commons (CC)

Creative Commons est une organisation à but non lucratif qui propose une solution alternative à toutes celles et ceux souhaitant libérer leurs œuvres des droits de propriété intellectuelle. L'organisation a créé plusieurs licences expliquées dans la partie concernant le droit d'auteur.

Le but principal de l'organisation est d'encourager la circulation, l'échange et la créativité des œuvres de façon simple et légale.



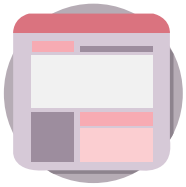
Flat design

Le flat design est un style graphique qu'on associe très souvent au design des sites web. Ce style est un genre faisant partie du mouvement minimaliste.
Pour faire du flat design, on utilise des formes simples, sans texture, ni effets de profondeur ou de volumes. Enfin, les couleurs utilisées sont généralement vives et très souvent utilisées en aplat.

Geofencing

Le geofencing ou géorepérage est une fonction présente dans certains logiciels de géolocalisation et permettant de surveiller à distance la position d'un objet et son déplacement. Aussi, cette fonction permet de prendre des mesures dans le cas où la position et/ou le déplacement s'écarte d'une valeur fixée à l'avance.

Durant mon stage, j'ai dû utiliser une application proposant cette fonctionnalité en ajoutant des scénarios et pouvant par exemple déclencher des évènements ou l'envoi de sms si on s'approchait d'une certaine zone préalablement renseignée.



Material design

Le Material design est un style pour les interfaces graphiques proposé par Google et qui a notamment été utilisé à partir de la version 5.0 du système d'exploitation Android. Ce style est très souvent utilisé pour les applications mobiles et tablettes.

Contrairement au flat design, le Material design permet de donner plus d'informations à l'utilisateur sur ce qu'il peut toucher et sur les interactions possibles. C'est pour cela qu'il est très utilisé pour les applications.
Pour faire du Material design, on utilise des surfaces physiques, des bords, des superpositions d'objets et des ombres.

Enfin, Google impose un ensemble de règles à respecter afin d'avoir un bon Material design (https://material.google.com/#).

PAO

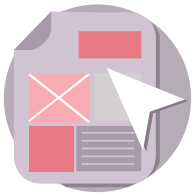
Acronyme pour Publication Assistée par Ordinateur. Les logiciels de PAO sont des outils qui servent à la création de fichiers ou documents pour l'impression papier ou la mise en page comme InDesign ou la création graphique, visuelle comme Photoshop ou Illustrator.

Passbook

Service dématérialise bons de réduction et carte de fidélité. Par exemple pour des entreprises ça pourra être des cartes digitalisées de type Carte magasin ou carte de membre.

Propale

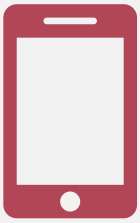
Diminutif de proposition commerciale, réponse à un appel d'offre par exemple.



Prototypage

Le prototypage est une méthode consistant à réaliser des prototypes d'un produit incomplet et non définitif afin d'avoir une vision plus concrète de sa forme finale.

Dans les projets impliquant du développement, la phase de prototypage permet de tester l'utilisation auprès d'utilisateurs, de vérifier ce qu'il est possible de développer et enfin de proposer aux commanditaires les aspects de design (couleurs, polices, icones…) en couplant les prototypes avec les maquettes avant de concevoir et de produire les sites web ou les applications par exemple.



Push

Dans le cas d'un push sur mobile, une notification push est un message d'alerte reçu via une application que l'on peut ouvrir, supprimer, autoriser ou bloquer.

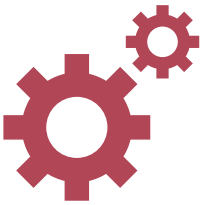
Redesign Concept

Le redesign concept est une méthode permettant de repenser le design d'un produit, de le voir sous un autre angle. Le redesign concept prend compte de l'existant tout en améliorant, mettant à jour le design et en proposant des idées en restant dans le principe de base du produit. Afin d'améliorer un design, une veille constante des design du moment où de ce qui se fait est de mise.

Certaines de mes missions concernaient des logos à mettre à jour ou des projets à reprendre afin d'améliorer le design.

ROI

Acronyme pour Return on Investment ou retour sur investissement. En marketing, le ROI mesure la rentabilité des actions, campagnes de marketing notamment en marketing direct et digital où on peut mesurer plus précisément les coûts des différentes actions et l'activité commerciale générée.



SaaS

Acronyme pour Software as a Service. Le SaaS est un logiciel hébergé sur un serveur et qu'on peut utiliser en tant que service à l'aide d'un navigateur web sans avoir à installer le dit logiciel. Quelques exemples de logiciels SaaS : Office 360, Adobe Muse ou Drive.

Les solutions SaaS se rencontrent souvent pour des applications logicielles liées au marketing digital. Ces solutions permettent à l'entreprise d'être dégagée des contraintes d'installation, mise à jour ou maintenance technique.

Le mode SaaS nécessite cependant l'hébergement des données chez un tiers et un accès Internet. Aussi, la mise à disposition d'une solution SaaS peut être facturé par abonnement, proportionnellement à l'usage et/ou comporter d'autres frais pour la personnalisation.

En marketing, la tarification peut se faire par le nombre de contacts en base, le nombre de messages envoyés ou le nombre de contacts générés par exemple.

Enfin, en marketing digital ces solutions permettent de proposer des outils de web analytique ou de gestion de campagne email.

Droit d'auteur

Le Droit d'auteur

Tout au long de mon stage, j'ai dû faire attention aux licences et aux droits d'auteurs dans le cadre de mon travail notamment si je voulais réutiliser des éléments graphiques comme des icônes ou pour l'utilisation de polices.

Le stage a été l'occasion d'en apprendre plus sur ces notions qui ont été abordés de manière rapide en cours.

Pour cela, je me suis renseignée sur les différents sigles existant et les droits d'auteur de manière générale. Connaitre ces notions est important dans le métier de graphiste et permet de s'y retrouver plus facilement pour de futurs projets.

1- Droit d'auteur ou Copyright

Le droit d'auteur ou Copyright fait partie du code de la Propriété Intellectuelle et est inscrit dans la Constitution. Il s'applique automatiquement dès la création d'une œuvre originale.

Ces droits d'auteurs se composent en deux parties, d'une part le droit moral et d'autre part les droits patrimoniaux.

a. Le droit Moral

Dès qu'une œuvre est créée, le droit moral s'applique et permet à un auteur de déclarer la paternité de l'œuvre permettant de faire ce qu'on veut et interdisant à un tiers de le faire à sa place. L'auteur peut dire que c'est son œuvre à lui.

Ce droit s'accompagne de plusieurs autres droits exclusifs comme celui de décider de révéler une œuvre en public, d'autoriser son exploitation ou encore du droit de signer une œuvre et d'exiger qu'on cite son auteur.

Ce droit moral est incessible, inaliénable et imprescriptible, c'est-à-dire qu'on ne peut ni le céder ni le vendre à personne, qu'on ne peut pas nous enlever ce droit et qu'il n'arrivera jamais à terme, l'auteur de l'œuvre restera l'unique auteur pour toujours.

b. Les droits patrimoniaux

Ces droits, aussi appelés droits d'exploitation, permettent de profiter d'une œuvre. Ce sont ces droits qui peuvent être cédés et/ou vendus à un tiers qui devient alors un « ayant droit ». C'est ici que les licences Creative Commons peuvent s'appliquer.

Dans le cas d'un copyright, il faut donc citer son auteur nous verrons dans la suite les licences Creative Commons qui s'appliquent dans le cadre des droits patrimoniaux mais qui restent plus flexible que le seul copyright.

2- Licence Creative Commons

Les licences Creative Commons régissent les conditions de réutilisation et de distribution d'œuvres (plus souvent dans le cas d'œuvres diffusées sur Internet ou Multimédia). Ces licences ont été créées par l'organisation Creative Commons (CC) et sont fondées sur le droit d'auteur.

Ces licences s'inspirent des licences libres et du mouvement open source en facilitant l'utilisation des œuvres tels que des textes, photos, musiques, sites web etc.

Ces licences servent aux auteurs qui veulent :

- **Partager et simplifier** l'utilisation de leur création par d'autres
- **Autoriser** la reproduction et la diffusion gratuitement (avec quelques conditions)
- **Economiser** les coûts de transaction
- **Faire évoluer** une œuvre en enrichissant le patrimoine commun (la partie « Commons »)

Enfin, ces licences permettent d'utiliser les œuvres d'un auteur sous certaines conditions selon ses préférences. Ces licences existent sous 3 formes et sont modulables :

1. Elles peuvent être un résumé simple expliquant aux utilisateurs ce qu'il a le droit de faire sur l'œuvre
2. Un contrat destiné aux juristes
3. Ou une version en code informatique qui permettent d'associer des liens et/ou des métadonnées à l'œuvre.

Creative Commons propose ainsi gratuitement six licences avec plusieurs options que les titulaires des droits d'auteur ou les auteurs peuvent choisir.

Ces six licences sont des combinaisons de quatre options définissant les différentes utilisations :

Attribution (BY) :

Les licences Creative Commons obligent ceux qui utilisent les œuvres à créditer les auteurs avec la signature de l'auteur initial qui est obligatoire en droit français.

Non Commercial (NC) :

Ou pas d'utilisation commerciale qui consiste à autoriser les utilisateurs à reproduire, diffuser, modifier l'œuvre pour les utilisations autres que commerciales (utilisation personnelle par exemple).

No derivative works (ND) :

Ou pas de modification qui autorise la reproduction et la diffusion de l'œuvre originale uniquement. Pour modifier l'œuvre, il faudra alors obtenir une autorisation de l'auteur auparavant.

Share alike (SA) :

Ou partage dans les mêmes conditions, autorise les autres à reproduire, diffuser et/ou modifier une œuvre avec la condition de publier les œuvres dérivées avec les mêmes conditions que l'œuvre originale.

Avec ces quatre options, on peut créer six licences différentes :

Attribution (BY) :

Les œuvres peuvent librement être utilisées à la seule condition de citer le nom de l'auteur. Cette licence est recommandée pour la diffusion et l'utilisation maximale des œuvres.

Attribution + Pas de modification (BY ND) :

L'auteur autorise toute utilisation de son œuvre mais n'autorise pas la création d'œuvres dérivées.

Attribution + Non Commercial + Pas de modification (BY NC ND) :

L'auteur autorise toute utilisation de son œuvre dans le cadre d'une utilisation non commerciale mais n'autorise pas la création d'œuvres dérivées.

Attribution + Non Commercial (BY NC) :

Les œuvres peuvent être librement utilisées à condition qu'il ne s'agisse pas d'une utilisation commerciale, ces utilisations-là étant soumises à l'autorisation de l'auteur.

Attribution + Non Commercial + Share alike (BY NC SA) :

L'auteur autorise l'utilisation de l'œuvre originale à des fins non commerciales ainsi que la création d'œuvres dérivées sous la condition qu'elles doivent être distribuées sous les mêmes licences que l'œuvre originale.

Attribution + Share alike (BY SA) :

Les œuvres sont libres de toute utilisation même à des fins commerciales à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à l'œuvre originale. Cette licence est généralement comparé aux licences « copyleft » des logiciels open source. C'est la licence utilisée par Wikipédia par exemple.

A ces six licences, s'ajoute une septième :

CC-Zero :

Les œuvres sont libres de toute utilisation même à des fins commerciales à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à l'œuvre originale. Cette licence est généralement comparé aux licences « copyleft » des logiciels open source. C'est la licence utilisée par Wikipédia par exemple.

Les licences Creative Commons se retrouvent très souvent sur les sites comme Dribble ou encore Behance pour protéger les œuvres de l'auteur d'une part mais aussi faciliter leur partage. Dans le cadre du métier d'un graphiste, il faut faire attention à ces licences et à certaines restrictions si on veut réutiliser des éléments graphiques sous peine d'être confondu pour plagiat.

Enfin, on a tendance à confondre bien souvent inspiration et plagiat. Parfois la limite entre les deux peut être mince. On dit d'une œuvre qu'elle a été plagiée lorsqu'on s'approprie, quand on vole ou copie l'œuvre d'un autre.

Juridiquement, le plagiat n'est pas séparé de la contrefaçon. Dans le code de la propriété intellectuelle :

« Toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tel qu'ils sont définis et réglementés par la loi. »

L'inspiration est, elle, bien plus compliquée à définir. On s'inspire souvent d'autres œuvres existantes ou d'auteurs. On peut s'inspirer d'un style particulier et l'adapter selon notre personnalité par exemple.

Mais l'inspiration se distingue du plagiat dans le fait que l'inspiration crée quelque chose de nouveau alors que le plagiat ne fait que copier sans citer les sources. Il est important de faire cette distinction sous peine de se tromper lors de la réutilisation d'œuvre ou en s'inspirant un peu trop d'œuvres existantes. Le mot d'ordre étant dans ce cas-là de citer ses sources !

3- Risques encourus

Si on ne respecte pas ces licences et les droits d'auteurs, on risque d'être entendu pour délit de contrefaçon, l'article du code de la Propriété Intellectuelle :

« Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit est illicite, et punie selon les lois relatives au délit de contrefaçon. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque. »

(Art. L. 122-4 du CPI)

Ce stage m'aura permis de comprendre que lorsqu'on crée une œuvre on en reste le propriétaire et qu'il n'est pas possible de vendre ce droit mais qu'il est possible de céder, modifier le droit d'utiliser ses œuvres.

Qu'on ne fait pas ce qu'on veut de l'œuvre de quelqu'un d'autre et qu'il faut bien regarder les licences inhérentes aux œuvres des auteurs sous peine d'être accusé de délit de contrefaçon.