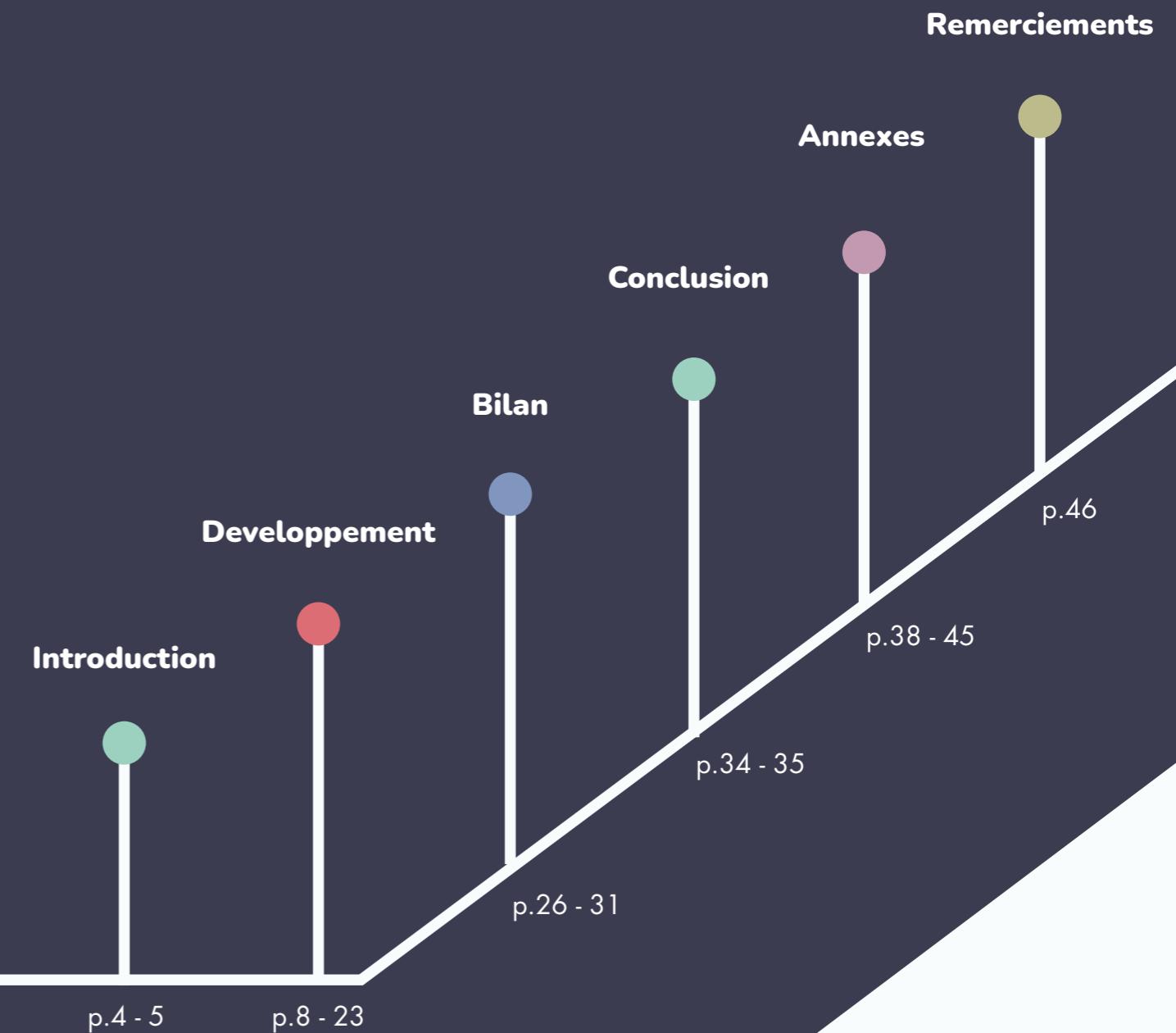


# RAPPORT DE STAGE

Du 26/04 au 23/06 2021

Puls Impact

# Sommaire



## Introduction

Après le Baccalauréat, j'ai décidé d'intégrer un cursus de Graphisme me permettant d'y approfondir les bases acquises durant ma période de lycée en STD2A. (Sciences et Techniques du design et des Arts Appliqués) Dans le cadre de ma deuxième année en DNMADE Graphisme, je dois réaliser un stage en entreprise sur une période entre 6 et 12 semaines.

Ce stage étant l'occasion pour moi de me recentrer le plus possible sur l'objectif initial qu'est l'Animation, j'ai recherché avant tout des entreprises d'animation, ou de graphisme qui en comportaient afin de m'assurer que cette voie était la bonne pour moi. En travaillant au côtés d'animateurs 2D, 3D, de motion designers, ou bien simplement en étant mené à animer dans un milieu professionnel, je me ferai une vision plus précise du métiers sur le terrain et j'améliorerais mes compétences générales dans ce domaine.

Ayant ceci en tête, j'ai été pris en tant que stagiaire dans l'entreprise Puls Impact, dans laquelle j'ai du réaliser des contenus graphiques pouvant servir à améliorer directement leurs produits, ou bien à améliorer l'entreprise indirectement en ajoutant du contenus pour le site internet.

J'ai été notamment attiré par les missions principales qui m'étaient attribuée.

Premièrement la réalisation d'une vidéos d'animation publicitaire pour leur produit, puis, la participation au développement d'une interface de jeu gamifiée pour la borne d'arcade solidaire et enfin, la réalisation de divers graphismes et illustrations pour divers besoins.

**Naissance**

**Développement**

**Naissance**

## Présentation de l'entreprise

### Puls Impact

Puls Impact est une entreprise proposant des solutions innovantes de collectes de dons au profit d'associations caritatives. L'entreprise est basée au Manufactury Center à Lyon. Ces solutions innovantes sont variées et visent à toucher un maximum de profils types, incluant alors le fait qu'elles soient toutes très différentes dans la manière d'aborder le don. Le point commun de ces solutions étant la gammification de cet acte de don notamment grâce aux nouvelles technologies.

2 Solutions sont disponibles à ce jour, ajoutées à 3 solutions encore en développement.

**PULS**  
**IMPACT**



### La concurrence

L'entreprise Puls Impact fait face à de la concurrence pour leurs différentes solutions de récoltes de dons.

Pour Arcade for good, la concurrence en France est peu présente, les entreprises de bornes d'arcades étant surtout très focalisées sur les notions de «rétro» et de «traditionnel», plutôt que sur l'idée d'y apporter du renouveau et des aspects plus modernes, le plus populaire étant Neo Legend, avec un chiffre d'affaires d'environ 500 000€/an.

Et à l'internationale, les plus grosses concurrences sont la marque chinoise AtGames, proposant des produits très peu chers et bas de gamme ainsi que l'approche Américaine avec Polycade, dans laquelle le petit-fils d'un des pères fondateurs du jeu vidéo essaye d'innover pour pousser une nouvelle génération d'arcade.

## Les collaborateurs au sein de l'entreprise

Alexis RIBIERE s'occupe à la fois des côtés marketing et commercial de l'entreprise, ainsi que de ses aspects financiers et juridiques.

Julien PAREDES se charge lui aussi du marketing et des finances, tout en se spécialisant dans la communication avec l'extérieur pour les ventes et les partenariats.

Mickael BRUN, est assigné à la partie créative, s'occupant à la fois du design des produits, mais aussi de leur production, il se charge aussi de la partie graphisme.

enfin, le codeur de l'équipe Fabien Blin est désigné pour le développement informatique ainsi que la gestion de la R&D. (Recherche et Développement) Etant bien évidemment tous collaborateurs, chacun s'occupe en partie de la Gouvernance et des Ressources Humaines.



### Ambiance et méthodes de travail

L'entreprise fonctionne sur des horaires classiques de 35 heures par semaines avec des journées de 9h à 17h et une pause de 12h30 à 13h30.

L'univers de l'entreprise est très inspiré de la pop culture et de la culture du jeu vidéo. Que ce soit à travers les codes couleurs et iconographiques, les références et discussions ou encore les méthodes de réunions, cette ambiance y est très présente et se veut assez rassurante pour un nouveau venu.

Puls impact ne possède pas de réel chef d'entreprise, mais plutôt un petit comité d'associés-fondateurs.

L'équipe est constituée de 4 collaborateurs avec un binôme «gestion» et un binôme «technique».

## Produits et services innovants et solidaires

La première solution et pour le moment la principale est l'Arcade for Good, un produit disponible à la location ou la vente pour professionnels et particuliers permettant d'animer des évènements, des salles de pauses et bien d'autres grâce à une borne d'arcade moderne customisées par un artiste de la région et permettant à l'usager de déverser une somme choisie en guise de don à une association caritative. Une solution solidaire qui incite au don et qui promouvoit des artistes.

La seconde solution disponible à ce jour est le Play for Good challenge, un événement gaming-caritatif réunissant des milliers de citoyens et passionnés de jeu autour d'une cause forte dans un tournois e-sportif diffusé en direct sur internet. Une solution de divertissement en ligne permettant de sensibiliser et d'inciter les spectateurs à agir pour des causes qui le méritent.



## Des projets en développement

Dans les solutions solidaires pensées par Puls-Impact, et toujours en cours de développement comptent les NFT for good, de l'art digital au service de la technologie décentralisée, d'artistes numériques et d'associations caritatives. Le Poco for Good, un compteur qui compte sur vous pour faire exploser les chiffres de la générosité dans les commerces de proximité. Et enfin, le Christmas For Good, un calendrier de l'avent éducatif, solidaire et gourmand visant à nous engager un peu plus chaque jour à Noël.

## Présentation des missions

### Teaser Quatre Enfants

Première mission donnée par Alexis, suite à l'entretiens en visioconférence. L'idée était de me donner une première tâche sans réelles répercussions pour se faire une idée de mes compétences.

J'ai du réaliser un montage dynamique d'une mise en situation de quatre enfants jouant sur une borne, et y intégrer des petits éléments et une musique. Le délai donné était d'une journée. La cible était de potentiels clients dans le domaine du particulier et ayant des enfants.

Les compétences demandées était un niveau de base en montage, les effets étant initialement en bonus.

Les contraintes de ce teaser était sur des rush vidéos, qui était très limités et filmés sur un smartphone, ainsi que la musique qui devait être libre de droit.



J'ai trouvé cette première tâche à la fois simple techniquement et difficile au niveau créatif, alors que leur assemblage était très simple, les rushs était peu nombreux et donc leur ordre de passage dépendait énormément de la musique choisie.

Les extraits vidéos qui m'on été fournis pour faire le Teaser étaient de mauvaise qualité à cause des conditions dans lesquels ils ont été tourné ce qui remet en doute le fait qu'il soit réellement utilisé par la suite.

## Identité graphique Arcade for Good

Le commanditaire était Arcade for Good, la première solution de Puls Impact pour collecter des dons.

Les réalisations qui m'ont été demandées étaient un logotype et une identité visuelle, accompagnés par une courte charte graphique.

Les cibles étaient les visiteurs du site internet, les clients et clients potentiels ainsi que tout les gens menés à découvrir Arcade for good et ses produits dans le futur.

Les compétences recherchées pour cette mission étaient la capacité à créer de pictogrammes en vectoriel, à dessiner, à trouver les bonnes typographies et à mettre en page. Les logiciels suggérés étant donc majoritairement Illustrator et Indesign.

Une des contraintes majeures données par mon maître de stage était de créer une hiérarchie entre le logo d'Arcade for Good et celui de Puls Impact. L'identité d'une solution devait être plus discrète que celle de l'Entreprise elle même, qui est pourtant déjà plutôt sobre.

arcade  
for Good

ARC  
ADE  
FOR  
GOOD

Selon moi, la plus grosse contrainte était initialement de démarquer Arcade for Good des autres par son originalité en lui donnant une identité originale à son image, mais il était surtout difficile de représenter un concept aussi complexe à travers un pictogramme. C'est pourquoi j'ai passé beaucoup de temps à expérimenter sur des pictogrammes qui finiront par ne pas être utilisés, Alexis et Mickael me redirigeant vers un logo quasi-uniquement typographique.

## Spot Borne d'arcade sur points de vente

Les commanditaires étaient encore une fois les collaborateurs de Puls Impact, en particulier Alexis et Mickaël.

Ils voulaient un spot publicitaire mettant en scène les bornes d'arcades solidaire d'Arcade for Good, précédé par des storyboards\* et des prototypes\*.

Cette vidéo devait cibler un public plus précis étant les professionnels souhaitant investir dans une borne pour leur point de vente. Les compétences qui m'ont été demandée étaient des compétences en animation 3D et 2D, en motion design et en montage vidéo.

La vidéo devait durer entre 1 minute et 2 minute au grand maximum, elle devait présenter certains avantages spécifiques de la borne qui m'avait été imposé à l'avance.

Cette mission à définitivement été la plus éprouvante pour moi, et la plus satisfaisante une fois terminée, en effet, c'était pour ce genre de travail en particulier que je souhaitais travailler aux côtés de Puls Impact.

Borne d'arcade innovante de plaisir et de solidarité pour renforcer l'attractivité de votre point de vente

Découvrir le Principe



Cette vidéo réalisée majoritairement en animation 3D sur Blender est la tâche m'ayant pris le plus de temps, mais elle m'a permis d'améliorer toutes mes compétences dans le domaine, et m'a apprise les difficultés de la réalisation d'un projet vidéo, aussi court soit-il.

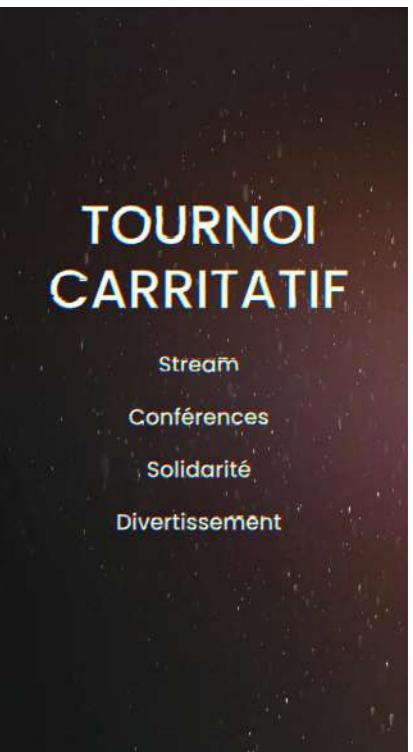
## Teaser métro Play for Good

Le commanditaire pour cette mission était Julien PAREDES, qui travaillait en parallèle sur la seconde édition du Play for Good Challenge. Il m'avait demandé de retoucher un teaser de manière à ce qu'il soit conforme pour être exposé dans les stations de métro de Lyon.

Les cibles étaient de potentiels nouveaux joueurs ou spectateurs de l'évènement suite à la vue de la vidéo dans le métro Lyonnais. Il m'a été demandé des compétences en montage vidéo ainsi que des connaissances sur les logiciels After Effect et Premiere Pro afin de modifier certaines propriétés de la vidéo pour qu'elle soit conforme à la diffusion.

Les contraintes ont été données par Clear Channel Lyon, entreprise qui nous a permis de diffuser le teaser dans le métro.

Ils avaient besoin d'une vidéo en format 9:16 de 10,00 secondes exactement notamment à cause du matériel sur place.



Ce travail était à priori l'un des plus rapides à faire car il avait déjà été en grande partie réalisé et qu'il ne faisait pas partie des tâches prévues au début du stage. Mais il m'a posé des difficultés car le fichier n'était pas mien et m'a fait me rendre compte de l'importance d'une bonne organisation de ses fichiers natifs et de tout ses travaux dans le cadre d'une équipe. Effectivement, n'étant pas parfaitement à l'aise sur After Effect, j'ai eu l'impression d'ouvrir un fichier beaucoup trop complexe pour moi et le modifier s'est avéré plus complexe que prévu.

## Spot Borne d'arcade pour des évènements

Même commanditaires que pour la première vidéo, cette fois-ci, ils voulaient un second spot publicitaire mettant en scène les bornes, lui aussi précédé de storyboards\* mais pour une catégorie d'utilisateurs types.

Cette vidéo devait cibler les professionnels dans le domaine de l'événementiel souhaitant investir dans une borne, afin d'enrichir leurs évènements.

Les compétences qui m'ont été demandée étaient des compétences en animation 3D et 2D, en motion design et en montage vidéo.

La vidéo devait durer entre 1 minute et 2 minute au grand maximum, elle devait présenter certains avantages spécifiques de la borne qui m'avait été imposé à l'avance.

J'ai ressenti avec beaucoup d'impact le manque de temps durant cette mission qui se déroulait lors de la fin de la période de stage.

Effectivement, malgré le fait d'avoir travaillé sur un fichier similaire pendant plusieurs semaines, cette période courte mais intense m'a beaucoup stressé car il fallait que je rende une production finalisée.



[www.arcade-for-good.com](http://www.arcade-for-good.com)

Ayant déjà fait les choix du type de vidéo et du style d'animation\* plus tôt durant le stage. Mes maîtres de stage et moi-même avons pensé judicieux de réaliser un second spot en réutilisant certains éléments déjà créés, plutôt que de se lancer dans une nouvelle mission qui risquait de ne pas se terminer en vue du temps de stage qu'il restait. J'ai donc abandonné mes débuts de travaux sur la nouvelle UX/UI des bornes d'arcades\* afin de me relancer dans un projet réalisable en moins de temps.

Bilan

bilan

## **Le télétravail et les difficultés sociales avec l'entreprise**

Les premières grosses difficultés que j'ai pu rencontrer sont celles qui ont persisté le plus longtemps durant le stage. Le télétravail a rendu l'aspect social du stage beaucoup plus compliqué pour moi. L'idée de s'intégrer à distance à un petit groupe soudé dont les membres sont proches aussi bien physiquement que moralement m'a beaucoup stressé au départ. Peut en confirmer dans un premier temps ma timidité lors de l'entretiens, qui était mon premier en visioconférence et dans lequel j'ai été très timide et perturbé ce qui m'a rendu la tâche difficile. C'est seulement après 2 semaines complètes et grâce à l'hospitalité et la patience de mes maîtres de stage que j'ai pu prendre l'habitude des réunions en vocal, et ainsi prendre de l'assurance que ce soit professionnellement parlant dans l'entreprise, comme personnellement dans la vie courante, me rendant plus à l'aise lors d'appels téléphonique et autres discussions importantes.

## **Le télétravail et les difficultés avec l'environnement de travail**

De toute évidence, le télétravail ne convient que très peu dans le cadre d'un stage car il ne permet pas réellement d'apprendre des autres, j'ai très rapidement regretté de ne pas avoir pu faire le stage dans les conditions normale pour découvrir les locaux, l'ambiance de travail en leur sein, tester les bornes et discuter plus en profondeur avec mes maîtres de stage.

Les présences d'un environnement dédié et de collègues autour de soi sont extrêmement propice au travail et je suis certain qu'ils auraient permis d'être bien plus motivé et efficace qu'en travaillant seul de chez moi.

Il a été compliqué pour moi de créer une réelle séparation entre mes horaires de travail et mon temps libre car se déroulant au même endroit et dans les mêmes conditions, il m'est donc parfois arrivé de perdre le fil de mon travail et me laisser distraire par autre chose.

## L'autonomie et les responsabilités

Le fait d'avoir beaucoup d'influence sur la production finale en tant que stagiaire m'a légèrement perturbé. Certe c'est une très bonne expérience sur le plan professionnel que de pouvoir faire preuve d'initiatives et de pouvoir faire part de sa vision des choses, cela m'a donné un avant-goût du métier en tant que professionnel.

Mais, dans cette position qu'était la mienne, j'ai eu l'impression d'avoir trop de responsabilités au niveau du cheminement de pensées sans ébauches au préalable de ce que souhaitait mes collaborateurs.

La présence de briefs très clairs pour chaque missions était d'une grande aide mais le fait qu'il soit dépourvu d'ébauches de réponses au questions me donnait une impression d'être face à des clients.

Cette sensation de production pour des clients plus qu'avec des collaborateurs était appuyée par le télétravail limitant la communication, et m'incitait donc à faire plusieurs dérivés de chaque étapes de ma démarche créative, un procédé chronophage pour des résultats souvent revus entièrement.

## Une organisation à toute épreuve

Etant un de mes premiers stages dans lesquels j'ai pu avoir une vision générale sur toute l'entreprise, j'ai été très surpris de l'organisation d'une de celles-ci.

Puls Impact étant une petite entreprise en développement, la quantité de travail fourni dans une organisation aussi irréprochable m'a impressionné.

L'espace numérique de travail partagé entre tout les collaborateurs comprend de très nombreux dossiers et sous dossiers, tous triés par fonction, que ce soit pour les finances, les ressources humaines, le Business plan ou encore la communication, ce réseau complexe contraste avec le peu de travailleur dans l'entreprise.

Même pour l'adaptation au covid-19, l'instauration d'un Slack\* ainsi que diverses méthodes de communications innovantes et ludiques comme Work Adventure\* étaient des idées très efficaces.

Cela m'a fait réaliser la quantité de travail à fournir pour faire vivre sa jeune entreprise et m'a découragé à me lancer en tant qu'indépendant pour une longue période.

## Travailler seul sur un projet

Que ce soit pour la cause du télétravail ou simplement volontaire, j'ai été mené à travailler seul une très grande majorité du temps lors de mon stage.

J'ai apprécié le faire notamment pour l'apprentissage de l'autonomie, je pense que l'idée de dépendre entièrement d'un maître de stage pour la technique, le médium ou simplement les idées m'auraient beaucoup moins plu.

Ici, la technique et les logiciels dépendaient uniquement de moi, en fonction de mon confort personnel tant que je restais efficace. J'ai notamment assez tôt pris la décision avec mes collaborateurs de privilégier Blender à After Effect pour les spots, et ainsi de faire des animations en 3D plutôt qu'en vectoriel. J'ai aimé le fait que pour chaque problèmes qui apparaissaient je sois le seul à pouvoir les régler, et je devais m'efforcer de trouver une solution seule, cela me donnait le sentiment d'avoir une certaine expertise dans mon domaine. J'ai aussi trouvé confortable d'être le seul à avoir besoin des fichiers natifs, me permettant de faire des raccourcis ou simplifications dont j'étais le seul à comprendre le sens.

A l'inverse, je n'ai pu constater que de très peu d'apprentissage sur le travail en équipe.

## Reflexion sur les cours

Pendant le déroulement du stage, j'ai pu faire quelques observations qui ont changées mon opinion sur la hiérarchie d'importance des matières dans les domaines des arts appliqués et du design.

Contairement à mes premières impressions sur le sujet, certes les cours techniques sont importants, mais le stage m'a démontré que faire preuve d'autonomie et d'astuce peut permettre de contourner certaines lacunes personnelles, l'exemple le plus concret étant la permission de réaliser les spots sur Blender plutôt qu'After Effect au vu de mes compétences moins bien développées sur le logiciel. C'est à l'inverse certains cours plus théoriques m'ont apparus comme bien plus importants que je ne le pensais dans le monde professionnel.

En effet, les cours de communications sont indispensables pour permettre un travail d'équipe efficace et ordonné en exprimant des idées claires et suffisamment précise pour éviter un maximum de retouches et donc de gagner toujours plus de temps. Accompagnés des cours de gestions et d'économies, ils sont, selon moi, les piliers d'une entreprise croissante.

# Conclusion

Conclusion

Conclusion

## **Ce que je tire de ce stage**

Je pense pouvoir conclure que ce stage m'a beaucoup apporté, par des points négatifs que je saurais maintenant mieux éviter ou contourner, ainsi que par des points positifs dont j'apprendrais à mieux profiter.

La notion de travail en distanciel ayant une influence sur l'aspect social avec les autres collaborateurs ainsi qu'au niveau de l'environnement de travail, est lié au covid-19, tend à s'estomper avec le temps. Tandis que l'autonomie et les responsabilités sont des facteurs auxquels ils faudra que je m'habitue avec le temps car ils seront de plus en plus présents dans le monde professionnel.

Le manque d'apprentissage lié au travail d'équipe est lui aussi en partie lié au télétravail et m'a permis de voir certains avantages à travailler seul sur mes projets.

Enfin, les aspects bénéfiques trouvés durant ce stage sont mes nombreuses découvertes sur le monde professionnel comme l'importance de l'organisation pour la stabilité et le développement d'une entreprise, ainsi que cette nouvelle vision de l'importance de certaines matières que j'avais sous-estimées

## **Un réconfort pour mon futur professionnel**

J'ai adoré travailler sur les spot publicitaires en animation. Ces deux missions dans lesquelles l'animation 3D et 2D ont été grandement mises en avant m'ont rassuré sur un doute que j'aurais pu avoir jusqu'en fin de formation. J'aime dessiner, créer, et surtout animer, mais est ce m'a passion au point de vouloir en faire mon métier ?

Serais-je prêt à en faire pour les autres une grande partie de ma vie ?

Ce sont des questions auxquelles je peux maintenant répondre positivement car j'ai pu en faire l'expérience.

J'ai effectivement pu constater que ce processus à été de loin mon préféré malgré le nombres de difficultés que j'ai pu rencontrer pendant la phase créative, ainsi que malgré le nombre de retouche que l'on a pu me demander d'effectuer.

Les résultats, pourtant encore un peu fragile pour le monde professionnel m'ont rendu très fier et m'ont rassurés vis-à-vis de mon futur dans l'animation.

## Sommaire Annexes

**Arcade for Good**

p.38 - 39

**Spot vidéo points de vente**

p.40 + 41

**Spot vidéo évènement**

p.42 - 43

**Logiciels de communication**

p.44 - 45

**Annexes**

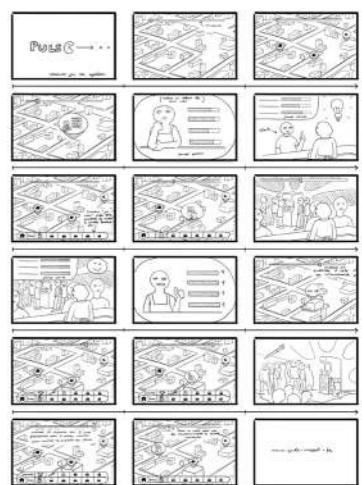
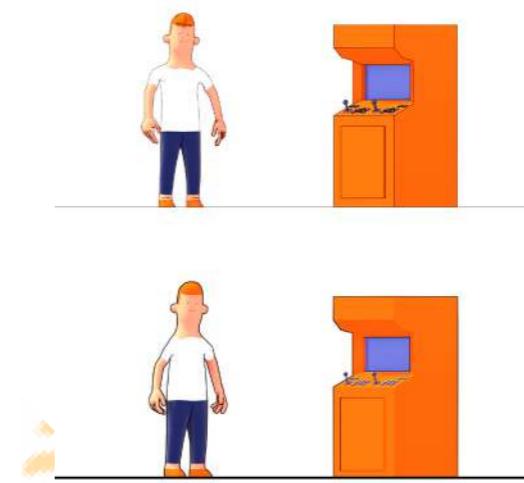
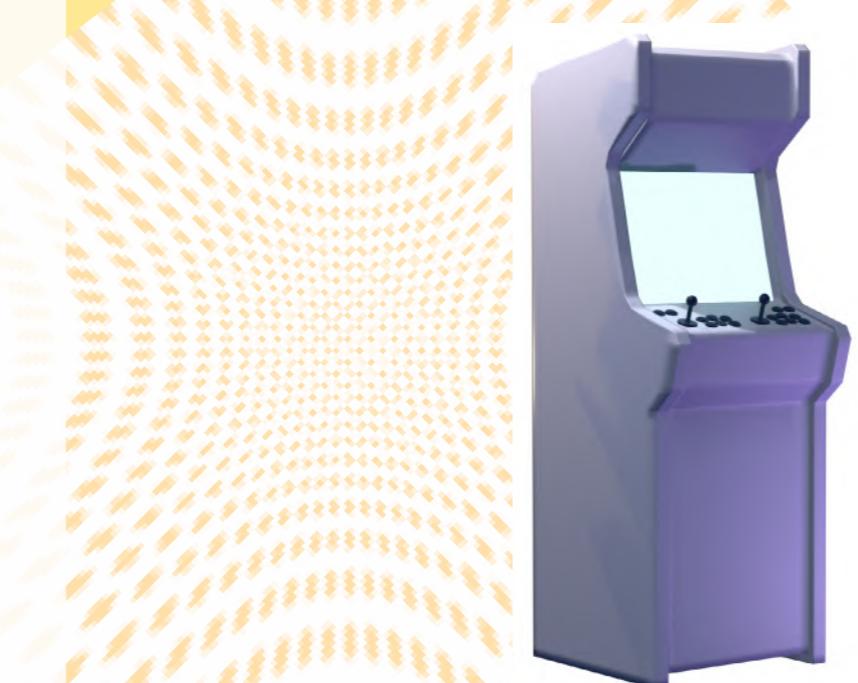


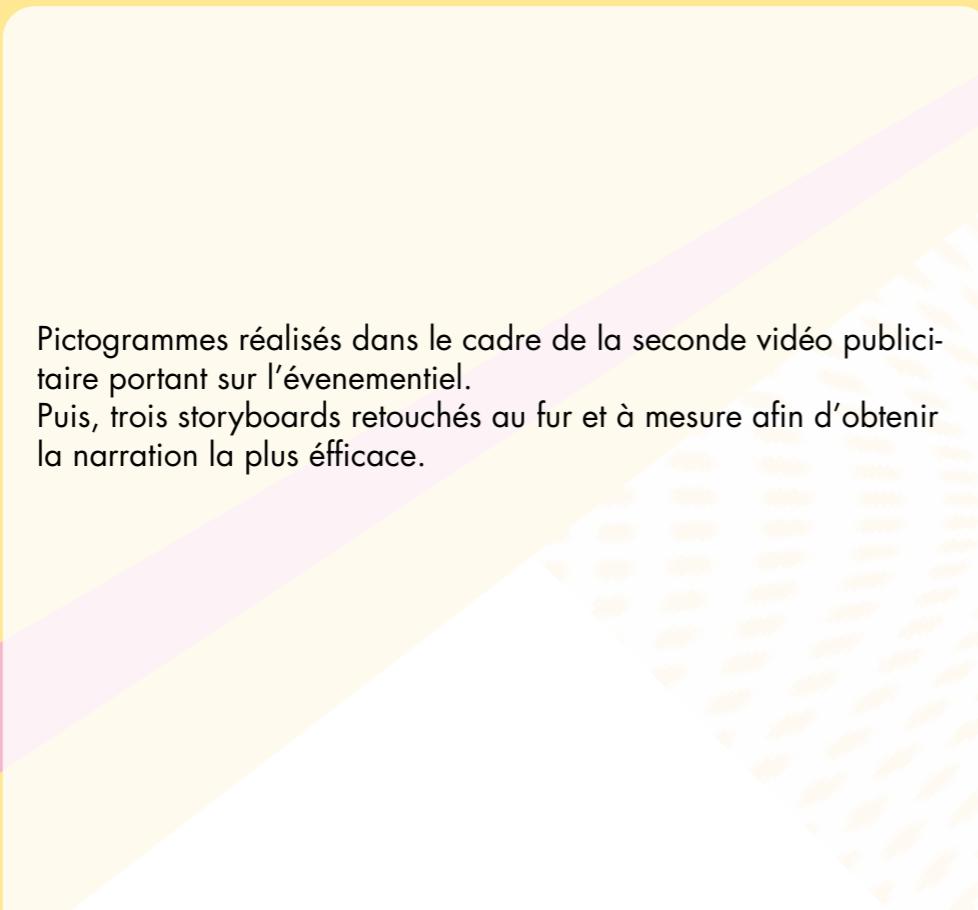
Processus de création du logo d'Arcade for good, commençant par des tentatives de logo pictographiques, puis par des dérivations de logo typographiques.



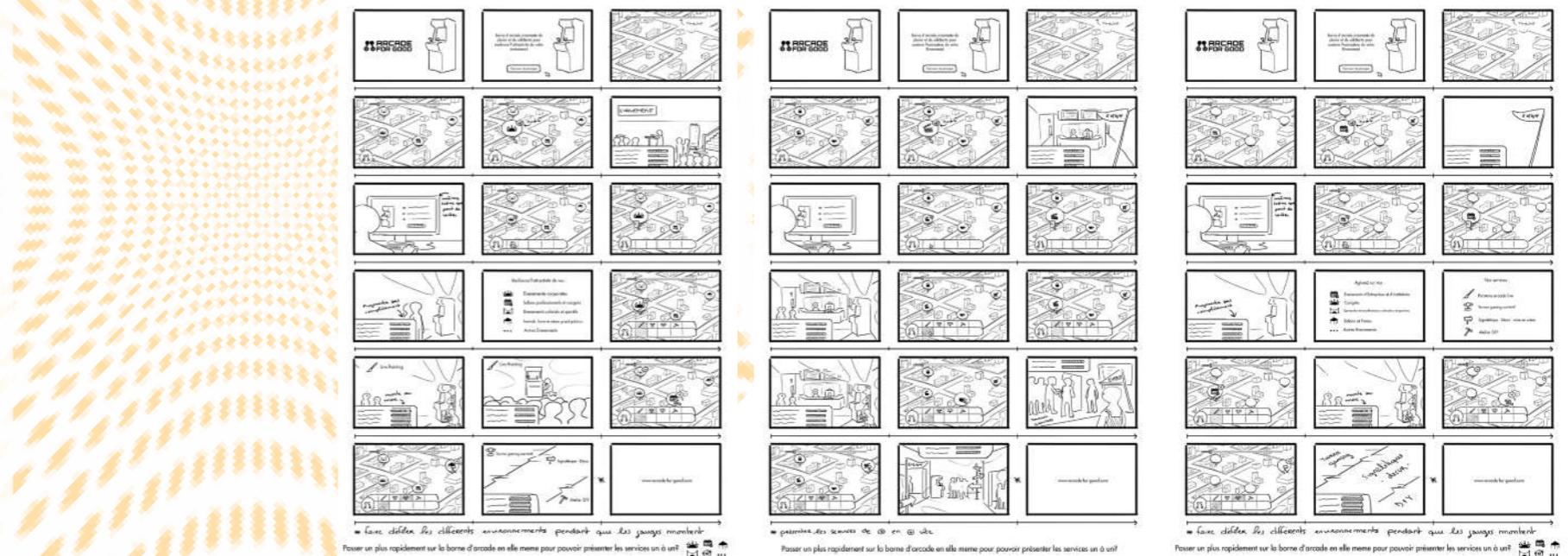


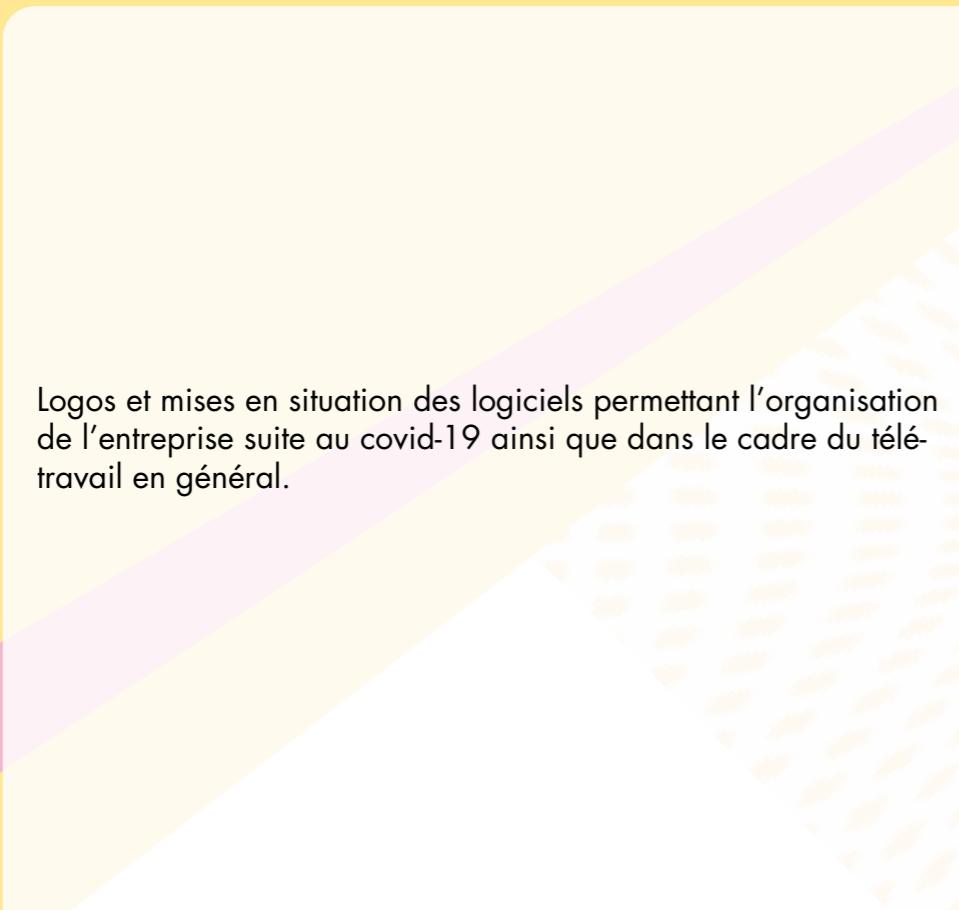
Expérimentations de styles graphiques en 3D pour le spot publicitaire, ainsi que deux storyboards déroulant les scènes de la vidéo.



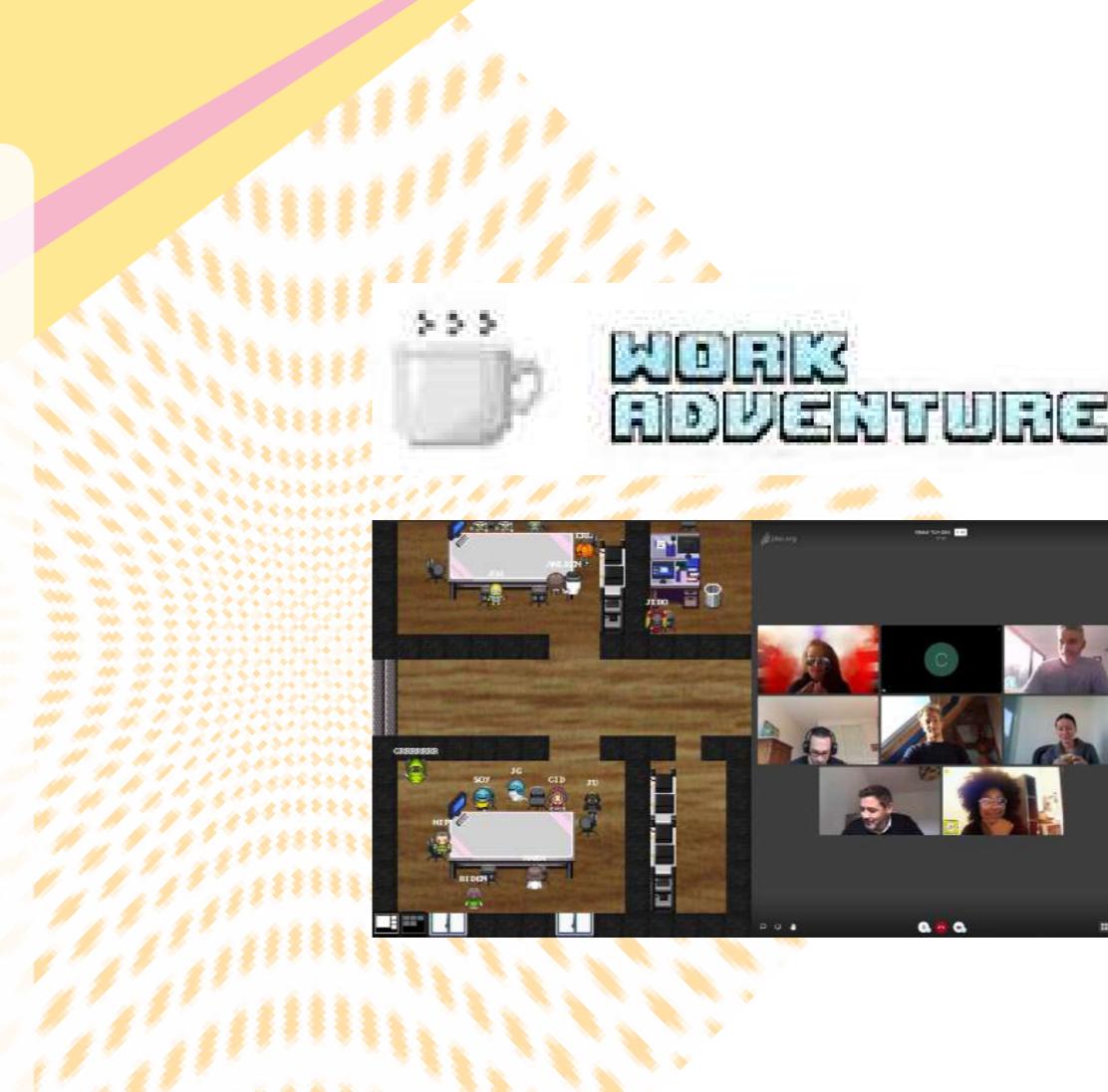


Pictogrammes réalisés dans le cadre de la seconde vidéo publicitaire portant sur l'évenementiel.  
Puis, trois storyboards retouchés au fur et à mesure afin d'obtenir la narration la plus efficace.





Logos et mises en situation des logiciels permettant l'organisation de l'entreprise suite au covid-19 ainsi que dans le cadre du télé-travail en général.



The screenshot shows the Slack application interface. On the left, there's a sidebar with a search bar and sections for 'Jump to...', 'Apps', and 'Channels'. The main area shows a list of messages in the '#product-team' channel. One message from Kat Mooney links to an Asana portfolio. Another from Dave Jung links to a Q4 Product Launch project. A message from Neel Rana mentions a sprint update. The interface includes standard Slack features like a message input field and various icons.

45

## Remerciements

Je souhaiterais dans un premier temps remercier tout les collaborateurs de Puls Impact, qui m'ont accueilli en leur sein, et m'ont permis de vivre une de mes premières expériences professionnelles dans mon métiers d'avenir.

Merci d'avoir sélectionné ma candidature et de m'avoir fait confiance jusqu'à la fin, me permettant de travailler pour des causes nobles que je respecte, et ce dans une ambiance amicale.

Merci à Alexis RIBIERE, de m'avoir accompagné de l'entretiens d'entrée jusqu'à la fin, en m'éclairant sur l'Entreprise et sur les missions via les briefs et les rendez-vous récurrents.

Merci à Mickaël BRUN, mon maître de stage qui m'a assisté sur le processus créatif de chaque missions, qui m'a réorienté lorsque les rendus n'alliaient pas, à répondu à mes questions écrites en dehors des rendez vous récurrents et qui m'a même aidé techniquement sur des logiciels sur lesquels je suis le moins à l'aise.

Et enfin, merci à Julien PAREDES et Fabien BLIN, qui malgré le peu d'interactions car sur un projet parallèle, ont fait preuve de patience et de compréhension lors de mes présentations, et ont su donner un avis franc et constructif pour consolider les projets.

