



— RAPPORT —

RÉFLEXIF

— D'EXPÉRIENCE —

CHEZ
KONIX

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	3
INTRODUCTION	5
RÉCIT ET ANALYSE	5
Définition et contextualisation	5
Ressources mobilisées, option dégagées	7
Bilan, analyse rétrospective	9
CONCLUSION	11

AVANT-PROPOS

L'alternance est une occasion unique d'apprendre, d'expérimenter et de croître, tant au niveau personnel que professionnel. C'est une opportunité de passer de l'apprentissage théorique à l'application pratique. Mon expérience en alternance chez Konix Interactive, entreprise française spécialisée dans les accessoires gaming et produits dérivés, a été riche et formatrice, et a profondément influencé ma perception du travail dans le domaine graphique.

J'ai été recruté dans le pôle graphique en tant que graphiste polyvalent et j'ai travaillé avec une équipe de professionnels passionnés, ce qui a contribué à faire de mon expérience une aventure à la fois enrichissante et stimulante.

Au cours de mon alternance, j'ai été impliqué dans des projets variés, allant de la création de designs pour les produits Konix à la réalisation de compositions publicitaires pour le web, en passant par la création de vidéos explicatives en motion design. J'ai également eu l'opportunité de travailler sur des projets liés à des franchises populaires telles que Pacman, Donjons & Dragons et Stranger Things, ce qui a ajouté une dimension stimulante à mon expérience.

J'ai pris part à plusieurs aspects du travail graphique, de la conception à la réalisation, en passant par la validation et la post-production. J'ai été confronté à des défis, mais également à des succès, et j'ai appris à travailler de manière efficiente et productive dans un environnement de travail dynamique et parfois exigeant. J'ai développé mes compétences et compris le fonctionnement d'une entreprise de la taille de Konix Interactive, qui compte une petite vingtaine de personnes.

Initialement créée au Royaume-Uni en 1986, Konix s'est fait connaître grâce à sa manette de jeu Konix Speedking qui deviendra la référence sur Nintendo, Amiga, Atari et PC à la fin de cette décennie. Ensuite, quatre dates clé ont participé de l'évolution de la marque :

1993, où elle est rachetée par le français Denis Thebaud ;
2011, où elle revient sur le marché avec une gamme d'accessoires gaming pour consoles ;
2015, où elle lance la marque Drakkar pour les joueurs PC avec des accessoires dédiés ;
2018, où les premiers produits sous licence voient le jour avec un partenariat entre Konix Interactive et le jeu World of Tanks.

En rédigeant ce rapport, mon objectif est non seulement de faire le bilan de mon expérience, mais aussi de mettre en lumière la manière dont cette expérience a façonné ma vision du travail et a influencé mes aspirations professionnelles futures.

Je tiens à remercier toute l'équipe de Konix, notamment Sébastien Rams, le directeur, et Laurent Ringhausen, mon supérieur direct, pour leur soutien et leurs conseils précieux. Je suis également reconnaissant à mes collègues graphistes, Benoît Esquiva et César Haddad, pour leur collaboration fructueuse.

INTRODUCTION

L'industrie du jeu vidéo a connu une croissance fulgurante ces dernières années, devenant un secteur clé dans le monde du divertissement. Parallèlement à cette croissance, une autre industrie a pris son essor : celle des accessoires gaming. En effet, pour offrir une expérience de jeu optimale, les joueurs ont besoin d'outils de qualité, allant des claviers et souris spécialisés aux casques audio de haute précision, en passant par des écrans à haute résolution et une multitude de produits dérivés.

Faisant partie du groupe Innelec Multimedia, Konix Interactive s'est imposé comme un acteur majeur dans ce domaine, en proposant une gamme variée de produits de haute qualité pour les consoles de salon, les consoles portables et les ordinateurs.

Le directeur de Konix, Sébastien Rams, ainsi que le chef de mon pôle, Laurent Ringhausen, m'ont confié des responsabilités, m'offrant ainsi l'occasion d'acquérir une expérience précieuse dans ce secteur en pleine expansion.

Au cours de ce rapport, je présenterai quatre tâches que j'ai réalisées durant mon alternance : la création de visuels pour les produits, la réalisation de vidéos de présentation des produits, la mise en page de fiches techniques pour la boutique Amazon de Konix, et le design de produits. J'analyserai les compétences que j'ai développées. Je présenterai les défis auxquels j'ai été confronté et comment je les ai surmontés. Enfin, je partagerai les leçons que j'ai tirées de cette expérience et comment elle a contribué à mon développement professionnel.

UN MOT SUR INNELEC MULTIMEDIA

Innelec Multimédia est une entreprise française qui est spécialisée dans la distribution de produits multimédia, de jeux vidéo et d'accessoires de haute technologie. Fondée en 1983, l'entreprise a depuis continué à se développer, en grande partie grâce à son réseau de distribution qui couvre une grande variété de magasins, y compris les détaillants indépendants, les grands magasins, les supermarchés et les sites de commerce électronique. L'offre de produits de l'entreprise comprend des consoles de jeux, des jeux vidéo, des accessoires pour consoles de jeux, des produits dérivés, des logiciels, des ordinateurs, des tablettes et des smartphones. Elle distribue également une gamme de produits audio, notamment des casques, des haut-parleurs et des systèmes de son surround.

RÉCIT ET ANALYSE

Définition et contextualisation

Mon rôle de graphiste polyvalent chez Konix Interactive s'est déroulé de septembre 2022 au 31 août 2023. Cette période m'a permis d'approfondir mes compétences techniques et créatives, mais aussi de comprendre les dynamiques complexes du secteur du commerce de gros, en particulier du point de vue du marketing et de la promotion des produits. L'univers des jeux vidéo est fascinant par son inventivité et sa capacité à engager les joueurs. C'est un secteur en pleine expansion qui exige une constante évolution en termes de technologie et de design. L'opportunité de travailler dans ce domaine a été une véritable aventure, pleine de défis stimulants et de projets passionnants. Au sein de cette équipe dynamique, j'ai exploré plusieurs facettes du design graphique dans le contexte spécifique de l'industrie du jeu vidéo. J'ai compris comment les compétences acquises durant ma formation pouvaient être appliquées et développées dans un contexte professionnel. De plus, j'ai constaté à quel point le design graphique est un élément essentiel dans le processus de promotion des produits, avec un impact direct sur la visibilité et la perception de la marque par les clients. Dans ce contexte, j'ai dû m'adapter à la fois au rythme rapide de l'industrie et à la variété des tâches qui m'ont été confiées. En plus de la nécessité de créer des designs attrayants et efficaces, j'ai dû apprendre à gérer mon temps, à jongler avec plusieurs projets simultanément et à travailler en collaboration avec d'autres membres de l'équipe.

Mon rôle était extrêmement polyvalent et m'a permis d'avoir une vue d'ensemble sur le processus de création et de promotion des produits. Cela a inclus la création de visuels pour les produits de la marque, la réalisation de vidéos de présentation, la mise en page de fiches techniques pour la boutique Amazon, et même le design de produit. Chacune de ces tâches nécessitait une combinaison de compétences techniques, de créativité et de compréhension du marché du jeu vidéo. J'ai constaté l'importance de la communication visuelle dans l'industrie du jeu vidéo. Que ce soit par le biais des images de produits, des vidéos promotionnelles ou des designs de produits, chaque élément visuel peut capter l'attention des clients potentiels, transmettre des informations sur le produit et augmenter l'attrait de la marque. C'est un aspect crucial du marketing et de la promotion des produits, qui demande une attention particulière aux détails, une compréhension approfondie des attentes des clients et une capacité à se tenir à jour avec les dernières tendances du design.

La première tâche qui m'a été confiée chez Konix Interactive a été la création de visuels pour les produits de la marque.

Ce fut une introduction édifiante à la complexité de la création graphique appliquée au monde du gaming. Ce travail englobait les images de produits pour les plateformes de vente en ligne, comme Amazon et la boutique en ligne de Konix, ainsi que les visuels pour les catalogues et les supports de communication interne et externe. Mon travail consistait à créer des images qui représentaient les produits de manière attrayante et précise.

Chaque produit, qu'il s'agisse de claviers mécaniques, de souris de jeu, de casques audio ou de sièges gaming, avait ses propres caractéristiques et exigences en termes de représentation visuelle. Par exemple, pour les claviers mécaniques, il était important de mettre en évidence les caractéristiques uniques comme le type de commutateurs utilisés, le rétroéclairage, la disposition des touches, entre autres. De plus, il était essentiel de transmettre une impression de qualité et de durabilité.

Au-delà de la simple représentation du produit, il était aussi important de susciter l'intérêt et l'envie chez le consommateur. Pour cela, il fallait prendre en compte les attentes spécifiques des joueurs : l'ergonomie, la performance, le design, la personnalisation, etc. Il fallait également s'assurer que les images respectaient l'identité visuelle de la marque, tout en se démarquant de la concurrence. Créer des visuels de produit est un exercice délicat d'équilibre entre esthétique et information. Il s'agit non seulement de faire ressortir le produit de manière attrayante, mais aussi de communiquer efficacement ses caractéristiques et avantages. J'ai appris à travailler avec différents types de produits, à comprendre leurs spécificités et à créer des images qui répondent à ces besoins.

Ce travail a affiné mon sens du détail, ma compréhension des besoins du consommateur et ma capacité à traduire ces éléments en visuels efficaces. En plus des images de produit, j'ai également travaillé sur les visuels pour les catalogues et les supports de communication. Ce travail demandait une réflexion plus large sur la manière de présenter l'ensemble des produits de la marque de manière cohérente et attrayante. Il m'a fallu prendre en compte des facteurs tels que l'agencement, la hiérarchie visuelle, l'utilisation de la couleur et de la typographie, et la mise en contexte des produits. Cela a été une occasion précieuse de développer mes compétences en composition et en mise en page. En somme, la création de visuels de produits a été une expérience enrichissante pour explorer divers aspects du design graphique, de la photographie de produit à la mise en page. J'ai compris l'importance de la communication visuelle dans le marketing des produits et ai développé une palette de compétences diversifiées et précieuses. Une autre partie importante de mon travail chez Konix Interactive a été la réalisation de vidéos de présentation des produits.

Ces vidéos étaient destinées à être diffusées sur les réseaux sociaux et les sites de commerce en ligne pour attirer l'attention des clients potentiels et leur donner une meilleure idée du produit avant l'achat. Au cœur de la création de ces vidéos, se trouve le principe de storytelling.

Il ne s'agissait pas simplement de montrer le produit, mais de raconter une histoire autour de lui, de créer une expérience immersive qui permet au spectateur de se projeter dans l'utilisation du produit. Cela pouvait impliquer de créer une ambiance spécifique à travers le choix de la musique et du style visuel, ou de mettre en scène des situations d'utilisation du produit. Chaque vidéo était un projet en soi, nécessitant une planification minutieuse et une exécution précise. Le processus commençait généralement par une phase de brainstorming, au cours de laquelle nous définissions le concept de la vidéo.

Cela pouvait aller de la simple démonstration de produit à des scénarios plus élaborés mettant en scène des personnages et des situations. Ensuite venait la phase de production, qui impliquait le tournage, le montage et l'ajout d'effets spéciaux. Enfin, la phase de post-production comprenait le montage final, la colorimétrie, le mixage sonore et l'exportation de la vidéo dans les différents formats nécessaires. La création de vidéos de présentation de produits a été une expérience enrichissante pour approfondir mes compétences en narration visuelle et en production vidéo. J'ai appris à travailler avec diverses technologies et logiciels de production vidéo, et à collaborer avec une équipe de professionnels du marketing et du design pour produire des vidéos de haute qualité.

J'ai également mieux compris l'impact de la vidéo dans le marketing de produit. Les vidéos permettent non seulement de présenter les caractéristiques et les avantages d'un produit de manière dynamique et engageante, mais aussi de créer une connexion émotionnelle avec le public, en lui donnant un aperçu de l'expérience que le produit peut lui offrir. Cela a été une excellente occasion d'allier mes compétences en design graphique avec les techniques de production vidéo, et d'explorer comment ces deux domaines peuvent se compléter pour créer des expériences de marque mémorables. J'ai aussi participé à des tâches plus techniques, comme la mise en page de fiches techniques pour la boutique Amazon de Konix. Ces fiches doivent fournir toutes les informations nécessaires sur les produits, de manière claire et attractive, afin d'aider les clients dans leur processus de décision d'achat. Les fiches techniques de produits sont un élément clé du marketing en ligne. Elles jouent un rôle essentiel dans la communication des informations sur le produit aux clients potentiels. Un design clair et efficace peut faire la différence entre un produit qui se vend et un produit qui reste sur les étagères virtuelles.

La création de ces fiches nécessitait une attention particulière aux détails. Il fallait s'assurer que toutes les informations essentielles étaient présentes et facilement accessibles, tout en conservant un design attrayant qui respecte l'identité de la marque. J'ai travaillé avec l'équipe marketing pour comprendre les spécifications techniques des produits et comment les communiquer de manière claire et concise. J'ai utilisé des logiciels de conception graphique comme Adobe Illustrator et InDesign pour créer des mises en page qui mettent en valeur les produits. J'ai appris à composer avec les contraintes de l'espace disponible, à équilibrer les éléments visuels et textuels et à hiérarchiser les informations pour faciliter la lecture. J'ai aussi compris les défis spécifiques de la vente en ligne.

Contrairement à une boutique physique où les clients peuvent toucher et essayer les produits, sur une plateforme en ligne, le design des fiches techniques est la première (et parfois la seule) interaction que le client a avec le produit. Il est donc essentiel de créer des fiches qui non seulement donnent toutes les informations nécessaires, mais qui aussi transmettent l'« ambiance » du produit. Cette expérience m'a donné une nouvelle perspective sur le rôle du design dans le marketing en ligne et m'a permis de développer des compétences dans la conception de fiches techniques de produits. Enfin, une partie de mon travail était consacrée au design de produit. Même si je n'étais pas directement impliqué dans la fabrication des produits, j'ai eu l'opportunité de réaliser des croquis conceptuels pour de nouveaux accessoires gaming. Le design de produit est un domaine fascinant qui allie créativité, innovation technologique et compréhension profonde des utilisateurs. C'était une expérience passionnante et enrichissante de pouvoir contribuer à cette phase initiale de développement de nouveaux produits.

Chaque projet commençait par une phase de recherche. Nous nous réunissions en équipe pour discuter des tendances actuelles du marché, des retours des utilisateurs sur nos produits existants et des nouvelles technologies qui pourraient être intégrées dans nos designs. Nous examinons également les produits de nos concurrents pour comprendre leurs points forts et leurs faiblesses. Ensuite, je commençais à esquisser des idées. Cela allait de croquis à main levée à des rendus numériques plus détaillés en utilisant des logiciels comme Adobe Illustrator et Photoshop. J'ai appris à visualiser mes idées de manière claire, à jouer avec les formes et les couleurs, et à intégrer les exigences techniques dans mes designs. C'était également l'occasion de travailler avec les ingénieurs de notre équipe. Ils m'ont aidé à comprendre les contraintes techniques et à adapter mes designs en conséquence. J'ai ainsi compris comment le design et l'ingénierie peuvent travailler ensemble pour créer des produits innovants et attractifs.

La réalisation de ces croquis conceptuels était une tâche stimulante qui a mis à l'épreuve ma créativité et mes compétences en résolution de problèmes. J'ai ainsi compris le processus de développement de produit de l'intérieur et l'importance du design de produit.

Ces différentes tâches m'ont permis d'acquérir une expérience précieuse dans le domaine du design graphique et du marketing dans l'industrie du jeu vidéo. Elles ont également mis à l'épreuve ma capacité à travailler en équipe, à gérer plusieurs projets simultanément et à respecter des délais serrés.

Ressources mobilisées, options dégagées

Pour mener à bien mes missions chez Konix Interactive, j'ai mobilisé des ressources allant de compétences techniques spécifiques à des qualités personnelles et relationnelles. Au niveau technique, j'ai utilisé des logiciels professionnels classiques de conception graphique tels que Adobe Photoshop, Illustrator et After Effects pour la création de visuels et de vidéos. Ces outils permettent de réaliser des graphiques de haute qualité répondant aux exigences spécifiques du secteur des jeux vidéo.

Les logiciels Adobe sont devenus des incontournables de l'industrie graphique, et ma maîtrise de ces outils a été cruciale pour réussir dans mon rôle chez Konix Interactive. J'ai utilisé Photoshop pour créer et éditer des images en haute résolution, retoucher des photos de produits et concevoir des éléments graphiques pour nos supports de communication. Illustrator, d'autre part, a été mon principal outil pour la création de graphiques vectoriels. Cela a été particulièrement utile pour le design de nos emballages de produits et le développement de notre identité visuelle. J'ai appris à créer des illustrations détaillées, à gérer des bibliothèques de symboles et à travailler avec des espaces de couleur pour assurer une cohérence visuelle à travers toutes nos plateformes. Enfin, After Effects a été essentiel pour la création de vidéos de produits. Ce logiciel permet d'animer des éléments graphiques, de synchroniser les animations avec de la musique et des effets sonores, et de monter des vidéos promotionnelles convaincantes. Il était important non seulement de connaître ces outils, mais aussi de comprendre comment les utiliser ensemble. Par exemple, je devais souvent créer des éléments dans Illustrator, les importer dans Photoshop pour les retoucher, puis les animer dans After Effects. Cette compétence de travail en flux de travail intégré a été cruciale pour maintenir une productivité élevée et garantir la cohérence de nos visuels. Au-delà des compétences techniques, j'ai mobilisé ma créativité pour concevoir des visuels qui répondent à la fois aux objectifs de la marque et aux attentes des clients.

J'ai appris à adapter mon style artistique aux exigences du marketing, à m'inspirer des tendances actuelles du design tout en veillant à ce que mes créations soient en phase avec l'identité de la marque Konix. La créativité dans le domaine du design graphique ne se limite pas à avoir de bonnes idées. Elle nécessite aussi de traduire ces idées en concepts visuels qui peuvent être facilement compris et appréciés par le public cible. Pour Konix, qui vise un public passionné de jeux vidéo, cela signifiait créer des visuels qui évoquent l'excitation, la compétitivité et l'aventure du monde du jeu. Chaque projet commençait par une phase de brainstorming où j'explorais différentes idées, esquisses et palettes de couleurs. C'est là que j'ai vraiment eu l'occasion de laisser libre cours à ma créativité. Je devais cependant veiller à ce que mes designs respectent les directives de la marque et communiquent efficacement l'identité de Konix. Au-delà de l'adaptabilité artistique, je me suis efforcé de rester à jour sur les tendances actuelles du design graphique. Pour ce faire, je me rendais régulièrement sur les sites "designspiration.com", "artstation.com", "dribbble.com", "deviantart.com", "eyeon-design.aiga.org", "typewolf.com", "baubauhaus.com", et je suivais d'autres designers sur les réseaux sociaux.

Ces activités m'ont aidé à rester inspiré et à amener de nouvelles idées. J'ai également appris à adapter mon travail à différents supports. Par exemple, les designs que j'ai créés pour les emballages de produits devaient être attractifs sur une étagère de magasin, mais aussi lisibles et informatifs lorsqu'ils étaient consultés en ligne. Cela signifiait que je devais réfléchir à la façon dont les couleurs, les polices et les images seraient perçues dans différents environnements, et ajuster mes designs en conséquence. J'ai aussi fait preuve de capacités organisationnelles et de gestion du temps, étant donné que je devais souvent m'investir dans plusieurs projets avec des délais serrés. J'ai appris à hiérarchiser mes tâches, à gérer mon temps efficacement et à travailler de manière autonome tout en restant en contact étroit avec l'équipe marketing. La gestion du temps est un aspect essentiel du travail d'un graphiste, en particulier lorsqu'il travaille sur plusieurs projets à la fois. Pour m'aider à gérer mon temps de manière efficace, j'ai utilisé une variété d'outils et de techniques, tels que la méthode de la matrice Eisenhower pour hiérarchiser les tâches et l'approche Pomodoro pour diviser le travail en segments gérables. J'ai également appris à estimer avec précision le temps nécessaire pour accomplir différentes tâches. C'est un aspect qui peut être difficile pour les nouveaux graphistes, car il est souvent compliqué de prévoir combien de temps il faudra pour finaliser un design. J'ai progressivement développé cette compétence, en tenant compte de mes expériences passées et en ajustant mes estimations en conséquence, mais je ne la maîtrise toujours pas parfaitement.

En tant que graphiste en alternance chez Konix, j'ai dû équilibrer mon travail avec mes études. La gestion de plusieurs projets à la fois m'a aussi appris l'importance de la flexibilité. Dans un environnement de travail dynamique comme celui de Konix, les priorités peuvent changer rapidement et j'ai dû apprendre à ajuster mon travail en conséquence. Cela signifiait parfois mettre de côté un projet sur lequel je travaillais pour répondre à une demande plus urgente. Bien que cela puisse être frustrant, j'ai compris que c'est une partie essentielle du travail dans un environnement professionnel. Enfin, j'ai développé des compétences de communication pour travailler en équipe, comprendre les besoins de mes collègues et des autres départements, et présenter mes idées de manière claire et convaincante. Cela a été particulièrement important lors des réunions de brainstorming pour de nouveaux produits ou des campagnes marketing. L'un des aspects les plus enrichissants de mon expérience chez Konix a été le travail de brainstorming au sein d'une équipe créative et dynamique. Ce contexte m'a permis d'apprendre à exprimer mes idées clairement, à écouter activement les suggestions des autres et à collaborer pour atteindre des objectifs communs. L'échange constant d'idées et de feedback a enrichi ma créativité et mon approche du design.

De plus, en tant que graphiste, je devais souvent "vendre" mes idées et mes créations à l'équipe et à la direction. Cela impliquait de développer des arguments convaincants pour expliquer mes choix de design et comment ils soutiennent les objectifs de la marque. En plus de la communication interne à l'équipe, j'ai également interagi avec d'autres départements de l'entreprise. Comprendre leurs besoins et attentes était essentiel pour produire des designs conformes aux objectifs globaux de l'entreprise. Travailler en étroite collaboration avec l'équipe marketing a été utile pour mieux comprendre comment mes designs peuvent contribuer à la stratégie de marque et à l'engagement des clients. Ces différentes expériences ont renforcé mes compétences en communication, m'aidant à devenir un membre plus efficace de l'équipe et un meilleur professionnel. La capacité à communiquer clairement et efficacement est une compétence essentielle pour tout graphiste, et mon expérience chez Konix m'a donné de nombreuses occasions de la développer. Toutes les compétences mentionnées ci-dessus étaient sollicitées de façon itérative dans la plupart de mes missions. Par exemple, j'ai exploré différentes approches pour la conception des visuels des produits, en jouant avec différents styles, couleurs et compositions, avant d'arriver à un design final satisfaisant à la fois la direction de l'entreprise et les critères d'esthétique et de lisibilité. Lors de la conception de visuels pour les produits de Konix, la créativité n'était pas une fin en soi, mais plutôt un moyen d'atteindre les objectifs de la marque.

Chaque projet commençait par une phase de recherche et d'exploration, où j'étais libre de tester différentes idées, styles et techniques. Je dessinais plusieurs ébauches et créais des maquettes pour aider à visualiser les différentes options.

Dans le même ordre d'idées, lors de la création de vidéos de présentation des produits, j'ai exploré plusieurs options pour le montage, les transitions et les animations. J'ai testé différents styles visuels, musiques et effets sonores, et j'ai ajusté le rythme et le timing de la vidéo en fonction des commentaires de l'équipe et des tests préliminaires.

Cette approche d'exploration et d'itération permettait de dégager les meilleures options et d'arriver à un résultat final satisfaisant. J'ai ainsi amélioré ma compréhension du design graphique et affiné ma capacité à prendre des décisions créatives éclairées. J'ai appris de mes erreurs, et considère chaque projet comme une opportunité d'apprendre et de grandir en tant que designer.

Bilan / analyse rétrospective

Ma période d'emploi chez Konix Interactive en tant que graphiste polyvalent a été extrêmement enrichissante et formatrice. J'ai consolidé mes compétences techniques en design graphique, développé mon sens de la créativité et acquis une précieuse expérience dans le secteur des jeux vidéo. Mon travail chez Konix Interactive a nécessité l'utilisation quotidienne de logiciels de design graphique tels que Adobe Photoshop, Illustrator et After Effects. J'ai non seulement utilisé ces outils pour la création de graphismes, de montages et d'animations, mais aussi pour la retouche d'images, la mise en page et l'exportation de fichiers pour différentes utilisations. J'ai pu me familiariser avec les différentes fonctionnalités de ces logiciels, optimisé mes flux de travail et découvrir des techniques et des astuces pour accélérer le processus de design. De plus, j'ai eu l'occasion de travailler sur une grande variété de projets, expérimentant ainsi différents styles de design, de formats et de supports. J'ai créé des visuels pour des sites web, des réseaux sociaux, des catalogues imprimés, des vidéos et des présentations. Chaque type de projet avait ses propres exigences et défis, et m'ont rendu plus polyvalent en tant que graphiste. En travaillant sur ces projets, j'ai mieux compris les besoins et les attentes des clients et des utilisateurs. J'ai appris à tenir compte de facteurs tels que la lisibilité, l'esthétique, la cohérence de la marque et l'expérience utilisateur lors de la conception de mes designs. Cela a nécessité une compréhension approfondie des principes du design graphique, tels que la hiérarchie visuelle, le contraste, l'équilibre, l'harmonie des couleurs et la typographie. En outre, j'ai collaboré avec d'autres professionnels du design et du marketing, qui ont partagé avec moi leurs expériences et leurs perspectives.

Ces échanges ont enrichi ma compréhension du design graphique, m'ont exposé à de nouvelles idées et approches, et m'ont aidé à améliorer la qualité de mon travail. Mon expérience chez Konix Interactive a été ainsi une occasion précieuse de renforcer mes compétences techniques en design graphique, de me confronter à des défis réels et variés, et de continuer à apprendre et à me développer en tant que designer. Ma capacité à travailler sous pression et à gérer plusieurs projets simultanément a été mise à l'épreuve et renforcée. L'industrie du commerce de gros est connue pour son rythme rapide et ses délais serrés. Je travaillais dans plusieurs projets à la fois, chacun ayant ses propres exigences et échéances. Au début, la gestion du temps et la priorisation des tâches étaient pour moi des défis. J'ai rapidement développé des stratégies pour gérer mon temps efficacement, éviter la surcharge de travail et respecter les délais.

J'ai utilisé des outils de gestion de projet comme ClickUp pour organiser mes tâches, suivre mon progrès et communiquer avec mon équipe. J'ai également adopté des techniques de gestion du temps. J'ai également appris à anticiper les problèmes et les retards. Par exemple, j'ai commencé à allouer plus de temps pour les révisions et les ajustements, car je me suis rendu compte que ces étapes prenaient souvent plus de temps que prévu. J'ai aussi tenu compte de facteurs tels que la complexité de la tâche, la nécessité de recherches ou d'apprentissages supplémentaires, et la possibilité d'imprévus ou de problèmes techniques lors de l'estimation du temps nécessaire pour un projet. En plus de la gestion du temps, j'ai également appris à gérer le stress et la pression.

Il était parfois difficile de faire face à la charge de travail, aux délais et aux attentes élevées, mais j'ai su rester calme et concentré, pris soin de ma santé mentale et physique, et chercher du soutien lorsque c'était nécessaire. Grâce à ces expériences, j'ai grandement amélioré ma capacité à gérer plusieurs projets simultanément, à travailler sous pression et à respecter les délais. Je suis devenu plus organisé, plus résilient et plus efficace dans mon travail, des compétences qui me seront certainement bénéfiques dans mes futurs rôles.

De plus, j'ai amélioré mes compétences en communication et en travail d'équipe. Dans mon rôle de graphiste chez Konix Interactive, il était crucial de communiquer efficacement avec différentes parties prenantes, notamment les collègues de mon équipe, les responsables de l'entreprise, les fournisseurs externes et parfois même les clients. Au début, la communication professionnelle était un défi pour moi, surtout lorsqu'il s'agissait de présenter mes idées et de recevoir des commentaires. Cependant, j'ai rapidement compris l'importance d'une communication claire et efficace pour la réussite des projets.

J'ai donc amélioré mes compétences en présentation, en argumentation et en écoute active. J'ai appris à structurer mon discours de manière logique, à utiliser un langage clair et concis, et à illustrer mes points avec des exemples visuels. J'ai aussi appris à gérer les objections et les critiques de manière constructive, en restant ouvert aux suggestions et en cherchant à comprendre le point de vue de l'autre personne. En outre, j'ai travaillé à améliorer mon travail d'équipe. Bien que le design graphique soit un travail solitaire, il nécessite aussi de collaborer avec d'autres personnes, pour comprendre les besoins et attentes des autres membres de l'équipe, expliquer son processus de travail et ses idées.

Pour cela, j'ai adopté des outils et techniques de collaboration, tels que les réunions de brainstorming, les plateformes de partage de fichiers et de communication comme Microsoft Teams, et les méthodes de gestion de projet agile. J'ai travaillé à développer des compétences interpersonnelles, comme l'empathie, la patience et l'écoute active, qui sont essentielles pour un travail d'équipe efficace. Mon expérience chez Konix Interactive m'a ainsi permis d'améliorer considérablement mes compétences en communication et en travail d'équipe. Cependant, il y a des domaines où je pense pouvoir encore progresser. L'univers du design graphique est en constante évolution, et de nouvelles techniques, technologies et tendances émergent constamment.

Pour rester compétitif dans ce domaine, il est crucial de continuer à apprendre. L'un des domaines que j'aimerais approfondir est la conception 3D. Bien que j'aie acquis une solide base dans les logiciels 2D tels que Photoshop et Illustrator, la conception 3D représente un domaine passionnant avec un potentiel créatif énorme. Les logiciels Blender et Cinema 4D permettent de créer mes images et animations favorites, et je compte améliorer mes compétences avec ces outils en autodidacte dans le futur. Dans le contexte de Konix Interactive, la maîtrise de la conception 3D pourrait me permettre de créer des modèles 3D de produits, qui pourraient être utilisés pour des visualisations interactives sur le site web de l'entreprise ou pour des démonstrations de produits en réalité virtuelle. Cela pourrait également me permettre de créer des animations 3D plus complexes pour les vidéos « packshot » de présentation de produits.

Enfin, je dois continuer à travailler sur mes compétences en gestion du temps. J'ai encore du mal à estimer le temps nécessaire pour réaliser une tâche, ce qui peut entraîner du stress et des retards. Pour améliorer cela, je prévois de suivre des formations en gestion du temps. En conclusion, bien que j'aie beaucoup appris et progressé au cours de mon emploi chez Konix Interactive, je sais que mon apprentissage est loin d'être terminé. J'ai hâte de continuer à apprendre et à évoluer en tant que designer, et je suis motivé par les opportunités et les défis que l'avenir me réserve.

TABLE 1 : L'ÉQUIPE DE KONIX

NOM	RÔLE
Tara Meleux	Rédactrice web
Renaud Brach	Managers des ventes
Pierre Berthou	Marketing Manager
Magdalena Bojanowski	Marketing Director
Sebastien Rams	General Manager
César Haddad	Opérateur caméra / Monteur / Motion Designer
Roberto Castilla Ramos	Commercial itinérant en Espagne
David Kam	Acheteur/Sourcing
Martin Guillemet	Graphiste polyvalent
Kunyu Qin	Acheteuse approvisionneuse
Jeremy Osmond	International business developer
Benoît Esquiva	Graphic designer
Robert Maloney	Sourcing Director
Axel Champion	Product development
Laurent Ringhausen	Directeur artistique
Joyce Sam	Contrôleurs de la qualité des produits
Kunyu Qin Luxly Inthira	Acheteuses approvisionneuses
Hugo De Almeida Auréli Roussel	Assistants marketing

CONCLUSION

L'expérience professionnelle acquise au sein de Konix Interactive a mis en lumière l'importance et la pertinence des enseignements théoriques reçus à l'école des Gobelins. Le bagage technique et artistique que j'ai acquis durant ma formation en tant que graphiste motion designer a joué un rôle déterminant dans ma capacité à accomplir les tâches qui m'ont été confiées et à m'adapter à l'environnement de travail. Les connaissances approfondies en logiciels de design et motion design, telles qu'Adobe After Effects, que j'ai acquises lors de ma formation, ont été essentielles pour la création d'éléments graphiques de qualité pour les produits Konix. De plus, les cours sur l'histoire de l'art et le sound design m'ont aidé à développer un sens esthétique et à prendre des décisions de design éclairées.

Cependant, ma formation à l'école des Gobelins n'a pas seulement été utile d'un point de vue technique. Les modules d'étude consacrés à la gestion de projet, à la communication et à la collaboration en équipe ont été tout aussi précieux. Ils m'ont préparé à travailler efficacement dans un environnement d'équipe et à communiquer mes idées de manière claire et convaincante. Pourtant, au-delà de l'excellence de la formation reçue, mon expérience chez Konix Interactive m'a fait prendre conscience des défis pratiques du monde professionnel. En particulier, j'ai eu du mal à estimer le temps nécessaire pour accomplir certaines tâches. L'auto-évaluation est un élément crucial du travail de graphiste, permettant de planifier efficacement le travail et de respecter les délais. C'est une compétence que je prévois d'améliorer à l'avenir, en tirant parti de mes expériences précédentes et en utilisant des outils de suivi du temps.