REPUBLIQUE DU SENEGAL



Un peuple – un but – une foi

Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de L'innovation Direction de l'Enseignement Supérieur Privé

Institut Supérieur d'Informatique



Rapport de stage de fin de cycle pour l'obtention de la Licence professionnelle en Multimédia

THEME:

Rôle de la couleur dans le domaine du multimédia

Présenté et soutenus par :

Sous la direction de :

Papa Alioune CISSE

Mr Mamadou L Diene Cisse

Année Académique: 2023 - 2024

Avant-Propos

Depuis sa création en 1991, l'Institut Supérieur d'Informatique (ISI) s'est imposé comme un pilier de l'enseignement supérieur, offrant une formation professionnelle de qualité dans les domaines de l'informatique et de la gestion. Avec plus de vingt ans d'expérience, ISI s'est engagé à former une nouvelle génération de professionnels compétents et innovants, prêts à relever les défis complexes du monde moderne.

Au sein de l'ISI, le département Informatique joue un rôle essentiel en proposant des filières spécialisées telles que Multimédia, les Réseaux et Systèmes Informatiques, la Maintenance Informatique, le Génie Logiciel et les Réseaux de Télécommunication. De même, le département de la gestion offre une gamme diversifiée de filières allant du Commerce International à la Gestion de Projet, en passant par la Banque Assurance Finance et la Finance et Comptabilité.

Dans le cadre de notre parcours académique au sein de l'ISI, nous avons choisi de nous spécialiser dans le domaine fascinant du Multimédia. À travers notre cursus, nous avons été confrontés à une diversité de sujets et de défis, mais aucun n'a autant captivé notre intérêt que le rôle de la couleur dans le domaine du multimédia

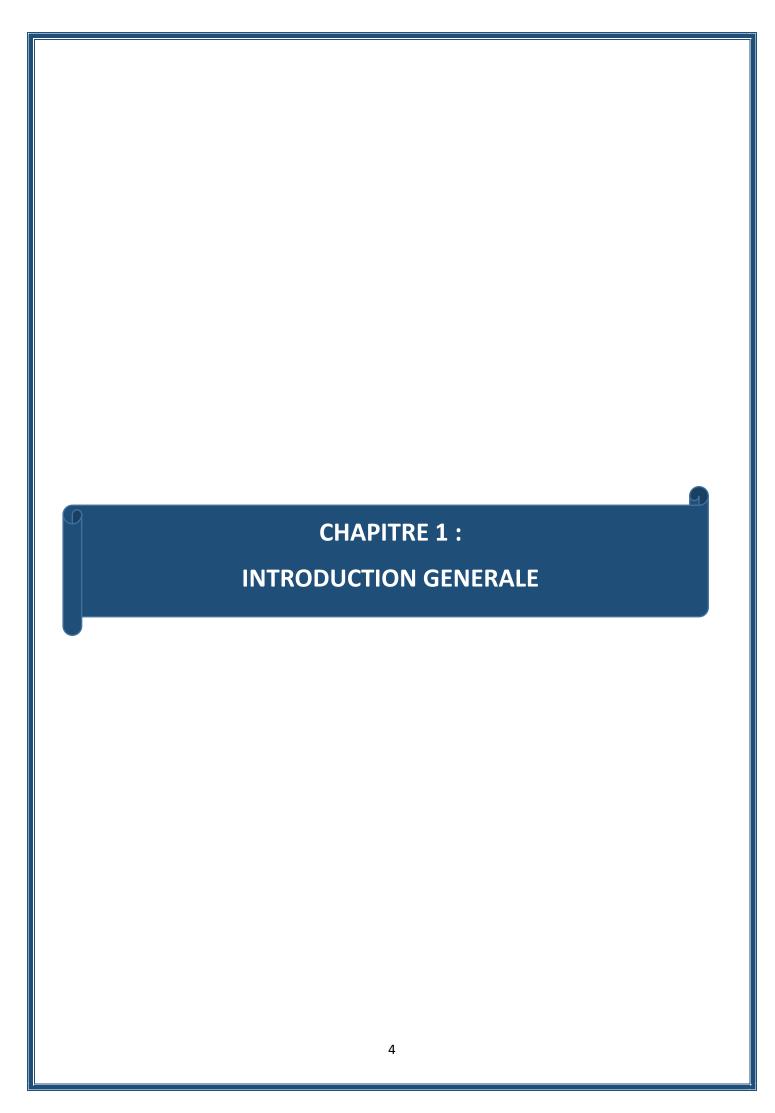
Ce rapport de stage constitue notre première incursion dans le monde professionnel, et nous sommes conscients des défis qui l'accompagnent. Notre sujet, « Rôle de la couleur dans le domaine du multimédia » explore le monde de la couleur qui joue un rôle crucial dans le multimédia en influençant la perception visuelle et émotionnelle des utilisateurs

À travers cette étude, nous espérons apporter une contribution significative à la compréhension de ce sujet complexe et en constante évolution. Nous tenons aussi à exprimer notre profonde gratitude envers nos enseignants, nos proches et toutes les personnes qui nous ont soutenus tout au long de ce processus. Leurs conseils, leurs encouragements et leur soutien indéfectible ont été d'une importance capitale dans la réalisation de ce travail.

Enfin, nous sollicitons de la part du jury chargé de l'évaluation de ce mémoire une certaine indulgence et une appréciation de nos efforts en tant que chercheurs novices dans le domaine de la recherche académique. Nous vous invitons à présent à vous plonger dans notre exploration sur le rôle de la couleur dans le domaine du multimédia

Sommaire:

Chapitre 1. Introduction generate
 1-1) Présentation de l'entreprise/organisation
Chapitre 2 : Travaux réalisés au cours du stage
 Travail 1: Confection de supports de communication Dépliant A4 sur 4 pages pour l'entreprise Kakemono pour l'entreprise Dépliant A5 sur 4 pages pour L'institut d'orthopédie Seyd Djamil (IOSD) Travail 2: Prototype d'interfaces d'applications mobiles Travail 3: Réalisations et montages vidéo Short vidéo pour l'entreprise modelsis Reportage sur le rôle de la couleur dans le domaine du multimédia pour le projet de fin cycle Outils/ technologies utilisés
Chapitre 3 : Conclusion générale : Bilan
1) Vérification des objectifs



1.1) Présentation de modelSis



ModelSis est une société de conseils et d'ingénierie informatique spécialisée dans la modélisation de procédures, la mise en place de systèmes d'information, et l'élaboration de stratégies. Elle ambitionne d'accompagner les entreprises publiques et privées ainsi que les organismes internationaux dans la conception, la réalisation, le suivi et l'évaluation de leurs projets de restructuration et de modernisation de leurs services, dans le cadre d'un partenariat qui se veut fécond et mutuellement avantageux.

La société dispose à cet effet d'un panel de cadres techniques de très haut niveau bénéficiant d'une expérience avérée dans des domaines aussi variés que la fiscalité, la douane, la collecte et l'analyse des données statistiques, la prévention et la gestion du risque, l'élaboration de plans stratégiques, la gestion administrative, et l'intégration économique.

1.2) Contexte

Dans le domaine du multimédia, qui englobe une variété de supports numériques comme les sites web, les applications, les vidéos, et les jeux interactifs, la couleur occupe une place centrale. Avec l'essor du numérique et l'augmentation du temps passé devant des écrans, les designers et créateurs de contenu ont pris conscience de l'importance de la couleur pour capter et maintenir l'attention des utilisateurs. Que ce soit dans l'interface d'un site web, l'atmosphère visuelle d'une publicité ou encore la cercle chromatique d'une application mobile, la couleur ne se limite pas à un aspect esthétique : elle influence la perception de l'information et l'expérience utilisateur. En fonction des cultures, elle peut également revêtir des significations différentes, ajoutant une dimension sociale et émotionnelle à la création de contenu multimédia.

Dans un contexte où les entreprises cherchent à se démarquer par leur identité visuelle et à rendre leurs produits plus engageants, la maîtrise de la couleur devient un outil stratégique. L'usage réfléchi de la couleur, tenant compte à la fois des aspects psychologiques, ergonomiques et culturels, permet d'améliorer la lisibilité des contenus, d'attirer l'attention sur des éléments importants, et de susciter des émotions chez le public.

1.3) Sujet du stage

Dans les interfaces numériques, comme les sites web ou les applications, la couleur guide l'utilisateur en mettant en avant les éléments interactifs ou en organisant les informations de façon claire. Utilisée efficacement, elle rend l'expérience plus intuitive et agréable, tout en créant une connexion émotionnelle avec le contenu.

Notre sujet « rôle de la couleur dans le domaine du multimédia », nous aide à mieux comprendre le principe de la couleur qui joue un rôle essentiel dans le multimédia, en influençant à la fois la perception visuelle et l'expérience des utilisateurs. Elle sert à attirer l'attention, à hiérarchiser les informations et à créer des émotions. Par exemple, des couleurs vives comme le rouge ou l'orange peuvent inciter à l'action, tandis que des tons plus doux, comme le bleu ou le vert, évoquent calme et sérénité.

Les couleurs aident aussi à structurer les informations en hiérarchisant les éléments. Dans une publicité ou une vidéo, des couleurs spécifiques peuvent mettre en avant les éléments importants, comme le produit lui-même ou un message clé. Une marque cohérente utilise souvent une palette de couleurs spécifique, ce qui rend ses contenus facilement reconnaissables.

Les téléspectateurs sont attirés par des contenus visuels qui leur semblent familiers, favorisant ainsi leur engagement. Le contraste des couleurs permet de rendre les éléments plus lisibles et accrocheurs, facilitant la compréhension rapide du contenu. Par exemple, des textes clairs sur un fond sombre ressortent davantage, ce qui capte plus facilement le regard et incite à lire ou regarder.

Des couleurs vives et contrastées comme le rouge, le jaune ou le bleu attirent naturellement l'œil et créent un point de focalisation. Par exemple, un bouton rouge vif dans une interface ou une miniature de vidéo très colorée capte l'attention de l'utilisateur dans un flux de contenus.

Les couleurs chaudes et les couleurs froides jouent un rôle important dans la manière dont un contenu est perçu et dans les émotions qu'il suscite.

- Les couleurs chaudes : Ce groupe comprend le rouge, l'orange et le jaune. Ces couleurs sont souvent associées à l'énergie, la chaleur, l'excitation, et parfois l'urgence. Elles attirent facilement l'attention, car elles rappellent des éléments naturels et stimulants comme le feu ou le soleil. Dans le multimédia, elles sont souvent utilisées pour inciter à l'action, mettre en avant un appel à l'action (CTA) ou créer une ambiance chaleureuse et accueillante. Elles fonctionnent bien pour attirer et engager, surtout dans des contextes dynamiques ou festifs.
- Les couleurs froides : Ce groupe inclut le bleu, le vert et le violet. Ces couleurs évoquent la sérénité, la stabilité, le calme et la fraîcheur, rappelant des éléments comme l'eau, la mer et la nature. En multimédia, les couleurs froides sont couramment utilisées pour créer une atmosphère apaisante ou de confiance, par exemple sur des sites ou applications de services professionnels ou de

santé. Elles sont parfaites pour des contextes où la tranquillité, le sérieux ou le professionnalisme sont recherchés.

Pour le mélange des couleurs, il existe deux types de mélange principaux en design : le mélange additif et le mélange soustractif.

1. Mélange additif (lumière)

En utilisant la lumière (comme dans les écrans), le mélange additif fonctionne en ajoutant des couleurs de lumière pour former d'autres couleurs. Les trois couleurs primaires utilisées sont le **rouge**, le **vert** et le **bleu** (modèle RVB) :

- Rouge + Vert = Jaune
- Rouge + Bleu = Magenta
- Vert + Bleu = Cyan
- Rouge + Vert + Bleu = Blanc

Le mélange additif est utilisé dans tout ce qui fonctionne avec des pixels lumineux, comme les écrans d'ordinateur, de télévision et les projecteurs.

2. Mélange soustractif (peinture ou encre)

Le mélange soustractif est utilisé pour les couleurs pigmentaires (comme les peintures et encres) et repose sur les trois couleurs primaires **cyan**, **magenta** et **jaune** (modèle CMJ ou CMJN avec le noir ajouté pour les nuances plus sombres) :

- Cyan + Magenta = Bleu
- Cyan + Jaune = Vert
- Magenta + Jaune = Rouge
- Cyan + Magenta + Jaune = Noir (ou une teinte sombre)

Exemples de mélanges de couleurs

Voici quelques exemples de mélanges de couleurs couramment utilisés en peinture ou design graphique :

La couleur aide aussi à renforcer l'identité visuelle d'une marque ou d'un produit en rendant un contenu immédiatement reconnaissable.

1.4) Objectifs du stage et du projet de fin de cycle

Objectif 1:

Dans le cadre de ce stage en tant que créateur de contenu vidéo, infographiste et UX/UI designer, nous mettrons pleinement à profit les compétences acquises en multimédia pour soutenir et enrichir les projets de l'entreprise. En appliquant notre savoir-faire en réalisation vidéo, en création graphique et en design d'interfaces, nous concevrons des supports de communication à la fois esthétiques et adaptés aux besoins de l'entreprise. Ce stage sera l'occasion de produire des vidéos engageantes, des infographies percutantes et des interfaces utilisateur intuitives, permettant ainsi de renforcer l'impact visuel et l'accessibilité des contenus proposés.

En intégrant l'équipe, nous serons également amenés à collaborer étroitement avec d'autres services, à affiner notre sens de l'organisation, et à répondre aux objectifs spécifiques de chaque projet. Notre rôle en tant que stagiaire créateur de contenu vidéo, infographiste et UX/UI designer sera de contribuer activement à la cohérence visuelle de l'entreprise, en apportant des idées nouvelles et en optimisant chaque production pour offrir une expérience utilisateur de qualité.

Objectif 2:

Nous allons réaliser une vidéo pour le projet de fin de cycle qui explique le rôle essentiel de la couleur dans le domaine du multimédia. Cette vidéo mettra en lumière l'impact de la couleur sur la perception visuelle, la manière dont elle influence les émotions et son rôle crucial dans la navigation et l'organisation de l'information. À travers des exemples concrets et des illustrations visuelles, nous démontrerons comment la couleur peut améliorer l'expérience utilisateur et renforcer l'identité visuelle des marques dans divers supports numériques, tels que les sites web, les applications et les productions audiovisuelles.

Pour réaliser cette vidéo, nous aurons à faire :

Recherche et documentation: Rassembler des informations et des exemples concrets sur l'importance de la couleur dans le multimédia (sites web, applications, vidéos).

Rédaction du script : Rédiger un script clair et concis qui explique le rôle de la couleur, ses effets psychologiques et son utilisation stratégique.

Création du story-board : Établir un story-board pour visualiser le déroulement de la vidéo et organiser les séquences.

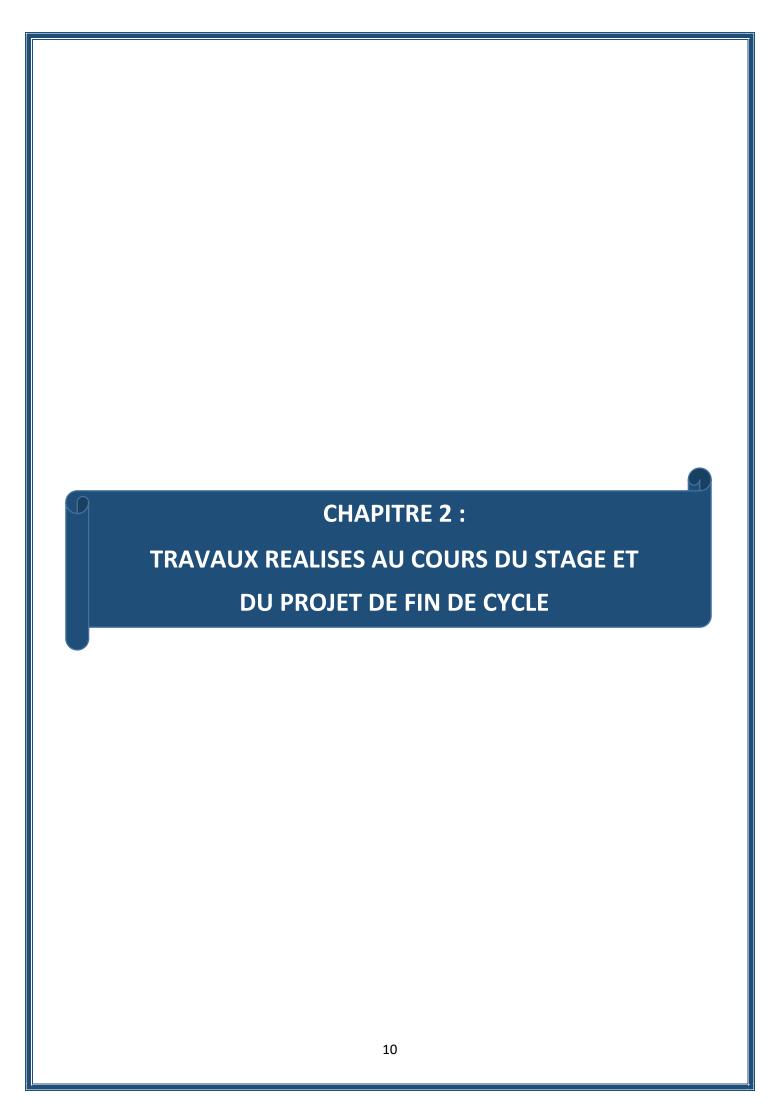
Conception visuelle : Choisir et préparer les illustrations, animations ou exemples visuels qui accompagnent le script (exemples de sites, palettes de couleurs, effets de couleur sur l'émotion).

Enregistrement de la voix off : Réaliser l'enregistrement de la narration qui accompagne les visuels.

Montage vidéo: Assembler les séquences visuelles, les animations, les textes et la voix off dans un logiciel de montage vidéo.

Ajout de musique et d'effets sonores : Sélectionner et intégrer une bande-son et des effets sonores adaptés pour renforcer l'impact émotionnel.

Révision et ajustements : Faire une relecture et un ajustement final du montage, en s'assurant que le message est clair et cohérent.



A- Travaux réalisés

Travail 1: Confection de supports de communication

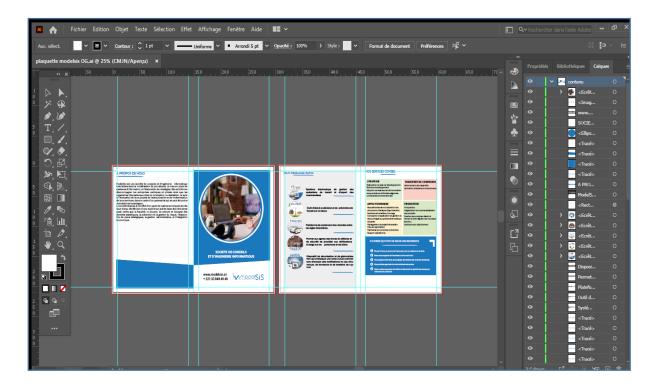
1) Dépliant A4 sur 4 pages pour l'entreprise



Pour la réalisation du dépliant A4 de 4 pages de ModelSis, nous avons choisi une palette de couleurs qui reflète l'identité visuelle de l'entreprise et renforce l'impact du message. Les couleurs principales, inspirées de la charte graphique de ModelSis, jouent un rôle clé dans la communication des valeurs de l'entreprise : des tons bleus ont été utilisés pour symboliser la confiance, le professionnalisme et la stabilité, tandis que des touches de couleurs plus chaudes comme le jaune et l'orange apportent dynamisme et modernité, invitant à la découverte des services.

Chaque page du dépliant a été pensée pour guider le lecteur de façon fluide, avec des couleurs utilisées pour structurer les sections, attirer l'attention sur des points importants et rendre la lecture agréable. Ces choix de couleurs contribuent non seulement à l'harmonie visuelle du dépliant, mais renforcent également la mémorisation de l'identité ModelSis, créant ainsi un support à la fois esthétique et impactant, en parfaite adéquation avec l'image de l'entreprise.

Vu sur Adobe Illustrator:



2) Kakemono pour l'entreprise

Nous avons réalisé un kakemono conçu pour capter l'attention et véhiculer efficacement les valeurs de l'entreprise lors d'événements ou de présentations. En utilisant Adobe Illustrator, nous avons commencé par une mise en page verticale adaptée aux dimensions du kakemono, en priorisant les éléments clés pour une lecture rapide et percutante.

Le design intègre le logo de ModelSis et des icônes symbolisant l'entreprise. Nous avons opté pour une palette de couleurs en cohérence avec l'identité visuelle de l'entreprise : des tons bleus pour inspirer confiance et stabilité, accompagnés de touches de couleurs vives pour attirer le regard sur les informations essentielles.



3) Dépliant A5 sur 4 pages pour L'institut d'orthopédie Seydi Djamil (IOSD)



Pour l'Institut d'Orthopédie Seydi Djamil, nous avons conçu un dépliant au format A5, plié en 4 pages, en utilisant Adobe Illustrator. La structure a été soigneusement pensée pour que chaque section du dépliant soit claire et informative, de manière à offrir aux lecteurs une présentation complète et intuitive de l'institut.

Pour les éléments visuels, nous avons intégré des images illustratives du plan de construction, afin de rendre le contenu à la fois accueillant et professionnel. La couleur verte a été choisie comme couleur principale pour ce dépliant, car elle symbolise le bienêtre, la santé et l'espoir – des valeurs directement associées aux soins et à la guérison en orthopédie. En utilisant différentes nuances de couleur, nous avons également pu structurer les informations, en attirant l'attention sur les points importants tout en favorisant un sentiment de calme et de confiance.

Vu sur Adobe Illustrator:



Travail 2: Prototype d'interfaces d'applications mobiles



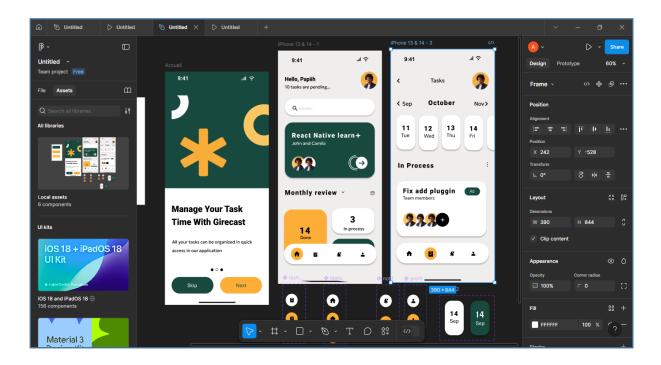
Nous avons réalisé l'interface d'une application mobile de gestion des tâches, en mettant l'accent sur une navigation intuitive et un design épuré. Pour améliorer l'expérience utilisateur, nous avons utilisé des couleurs stratégiques : le **jaune** a été choisi car cette couleur attire facilement l'attention et incite à l'action rapide. Le **vert foncé** renforce un sentiment de stabilité et de satisfaction. Ce choix de couleurs permet non seulement d'apporter un repère visuel clair, mais aussi de créer une ambiance à la fois dynamique et apaisante pour encourager l'utilisateur à gérer ses tâches efficacement. Voir la présentation ci-après...







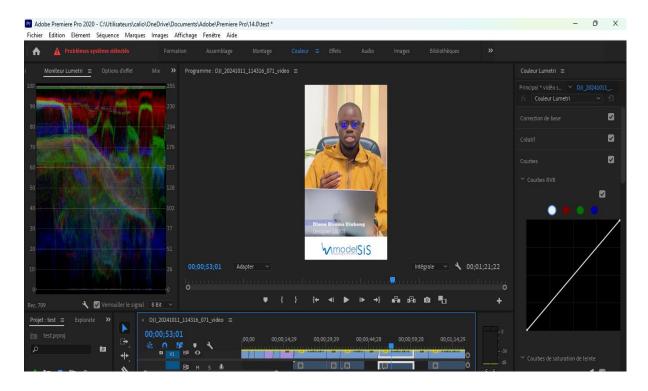
Vu sur Figma:



Travail 3: Réalisations et montages vidéo

1) Short vidéo pour l'entreprise modelsis

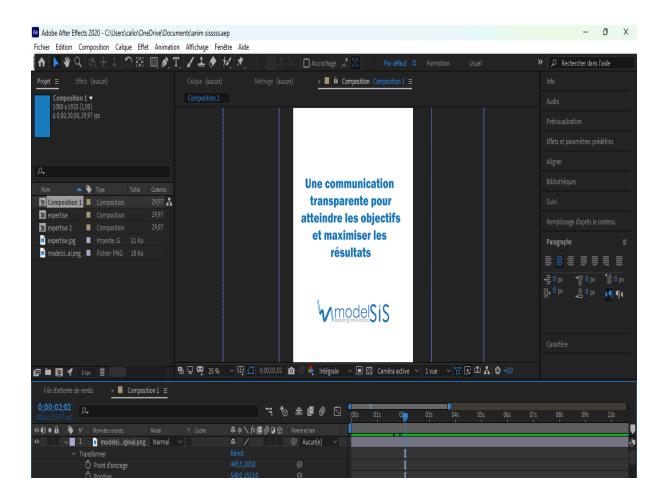
Nous avons réalisé une courte vidéo de présentation pour notre entreprise, Modelsis, qui met en valeur notre expertise et notre savoir-faire. Dans cette vidéo, un soin particulier a été apporté à l'étalonnage des couleurs, pour créer une atmosphère visuelle qui reflète parfaitement l'identité de Modelsis.



L'étalonnage des couleurs est une étape cruciale qui consiste à ajuster et harmoniser les teintes, les contrastes et la luminosité de chaque plan pour garantir une cohérence visuelle. Dans notre vidéo, nous avons opté pour des tons chaleureux et modernes, symbolisant l'innovation et la rigueur qui caractérisent notre entreprise. Ce choix chromatique permet de rendre chaque séquence plus impactant, tout en transmettant une ambiance professionnelle et accueillante.

Pour les besoins de notre vidéo de présentation, nous avons intégré des animations de texte dynamiques afin de fluidifier les transitions entre les différents intervenants. Ces animations permettent d'introduire chaque participant de manière élégante et rythmée, tout en apportant une touche de modernité à la vidéo.

Vu sur Adobe After Efect:



Chaque transition a été soigneusement pensée pour maintenir l'attention du spectateur et créer un flux visuel harmonieux. Ces effets de texte renforcent le message de chaque intervenant, ajoutant de la clarté et un aspect visuel attractif qui reflètent l'image professionnelle et innovante de Modelsis.

2) Reportage sur le rôle de la couleur dans le domaine du multimédia pour le projet de fin cycle

Scénario de la vidéo

Titre de la vidéo : L'art de de la couleur : Rôle de la couleur dans le domaine du multimédia

Introduction:

La vidéo s'ouvre sur une série de plans rapides montrant des écrans d'ordinateur, des tablettes, des smartphones, et des écrans de télévision. Une voix-off engageante introduit le sujet en soulignant l'importance de la couleur dans notre expérience quotidienne du multimédia.

Voix-off

Acte 1: Théorie des couleurs

La vidéo passe ensuite à une explication des principes de base de la psychologie des couleurs. Des animations illustratives mettent en évidence les associations émotionnelles et culturelles courantes avec différentes couleurs. Des exemples concrets montrent comment les concepteurs utilisent ces connaissances pour influencer les réactions des spectateurs.

Voix-off

Acte 2: L'Utilisation des Couleurs dans le Design web

Le deuxième acte se concentre sur l'application pratique de la théorie des couleurs dans le design web. Des exemples de sites web, d'applications et de vidéos sont présentés pour illustrer comment les concepteurs choisissent et harmonisent les palettes de couleurs pour transmettre des messages spécifiques et créer des atmosphères particulières.

Voix-off

Acte 3: La Colorimétrie et l'Étalonnage

Visuel : Comparaison d'une séquence avant et après l'étalonnage des couleurs pour montrer l'impact visuel de la colorimétrie.

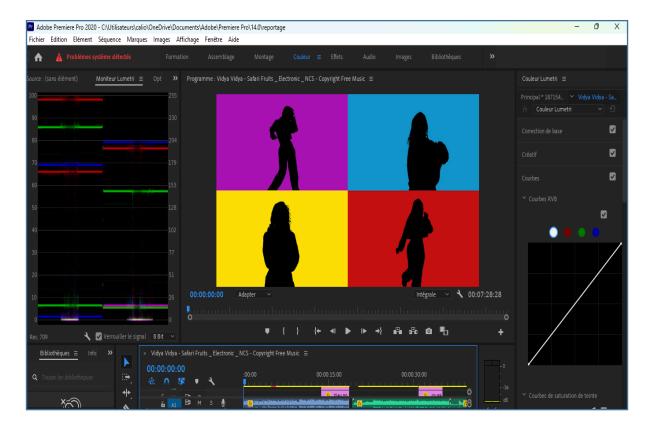
Voix-off

Conclusion:

La vidéo conclut sur une note inspirante, soulignant l'importance continue de la couleur dans le domaine du multimédia et encourageant les spectateurs à approfondir leur compréhension de cet aspect essentiel de la conception.

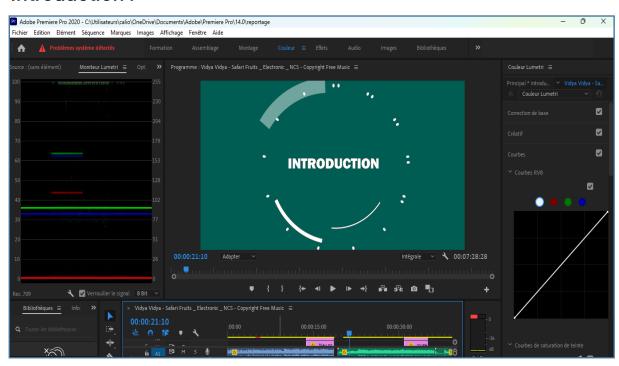
Montage de la vidéo

Générique de début ; Titre : l'art de la couleur



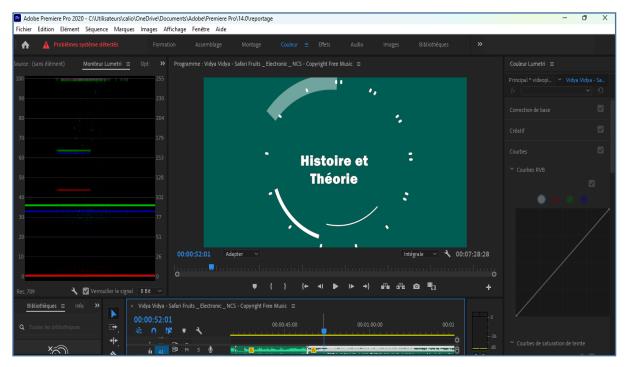
Succession d'images et de vidéos mettant en lumière la couleur dans le domaine du multimédia

Introduction:



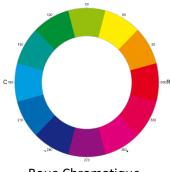
Ici on parle de l'impact de la couleur sur les contenus numériques (site web, applications mobiles, support visuels, jeux vidéo, films etc.) tout en défilant des images et vidéos pour illustration

Histoire et théorie :

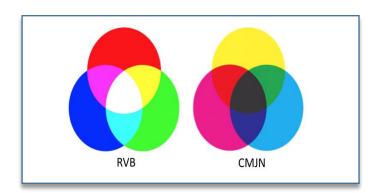


Dans cette partie, on explique comment la couleur est utilisée pour exprimer des émotions et communiquer des messages. On peut prendre l'exemple du rouge qui peut évoquer urgence et passion ainsi que le bleu qui peut évoquer tranquillité et confiance.

On peut aussi parler des roues chromatiques basés sur du RVB ou CMJN (Voir image ciaprès)

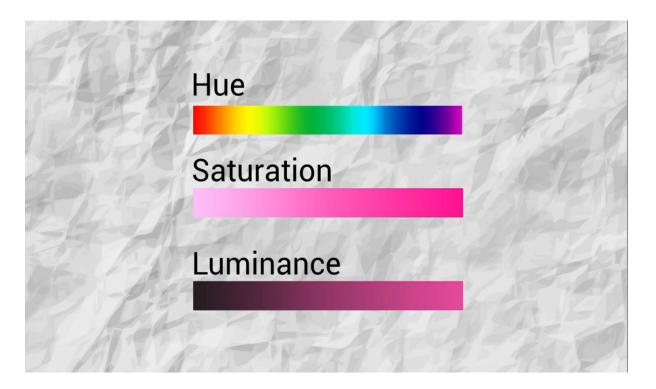


Roue Chromatique

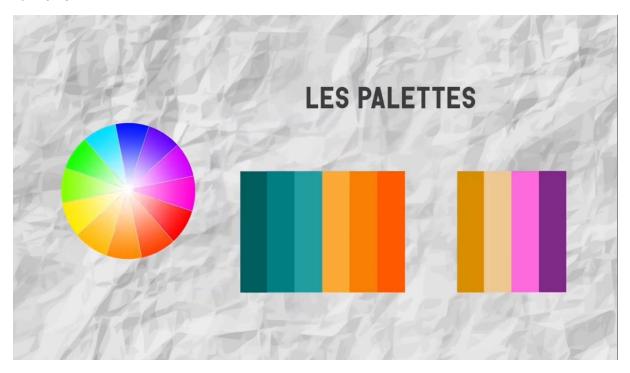


On peut définir les couleurs en plusieurs types comme :

- Le **Hue** qui qui est la teinte de couleur
- La **Saturation** qui est l'intensité de la couleur qui nous permet de choisir des tons plus ou moins vif.
- La Luminance qui définit le taux de luminosité



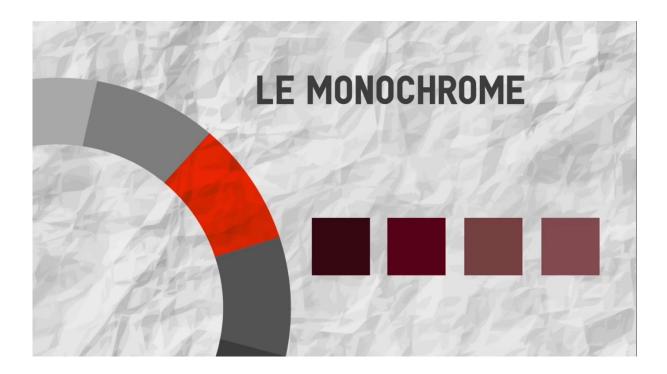
On a aussi les palettes qui sont des combinaisons de couleurs qui permettent d'avoir une belle harmonie.



En vidéo, les combinaisons de couleurs sont choisies pour attirer l'attention, transmettre des émotions et accentuer le message visuel.

Il existe quatre principales combinaisons de couleurs souvent utilisées :

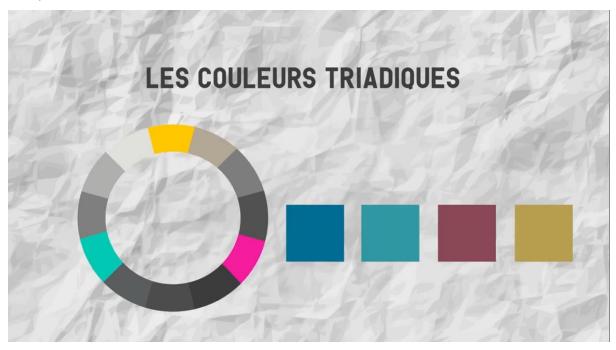
Couleurs monochromatiques : il s'agit ici de se concentrer sur une teinte unique que l'on va faire varier avec plusieurs saturations et luminances



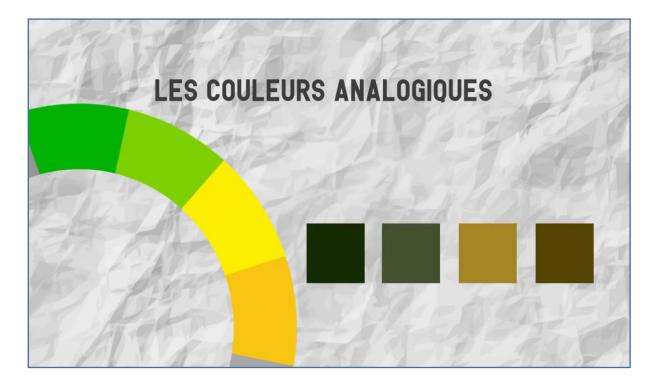
Couleurs complémentaires: Ce sont des couleurs qui se trouvent directement à l'opposé l'une de l'autre sur la roue chromatique permettant de créer un fort contraste dans une image.



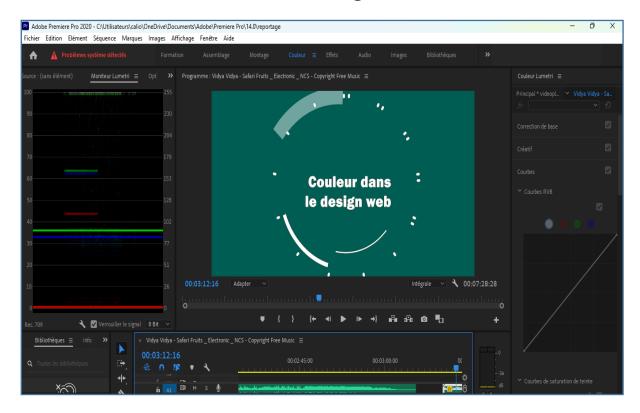
Couleurs triadiques : Ici on se concentrer sur un triangle avec des couleurs qui sont à même distance les unes des autres sur notre roue chromatique permettant de créer une palette diversifiée



Couleurs analogiques : très souvent utilisées en étalonnage, c'est l'association de trois à cinq couleurs placées les unes à côté des autres sur la roue, permettant de créer un sentiment d'unité dans l'image.



Utilisation des couleurs dans le design web/mobile



La couleur joue un rôle crucial dans le design web et mobile pour l'esthétique, l'expérience utilisateur (UX) et l'interface utilisateur (UI) ; elle transmet une ambiance et renforce l'identité de marque. Elle sert à hiérarchiser les informations en différentiant les éléments principaux (comme les titres et les boutons) des éléments secondaires

Une palette de couleurs bien pensée apporte une cohérence visuelle sur tout le site ou l'application, renforçant la fluidité de l'expérience utilisateur.

La couleur dans le design web et mobile ne se limite pas à l'apparence, elle influence la perception, oriente l'utilisateur et contribue à une expérience immersive, accessible et engageante.

La Colorimétrie et l'Étalonnage:

La colorimétrie et l'étalonnage sont des techniques utilisées dans les domaines de la vidéo, de la photographie et du design pour garantir une qualité visuelle optimale et une cohérence des couleurs.

Colorimétrie:

Les modèles comme **RVB** (Rouge, Vert, Bleu) pour les écrans ou **CMJN** (Cyan, Magenta, Jaune, Noir) pour l'impression définissent comment les couleurs sont créées et combinées.

La colorimétrie tient compte de la sensibilité de l'œil humain à différentes longueurs d'onde, expliquant pourquoi certaines couleurs paraissent plus vives que d'autres. Elle est utilisée pour calibrer les appareils (caméras, moniteurs) et assurer une reproduction fidèle des couleurs.

Etalonnage:

L'étalonnage est le processus d'ajustement des couleurs dans une vidéo ou une image pour atteindre un rendu cohérent, esthétique et conforme à l'intention artistique. Elle permet de :

- Corriger les dominantes de couleur causées par des sources lumineuses différentes (ex. : lumière naturelle vs lumière artificielle) grâce à la balance des couleurs
- Ajuster les niveaux de rouge, vert et bleu pour un contrôle précis de l'image grâce à la courbe de couleurs
- Ajouter des filtres ou des tons spécifiques pour renforcer l'identité visuelle grâce aux effets créatifs

B- Outils/technologies utilisés

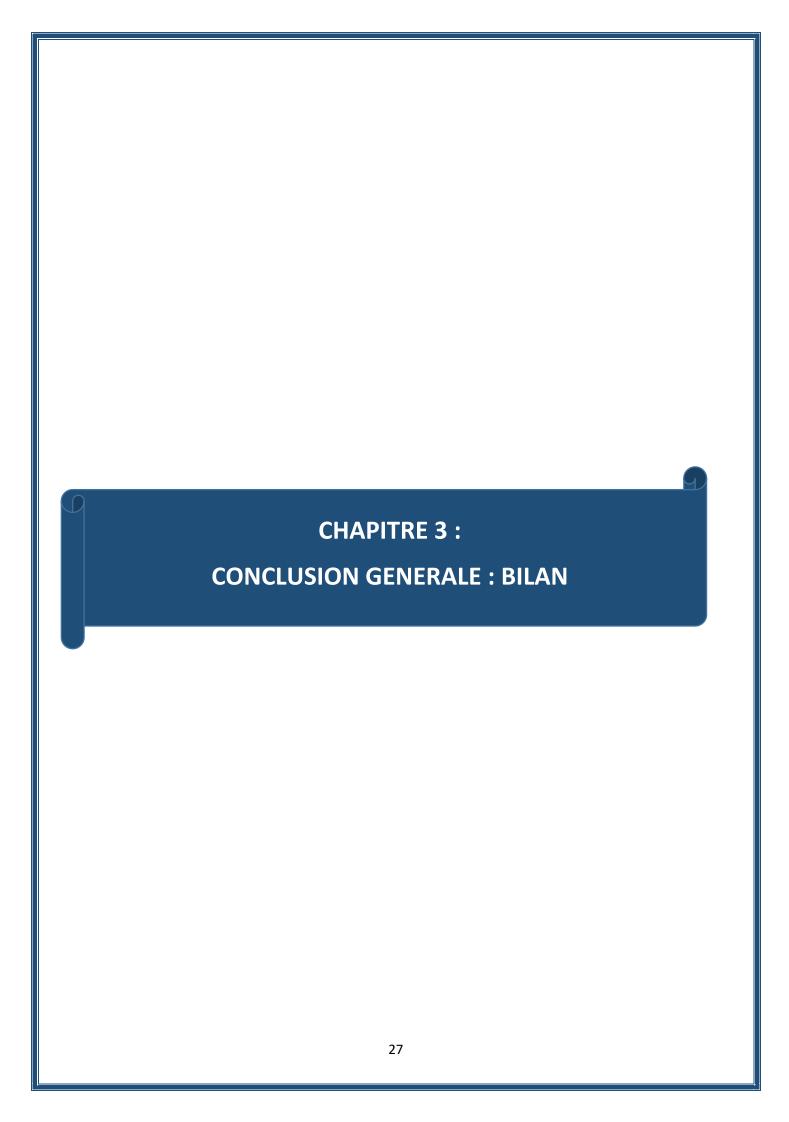
Adobe Illustrator est un logiciel de création de graphique vectorielle qui fait partie de la gamme Adobe et peut être utilisé indépendamment ou en complément de Photoshop offrant ainsi des outils de dessin vectoriel puissants.

Figma est un éditeur de graphiques vectoriels et un outil de prototypage. Il est principalement basé sur le web, avec des fonctionnalités hors ligne supplémentaires activées par des applications de bureau pour macOS et Windows.

Adobe première pro, anciennement appelé Adobe première, est un logiciel de montage vidéo. Il est intégré aux versions production premium et master de la créative suite.

Adobe After effect est un logiciel, à l'origine, de montage vidéo qui est devenu par la suite un outil de composition et d'effets visuels, pionnier de l'animation graphique sur ordinateur personnel et est édité par la société Adobe Systems.

Adobe Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur lancé en 1990 puis en 1992 pour les systèmes d'exploitations macOS et Windows.



1) Vérifaction des objectifs

Objectif du stage:

Dans ce stage, nous avons eu à mettre en pratique nos compétences en création de contenu vidéo, en infographie et en Ux design tout en collaborant avec divers acteurs de l'entreprise afin d'accumuler expériences nécessaire en entreprise.

Objectif 1: Atteint

En intégrant l'entreprise, nous avons pu réaliser une vidéo de présentation de l'entreprise et des supports de communication ainsi que quelques prototypes d'interface de sites web et d'applications mobile.

Objectif 2: Atteint

Nous avons pu réaliser un reportage sur le rôle de la couleur dans le domaine du multimédia. Grâce aux différents actes de la vidéo, nous avons pu expliquer l'importance de la couleur dans ce monde numérique et comment elle a pu renforcer l'expérience utilisateur et l'identité visuelle des marques dans divers supports numériques, tels que les sites web, les applications et les productions audiovisuelles.

2) Intérêts personnel

Ce stage en entreprise nous a permis d'avoir une opportunité précieuse de mettre en pratique nos apprentissages. Mon principal intérêt réside dans la possibilité d'appliquer mes connaissances théoriques à des situations réelles, tout en découvrant les coulisses du fonctionnement d'une entreprise.

Ce stage m'a permis de développer mes compétences techniques et organisationnelles, mais également de mieux comprendre les attentes du monde professionnel. Travailler au sein d'une équipe expérimentée est pour moi une chance d'apprendre, d'échanger et de m'inspirer des méthodologies employées.

Un stage en entreprise est bien plus qu'une étape dans mon parcours : c'est une expérience enrichissante qui allie apprentissage, mise en pratique et croissance personnelle.

3) Intérêts pour l'entreprise

On a eu à apporter une contribution utile aux projets de l'entreprise, tout en enrichissant nos connaissances pratiques grâce aux défis et opportunités qu'elle offre. Cette expérience sera mutuellement bénéfique : elle nous permettra de grandir en tant que futur professionnel, tout en apportant notre enthousiasme, notre curiosité et notre implication à cette organisation.

Bibliographie

- **↓** Itten, J. (1961). *The Art of Color*.
 - Ouvrage fondamental sur la théorie des couleurs, il explique les interactions entre les couleurs et leur rôle dans la création artistique, incluant des applications pertinentes pour le multimédia.
- ↓ Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). Graphic Design: The New Basics.
 Ce livre introduit les bases du design graphique, avec un chapitre dédié à la couleur et son rôle essentiel dans les supports numériques et interactifs.
- Littude détaillant comment les couleurs influencent l'engagement et les émotions des utilisateurs dans le design numérique.
- **Ware, C. (2013).** *Information Visualization: Perception for Design*. Ce livre analyse comment les choix de couleur affectent la clarté et l'efficacité des visualisations d'information, un domaine crucial en multimédia.

Webographie

- Adobe Color "Color Theory Basics" https://color.adobe.com/create
- Open classroom https://openclassrooms.com/fr
- **↓ Tuts+ "How to Use Color in Design: The Fundamentals"**https://design.tutsplus.com/articles/how-to-use-color-in-design-the-fundamentals--cms-35390
- ♣ Dribble https://dribbble.com/shots/20836166-Veritas-Admin-Dashboard-Analytics-UX

Remerciements

Après avoir rendu grâce à Dieu, je tiens à exprimer ma profonde gratitude envers toutes les personnes qui ont contribué à mon parcours et m'ont soutenu tout au long de cette expérience enrichissante.

Tout d'abord, je remercie mon père, **Serigne Mansour Cisse**, et ma mère, **Fatou Kane Seck**, pour leur amour inconditionnel, leur soutien constant et les valeurs qu'ils m'ont transmises. Vous êtes ma source d'inspiration et ma plus grande force.

Je suis également reconnaissant envers les professeurs de l'Institut Supérieur d'Informatique (ISI), qui ont partagé avec moi leur savoir, leur expertise et leur passion pour la discipline. Grâce à vous, j'ai pu poser les bases solides de mon apprentissage et nourrir mon ambition.

Un remerciement particulier à mon encadreur, **Monsieur Mamadou Lamine Diene Cisse**, pour son accompagnement, ses conseils précieux et sa bienveillance tout au long de ce projet. Votre disponibilité et vos encouragements ont été déterminants dans la réussite de cette étape.

Enfin, je tiens à remercier chaleureusement tout le corps personnel de l'entreprise **Modelsis**. Vous m'avez accueilli avec professionnalisme et m'avez permis de m'intégrer dans un environnement de travail dynamique et motivant. Vos enseignements et votre collaboration ont été une expérience marquante pour moi.

À chacun d'entre vous, merci du fond du cœur pour votre contribution et votre soutien. Vous avez tous joué un rôle clé dans la réalisation de de ce rapport de stage de fin de cycle.

Glossaire

Colorimétrie

Science qui étudie les propriétés et les mesures des couleurs. Elle est utilisée dans de nombreux domaines, comme le multimédia, pour garantir une reproduction fidèle des couleurs.

Étalonnage

Processus d'ajustement des couleurs dans une vidéo ou une image pour garantir une cohérence visuelle et un rendu esthétique optimal.

Contraste

Différence visuelle entre deux couleurs ou deux éléments. En design multimédia, il est crucial pour améliorer la lisibilité et attirer l'attention.

Palette de couleurs

Ensemble de couleurs prédéfinies utilisées dans un projet multimédia pour maintenir une cohérence visuelle et une identité graphique.

Couleurs primaires (RVB)

Les couleurs rouge, vert et bleu, utilisées en synthèse additive pour la création de toutes les autres couleurs dans les écrans numériques.

Synthèse additive

Technique utilisée dans les écrans numériques où les couleurs sont créées en combinant des faisceaux de lumière rouge, verte et bleue.

Couleurs complémentaires

Paires de couleurs qui se trouvent à l'opposé l'une de l'autre sur le cercle chromatique. Elles sont utilisées pour créer des contrastes dynamiques et équilibrés.

Psychologie des couleurs

Étude de l'impact des couleurs sur les émotions et les comportements humains. Elle joue un rôle clé dans le design multimédia pour influencer l'expérience utilisateur.

UX/UI (Expérience utilisateur/Interface utilisateur)

Ensemble des pratiques et principes visant à rendre un site web ou une application esthétique, fonctionnel et agréable à utiliser. Les couleurs y jouent un rôle central.

Branding

Processus de création et de gestion de l'identité visuelle d'une marque, où la couleur est un élément clé pour transmettre des valeurs et créer de la reconnaissance.

Modèle CMJN

Système de couleurs utilisé en impression, basé sur le cyan, le magenta, le jaune et le noir pour produire des images en haute qualité.

Hiérarchie visuelle

Organisation des éléments d'un visuel pour guider l'œil de l'utilisateur, souvent grâce aux contrastes, aux tailles et à l'utilisation stratégique des couleurs.

Balance des blancs

Ajustement des niveaux de couleur dans une image ou une vidéo pour que les tons blancs apparaissent naturels dans différentes conditions d'éclairage.

Saturation

Intensité ou pureté d'une couleur. Une saturation élevée rend une couleur vive, tandis qu'une saturation faible la rend plus terne ou pastel.

Harmonie des couleurs

Association de couleurs qui crée un équilibre visuel agréable et cohérent, souvent basé sur des principes comme les couleurs analogues ou triadiques.

♣ Accessibilité des couleurs

Concept qui vise à concevoir des contenus visuellement accessibles, même pour les personnes ayant des déficiences visuelles comme le daltonisme.