



UNIVERSITE D'ABOMEY-CALAVI
INSTITUT NATIONAL DES METIERS
D'ARTS D'ARCHEOLOGIE ET DE LA
CULTURE (INMAAC)



MEMOIRE DE LICENCE PROFESSIONNELLE

FILIERE: ARTS PLASTIQUES

**LE GRAPHISME DANS LES ENTREPRISES DE COMMUNICATOIN AU
BENIN : CAS DE SYRLEX COMPANY ET GO DIGITAL**

Réalisé par :
Sèhomi Lucrèce Nina TCHEFFA

Sous la direction de :
Didier Marcel HOUENOUE
Professeur Titulaire des Universités/CAMES

Soutenu le : 04 Octobre 2021

Année académique : 2020-2021

Sommaire

Résumé.....	Pages 03
Introduction.....	Page 04
<u>Chapitre 1^{er}</u> : Présentation du cadre théorique et méthodologique.....	Page 05
1. Justification du sujet.....	Page 05
2. Etat de la question.....	Page 06
3. Problématique du sujet.....	Page 07
4. Objet de l'Etude.....	Page 08
5. Hypothèses de recherche.....	Page 08
6. Clarification des termes clés.....	Page 09
<u>Chapitre 2^{ème}</u> : Syrlex Company, une entreprise de communication et Go Digital, une entreprise numérique à portée de main.....	Page 10
1. Historique de l'entreprise SYRLEX COMPANY.....	Page 10
2. Organigramme et personnel.....	Page 10
3. Activités.....	Page 10
4. Historique de l'entreprise GO DIGITAL	Page 10
5. Organigramme et personnel.....	Page 10
6. Activités.....	Page 10
<u>Chapitre 3^{ème}</u> : Ressources humaines en graphisme dans les deux entreprises, travaux réalisés apports des graphistes professionnels à l'amélioration de la communication chez Syrlex Company et Go Digital	
1. Les Ressources humaines en graphisme dans les deux entreprises	
2. Travaux réalisés par les deux entreprises	
3. Travaux réalisés par SYRLEX COMPANY	
4. Travaux réalisés par GO DIGITAL	
5. L'Apports de Graphistes professionnels à l'amélioration de la communication chez Syrlex Company et Go Digital	
Conclusion	
Annexe	

J'exprime ma profonde gratitude :

- A ma mère Victoire GHANHOU
- A mon père TCHEFFA G. Didier
- A mon Professeur Monsieur HOUNPKATIN Philémon

A toute ma famille pour leur soutien tout au long de mon parcours universitaire.

Ce travail est l'accomplissement de vos vœux et le fruit de votre soutien infaillible,

Merci d'être toujours à mes côtés.

Remerciements

- A Monsieur Didier HOUENOUDE notre maître de mémoire. En dépit de vos nombreuses occupations, vous avez pris le temps de nous suivre dans l'avancée de nos recherches pour la réussite de ce travail. Ce fut un honneur de travailler sous votre houlette, votre concision et votre rigueur qui, couplées de votre grande simplicité, ont fait de la rédaction de ce mémoire une expérience agréable et enrichissante. Soyez assuré de notre profonde gratitude.
- Aux honorables Président et Membres de jury. Vous avez bien voulu sacrifier de vos précieux temps pour m'écouter et apprécier ce travail. Veuillez accepter l'expression de ma sincère gratitude.
- Aux différents professeurs dont nous nous sommes rapprochés et qui nous ont instruits et à tout le personnel de l'INMAAC pour les sacrifices consentis à notre formation. Nous vous remercions de votre sollicitude.
- A tout le personnel de Syrlex Company et de Go Digital. Nous vous remercions pour votre assistance et la bonne ambiance de travail dans laquelle nous avons collaborés.
- A tous ceux qui m'ont aidée de diverses manières. Merci à vous.

Résumé

Le Graphisme est un domaine de création né de l'essor et du développement des applications de l'informatique dans différents secteurs. L'intérêt de ce sujet, sur le plan scientifique se rapporte à ce que le graphisme qui est supposée préparer les professionnels au traitement des images se répand de plus en plus dans l'environnement médiatique, sans que les pratiquants ne puissent disposer d'une formation professionnelle formelle. Il serait donc pertinent dans le cadre de cette étude d'inventorier les structures susceptibles de suppléer aux formations à partir de curricula officiels bien établis.

Ce travail de recherche s'est opéré selon une méthodologie bien simple.

Cette recherche nous a conduits dans des bibliothèques comme celle de l'EPA à Porto-Novo et dans des centres de recherche sur le campus d'Abomey-Calavi. Nous avons également recherché des documents utiles sur internet, à Syrlex Company et à GoDigital. Certaines personnes ressources ont été aussi consultées.

Au bout de la recherche, un plan en trois chapitres a été adopté :

Dans le premier chapitre avons présenté le cadre théorique de l'étude constitué de la justification du choix du sujet, d'un état de la question sur la formation des graphistes, du contexte de production, de la problématique du sujet et des hypothèses de recherches associées à une clarification des termes clés. Ensuite, nous avons présenté Syrlex Company et GoDigital dans le deuxième chapitre, les ressources humaines dans les deux entreprises, les travaux réalisés dans les deux entreprises ont été présentés, et enfin les apports des graphistes professionnels dans les deux entreprises au chapitre trois.

INTRODUCTION

Le XXI^{ème} est considéré comme celui de la révolution technologique. Par révolution technologique, l'on entendra naissance de nouvelles disciplines scientifiques notamment l'informatique. Cette science nouvelle constituera la base du développement de nombreuses autres. Dans sa définition la plus élémentaire l'informatique se définit comme une théorie de traitement de l'information. Au fil des siècles cette dernière s'est transmise par divers moyens tels que la parole, l'écriture, la gestuelle etc. Mais aucuns de ces derniers n'a su mieux transcender le temps que l'image. L'image constitue un ensemble de forme et de couleur faisant preuve d'une certaine valeur esthétique, avec pour objectif de faire passer un message. Elle peut être créée par divers processus allant du dessin à la peinture en passant par la modélisation, et ce grâce à plusieurs outils (crayons, peintures, fusain, aéroglyphes, estampes etc.). Ces différentes techniques de conceptions ont évolué dans le temps. Mais grâce à l'avènement de l'informatique un type d'image totalement différentes est apparu et ce par une nouvelle science de l'image : Le Graphisme.

A propos, Sezer Babalıoğlu, S. dira que « *Le graphisme, le texte et l'image, deux éléments de communication, se complètent. Tout au long de L'histoire, d'innombrables personnes, des maîtres et artistes de l'écriture aux imprimeurs, sont basées sur la formation du graphisme.* »

Le graphisme se définit comme l'art du traitement de l'image et de l'image assisté par ordinateur. Elle aussi comprend des techniques consistant à finaliser le travail de l'infographiste à l'aide de l'outil informatique. Le graphisme réunit aussi bien les capacités de manipulation de l'outil informatique, que le génie créateur d'un artiste, dans le but de créer une image susceptible d'étonner, d'inciter et d'exciter la curiosité de son public.

C'est pourquoi sur le site internet de l'Africa Design School on peut lire : « *Le designer graphique conçoit des identités visuelles : logo, charte graphique, signalétique, affiche, film publicitaire, animation graphique, événementiel, packaging... Force de proposition, il participe aux réflexions stratégiques de l'image de marque de l'entreprise et les met en œuvre.* »

Le Graphiste est une personne qui maîtrise le travail de l'image à l'ordinateur. Il utilise les logiciels spécifiques à la conception de ses travaux : Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver pour la conception, mise en page et l'impression.

Au regard de la forte expansion des nouvelles technologies, plusieurs techniques de conception d'image ont vu le jour, et les secrets du métier de l'image se sont progressivement vulgarisés. De ce fait tout le monde peut aujourd'hui créer une image. Mais un très faible pourcentage de cet effectif peut se référer à une formation professionnelle de qualité, requérant les qualifications nécessaires pour l'exercice de l'emploi.

Ce mémoire s'inscrit dans le cadre de notre formation à l'Institut National des Métiers d'Arts, d'Archéologie et de Culture de l'université d'Abomey-Calavi (INMAAC), où il est prévu entre autres exigences que l'étudiant retienne et développe un sujet de mémoire qu'il développera à partir d'un stage en entreprise dirigé vers le monde professionnel. C'est donc pour satisfaire à cette exigence que nous avons porté notre choix sur le domaine du graphisme, plus précisément sur l'aspect formation, sur la qualité des produits en matière de performance, l'utilisation faite des produits conçus, puis sur le rôle de l'infographiste dans la culture visuelle du public. Le choix de ce sujet nous a été inspiré des réflexions faites sur les différents cours d'arts plastiques, notamment les cours de technologie de l'image et d'informatique appliquée aux arts plastiques. Durant ces séances, nous avons eu à aborder avec nos enseignants les questions relatives aux méthodes de conception utilisées sur le terrain de même que les voies et moyens indiquées pour une spécialisation dans le domaine de du graphisme.

La première est consacrée à la contextualisation de notre question de recherche.

Dans un premier temps, nous aborderons le concept de design graphique et dans un second celui d'environnement numérique. Cette partie essaiera de répondre aux questions suivantes : qu'est-ce que le design graphique ? Quelles sont ses fonctions ? Pourquoi est-il intéressant pour les organisations ? Mais également, qu'est-ce que le Web 2.0 et les conséquences sur les internautes et les entreprises ? Elle se terminera par le développement de nos deux hypothèses.

La deuxième partie, assez brève, présentera le champ d'application de notre recherche. Nous expliquerons pourquoi nous avons choisi de circonscrire notre analyse aux PME et TPE du secteur de l'industrie alimentaire durable en Belgique francophone.

Enfin, la dernière partie sera consacrée à l'investigation et à l'analyse. Nous expliquerons notre choix méthodologique des entretiens semi-directif et les étapes qui nous ont permis de faire apparaître les constats observés. Cette partie visera à proposer une réponse pertinente à notre question de recherche.

CHAPITRE 1

PRESENTATION DU CADRE THEORIQUE ET METHODOLOGIQUE DE LA RECHERCHE

1.1. Justification du sujet

Durant l'histoire de l'humanité, l'homme s'est pourvu de différents moyens de communication tels que la parole, les signes, les danses etc...

Cependant aucun de ceux-ci n'a su mieux transcender le temps, que l'image, qui s'est identifiée comme un témoin des différents changements ayant eu lieu pendant les âges. Nous avons par exemple, les peintures rupestres présentes dans les grottes de Lascaux, les toiles peintes ou même les vues photographiques.

Le XXI^{ème} siècle considéré comme celui de l'essor de l'informatique est le témoin de l'évolution vers de nouvelles technologies car après l'avènement de la photographie, du cinéma et la télévision, de nouvelles de conception voient le jour et créent ainsi de nouveaux systèmes de communication.

La finalité de l'image étant d'apporter à l'observateur un ensemble de références visuelles susceptibles de stimuler la compréhension de la scène représentée, ses objectifs ne s'en voient que plus atteints. En effet, l'image qui par le passé jouait un rôle purement esthétique, illustratif voire décoratif, est devenue de nos jours, avant tout, un élément informatif fondamental et indispensable. Cette rencontre entre l'informatique, qui est dès lors une science jeune, et les arts visuels, qui datent de la préhistoire (les grottes de Lascaux), crée une nouvelle science: Le graphisme.

Cette dernière a évolué dans le monde au cours des années sous différentes formes en développant des applications dans divers secteurs. De nos jours presque tous les domaines utilisent des variantes du graphisme: on a le dessin, la télévision, la conception de perspectives architecturales, l'illustration publicitaire, la conception d'images, de films d'animation etc... .

Ces variantes peuvent être regroupées sous trois types d'infographies dont deux majeurs qui sont :

- le dessin Assisté par Ordinateur (DAO) pour la publication sur support ou non d'informations ;
- le graphisme du web encore appelé « le web design » pour les supports numériques non matériels (pages web et sites etc. ..).

Notre intérêt pour ce sujet est multiple. Tout d'abord, les outils de création infographique permettent un nouveau mode de création. Ainsi l'artiste autrefois outillé de pinceaux, de brosses, de crayons etc. se voit muni principalement d'un ordinateur qui regroupe non seulement les divers logiciels mais aussi les diverses techniques de création. Non que les outils traditionnels soient délaissés, ils ont plutôt été remaniés et existent sous d'autres formes. Ils gardent leurs utilités mais l'ordinateur permet une vue plus vaste des possibilités de création. Ensuite d'un point de vue théorique, le choix de ce sujet se justifie par la perception que nous avons eue du métier de graphiste au Bénin. En effet cette spécialité professionnelle a été pour nous un domaine assez complexe et riche en possibilités de conceptions et d'applications. Nous avons donc cherché à savoir quelles sont les ressources locales accessibles pour bénéficier d'une formation en graphisme.

Depuis lors, nos recherches sont restées stériles jusqu'aux années 2000 sur l'existence au Bénin de cadres offrant les conditions réglementaires de formation dans ce domaine. Cependant les recherches effectuées sur internet et les investigations faites dans différents centres de documentation nous ont permis d'en identifier dehors de notre pays des écoles et la récente émergence d'écoles et de centres de formation plus ou moins appropriées .

1.2. Etat de la question.

La formation en graphisme est de création récente au Bénin avec la naissance de l'Ecole Secondaire des Métiers d'Arts créée en l'an 2000 par S.O.S Bénin.

La création de cette école sera suivie plus tard de l'INMAAC à l'UAC puis de nombreux autres centres de formation qualifiantes au nombre desquelles on peut citer l'Ecole Internationale de Graphisme du Bénin.

A tous ces centres et écoles est venu s'ajouter l'Africa Design School, école de référence sous régionale créée par l'Etat béninois à Sèmè City. Il résulte de ces parcours de formation, différentes façons d'accéder à la profession de graphiste. Certains graphistes sont diplômés d'écoles d'arts spécialisées en graphisme ou d'écoles professionnelles disposant de 'Baccalauréat universitaires'. A cet effet, il existe des écoles, par-delà le monde avec différents cursus. A l'échelle nationale, il n'existe en théorie qu'une seule école (Africa Design School). On peut cependant noter qu'il existe sur le terrain de nombreux centres de formation qu'ils soient officiels ou non qui dispensent des formations aléatoirement conçues sur quelques outils de gestion en technologie de l'image. Les plus représentatifs que nous avons pu identifier sont celles que nous avons énumérés qui abordent quelques volets de la formation en graphisme, en métiers d'art et du design.

Ces différents centres et écoles préparent plus ou moins efficacement l'insertion dans la vie professionnelle de leurs apprenants.

A ce propos, Stéphane GOURET, Directeur de l'Africa School Design dira : « *Métier d'aujourd'hui et de demain, le design consiste à comprendre les enjeux auxquels nos sociétés doivent faire face pour mieux définir les nouveaux services digitaux, les nouveaux objets, les nouveaux espaces qui permettront d'améliorer notre quotidien.* »

En visitant le site de l'ESMA nous avons pu recenser les diverses filières de formation initiale qu'elle propose, notamment :

Le Graphisme

L'infographie

La Sculpture

Le dessin

La peinture

Le textile

La musique

Les recherches sur internet permettent de noter qu'à SEMECITY (pôle technologique créé par l'Etat béninois), il est créé en 2019 une école de droit public qui forme en :

Game design

UX/UI design

Design de services et d'objets connectés

Illustration

Motion design

Graphisme option stratégie de marque et communication.

Compte tenu de l'importance grandissante des besoins en prestations graphiques face au développement technologique actuel et à la poussée des structures tant privées que publiques, un recueil d'informations sur les structures potentielles de formation des graphistes sera non négligeable.

1.3. Problématique du sujet

Les préoccupations de la problématique ne sauraient être abordées si un certain nombre d'objectifs n'étaient clairement formulés. Parmi ceux-ci, nous pouvons citer :

- Comment les professionnels qui s'essayent au graphisme ont-ils été formés ?
- Quels curricula ont été pris en compte dans l'édification des profils des graphistes professionnels ?
- Quelles sont leurs conditions de travail ?
- Quels types de productions attend-t-on de ces derniers ?
- Que peut apporter un graphiste à la culture visuelle béninoise ?
- Quelles sont les diverses structures susceptibles d'utiliser les services des graphistes ?

1.4. Objectifs de l'étude

Nous espérons à l'occasion de ce mémoire, mettre en lumière les objectifs suivants :

- Comment les professionnels qui s'essayent au graphisme ont-ils été formés ?
- Quels curricula ont été pris en compte dans l'édification des profils des graphistes professionnels ?

- Quelles sont leurs conditions de travail ?
- Quels types de productions attend- t- on de ces derniers ?
- Que peut apporter un graphiste à la culture visuelle béninoise ?
- Quelles sont les diverses structures susceptibles d'utiliser les services des graphistes ?

1.5. Hypothèses de recherche

Nous précisons aussi les hypothèses qui pourraient s'arrimer aux objectifs définis.

Elles sont :

- Hypothèse 1 : Il n'y a d'école de graphisme sur le territoire national béninois
- Hypothèse 2 : Les graphistes de Syrlex Company et de Go Digital ont suivi des formations non-formelles.
- Hypothèse 3 : L'évolution des systèmes informatiques et communicatifs en rapport avec le graphisme influencent la performance des graphistes.
- Hypothèse 4 : Les performances graphiques impactent sur la qualité de la culture visuelle du public béninois.

1.6. Clarification des termes clés

Le champ conceptuel du graphisme renvoie vers à gamme importante de termes dont la clarification serait nécessaire pour une appropriation de notre sujet d'étude et pour avoir un référent permettant de situer le Bénin par rapport aux avancées technologiques ayant permis le développement du graphisme.

Informatique :

Selon le dictionnaire Le Robert Edition 2005, « l'informatique est la théorie du traitement de l'information, au moyen de programmes mis en œuvre sur ordinateurs ».

Nous pouvons donc déduire que l'informatique est la science du traitement de l'information sous toute forme possible.

Graphisme :

Pour l'agence Anthé Design Agence de Com', « Le **graphisme** est une discipline visant à élaborer un objet de communication pour promouvoir, instruire ou informer (*l'objet créé peut être aussi lié à la culture*). »

Graphiste :

D'après nos recherches sur internet un graphiste est un professionnel de la communication qui conçoit des solutions de communication visuelle. Il travaille le sens des messages à l'aide des formes graphiques qu'il utilise sur tout type de support.

« Le graphiste était donc celui qui créait, souvent à l'aide de procédés traditionnels et analogiques (photographie, illustration, typographie, collage,...) le concept à réaliser. »

Artistique :

Ce mot désigne ce qui relève de l'art ; « l'art lui-même correspondant à un ensemble de valeurs esthétiques, et expressives caractérisant une représentation ».

Design :

L'Association Française des designers est formelle « *La particularité du design est qu'il n'existe pas de définition unique et définitive, puisqu'il se réinvente à chaque époque, en suivant les évolutions, les cultures et les apports des designers du monde entier.* »

C'est pour cela que nous faisons corps avec cette définition de la même association qui dit que « Le design est un processus intellectuel créatif, pluridisciplinaire et humaniste, dont le but est de traiter et d'apporter des solutions aux problématiques de tous les jours, petites et grandes, liées aux enjeux économiques, sociaux et environnementaux. »

Selon ICSID appelé de nos jours World Design Organization (WDO) cité par docplayer, « *Le design est une activité créatrice dont le but est de présenter les multiples facettes de la qualité des objets, des procédés, des services et des systèmes dans lesquels ils sont intégrés au cours de leur cycle de vie.* »

Définition de 2002.

En juxtaposant ces définitions à l'infographie, nous pouvons dire que le design est le domaine de conception d'objets, d'environnements, à la fois fonctionnels et esthétiques, sur le plan numérique.

Design graphique :

Selon l'historienne de l'art Annick Lantenois, « *le design graphique peut être défini comme le traitement formel des informations et des savoirs. Le designer graphique est alors un médiateur qui agit sur les conditions de réception et d'appropriation des informations et des savoirs qu'il met en forme.* »

Designer graphique :

« Un designer graphique est un créateur – ou un groupe de créateurs – qui conçoit des formes et des combinaisons originales en adéquation avec les demandes issues de commandes spécifiques ».

Synthèse :

- Processus d'assemblage des divers éléments, pour une présentation globale du projet.
- Dans le contexte du graphisme, l'on parle principalement de l'image de synthèse. Ce mot désigne toute image résultant de manipulation à l'ordinateur.

Projet :

Selon Stéphane Vial, « Le projet se présente donc dans le champ du design comme le nom donné à une unité de travail de conception – que celle-ci aboutisse ou non à une réalisation. »

CHAPITRE 2
SYRLEX COMAPNY :
UNE ENTREPRISE DE COMMUNICATION
GO DIGITAL :
UNE ENTREPRISE NUMERIQUE A PORTEE DE MAINS

2.1. Historique de l'entreprise SYRLEX COMPANY

Syrlex est une entreprise créée par Monsieur Adémir G. AYADJI en 2016 pour répondre aux besoins des béninois et ailleurs aux problèmes de services et du commerce général.

Dénomination: Syrlex Company S.A.R.L

RCCM: RB/COT/16 B 16246

IFU : 320161887214

Adresse : Cotonou

Site internet : <http://www.syrlexcompany.com>



Image 1 : logo de Syrlex Company

2.2. Organigramme et personnel

Il est dirigé par un conseil d'Administration, investi des pouvoirs les plus étendus pour agir en toutes circonstances. Sa gestion est assurée par un Directeur Général qui s'appelle Adémir G.

AYADJI.

Le Directeur Adjoint est chargé du marketing. L'actuel a pour nom Monsieur Christin .

Le secrétariat administratif est un service transversal chargé de la gestion des correspondances et d'accueil de la clientèle.

La direction technique composée :

Les Graphistes

Infographistes ;

Les imprimeurs.

2.3. Activités

SYRLEX est une entreprise pluridimensionnelle qui progressivement s'est spécialisée dans le domaine de l'art graphique et de l'imprimerie, tout en conservant sa polyvalence.

A l'origine fournisseur de matériel informatique et articles affiliés, prestataire de service en techniques

de réseautage, de maintenance informatique et de webmastering, les activités de SYRLEX, aujourd'hui, se sont muées en d'importants secteurs et portefeuilles produits dans le domaine de la prestation de services mais aussi du commerce en général.

Son secteur d'activité :

- Industrie, production, fabrication, autres ;
- Informatique, SSII, Internet ;
- Édition, imprimerie.

2.4. Historique de l'entreprise GO DIGITAL

Go digital est une entreprise créée par monsieur DASSI Christopher en 2018 dans le but d'être un partenaire digital idéal des entreprises en Afrique et dans la sous-région.

Dénomination : Go Digital

Adresse : Cotonou – Kindonou , deuxième immeuble après la pharmacie – 1 étage.

IFU : 0201910708207

Compte bancaire BOA : 06868060004

Site Internet : www.godigitalbenin.net

Tél : +229 61 45 64 64

Mail : agence@godigitalbenin.net



Image2 : Logo de Go Digital

2.5 .Organigramme et personnel

Go digital est une entreprise composée de Commerciaux, marketeurs, manager et analyste, un chef technique, un chef de division média c'est-à-dire un infographiste, d'un graphiste designer, d'un chef de projet, d'un analyste financier et du directeur général.



2.6. Activités :

Go Digital est une agence conseil digitale spécialisée dans la conception et le développement de solutions numériques sur mesure, dans la création de contenu, le marketing digital et l'identité des marques. Chaque projet est appréhendé de la même façon : objectif satisfaction client ! Ce sont leurs valeurs et leurs bon sens.

Ils considèrent les projets de manière globale en vue de proposer les moyens techniques les mieux adaptés pour atteindre les objectifs fixés.

Son secteur d'activité :

SEO Optimisation

Data Analysis

Social Marketing

Content Marketing

Digital Marketing

CHAPITRE 3 :
RESSOURCES HUMAINES EN GRAPHISME
A
SYRLEX COMAPNY ET GO DIGITAL

3.1. Les Ressources humaines en graphisme Syrlex Company et Go Digital

Les deux entreprises n'employaient pas jusqu'à une date récente de graphistes professionnels. Go Digital par exemple a pendant un certain temps utilisé des graphistes en ligne, c'est-à-dire des graphistes avec qui il travaillait à distance. Ces derniers pourtant, n'avaient pas été formés dans une école adaptée. Le résultat de cette expérience s'est soldé par un échec et une certaine déception du côté de l'entreprise.

Syrlex par contre a procédé au recrutement en bonne et due forme d'un graphiste appelé à travailler dans les locaux de l'entreprise. Cette expérience non plus n'a pas satisfait les responsables de Syrlex à cause surtout du manque de formation du graphiste qui n'avait pas été formé dans une école adéquate. Du coup sa créativité et sa production étaient loin de satisfaire aux exigences de l'entreprise qui a dû s'appuyer sur les stagiaires de l'INMAAC.

Les graphistes employés par les deux compagnies avaient été formés sur le tas ne disposaient pas des bases théoriques et pratiques du métier.

Mon enquête a révélé que l'absence d'établissement supérieur de formation en matière de design de graphisme est l'une des causes des lacunes observées dans les métiers de designer et de graphistes.

Les professionnels sont peu nombreux. Ceux que l'on peut observer sur le marché béninois ont été formés soit à l'extérieur, soit à l'INMAAC dont la création est toute récente. Il s'en suit que les productions graphiques de nombreuses entreprises à l'instar de Syrlex Company et Go Digital qui s'appuient pour l'essentiel sur des designers et des graphistes, soient de mauvaises factures ou de basses qualités, et ne satisfassent pas les commanditaires.

Les formations reçues à l'INMAAC sans être complètes, nous ont permis toutefois de pouvoir répondre aux attentes de Syrlex Company. En effet, les différents cours théoriques et les ateliers pratiques ont été d'un grand concours dans nos compositions graphiques. Cette différence entre la formation théorique et celle sur le tas, aussi minime soit-elle permet d'appréhender différemment la composition graphique. Les formations à l'INMAAC restent toutefois à consolider et à améliorer, notamment à travers des formations pointues dans la maîtrise de logiciels de graphisme et de dessin vectoriel très connus (la Suite Adobe par exemple), mais aussi de logiciels libres (The Gimp, Blender, etc.).

Cette formation poussée devrait permettre de mettre sur le marché de l'emploi des graphistes confirmés dont la formation est en adéquation avec l'emploi.

3.2. Travaux réalisés par les deux entreprises

Travaux réalisés par Syrlex Company

LOGO SOBECA réalisé par le Graphiste Vasco pour une entreprise BTP à SYRLEX COMAPNY



LOGO EDEN SWEET réalisé par le Graphiste Vasco pour une entreprise de pâtisseries à SYRLEX COMAPNY



Affiches de makeup & boutique de ventes de divers pour femmes réalisé par le Graphiste Vasco à SYRLEX COMAPNY

 medo's coiffure make up
et tresse en cote d'ivoire

**FORMATION MAKE UP
ET ATTACHE FOULARD**

Du 1 au 4 Avril 2019
Au centre pilot de port bouet

Au Programme

- 1er JOUR
Trace de sourcils - maquillage des yeux
- 2ème JOUR
Maquillage du teint - Maquillage des lèvres
- 3ème JOUR
Attache du foulard
(Assemblage et perlage)

**PARTICIPATION : 25.000F
INSCRIPTION : 5.000F**

Renseignement
00225 59 62 33 84
00225 56 23 24 64

Durée de formation
Matin : 08H à 12H / Soir : 18H à 19H

+229 97 72 26 85 MEDO'S COIFFURE MAKE UP & TRESSE

 BEN Studios

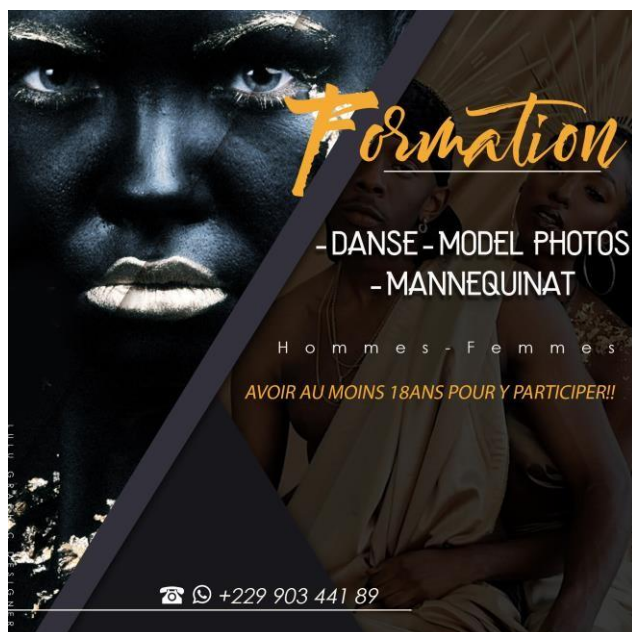
Saphir Shop



TOUT POUR FEMME
VENTE DE MERCERIE ET DE TISSU DE TOUT GENRE
(LESSI, WAX, SUPER, BAZIN)
VENTE DE PRODUIT COSMETIQUE
(MECHE, PERRUQUE, PRODUIT CORPOREL
ET SAVON DE TOUT GENRE)

INFOLINE +229 67 82 52 47

Flyers réalisé par le Graphiste Vasco à SYRLEX COMAPNY



Xwenusu Fondament'Art 229



XTREM JAM

5^{ÈME} ÉDITION

INSCRIPTION

BREAK DANCE-PARKOUR
VÉLO TOUT TERRAIN-SKATE BOARD
DANSE HIP HOP-ROLLER

SPONSOR OFFICIEL



Lulu Graph' 611 786 45

DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 27/10/2019 INFO LINE: +229 969 571 96-677 217 39

[Travaux réalisés par Go Digital](#)



Images 3 : Logos réalisés par TCHEFFA S.L. Nina à Go digital



Images 4 : Logos réalisés par TCHEFFA S.L. Nina à Go digital



CRÉATION
SITE WEB
SUR-MESURE

DESIGN
INTUITIF &
MODERNE

JE COMMANDE

✉ agence@godigitalbenin.net
 📞 +229 61 45 64 64



JAVA CSS
PHP
SQL

APPLICATION
MOBILE

JE COMMANDE

✉ agence@godigitalbenin.net
 📞 +229 61 45 64 64



DIGITAL MARKETING

FORMATION EN MARKETING DIGITAL

10 NOVEMBRE AU 10 DÉCEMBRE

GO DIGITAL ACADEMY

1 Mois

10 Places

50.000F CFA

INSCRIPTION

+229 61456464

WWW.GODIGITALBENIN.NET

Facebook, Google, Instagram, Google Analytics





3.3.L'Apports de Graphistes professionnels à l'amélioration de la communication chez Syrlex Company et Go Digital.

La communication peut être considérée comme la pierre angulaire du management des ressources humaines. Toutefois, le management des hommes est un processus très délicat. Il met en jeu non seulement la carrière des agents, mais aussi la vie de l'entreprise. Sous nos cieux, beaucoup de travailleurs consacrent la majeure partie de leur vie à l'organisation qui les emploie.

Cependant nous pouvons proposer aux entreprises de faire des formations professionnelles aux jeunes afin de pouvoir garantir un bon rendu sur le travail qu'ils feront dans un futur proche par les compétences acquises lors de la formation.

On ne s'improvise pas graphiste. Il faut des années d'études parce que ce métier aura pour but de rendre votre communication professionnelle crédible ! Il va vous créer un bon et beau logo qui vous représente bien, vous et votre activité. Des cartes de visite qui ne donnent pas l'impression de sortir d'une imprimante jet d'encre familiale. Tout un package visuel et un lettrage conçus avec soin, équilibrés et en harmonie avec votre activité. La maîtrise de la composition, l'équilibre des couleurs, du contraste, la notion d'espace dans et autour du texte, dans une phrase, un mot ou un logo... toutes ces questions se posent dès lors qu'on commence à élaborer les éléments d'une charte graphique, que ce soit pour des impressions sur papier ou sur écran pour un site ou une présentation.

Visuellement et au premier coup d'œil, un travail réalisé par un graphiste professionnel ou un graphiste improvisé, la différence saute aux yeux et reflète l'image de votre société : professionnel ou amateur.

« Le graphiste est la personne qui donnera la touche professionnelle à votre communication. Son univers est une forêt de symboles visuels (comme aurait dit Baudelaire) dont il maîtrise les codes. »

Les supports de communication ont évolué. Il y a 25 ans, une charte graphique se limitait à votre logo, éventuellement une enseigne, des cartes de visite, du papier et des enveloppes à entête.

Aujourd'hui, il faut compter en plus les conditions de mise en page pour un traitement de texte, une présentation sur écran, un document PDF ou un email et on a aussi créé le concept de charte graphique web : les conditions d'utilisation de votre logo, fontes, couleurs et éléments visuels sur internet.

L'environnement de travail et les outils du graphiste ont aussi beaucoup évolué au fil de ces 20 dernières années. En voici un petit aperçu...

On est passé de la composition papier /règle /cutter /colle à la composition sur ordinateur. Quand on voit comment les graphistes de l'ancienne génération travaillaient, on ne peut que s'émerveiller de la patience, la précision et la méticulosité de leur travail. Aujourd'hui, tout va plus vite. Avec ce que cela comporte comme avantages et inconvénients : meilleure productivité et moins de contraintes mais également moins de temps pour réfléchir, prendre du recul et considérer les choses.

Le monde de la création est phagocyté par l'univers Apple. Souvent, les étudiants en graphisme travaillent

sur PC puis passent sur Macintosh (Mac pour les initiés) lorsqu'ils commencent à travailler.

A un niveau logiciel, QuarkXPress a cédé la place à Adobe Indesign pour la mise en page mais Adobe Photoshop et Illustrator sont toujours les outils de référence pour le traitement des photos et la création d'images vectorielles (des logos par exemple). Adobe – ayant racheté son concurrent Macromedia – détient maintenant un quasi-monopole sur les logiciels de création professionnels avec des packages d'applications telles que Adobe creative Suite. Il est donc important que pour élargir la communication dans ses deux entreprises, une formation bien basée et professionnelle en communication graphique digital (pour Go digital) et en communication graphique basique (pour Syrlex Company) soit accordé aux salariés.

Notons aussi qu'au problème du manque de formation en graphisme, nous avons suggéré l'ouverture au sein l'Institut National des Métiers d'Arts, d'Archéologie et de Culture de l'université d'Abomey-Calavi d'une filière de spécialité en graphisme. Nous avons aussi suggéré la formation à l'étranger dans une structure de formation en graphisme. A la question de performances, nous avons proposé qu'avec le complément de formation reçue, les graphistes devront développer des habiletés et adopter des attitudes pour une amélioration des performances graphiques. Quant à la question de l'importance accordée au graphisme, elle peut être réhabilitée grâce à de réelles innovations dans la conception d'éléments graphiques et culturelles.

Conclusion

Le graphisme ou l'art du traitement de l'image à l'ordinateur est un domaine de création né de la fusion entre les arts plastiques datant de la période préhistorique et l'informatique qui est une science jeune. Elle s'est très rapidement insérée dans divers secteurs en développant des applications de plus en plus innovantes. Pour s'en rendre compte, il suffit juste d'allumer son poste téléviseur, de faire un tour de regard dans une rue pour admirer l'univers des affiches, ou même de prendre son Smartphone. Elle est omniprésente dans le quotidien de tout un chacun quel que soit sa forme.

Dans la logique de notre choix de carrière (mise sur pied du projet professionnel) ; Nous avons procédé à une étude des paramètres nécessaires à l'exercice de cette profession dans le monde professionnel. Pour cette étude, nous avons eu à nous rendre au sein d'une structure de communication afin de mieux approcher les professionnels. Nous avons donc effectué un stage pratique à Syrlex Company au sein de la Division graphique.

Pendant notre étude, nous avons pu identifier différents problèmes dont celui de la formation, de la performance en graphisme, et de l'importance ou du crédit accordé à ce domaine de la création. Nous nous sommes donc demandé comment les professionnels actifs sur le terrain se sont formés, il s'est avéré que ces derniers ont suivis des formations non formelles (soit par autoformation ou dans des structures qui offrent des modules de cours sur le graphisme et non en spécialisation). A l'aspect relatif à la performance graphique, nous avons cherché à connaître les divers problèmes ou contraintes auxquels sont confrontés les graphistes. Après analyse, nous avons pu énumérer les problèmes de matériel et d'actualisation des méthodes de conception. L'actualisation des méthodes consiste en la note de base dans la symphonie de la création, elle s'auto-développe d'où le manque de créativité des productions graphiques qui n'est que la preuve de la dépendance vis-à-vis des créations existantes. Quant à la question du crédit accordé au graphisme, il faut noter que malgré son omniprésence dans la société, très peu de personnes considèrent le graphisme comme un métier ou un domaine d'étude, d'où le grand nombre de personnes qui s'investissent dans la profession sans les ressources de formation nécessaires.

A ces différents problèmes, nous avons essayé d'apporter des solutions. Au problème du manque de formation en graphisme, nous avons suggéré l'ouverture au sein l'Institut National des Métiers d'Arts, d'Archéologie et de Culture de l'université d'Abomey-Calavi d'une filière de spécialité en graphisme. Nous avons aussi suggéré la formation à l'étranger dans une structure de formation en graphisme. A la question de performances, nous avons proposé qu'avec le complément de formation reçue, les graphistes devront développer des habiletés et adopter des attitudes pour une amélioration des performances graphiques. Quant à la question de l'importance accordée au graphisme, elle peut être réhabilitée grâce à de réelles innovations dans la conception d'éléments graphiques et culturelles.

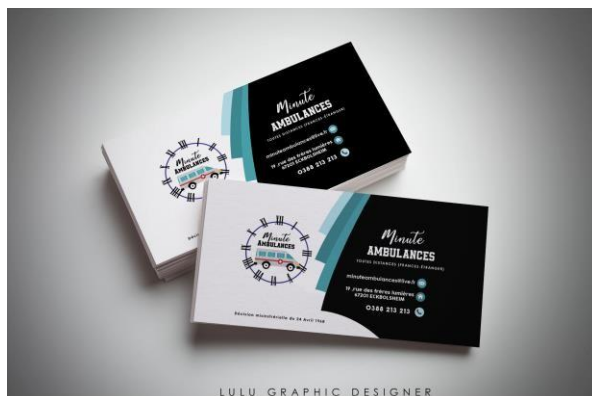
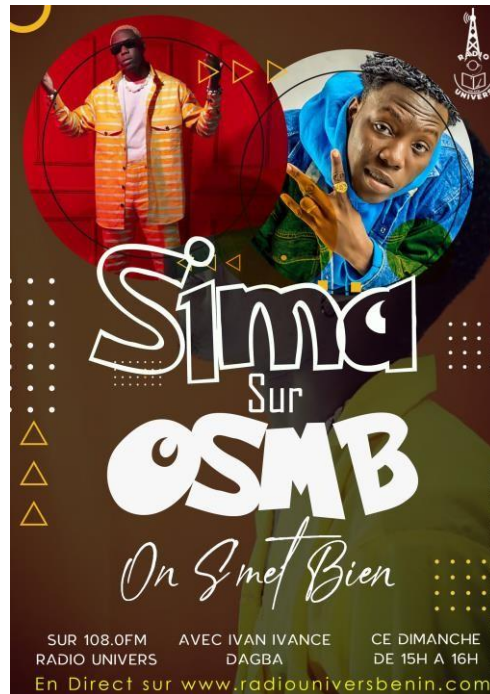
QUELQUES TRAVAUX REALISES PAR MOI

MES LOGOS





AFFICHES ET FLYERS





Biographie et webographie

1. <https://www.petite-entreprise.net/P-3656-85-G1-la-strategie-de-communication-d-une-entreprise-efficace.html>: le 25 Octobre 2020 à 5h 31
2. <https://journals.openedition.org/communicationorganisation/1824?lang=en>: 25 Octobre 2020 à 04h22
3. <https://www.memoireonline.com/10/10/3993/La-problematique-de-la-communication-interne-dans-le-management-des-organisations-une-analyse-crit.html>: 25 Octobre 2020 à 4h22
4. <https://deligraph.com/graphiste-pour-quoi-faire/>: 25 OCT 2020 05H10
5. <https://semecity.bj/programmes/licence-en-design/>: 20 OCT 2021 13H08
6. Sezer Babalıoğlu, S. (2020). “L'importance De Connaître L'histoire Du Design Graphique: Le Processus Historique Du Design Graphique Dans Le Monde Et En Turquie”, Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences, 6(26):747-754.
7. https://www.africadesign.school/static/files/NEW/AFRICADESIGNSSCHOOL_BROCHURE.pdf consulté le 06 10 2021 à 13h57
8. <http://www.alliance-francaise-des-designers.org/definition-du-design.html> consulté le 06 Octobre 2021 à 14h25
9. <https://pro-actif.ca/graphisme-infographie/difference-entre-graphiste-infographiste/> consulté le 29 novembre 2021 à 8h54
10. <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/artistique> consulté le 29 novembre 2021 à 9h07
11. <https://www.pinterest.fr/pin/522347256784134882/>
12. Stéphane Vial, « De la spécificité du projet en design : une démonstration », *Communication et organisation* [En ligne], 46 | 2014, mis en ligne le 01 décembre 2017, consulté le 10 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/communicationorganisation/4699> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.4699>
13. <http://docplayer.fr/2715043-Extrait-de-la-definition-du-design-par-l-icsid-international-council-of-societies-of-industrial-design.html>