

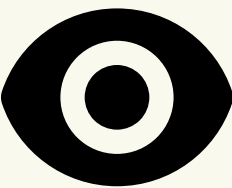
TITRE SOUS-TITRE

START

01

PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

MISSION > DESSINE-MOI
UN AVATAR



- le contexte de création
- les hypothèses créatives
- bilan et perspectives

3
4
5

02

MISSION > NATURE.ORG
UNE SÉRIE DE MOTION

- le brief et entretiens “client”
- brandbook et aspirations
- développement et bilan

6
8
9



CONCLUSION	10
ANNEXES	11
REMERCIEMENTS	13

L'ÉQUIPE



Illo est un studio de design international basé en Italie, spécialisé dans le motion design, l'illustration et la direction artistique. Reconnu pour son esthétique colorée et son storytelling clair, le studio se distingue par une approche créative qui allie innovation visuelle et narration percutante. Leur équipe, composée de talents multiculturels, travaille de manière collaborative pour donner vie à des projets uniques, qu'il s'agisse d'animations 2D ou 3D, de systèmes d'illustration, de branding ou encore d'expériences immersives comme les filtres AR ou les vidéos automatisées.

Leur expertise s'étend également à des domaines variés, [allant de la publicité à l'édition visuelle](#), en passant par la création de contenus pour des plateformes numériques.

Ce studio s'impose comme un acteur clé dans le domaine du design créatif, en ciblant principalement des marques innovantes et des entreprises technologiques. Leur positionnement repose sur une capacité à allier une esthétique visuelle audacieuse à des narratives efficaces, ce qui leur permet de collaborer avec des clients de renom dans divers secteurs. Parmi leurs partenaires figurent des géants de la tech comme Google, Apple ou Samsung, mais aussi des institutions telles que l'UEFA ou des organisations engagées comme **Nature.org**. Leur dimension internationale leur permet de répondre aux besoins variés de clients répartis à travers le monde, tout en conservant une identité visuelle forte et reconnaissable.

Les valeurs du studio reposent sur une créativité sans limites, une collaboration étroite au sein d'une équipe passionnée, et une recherche constante de clarté dans la transmission des messages. Leurs objectifs incluent la volonté de pousser les frontières du design en intégrant de nouvelles technologies, comme la réalité augmentée ou les NFTs, tout en renforçant leur présence mondiale. Leur ambition est d'inspirer à travers des projets qui marient art, fonctionnalité et émotion, tout en continuant à travailler avec des marques visionnaires.

UNE ÉQUIPE DE 9 PERSONNES
Passionnée par le graphisme, l'animation et le code.

CÔTÉ MACHINE
Professeur d'études sociales en science et technologie.





DESSINE-MOI UN AVATAR



Ce projet de création d'avatars m'a permis de développer des compétences techniques en modélisation 3D et en rendu dynamique, malgré un départ difficile avec des outils que je ne maîtrisais pas. Grâce à l'accompagnement de **Stéphane Maguet** et à ma persévérance, j'ai pu surmonter ces défis et gagner en confiance.

Travailler chez illo, en présentiel comme à distance, m'a aussi appris à m'organiser efficacement pour respecter les délais et prioriser mes tâches. J'ai découvert que je m'adaptais bien à l'autonomie tout en restant alignée sur les objectifs collectifs. Les rendez-vous réguliers sur Slack m'ont notamment aidé à planifier mes projets sur le court et long terme.

Enfin, cette expérience m'a confirmé que j'étais capable de prendre des initiatives sans attendre de directives constantes. Que ce soit en proposant des idées pour améliorer l'ergonomie des avatars ou en optimisant des processus de travail, j'ai pu contribuer activement à la qualité du projet. Aujourd'hui, je me sens plus rigoureuse, réactive et proactive, et je sais que ces compétences me seront utiles pour mes futurs défis professionnels.

STÉPHANE MAGUET
*Directeur de la création
et chef de projet média*

SLACK
*Outil collaboratif et
conversationnel pour
le suivi des projets*

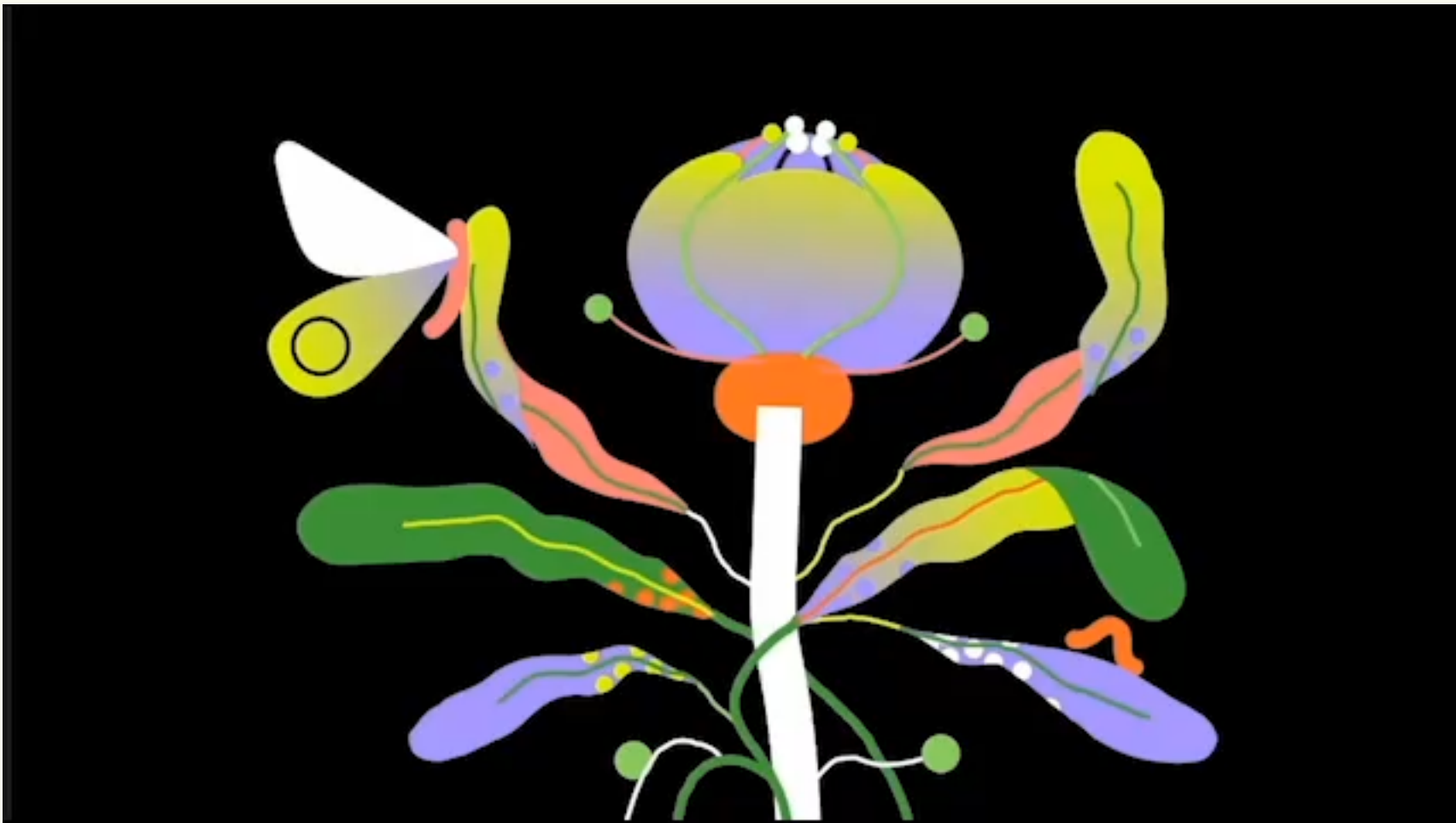
NATURE.ORG

Ce projet pour Nature.org, centré sur la création d’une série de vidéos en motion design, m’a permis de développer mes compétences en narration visuelle et en collaboration à distance. Au début, j’ai dû m’adapter à des contraintes créatives strictes, comme intégrer des données scientifiques complexes dans un **format accessible et engageant**, tout en respectant l’identité visuelle de l’organisation. Ce défi m’a appris à trouver un équilibre entre rigueur et créativité. J’ai aussi pu prendre des initiatives, comme proposer des ajustements visuels pour renforcer l’impact des vidéos, tout en garantissant un travail de qualité aligné sur les exigences du client.

NATURE.ORG
Organisation mondiale à but non lucratif qui œuvre pour un monde où l’humanité et la nature peuvent prospérer ensemble.

Travailler en équipe, en présentiel comme à distance, m’a confirmé ma capacité à m’organiser efficacement et à respecter les délais, même dans un environnement international.

Cette expérience a renforcé ma confiance en mon autonomie et ma capacité à contribuer activement à des projets ambitieux.





CONCLUSION



Ce rapport de stage m’a aussi permis de prendre du recul sur mes capacités à m’organiser, prioriser et gérer les contraintes. J’ai pu évaluer ma capacité à m’adapter, que ce soit en ajustant ma communication écrite et orale selon les interlocuteurs, ou en appliquant les connaissances acquises en formation à des situations réelles. Travailler en équipe, tout en faisant preuve d’autonomie et d’initiative, a été un apprentissage clé. Cette expérience a également validé ma capacité à être efficace dans un environnement dynamique, où respect des délais et qualité du travail sont essentiels.

Ce stage au sein d’illo a été une expérience révélatrice, tant sur le plan professionnel que personnel. J’ai découvert une passion pour le motion design et le storytelling visuel, ainsi qu’un talent pour transformer des idées complexes en contenus accessibles et engageants.

Mes compétences en création graphique, gestion de projet et collaboration à distance se sont visiblement renforcées, notamment grâce à des missions variées comme la création de vidéos pour Nature.org. J’ai aussi identifié mes limites, comme la nécessité de mieux maîtriser certains outils techniques, mais aussi mes facilités, comme ma capacité à m’adapter rapidement à de nouveaux défis créatifs.

Face à mon projet professionnel, cette immersion m’a confirmé mon envie de poursuivre dans le domaine du design créatif, idéalement au sein d’une agence comme illo, où l’innovation, la diversité des projets et l’environnement international stimulent la créativité. Travailler dans une telle structure me motive particulièrement pour son approche collaborative, son ouverture sur le monde et son exigence artistique.

BIODIVERSITÉ
ÉPISODE 1
Solutions naturelles pour le climat.
Participation partielle et assistée.

BIODIVERSITÉ
ÉPISODE 2
Les Marchés du Carbone.
Participation autonome.

ANNEXE 1



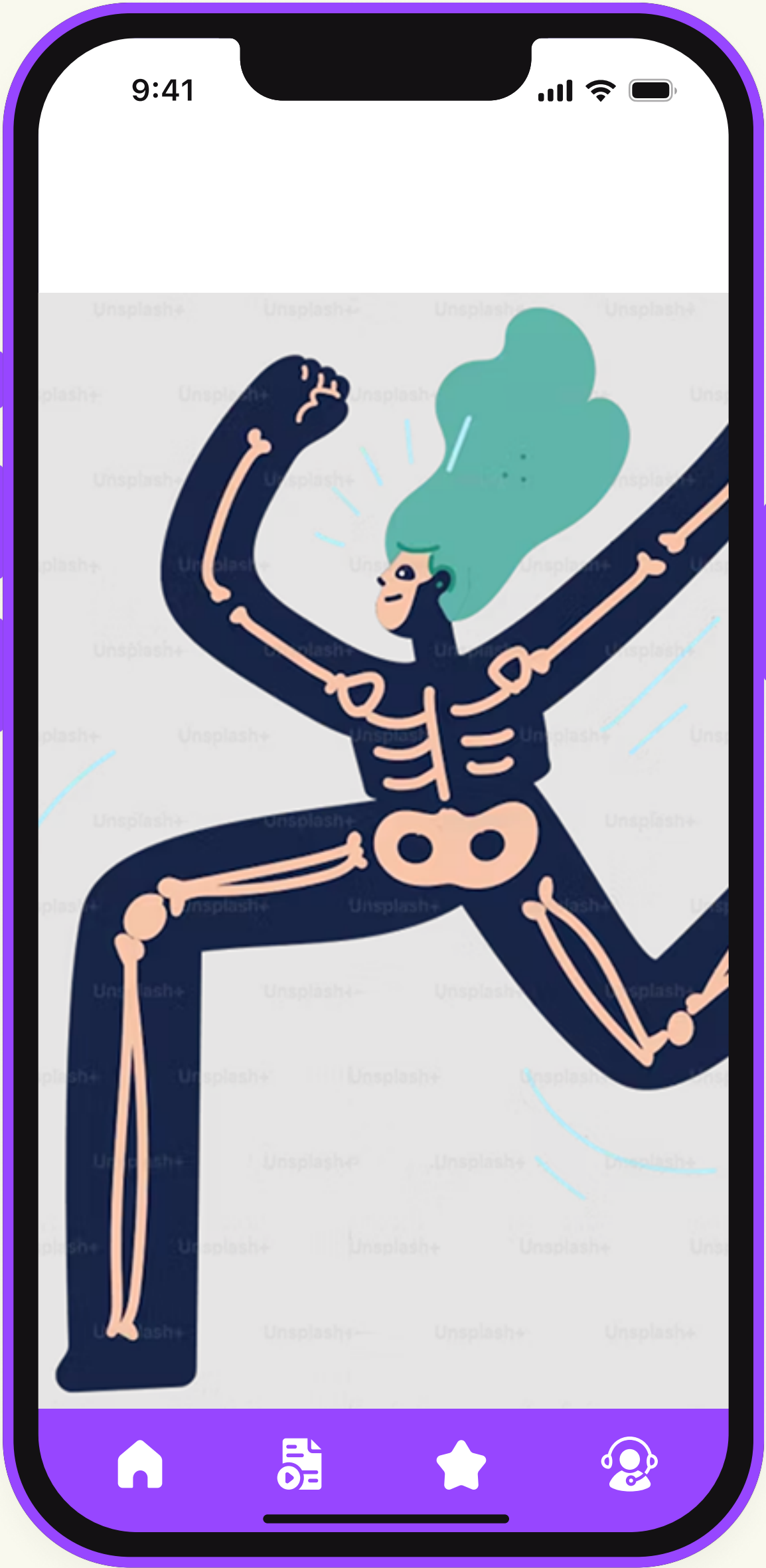
IMAGE 1
BEATRIZ CAMALEÃO
Pour [Unsplash+](#).



ANNEXES



ANNEXE 2



Montre
moi
ton avatar,
je te
dirais qui
tu es



READY PLAYER ME
Plateforme de création d'avatar.

EXSENS
*Start-up visant à démocratiser
l'avatar numérique en utilisant
la photogrammétrie.*



MERCI
À L'ÉQUIPE

MERCI
DE VOTRE
ATTENTION



Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à l'ensemble de l'équipe d'illo pour m'avoir accueillie au sein de leur studio et m'avoir offert cette opportunité enrichissante. Un merci tout particulier à mon tuteur de stage, Stéphane Maguet, pour son accompagnement patient, ses conseils avisés et sa disponibilité tout au long de ce parcours. Ses retours constructifs m'ont permis de progresser rapidement et de mieux comprendre les enjeux du motion design et de la création visuelle.

Je remercie également tous les membres de l'équipe pour leur bienveillance, leur soutien et leur partage de connaissances. Leur ouverture d'esprit et leur créativité contagieuse ont rendu cette expérience aussi stimulante qu'instructive. Travailler à leurs côtés m'a non seulement permis d'acquérir de nouvelles compétences techniques, mais aussi de découvrir une dynamique de travail collaborative et inspirante.