



Alyssa Goupy

Portfolio

Table des matières

Introduction

◆ <i>Introduction</i>	2
◆ <i>Curriculum Vitae</i>	3
◆ <i>Chap. 1 - Projets d'impression</i>	4
★ <i>Gravure</i>	
★ <i>Sérigraphie</i>	
◆ <i>Chap. 2 - Photographies</i>	7
★ <i>Lightpainting</i>	
◆ <i>Chap. 3 - Projets Web</i>	9
★ <i>#DéfiCovid</i>	
★ <i>#TousAntiCovid - Maquette</i>	
◆ <i>Chap. 4 - Jeux Vidéos</i>	12
★ <i>Hermann</i>	
★ <i>Death Trap</i>	
◆ <i>Chap. 5 - Stratégie Digitale</i>	15
★ <i>feel'eat by Quitoque</i>	
◆ <i>Chap. 6 - Autres Projets</i>	17
★ <i>Illustrations</i>	



par les arts en tous genres, que ce soit le dessin, la gravure, l'impression, ... Et c'est pourquoi je souhaite faire de l'art mon métier !

Curriculum Vitae *



Alyssa Goupy

2 Juin 1997



alyssa.goupy@mmibordeaux.com



06.52.34.89.31

Formation

- * **2022**
DUT MMI - 2ème Année
IUT Bordeaux Montaigne
- * **2019**
Licences Arts Plastiques
Université Bordeaux Montaigne
Diplômée
- * **2016**
Baccalauréat Littéraire
Options Arts Plastiques
Lycée M. de Valois, Angoulême
Diplômée, mention Assez Bien

Expériences

- * **2021 - Mai / Juin**
Graphiste - Stage
Aquitem - Bouscat
Création de maquettes de mailing, de carte de fidélité, recherche d'image pour le CM et les réseaux sociaux.
- * **2019 - 2022**
Hôtesse de Caisse
Jardiland, Mérignac
CDI étudiant
Encaissement, tenu de caisse, tenu du standard téléphonique, tenu de l'accueil, relation client.

Compétences

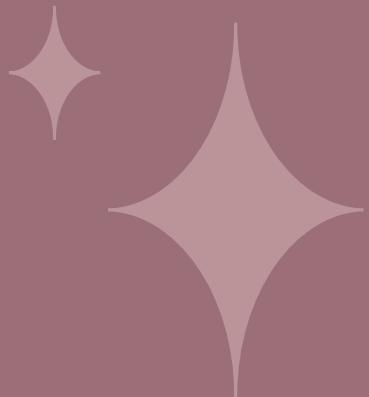
Logiciels

- * Adobe Photoshop ●
- * Adobe Illustrator ●
- * Adobe InDesign ●
- * Adobe Premiere pro ●
- * Adobe After Effect ●

Softskills

- * Travail d'équipe
- * Communication
- * Prise d'initiative
- * Écoute
- * Créativité

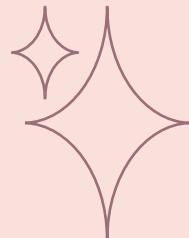
Chapitre Un



Projets d'impression

★ Gravure ★

★ Sérigraphie ★



Gravure ✨

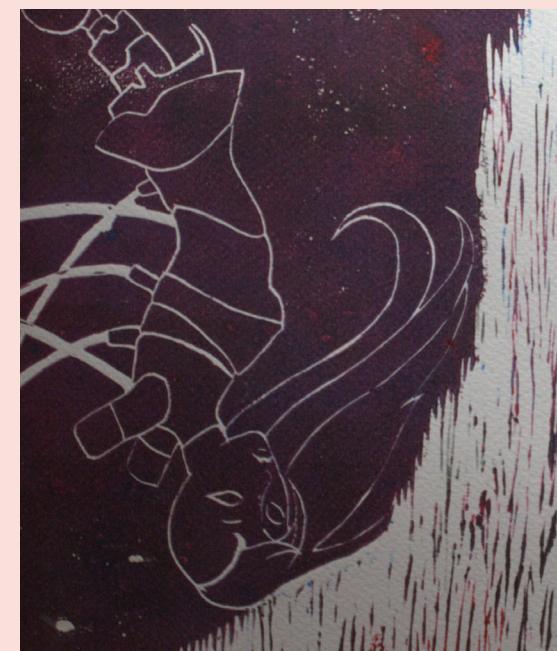
Année 2017 - 2018

Type Illustration

Catégorie Impression

Description

En deuxième année de Licence, j'ai eu l'occasion de prendre des cours de gravure. Nous avons appris deux types de gravures : la linogravure et la gravure à l'eau forte, ma préférée étant cette dernière. Durant tout le second semestre, nous avions un thème : la science-fiction, le but étant de fournir des travaux autour de ce sujet afin de participer à l'exposition « *Autour de la Science-Fiction* » entre le 24 et le 30 avril 2018.



Sérigraphie ✶

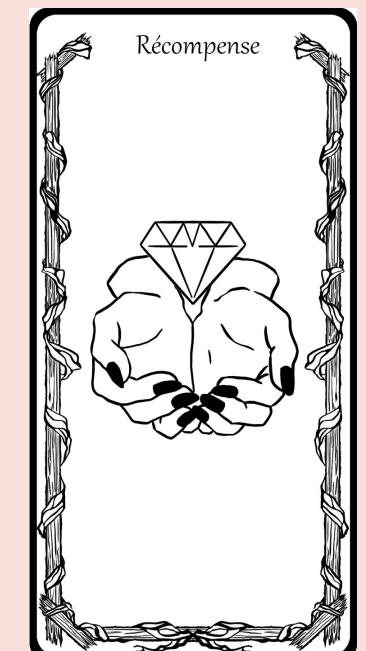
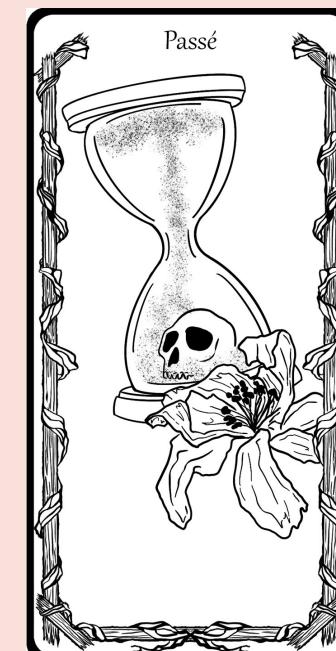
Année 2018 - 2019

Type Illustration

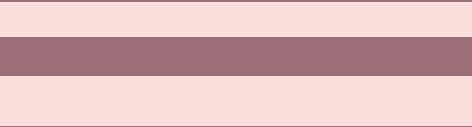
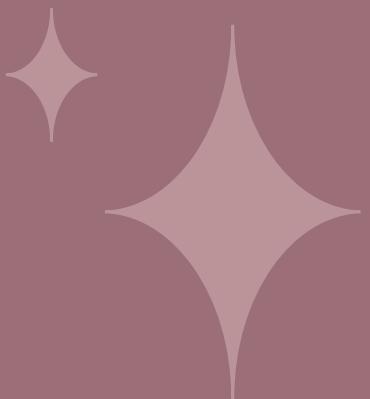
Catégorie Impression

Description

Lors de ma troisième année de Licence, nous avons consacré tout un semestre à un projet pendant les cours de sérigraphie. Le sujet était libre. Si j'ai choisi un jeu d'oracle, c'est essentiellement pour l'univers et l'atmosphère qu'apportent généralement ces jeux de cartes. De plus, de manière générale, ce sont de très beaux objets. Créer un oracle était l'occasion pour moi d'aboutir à un projet assez conséquent, il y avait en tout cinquante cartes d'oracle, trois calques pour les couleurs (doré, argenté et blanc) et neuf typons.

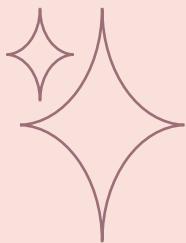


Chapitre Deux



Photographies

* Lightpainting *



Lightpainting ✨

Année 2018 - 2019

Type Image

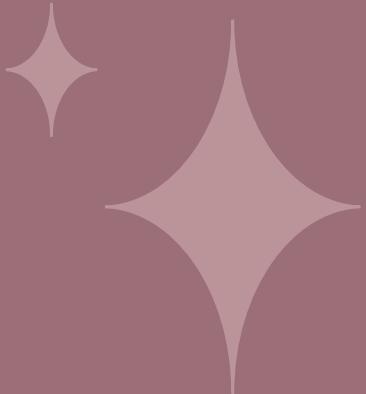
Catégorie Lightpainting

Description

En troisième année de Licence, dans le domaine des Arts Plastiques, j'ai choisi de travailler autour du corps et de ces mouvements. Pour cela, j'ai fourni un travail de photographie en lightpainting. Des bracelets lumineux ont été donné aux modèles, ils devaient les mettre autour des cuisses, des poignets, des chevilles. Je leur ai par la suite demandé d'effectuer des tâches, des activités de leur quotidien. Ici nous avons les exemples de quatre activités : faire de la guitare, faire du piano, s'habiller et se déshabiller. Ainsi, grâce à la méthode du lightpainting, j'ai pu figer dans des photographies, les traces de ces mouvements.



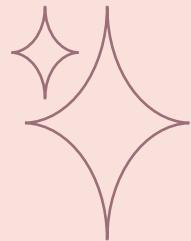
Chapitre Trois



Projets Web

★ #DéfisCovid ★

★ #TousAntiCovid - Maquette ★



#DéfisCovid ✨

Année 2020 - 2021

Type Développement web

Catégorie Site Web

Description

C'est lors de mon entrée à l'IUT Bordeaux Montaigne pour obtenir un DUT MMI que j'ai commencé à développer et surtout à designer des sites web. Pour créer les maquettes, j'utilise l'outil Figma surtout pour le côté collaboratif qui permet une facilitation du travail en groupe. Durant la première année, nous avons été sensibilisé aux questions d'accessibilité mais aussi aux droits d'auteur. #DEFICOVID est un site qui cible les personnes atteintes de la covid-19 ou les personnes cas contact. Le but est de les divertir durant leur période d'isolement en leur donnant des défis simples à réaliser et surtout accessible depuis chez eux. Ils ont donc 14 défis à relever, parmi les catégories que les utilisateurs auront choisies. Lorsque ces défis auront été réalisés, l'utilisateur pourra gagner et collectionner des trophées.



#TousAntiCovid ✨

Année 2021 - 2022

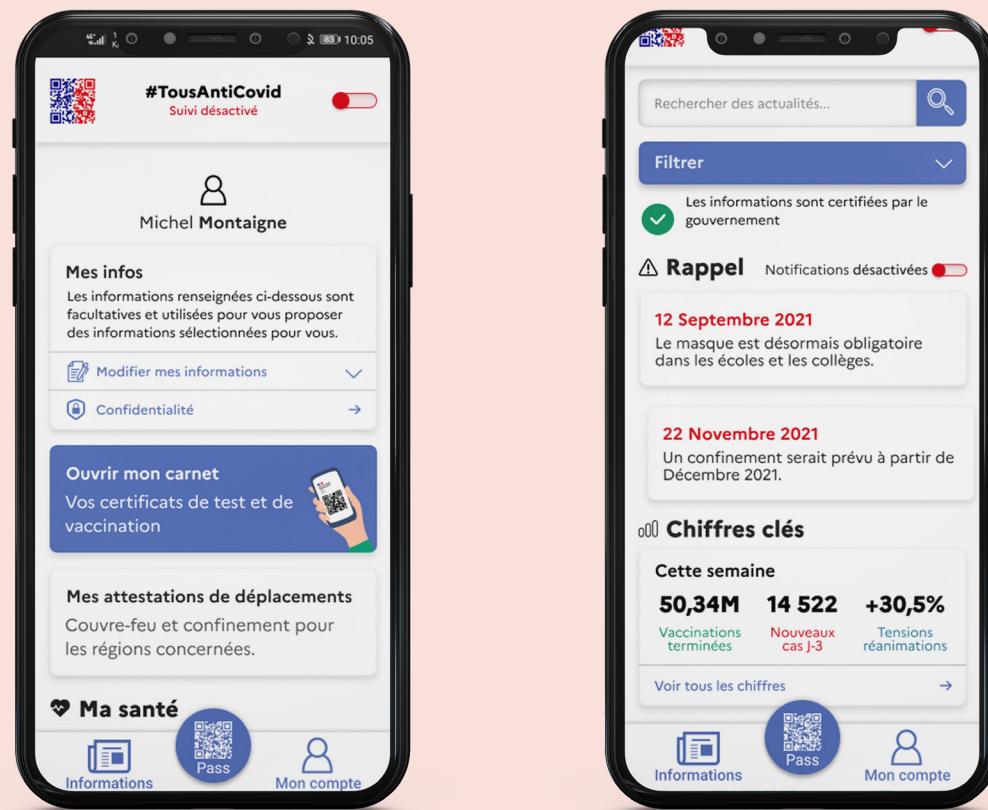
Type Maquette mobile

Catégorie UX - UI Design

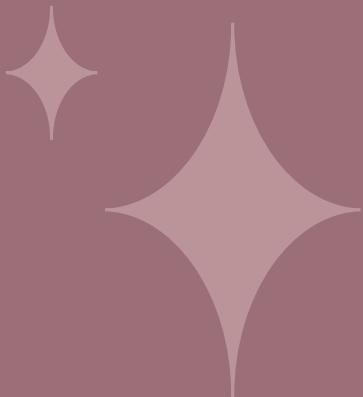
Description

Lors de la deuxième année du DUT MMI, nous avons eu un projet d'UX et UI design. Le projet consistait à refaire l'application #TousAntiCovid en répondant à cette problématique : Comment faire de #TousAntiCovid, un guide de renseignement des citoyens français ?

Pour cela, il a fallu revoir toute l'ergonomie de l'application et la refaire sous forme de maquette, tout en gardant la charte graphique. Des tests utilisateurs ont été réalisés afin de répondre au mieux au sujet. La maquette a été réalisée sur Figma, toujours pour son côté collaboratif. Nous avons donc, en prenant en compte les retours utilisateurs, essayé de mettre en valeur les informations que l'on peut trouver sur l'application, sans la surcharger visuellement.



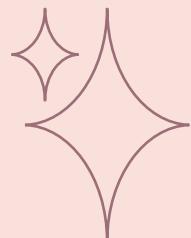
Chapitre Quatre



Jeux Vidéos

★ Hermann ★

★ Death Trap ★



Hermann ✶

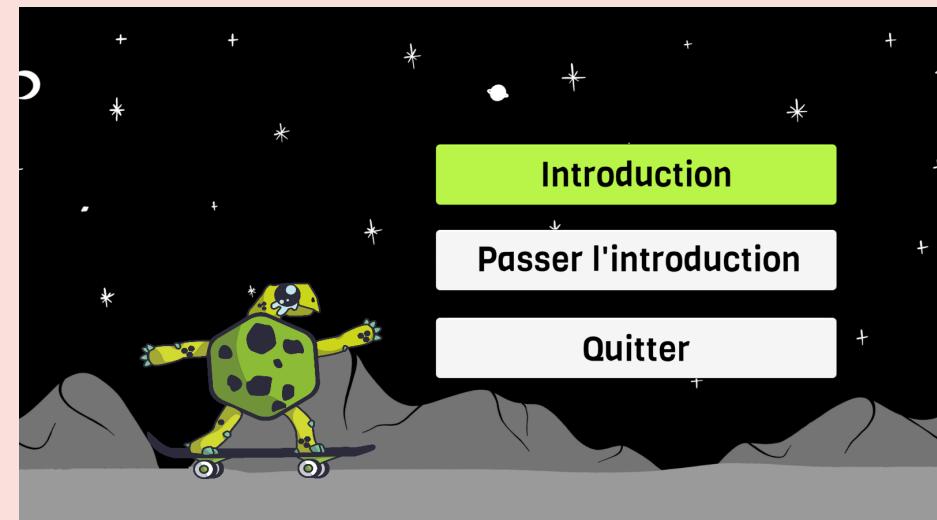
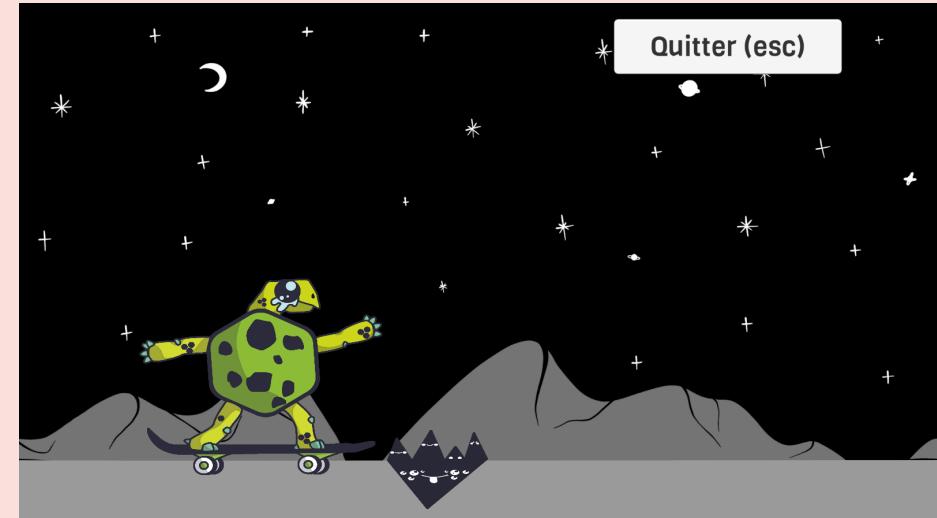
Année 2020 - 2021

Type Jeux Vidéos

Catégorie Accessibilité

Description

Le projet Hermann a pour but de créer un jeu vidéo accessible aux personnes en situation de handicap. Le but du jeu est d'éviter des obstacles, à la manière du jeu du dinosaure de Google Chrome. Nous avons choisi de créer un jeu jouable par les personnes mal-voyantes et non-voyantes. Nous avons volontairement différencié au maximum les contrastes entre le personnage et le fond. Pour éviter les obstacles, un son est émis, il faut savoir trouver le bon timing pour éviter au mieux les obstacles. Le menu possède une commande vocale, et a été simplifié pour avoir seulement les boutons essentiels.



Death Trap ✧

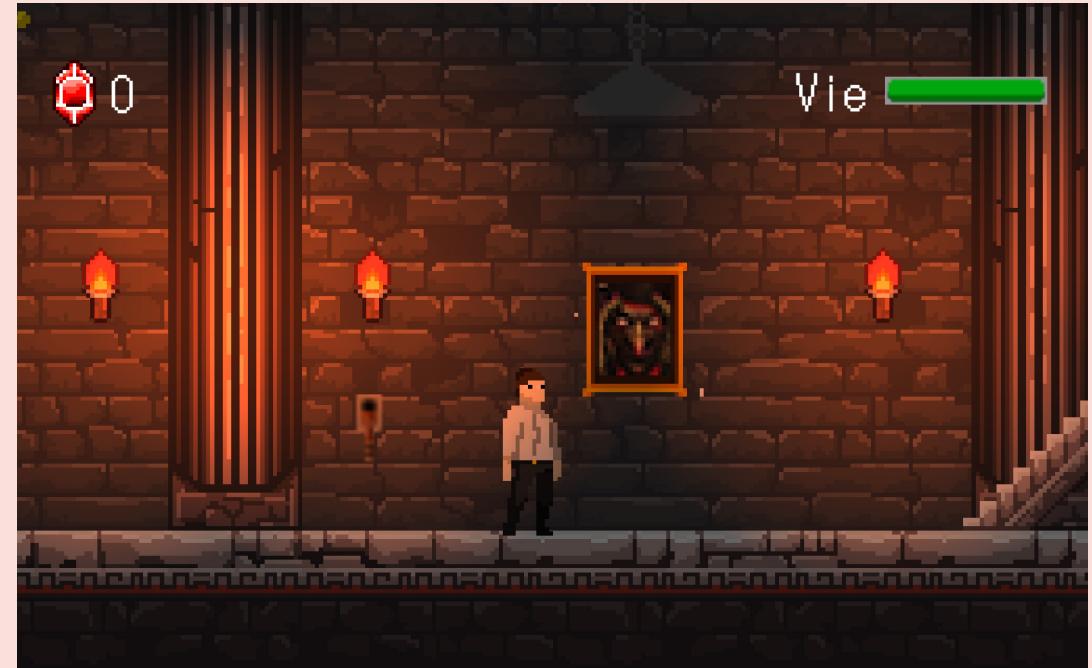
Année 2021 - 2022

Type Jeux Vidéos

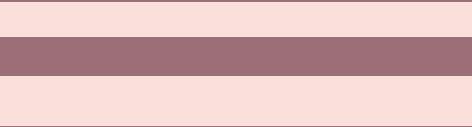
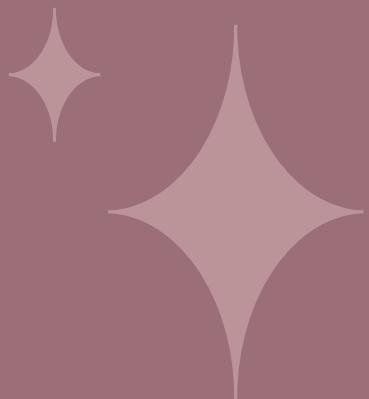
Catégorie Horreur

Description

Le sujet a été donné autour du thème d'Halloween, ici le travail était concentré sur le développement du jeu mais aussi sur la narration. Ma mission dans ce projet a été de créer des visuels, des assets qui correspondait à l'univers du jeu créé.

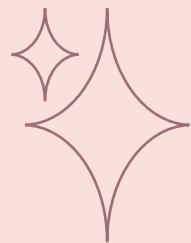


Chapitre Cinq



Stratégie Digitale

* feel'eat by Quitoque *



feel'eat ✧

Année 2021 - 2022

Type Création de Service

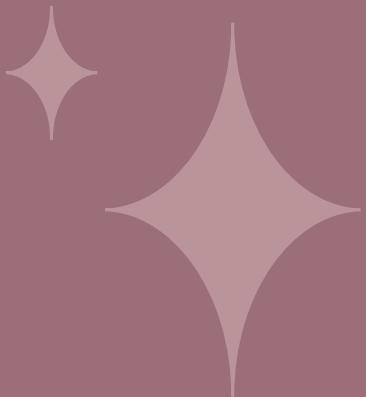
Catégorie Stratégie Digitale

Description

Nous avons été sollicité afin de créer un nouveau service destiné à une cible jeune entre 18 et 24 ans pour la marque Quitoque. Le projet était fictif, il fallait créer le nouveau produit et une stratégie de communication autour de ce service. Quitoque étant une entreprise qui fait livrer des paniers d'ingrédients et des recettes à cuisiner, nous avons créé le service feel'eat. Il s'agit de box à commander, toujours sur le même principe des paniers livrés mais faite pour des émotions que l'on peut ressentir quand on est étudiant. Ainsi, nous avons « Te prends pas le chou », la box idéale après une journée stressante, « prends le melon » pour retrouver sa confiance en soi et « garde la pêche » quand on a un coup de mou. Le projet a été réalisé en compétition et notre service à gagné la première place.

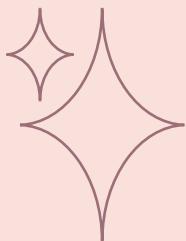


Chapitre Six



Autres Projets

★ Illustrations ★



Illustrations ✨

Année 2019 - 2022

Type Dessin

Catégorie Numérique

Description

Cela fait plus de dix ans maintenant que je dessine. Tout au long de ces années j'ai essayé de diversifier mon style. La création est devenue ma passion, j'ai pris des cours de dessin durant deux ans entre le collège et le lycée. Alors que je dessinais essentiellement avec une feuille et un crayon, j'ai appris ces dernières années le dessin numérique, notamment avec Procreate sur IPad.

