

PORTFOLIO

CLÉMENCE JÉGOU

Étudiante en BUT 2
Métiers du Multimédia et de l'Internet,
IUT de Lannion



SOMMAIRE

- 1 Ma Mini biographie
- 2 Mon parcours de formation
- 3 Mes projets
- 4 Mes expériences professionnelles
- 5 Mes compétences
- 6 Mes centres d'intérêt
- 7 Mon engagement
- 8 Contact

QUI SUIS-JE ?

Passion, curiosité et créativité.

De simples mots, oui, mais ceux qui me correspondent le plus et qui définissent ma manière d'être.

Je me présente, **Clémence Jégou**, étudiante de 19 ans en deuxième année de **BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet** à l'IUT de Lannion.

Toujours passionnée par les **activités créatives** qui rythmaient mon quotidien et me permettaient d'exprimer mes idées, j'ai rapidement découvert l'univers du **numérique**, mais surtout un nouveau centre d'intérêt.

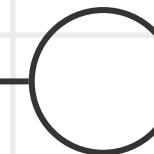
C'est donc tout naturellement que je me suis orientée vers cette formation, connue pour sa **polyvalence**, qui me permet d'explorer à la fois le domaine de la **communication, du marketing, de l'UI/UX design, de l'audiovisuel mais aussi du développement web.**

Projets variés, passionnants et captivants, ils donnent vie à mes idées. Et maintenant, la suite ne demande qu'à être créée.



MES FORMATIONS

2023



Baccalauréat Général

LYCÉE RENÉ CASSIN, MONTFORT-SUR-MEU

Spécialités Histoire Géopolitique et
Sciences Politiques &
Sciences économiques et sociales

2024



BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet

IUT DE LANNION

Parcours Stratégie de communication
et Design d'expérience

-

Production visuelle et multimédia
Développement web et culture scientifique
Environnement de l'entreprise
Marketing et communication

FOODBOX

Contexte

Affiche réalisée dans le cadre d'un projet de communication visuelle autour de l'objectif "Faim Zéro".

Nous devions représenter une solution en corrélation avec le sujet, et après concertation en équipe, nous avons trouvé : une boîte alimentaire solidaire.

Aspect technique



Travail en équipe



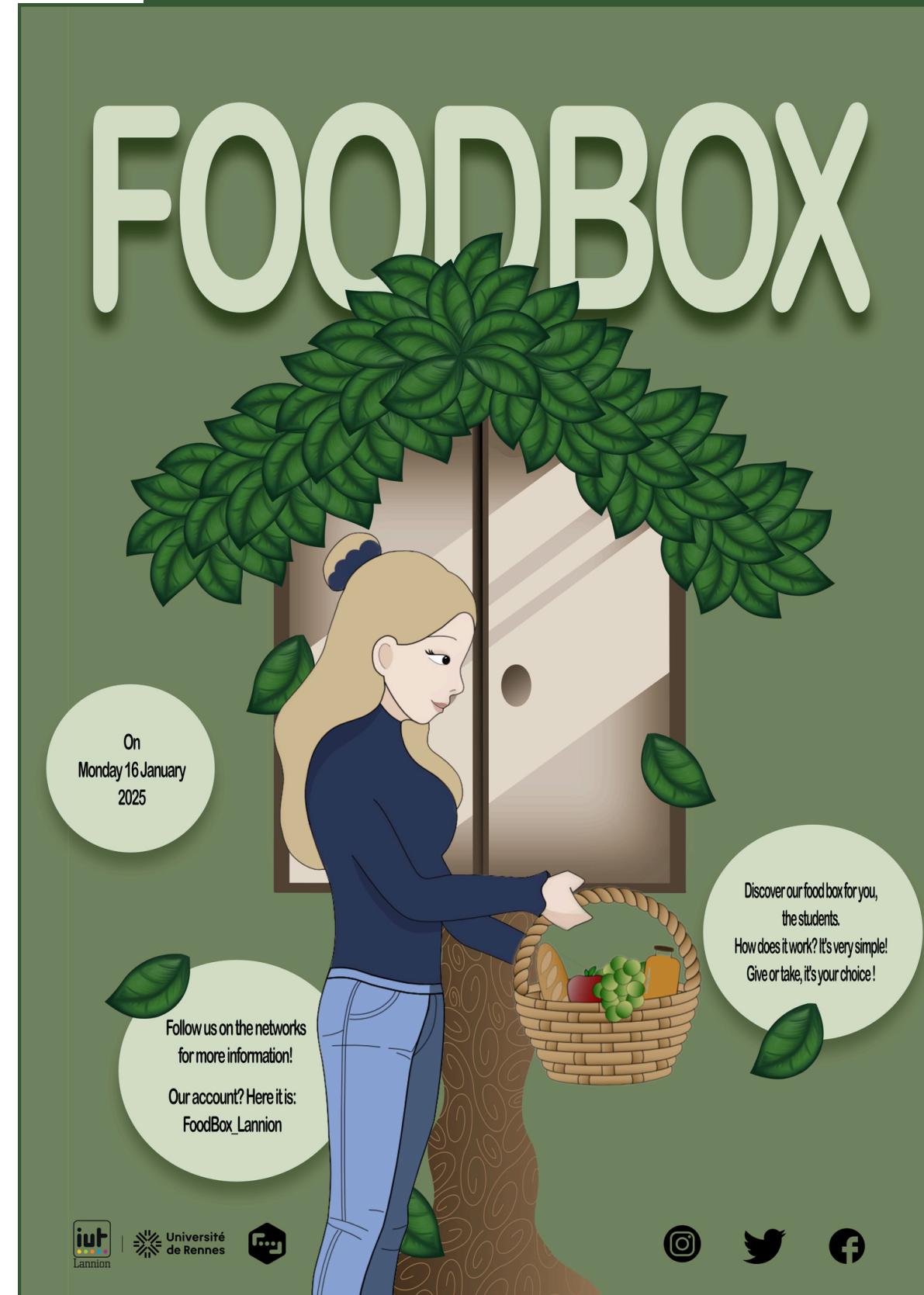
Créativité



Affinity Designer (logiciel)

Étapes

- Mise en commun de nos idées au sein de l'équipe de projet
- Réalisation d'un brouillon pour avoir un aperçu du résultat
- Commencement du projet sur Affinity Designer



A L'WEST FEST

Contexte

Création d'une affiche pour annoncer la 2^e édition du festival « À l'West Fest », organisé par l'IUT de Lannion pour valoriser les projets des étudiants en BUT MMI.

À travers une expérimentation du travail en agence, ce projet représente notre premier vrai projet universitaire.

Étapes

- Sélection par chaque membre d'agence d'affiches existantes
- Mise en commun de nos idées au sein de l'agence pour le visuel de l'affiche
- Réalisation par chaque membre d'agence, d'une affiche respectant la direction artistique choisie précédemment

Aspect technique



Travail en équipe



Créativité



Affinity Designer (logiciel)



ICHIRAKU'S RAMEN

(en cours de réalisation)

Contexte

Affiche inspirée de Naruto, mettant en valeur un plat emblématique de l'univers : les ramens.

Ainsi, j'ai décidé de le représenter au centre de mon affiche, un projet qui m'a également permis de refléter pleinement mon style graphique.

Étapes

- Recherches sur l'application Pinterest pour m'inspirer
- Réalisation d'un brouillon pour avoir un aperçu du résultat
- Commencement du projet sur Affinity Designer

Aspect technique



Travail en équipe



Créativité



Affinity Designer (logiciel)



IA & ENVIRONNEMENT

Contexte

Réalisation d'une infographie en lien avec l'IA ainsi qu'un autre thème proposé parmi une sélection.

J'ai choisi d'aborder celui de l'environnement, en jouant principalement sur le visuel pour refléter ce dernier.

Aspect technique



Travail en équipe



Créativité



Photoshop

Étapes

- Recherches sur l'application Pinterest pour m'inspirer
- Réalisation d'un brouillon pour avoir un aperçu du résultat
- Commencement du projet sur Photoshop

L'IA ET SES IMPACTS SUR L'ENVIRONNEMENT

DES TOURS DE REFROIDISSEMENT

Utilisées par les centres de données afin d'assurer le fonctionnement des IA, en consommant d'énormes quantités d'eau.

5 A 6 MILLIARDS

De m³ d'eau qui seront prélevés par an à cause de l'IA, mais aussi une consommation par les centres de données 6 fois plus importante que le Danemark d'ici l'année 2027

UNE EMPREINTE CARBONE

Qui ne cesse d'augmenter face à l'essor des IA génératives : C'est plus de +48% d'émissions de CO₂ pour l'entreprise Google et +29,1% pour Microsoft entre 2029 et 2023.

2027

C'est l'année à laquelle l'IA pourrait consommer autant d'énergie qu'un pays comme L'ESPAGNE

Sources : Greenrit, entreprises.gouv et digital.hec.ca

UNE SURCONSOMMATION D'ÉNERGIE



Qui ne cesse d'augmenter au fil des années, au vu de l'utilisation intensive des IA, à travers leur entraînement et usage intensif.

GPU, c'est la quantité utilisée pendant une centaine de jours pour entraîner GPT-4, sans compter la nécessité de puissants centres de données, et donc par conséquent de lourdes infrastructures

25.000

70%

C'est de combien la demande énergétique liée à l'IA pourrait augmenter. Pour cause : la croissance rapide des data centers au vu de la forte utilisation de l'IA et de son évolution.

LES ÉMISSIONS DE CO₂ EN COMPARAISON

284 KILOS

Il s'agit de la quantité totale d'émissions générées par l'entraînement d'une intelligence artificielle, alors qu'un être humain n'émet en moyenne qu'environ 5 kg de CO₂ par an. À titre de comparaison, la fabrication et utilisation d'une voiture produite environ 58 kg de CO₂ sur l'ensemble de sa durée de vie.

CRAFT & CARS

Contexte

Attrirée par la création de contenus numériques, j'ai participé à la conception d'un dispositif de publication en ligne, en explorant chaque étape du processus, de l'élaboration du concept à sa diffusion. Ce projet constitue également l'occasion de mettre en avant le domaine de l'automobile.

Étapes

- Conception du projet éditorial et rédaction d'articles
- Réalisation d'un brouillon pour avoir un aperçu du résultat
- Réalisation d'une stratégie de publication des contenus et production des posts

Aspect technique



Travail en équipe



Créativité



Canva



Organisation



RANDONNÉE GR34

Contexte

Proposition en équipe d'un projet de randonnée original, tout en explorant les différentes étapes de sa conception telles que la planification et la budgétisation, l'analyse d'existant, l'organisation d'une veille ou encore sa présentation orale.

Étapes

- Mise en commun des idées au sein du groupe
- Élaboration du dossier : exposé, SWOT, cartes d'empathie, planification...
- Présentation orale de notre projet

Aspect technique



Travail en équipe



Créativité



Canva



Aisance orale



POKEMANIA

Contexte

Réalisation d'un site web basé sur l'univers de Pokémon. Nous devions créer une interface qui permette à l'utilisateur de collectionner ces derniers.

Ainsi, j'ai conçu le design du site, tout en lui donnant un nom : "Pokémания".

Étapes

- Réalisation d'une planche univers, pour déterminer le visuel du site
- Réalisation d'un Wireframe & Mockup sur Figma (Visuel)
- Développement du site basé sur le Mockup

Aspect technique



Réflexion



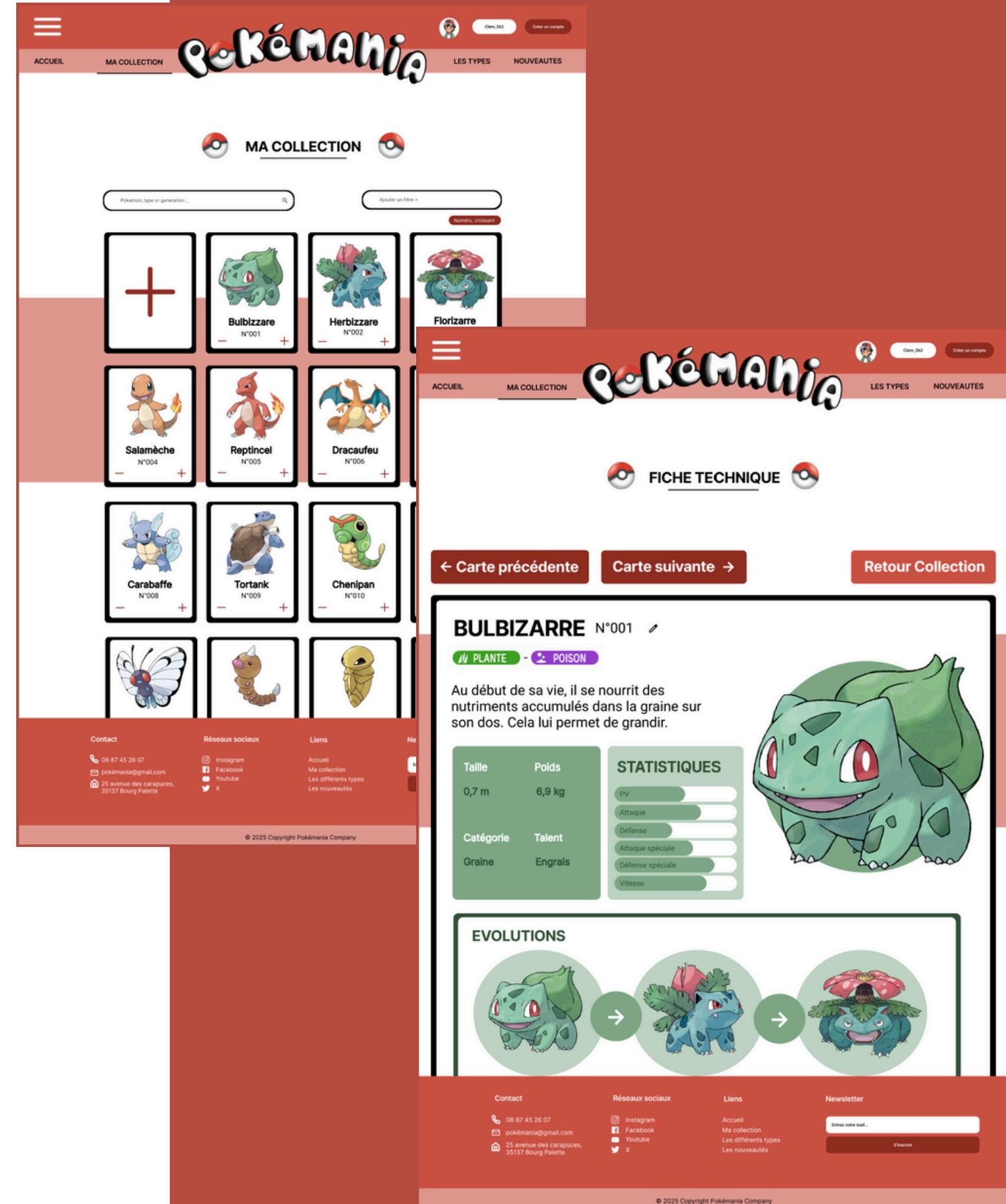
Créativité



VsCode



Figma



LOCFIT

Contexte

Conception d'une interface web nommée « LocFit », une application de location de matériel sportif. L'objectif était de proposer une expérience adaptée à notre cible, représentée par un persona. Cette dernière a également été développée par la suite sur VSCode.

Étapes

- Réalisation d'un Benchmark et étude de notre cible (persona attribué)
- Réalisation d'une planche univers, pour déterminer le visuel du site, en lien avec la cible
- Réalisation du wireframe et du mockup (maquette finale) de l'application sur Figma

Aspect technique



Travail en équipe



Créativité



Figma



Réflexion



ITALIE IDYLLIQUE

Contexte

Passionnée de voyages, j'ai eu l'occasion de mettre en avant mes compétences en photographie lors de mon séjour en Italie.

En explorant les petits villages du pays, j'ai découvert de magnifiques paysages, dont ces clichés sont le témoignage.

Étapes

- Préparation du matériel nécessaire
- Réalisation de photographies avec divers effets
- Retouche des photographies sur Photoshop

Aspect technique



Autonomie



Créativité



Photoshop



MES EXPERIENCES

2023



BABYSITTING PLEUMELEUC

Pendant mon année de terminale, j'ai également fait du babysitting durant mon temps libre, ce qui m'a permis d'améliorer certaines compétences en **responsabilité** mais aussi en **autonomie**.

2023 / 2025

Hôtesse de caisse LECLERC DE PLEUMELEUC

J'ai eu l'occasion durant l'été précédent de découvrir le métier d'hôtesse de caisse, étant mon premier job étudiant. Ainsi, pendant 5 semaines, j'ai pu acquérir de l'expérience professionnelle et par conséquent développer plusieurs compétences, que ce soit en **communication** ou encore en **responsabilité**.

MES COMPETENCES

PROFESSIONNELLES

La création graphique et audiovisuelle

Avec l'utilisation de logiciels tels que la suite **Affinity (Designer, Photo et Publisher)**, que j'utilise dans le cadre de mes études ou bien pour des projets personnels. Je sais également me servir de la **suite Adobe**, essentiellement **Illustrator et Photoshop**.

En ce qui concerne le domaine de **l'audiovisuel**, j'ai appris à me servir de **Davinci Resolve**, un logiciel de **montage** vidéo et photo, et donc bien évidemment, à manipuler des **appareils photos** et comprendre leur fonctionnement, tout comme le **matériel de prise de son**.

La communication et marketing digital

En connaissant les **différentes phases** du Marketing, tout comme les nombreux outils utilisés, tels que les **questionnaires**, que j'ai appris à concevoir de la bonne manière afin d'établir une **bonne communication** entre les deux parties.

Le développement web & Design UX / UI

En possédant des bases sur des **langages** de programmation tels que **HTML** et **CSS** mais aussi en utilisant des logiciels comme **Virtual Studio Code** et **Github**. Si je ne maîtrise pas parfaitement cette partie de la conception d'un site, je sais concevoir leur **design**, en veillant à ce que ce dernier soit **ergonomique**.

Pour cela, j'utilise principalement l'outil **Figma**, accessible facilement en ligne et permettant une visualisation, une immersion de bonne qualité de notre site.

MES COMPETENCES PERSONNELLES



Créativité



Travail en équipe



Aisance rédactionnelle



Curiosité

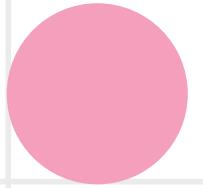


Autonomie



Organisation

MES CENTRES D'INTERÊT

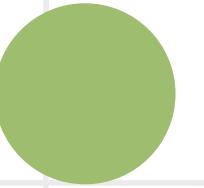


JOUER AUX JEUX-VIDÉOS

Les **jeux vidéo**, voilà une passion dont je suis obligée de parler.

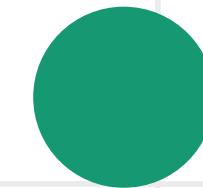
En effet, jouer aux **Sims** ainsi qu'à **Animal Crossing** est un de mes passe-temps favoris. Construire des maisons, réaliser des personnages ou bien s'occuper du design de sa ville est un des moyens les plus simples selon moi pour **exprimer toute sa créativité**.

Bien évidemment, les joueurs peuvent également **partager** leurs créations, ce qui nous permet de développer notre créativité mais aussi **d'élargir notre réseau amical**.



LES VOYAGES

Voyager est aussi une passion. J'attends en effet tous les ans le voyage en famille à l'étranger, qui a souvent lieu en Espagne, dans ses villes andalouses. Ces voyages m'ont alors permis de **développer** ma **curiosité** mais aussi, grâce aux différentes discussions que j'ai eu dans ces pays, **d'améliorer** d'une certaine manière **mon niveau de langue**, ce qui pourrait m'être bénéfique dans le cadre de **stages**, de projets professionnels à l'étranger.



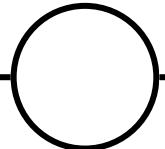
LA CRÉATION

J'ai toujours aimé les activités créatives, particulièrement le **dessin** et la **peinture**. Progressivement, j'ai commencé à trouver quel style me correspondait, c'est-à-dire le dessin fictif. J'ai également découvert au collège la **création graphique**. Toujours attirée par les outils numériques, j'ai voulu essayer à mon tour et c'est pour cela que depuis, j'utilise en grande partie ma **tablette graphique** pour réaliser mes projets.

Une autre chose que j'aime faire durant mon temps libre, ce sont aussi des **maquettes**. Toutes ces occupations sont pour moi un moyen de mettre en forme les idées qui me traversent la tête, d'exprimer ma **créativité**.

MON ENGAGEMENT

2023



Conseil de vie lycéenne

LYCÉE RENÉ CASSIN, MONTFORT-SUR-MEU

Durant ma dernière année de lycée, en 2023, j'ai décidé de tenter ma chance et de proposer ma candidature pour devenir membre du **conseil de vie lycéenne** de mon établissement, chargé **d'organiser des événements** afin d'améliorer la scolarité des autres élèves.

C'est ainsi que j'ai commencé à m'occuper de la **communication** de nos projets, en réalisant plus précisément des **affiches ou encore des posts/story** sur les réseaux sociaux.

L'année fut courte mais cette première expérience a suffit à me convaincre que je souhaitais faire des études dans ce domaine tout en me permettant **d'améliorer mes compétences en graphisme**.

CONTACT



06 71 31 20 57



[LinkedIn](#) - Jégou Clémence



clemence.jegou@etudiant.univ-rennes.fr