

# 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

# MA MINI BIO

**Enchantée,**

Je suis Clémence Jégou, une étudiante de première année en BUT MMI à Lannion.

Depuis toujours, je suis passionnée par toutes les activités faisant appel à ma **créativité**, particulièrement le dessin.

Cependant, il se trouve qu'un jour, j'ai découvert une seconde passion, **les écrans**, qui m'ont offert une magnifique myopie, qui ne cesse par ailleurs d'augmenter.

Alors, de ce point, je me suis demandé "pourquoi ne pas continuer et **regrouper** mes deux passions en une seule ?"

C'est donc à partir de ce moment, accompagnée de ma tablette graphique, que j'ai commencé à utiliser des **outils numériques**, et il se trouve que j'ai **adoré**.

Puis quand est venu le moment de choisir ce que je souhaitais faire comme études, le **BUT MMI** s'est présenté, une magnifique rencontre.

Aujourd'hui, je ne regrette pas d'avoir décidé de rejoindre cette formation, regroupant beaucoup de matières **passionnantes**, comme l'audiovisuel, la production graphique ou encore la culture artistique, qui m'ont permis d'enrichir mes connaissances.

Au cours de cette formation, je souhaite accomplir beaucoup de projets, afin de m'améliorer, mais aussi, à la fin de ces 3 ans, de devenir **designer graphique**.



# MON PARCOURS DE FORMATION



## Baccalauréat Général

**LYCÉE RENÉ CASSIN, MONTFORT-SUR-MEU**

Spécialités *Histoire Géopolitique et Sciences Politiques & Sciences économiques et sociales*  
-  
*Option Droit*

## 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

Réalisation d'une affiche dans le cadre d'un projet de communication visuelle autour de l'objectif "Faim Zéro", où j'ai illustré une solution : une boîte alimentaire solidaire.

## 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

## Aspect technique



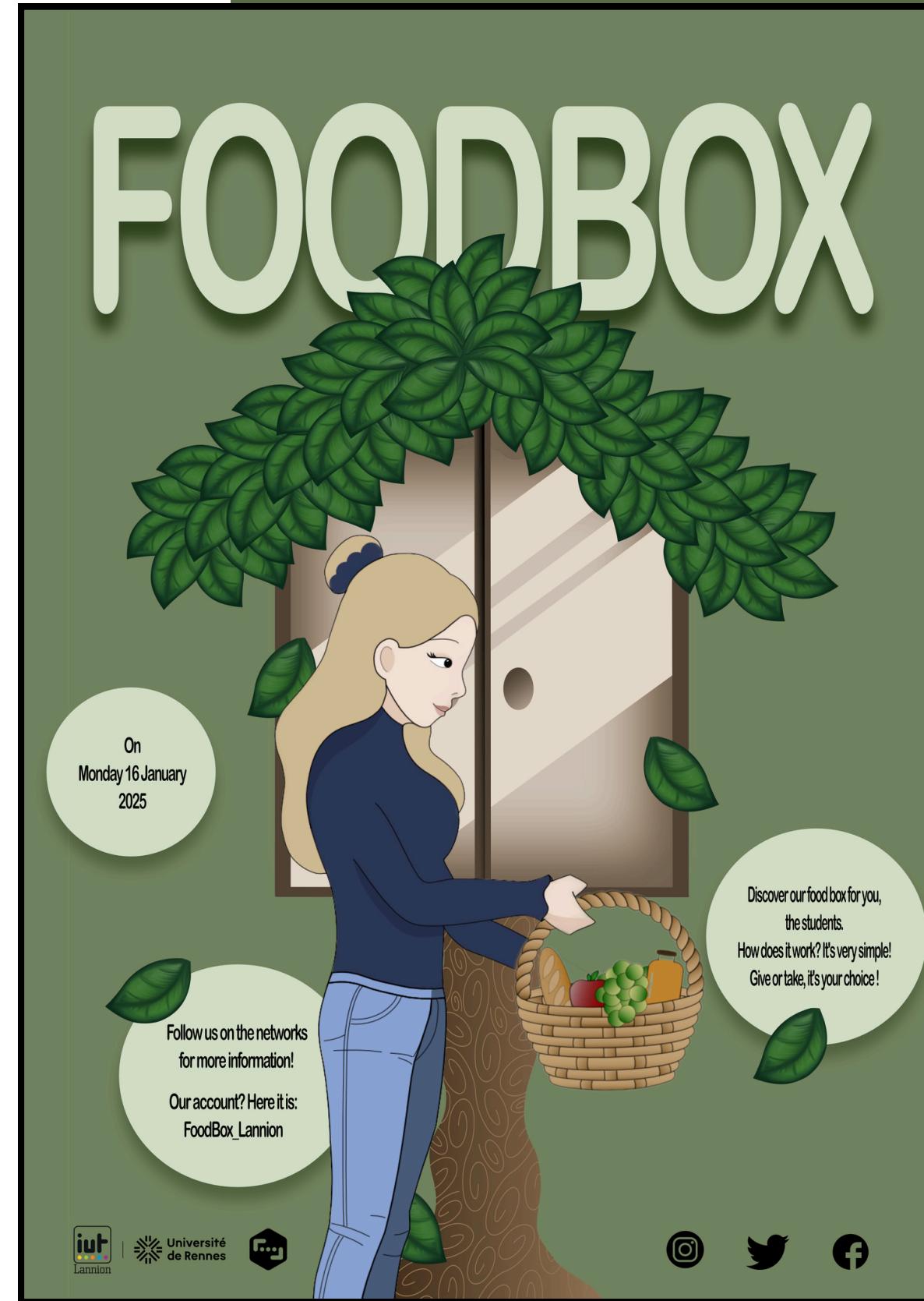
Travail en équipe



Créativité



Affinity Designer (logiciel)



# A L'WEST FEST

## Contexte

Création d'une affiche pour annoncer la 2<sup>e</sup> édition du festival “À l'West Fest”, organisé par l'IUT de Lannion pour valoriser les projets des étudiants en BUT MMI.

## 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

Réalisation d'une affiche inspirée de Naruto, mettant en valeur un plat emblématique de l'univers : les ramens.

C'est pour cela que j'ai décidé de le représenter au centre de mon affiche, où j'ai également montré 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

 Autonomie

 Créativité

 Affinity Designer (logiciel)



# IA & ENVIRONNEMENT

## Contexte

Pour ce projet, l'objectif était de réaliser une infographie, en lien avec l'IA ainsi qu'un autre thème proposé parmi une sélection. J'ai par conséquent choisi d'aborder celui de l'environnement, en jouant principalement sur le visuel pour refléter ce dernier.

## Étapes

- Recherches sur l'application Pinterest pour m'inspirer
- Réalisation d'une maquette basée sur mes 3 inspirations
- Commencement du projet sur Affinity Designer

## Aspect technique



Autonomie



Créativité



Adobe Illustrator (logiciel)



Curiosité

## 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 m<sup>3</sup> 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 CO<sub>2</sub> 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

### 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.

25.000 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

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 CO<sub>2</sub> 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 CO<sub>2</sub> par an. À titre de comparaison, la fabrication et utilisation d'une voiture produite environ 58 kg de CO<sub>2</sub> sur l'ensemble de sa durée de vie.

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

# CRAFT & CARS

## Contexte

Pour ce projet, l'objectif était de concevoir et de réaliser un dispositif de publication de contenus en ligne, en explorant tout le processus de publication : de la définition du concept à la diffusion.

Nous avons donc décidé avec ma camarade de choisir le thème de l'automobile.

## Étapes

- Conception du projet éditorial et rédaction d'articles
- Réalisation d'une stratégie de publication des contenus et production des posts
- Mise en forme du dossier et présentation orale

## Aspect technique

 Travail en équipe

 Créativité

 Canva (logiciel)

 Organisation

 Curiosité



# RANDONNÉE

## Contexte

L'objectif était de proposer en équipe un projet de randonnée original, tout en explorant les différentes étapes de la conception d'un projet telles que la planification et budgétisation de ce dernier, 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 (logiciel)

 Créativité

 Aisance orale



# POKEMANIA

## Contexte

Dans le cadre d'un projet au sein de ma formation, j'ai dû réaliser un site web basé sur l'univers de Pokémons. En effet, nous devions permettre à l'utilisateur de collectionner ces derniers. J'ai donc réalisé avant tout 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



Créativité



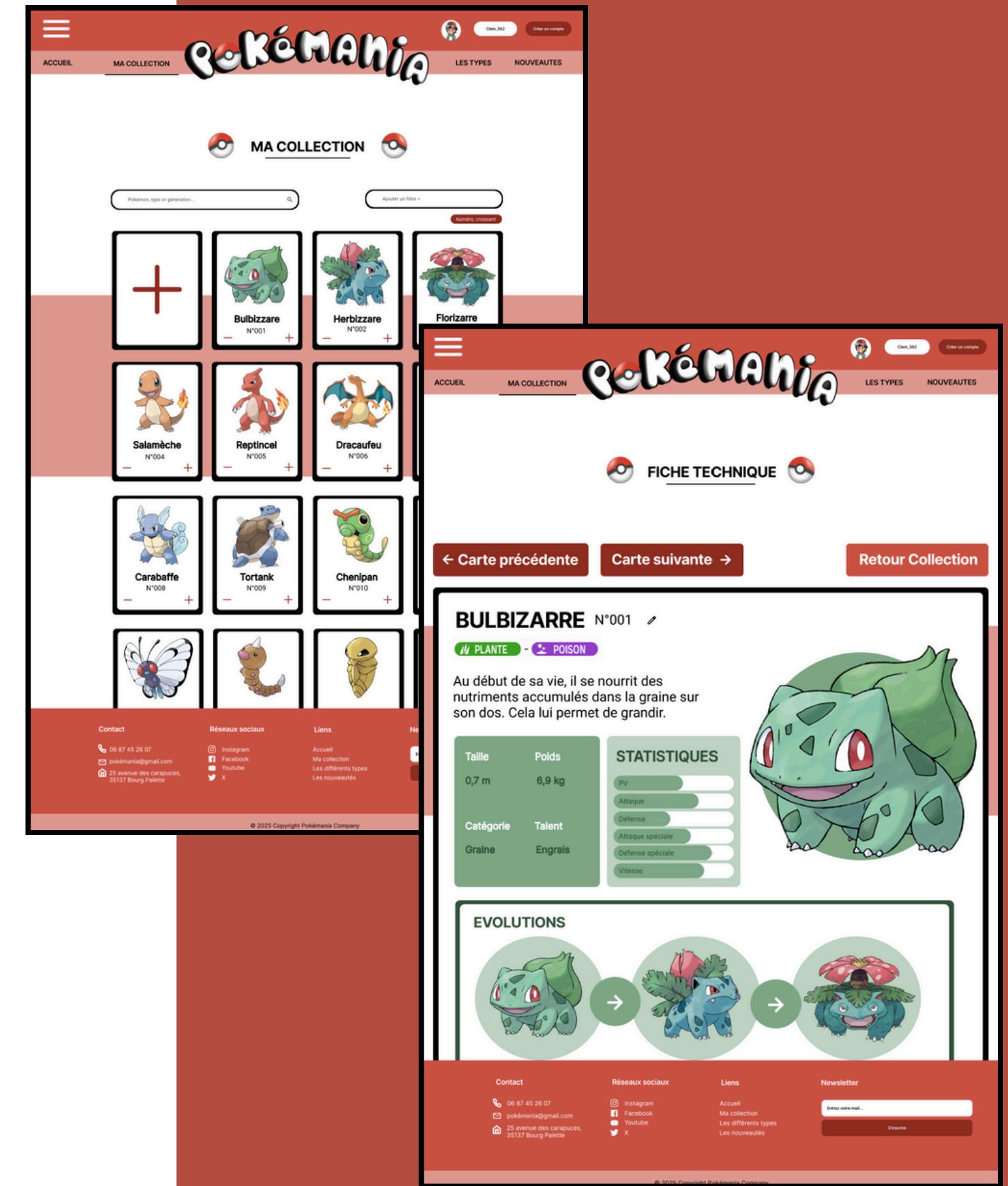
VsCode (logiciel)



Figma (logiciel)



Réflexion



# LOCFIT

## Contexte

Dans le cadre d'un projet au sein de ma formation, j'ai conçu 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 attribué.

## 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

 Réflexion

 Curiosité

 Figma (logiciel)



# MES EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

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



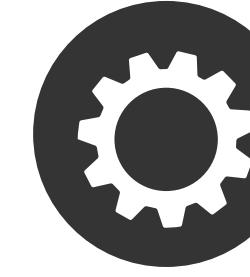
Travail en équipe



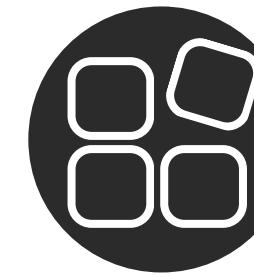
Aisance rédactionnelle



Curiosité

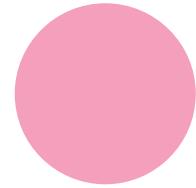


Autonomie



Organisation

# MES CENTRES D'INTERÊT

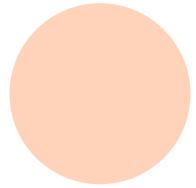


## JOUER AUX JEUX-VIDÉOS

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

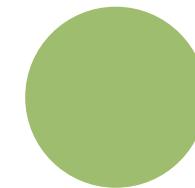
En effet, jouer aux **Sims** ainsi qu'à **Animal Crossing** est un de mes passe-temps favoris. Construire des maisons, réaliser des personnages ou bien s'occuper du design de sa ville est un des moyens les plus simples selon moi pour **exprimer toute sa créativité**.

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.

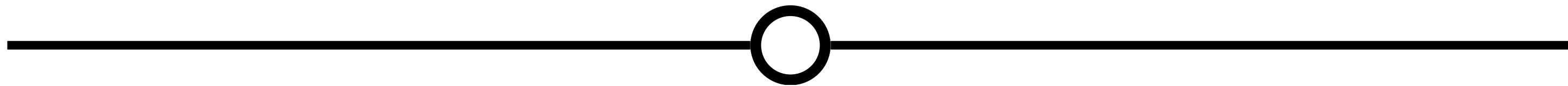


## LA CRÉATION

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