

---

# ***PERIDY*** ***Louise***

PORTFOLIO CRÉATIF

Diplômée d'un bachelor de développement Web&Mobile à Gobelins,  
étudiante en ingénierie créative à l'ESIEE Paris.

---



# QUI SUIS-JE ?

## MES INSPIRATIONS

### MON PROFIL

Je m'appelle Louise PERIDY, j'ai 23 ans et je suis étudiante en ingénierie créative à l'ESIEE Paris.

J'ai toujours été partagée entre un intérêt pour l'informatique et une curiosité pour le milieu artistique. J'ai pu les allier durant cette année de bachelor avec des designers et développeurs.

Désormais, j'aimerais poursuivre dans cette voie grâce à la formation d'ingénieur créatif proposée par l'IMAC.

Dans ce dossier, vous allez découvrir mes inspirations et mes différentes réalisations qui témoignent de mes différentes sensibilités : bonne lecture !



Animation : Vewn - floatland



Clip : Odezenne

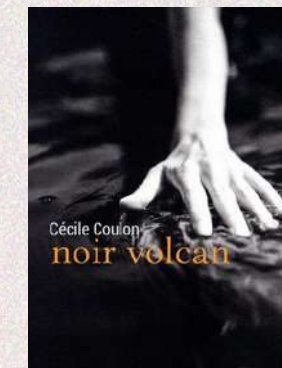


Peinture - @Scott Listfield



Animation : stanhatesyoutv

Vewn - dead end



Musique : Summer Nights, Siames



Film - Submarine (2010)



Photo - @Muhammed Özen



# SOMMAIRE

## I. Informatique

1. Site culturel : Le Voyage de Chihiro
2. Dataviz : Au Fil du Temps
3. Expérience immersive : MARI-E
4. Réseau social : Pigeon Gate

## II. Audiovisuel

1. Black Mirror
2. Making Of Sauvage

## III. Projets persos

1. Modélisations 3D
2. Gamejam
3. Associatif







Page d'accueil du site



Page sur l'animation du Studio Ghibli

# I. INFORMATIQUE

## Site Culturel

1ère année, 02/2021

Dans le cadre de notre cours d'expression-web de première année, nous avons créé par groupe un **site internet culturel**.

L'objectif était de se focaliser sur l'esthétique et la qualité des informations. Nous avons choisi le film Le Voyage de Chihiro de Hayao Miyazaki grâce à son univers visuel riche.

Mon rôle sur le projet a été (en plus des recherches) de faire les **maquettes** grâce à Canva et Photoshop, **coder** les pages d'accueil, d'animation et celle de l'annexe.

Elles ont été codées en **HTML/CSS** pour le squelette et en **JS** pour les animations et le parallax au scroll pour le dynamisme. La bibliothèque **Bootstrap** en open source nous a également aidés à créer des composants.





# I. INFORMATIQUE

## Dataviz - Au Fil du Temps

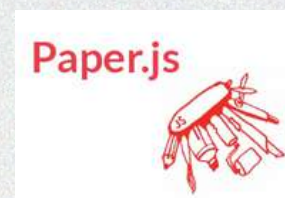
Gobelins, 12/2022

Le but de ce projet était de créer en groupe un site de data visualisation. Notre produit final était une **introspection graphique sur les émotions de la promo BDDI 2023**.

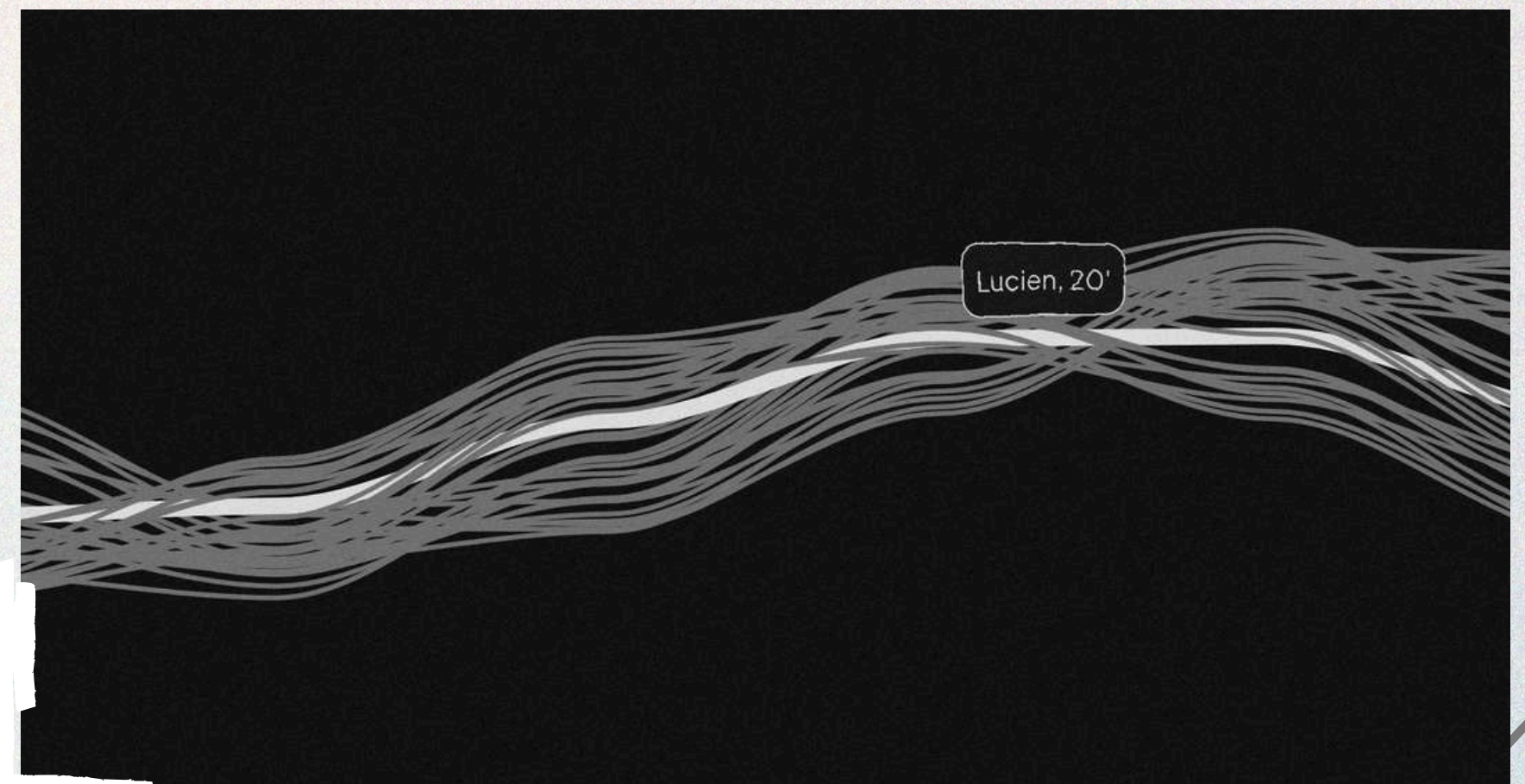
L'idée est née d'une envie commune de travailler sur l'aspect humain du sujet. Nous voulions creuser le **paradoxe** entre le quantifiable : les statistiques, et ce qui ne l'est a priori pas : les émotions.

Pour ce projet, nous avons utilisé le bundler **Parcel** pour avoir un setup pratique qui s'actualise en temps réel.

Le **JavaScript** nous a permis de créer les animations et structurer les données récoltées grâce aux 34 étudiants que nous avons pu exporter en CSV. La librairie **Paper JS** nous a aidés pour la manipulation de vecteurs.



Page d'accueil du site

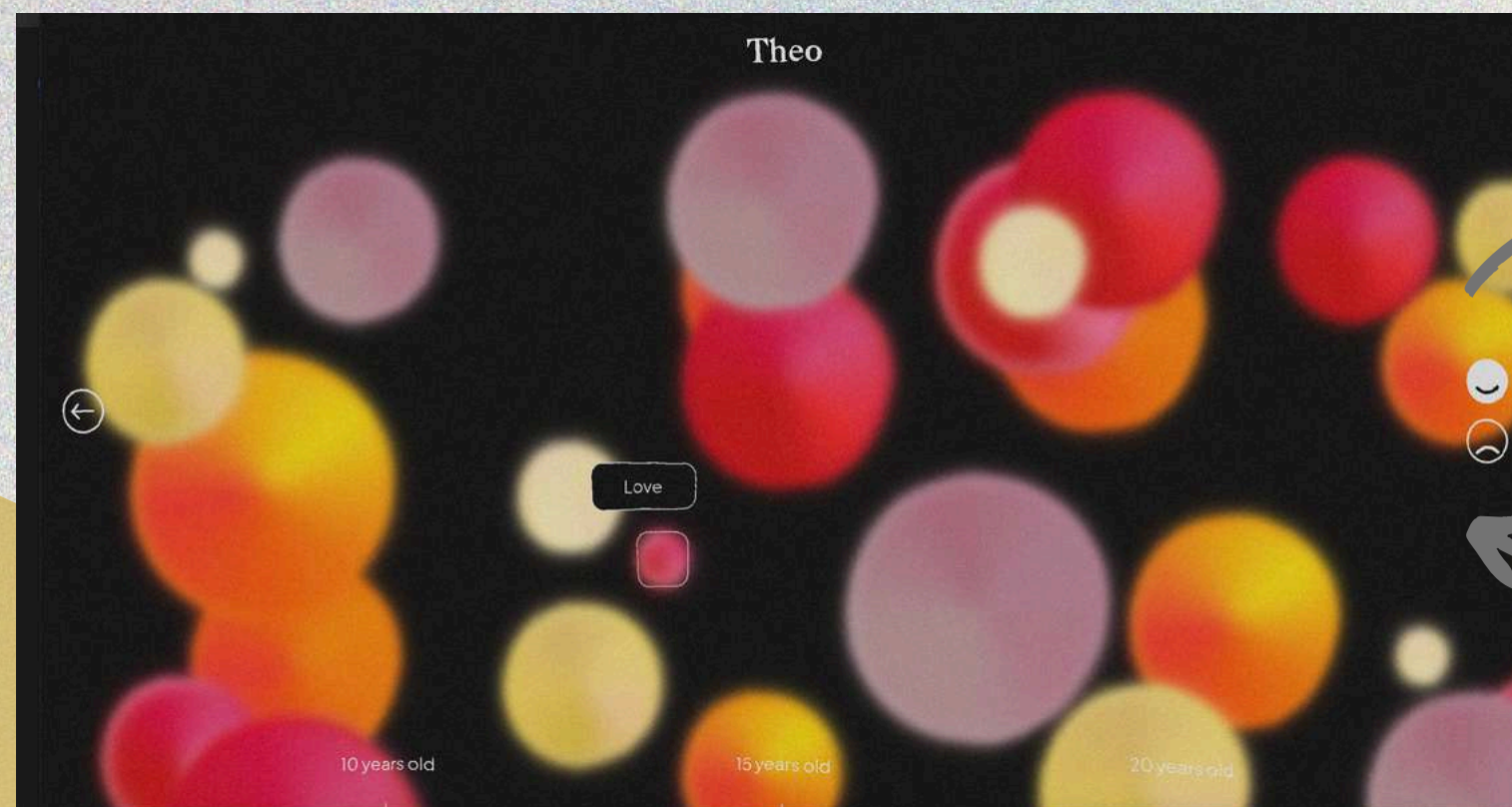
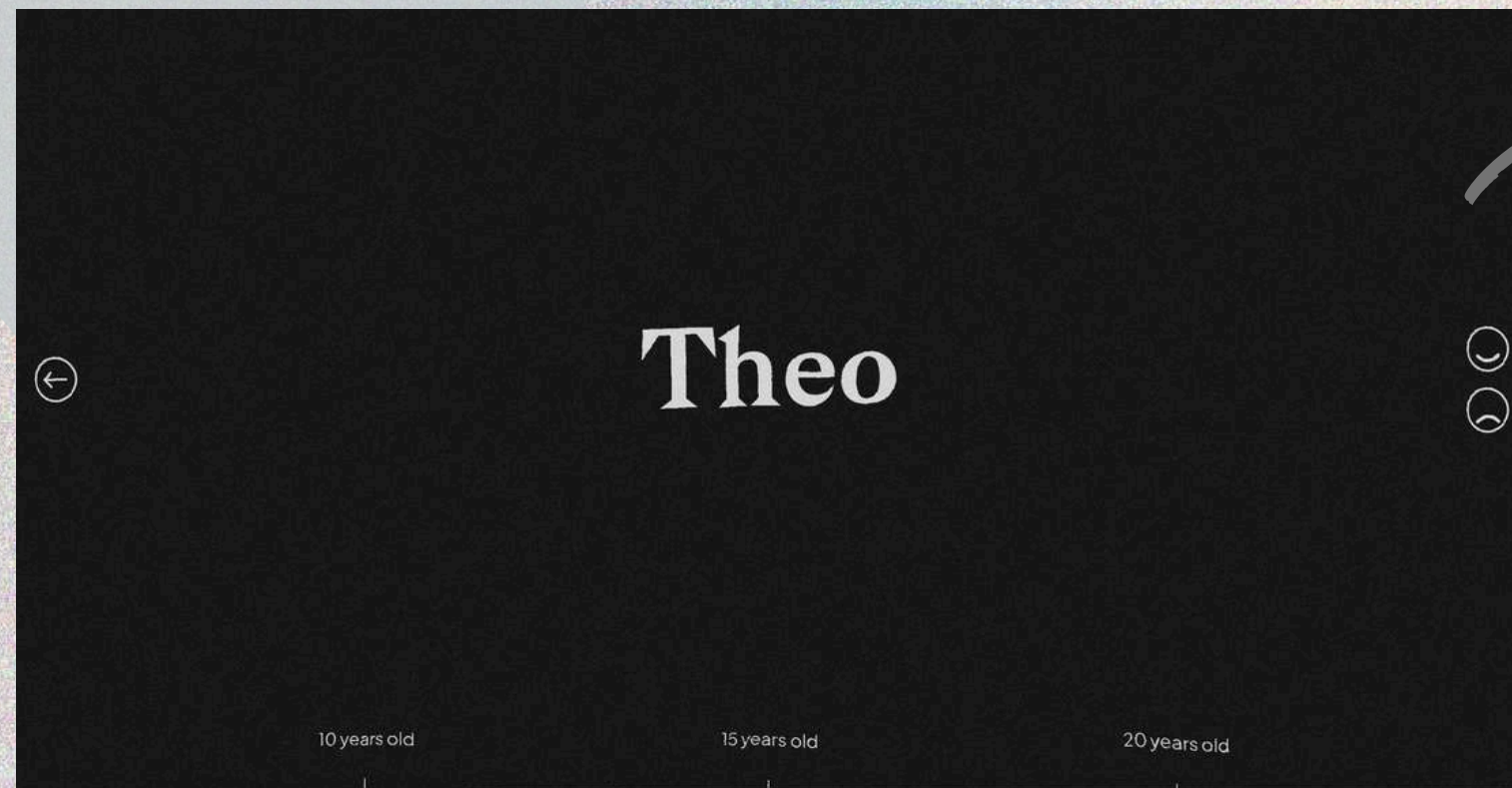


Lignes pour chaque participant



# I. INFORMATIQUE

## Dataviz - Au Fil du Temps





# I. INFORMATIQUE

## Expérience immersive : Orangerie

En collaboration avec le musée de l'Orangerie, nous avons eu la chance de découvrir l'œuvre de Marie Laurencin et en particulier son tableau « Les Biches ». Il a attisé notre curiosité et nous a inspirés pour créer **MARI-E**.

Le but du projet était de proposer aux visiteurs de se plonger dans l'univers de l'artiste à travers une expérience en **réalité augmentée à 360°** à mi-chemin entre peinture et intelligence artificielle. Il suffit à l'utilisateur de se placer devant le tableau pour le scanner à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette et le spectacle commence.



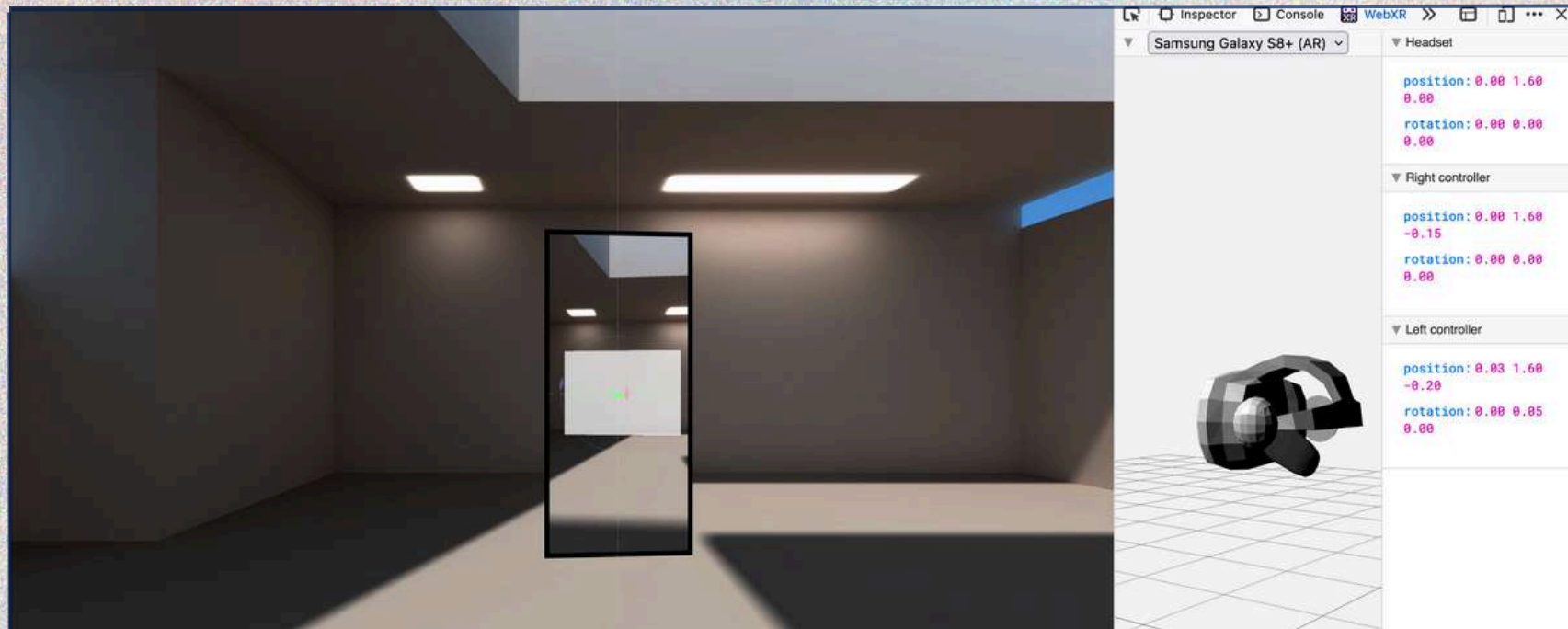
Ecran d'accueil pour introduire l'expérience :





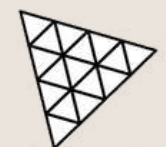
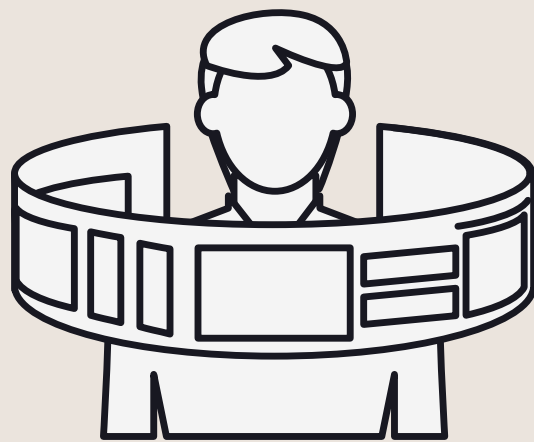
# I. INFORMATIQUE

## Expérience immersive : Orangerie



Au niveau technique, nous avons utilisé l'**intelligence artificielle** pour étendre l'existant : en proposant le tableau de base à DALL-E, nous avons pu obtenir un résultat beaucoup plus large.

Le setup a été fait sur **Parcel**, un bundler très facile à mettre en place et **optimisé**, ce qui était très important avec nos technos. Nous en avons en effet mélangé deux : **WebXR** et **Three.js**. L'utilisation de Gsap a été envisagée pour les animations mais elle aurait rajouté des difficultés pour un résultat très subtile voire invisible.

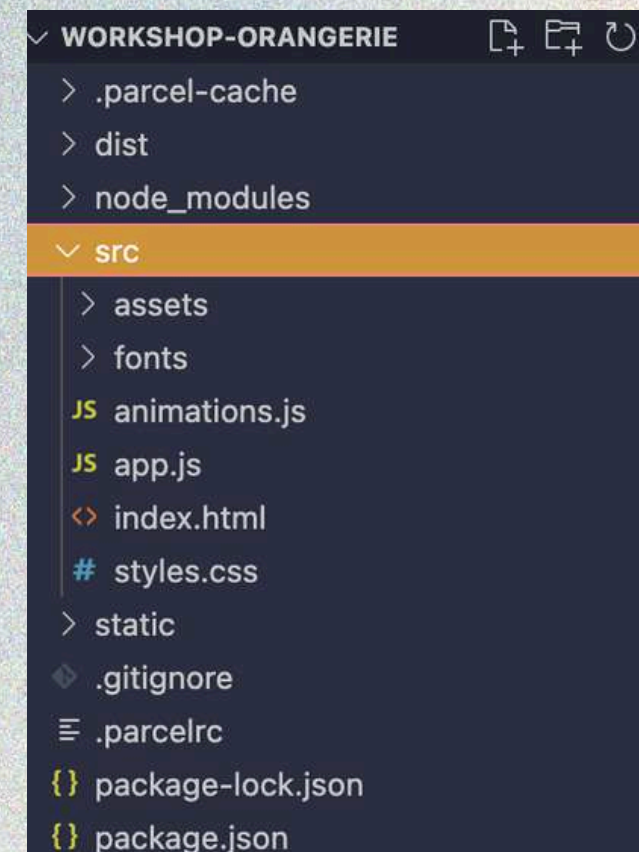


three.js

WebXR



PARCEL



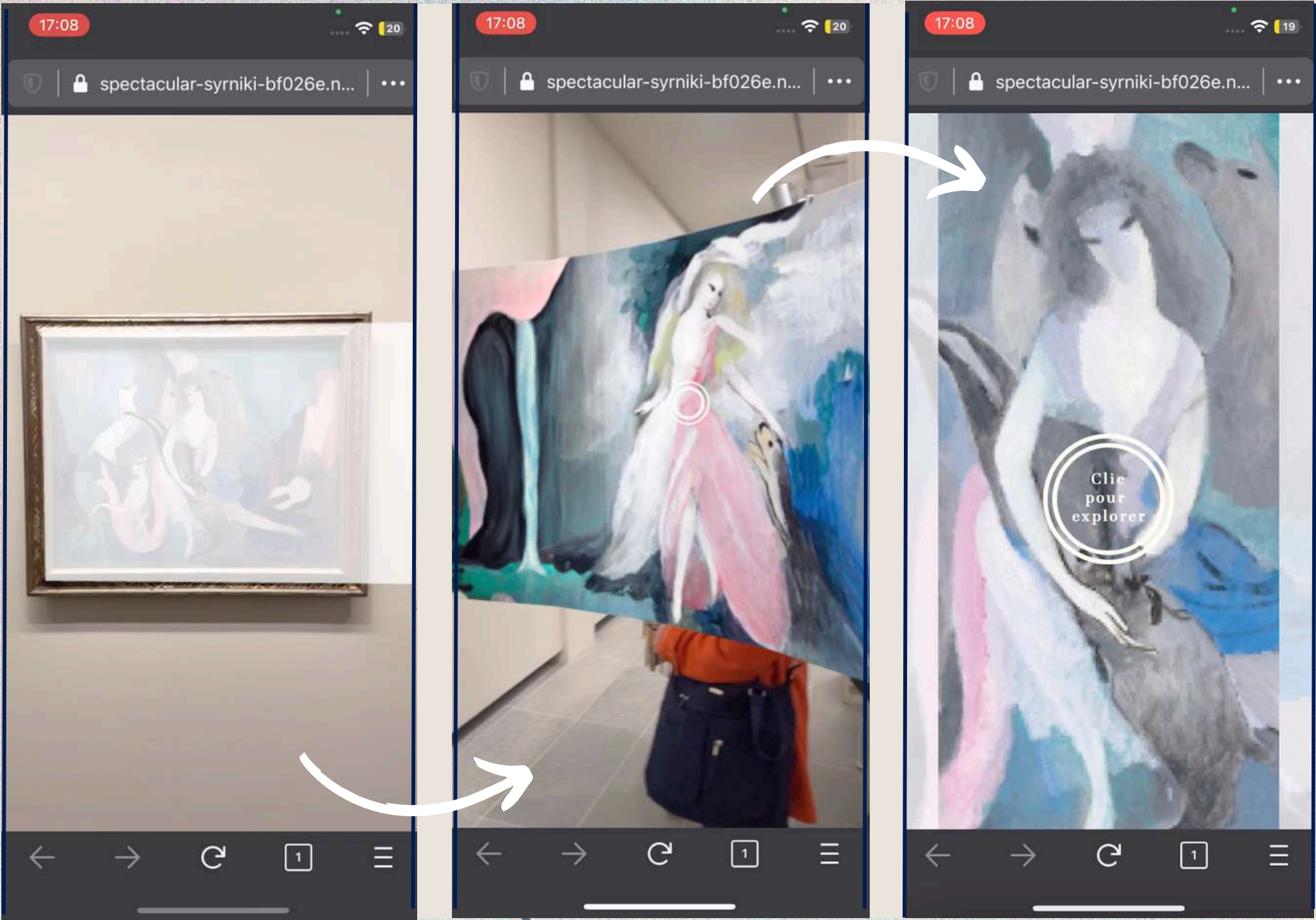
- WebXR est une API disponible sur les navigateurs Web qui nous a permis d'instancier la **réalité augmentée**. Le projet était facilement testable et accessible pour de nombreux téléphones.
- La seconde, Three.js, était très utile pour créer le cylindre autour de l'utilisateur dans une scène 3D. Nous avons donc pu apposer le tableau directement sur ce cylindre pour qu'il entoure l'utilisateur et l'intégrer dans son environnement.

La démo : [https://youtube.com/shorts/yh\\_1zn\\_Y2OQ?feature=share](https://youtube.com/shorts/yh_1zn_Y2OQ?feature=share)



# I. INFORMATIQUE

## Expérience immersive : Orangerie



Le parcours utilisateur se fait en plusieurs étapes : l'utilisateur est suivi tout au long pour découvrir ce que l'expérience peut lui offrir. Pour y participer, il a juste besoin d'une tablette ou d'un smartphone.

- 1 Introduction**  
Présentation de l'expérience à l'utilisateur et conseils sur la façon d'en profiter.
- 2 Scan**  
L'utilisateur peut scanner le tableau et il appuie ensuite dessus lorsqu'il est cadré
- 3 Augmentation du tableau**  
Le tableau s'étend, créant un univers tout autour. Il peut déplacer son téléphone pour voir
- 4 Pages informatives**  
Il peut appuyer sur les points d'intérêts (cercles blancs) laissant place à des pages informatives sur la vie et l'oeuvre de Marie Laurencin



# I. INFORMATIQUE

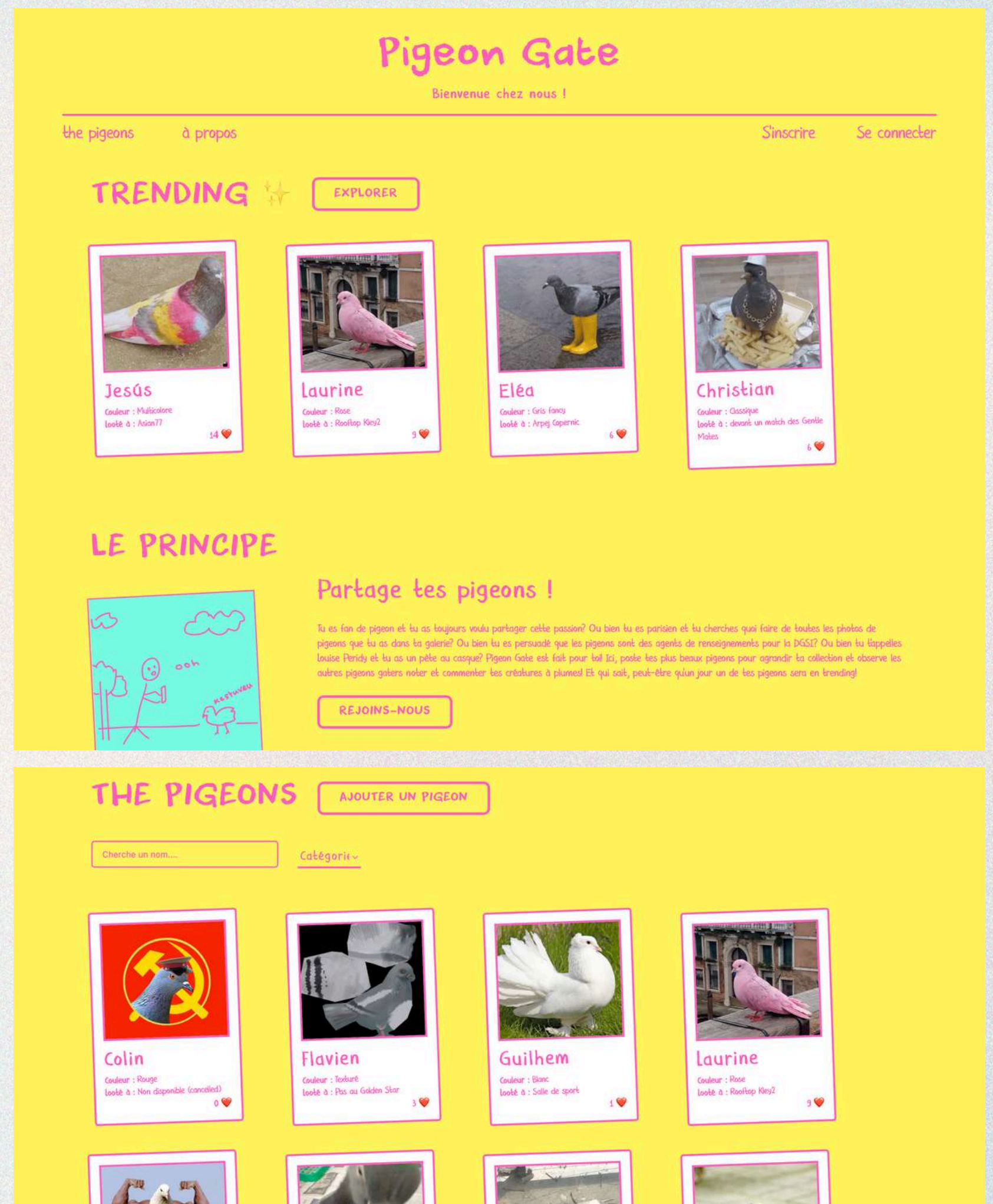
## Réseau social : Pigeon Gate

ESIEE, 06/2024

Pigeon Gate est le fruit de l'imagination débordante de trois étudiantes. Suite à la passion de Louise pour les pigeons, Anna Maria a imaginé un site où cette dernière pourrait exprimer son hyper-fixation sans honte.

Si vous vous demandez ce qu'Angèle vient faire là-dedans, elle a tout simplement décidé de rejoindre l'équipe pour apporter sa patte à leur idée quelque peu... insolite.

Ce projet est un véritable réseau social de pigeons, où chaque petit volatile serait représenté à sa juste valeur. Vous pouvez vous inscrire ou vous connecter à un compte, voir ce que les autres utilisateurs ont posté, commenter et aimer leurs oiseaux. Vous pouvez également voir leur profil et poster vos propres pigeons et les noter !

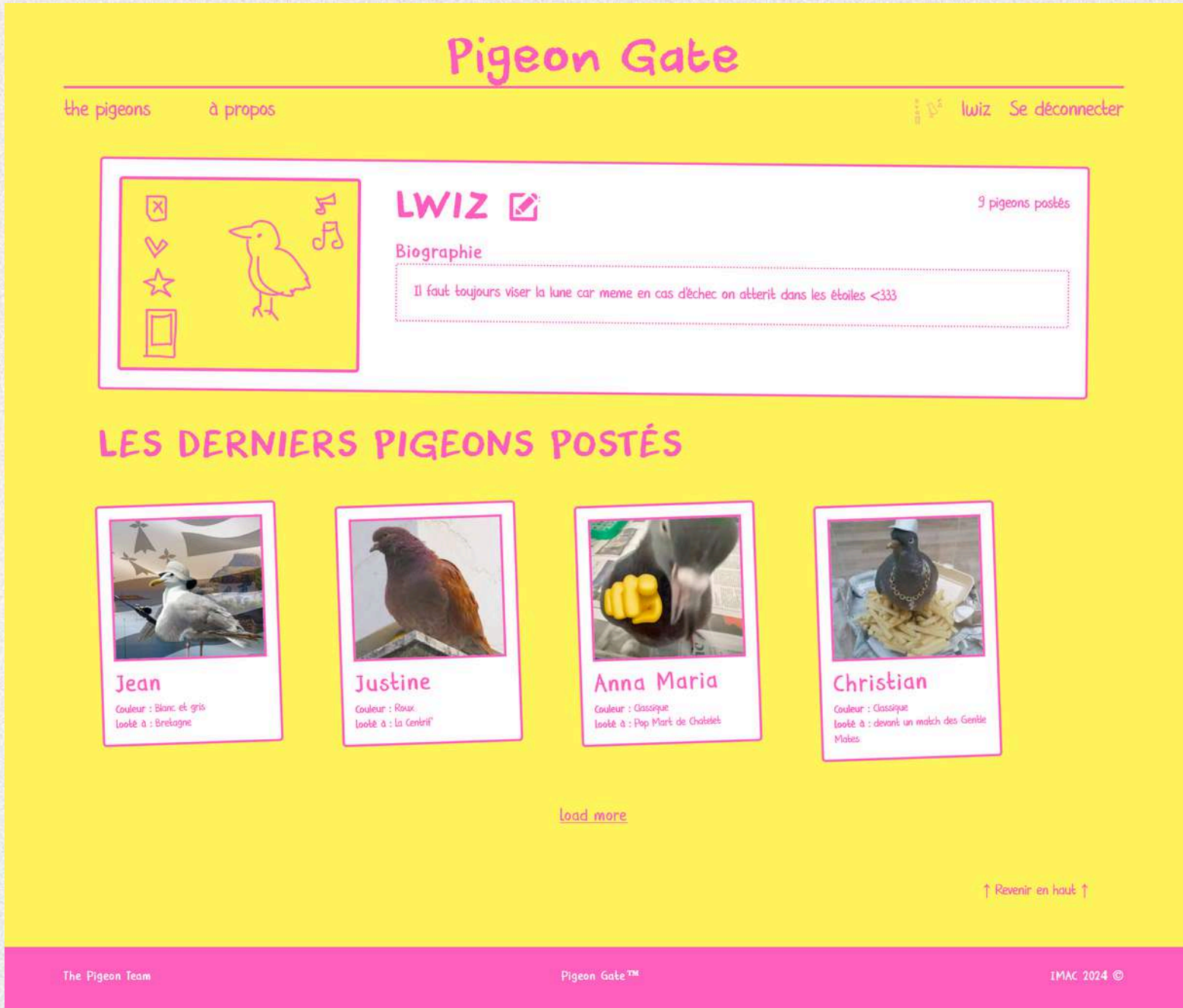




# I. INFORMATIQUE

## Réseau social : Pigeon Gate

ESIEE, 06/2024







## II. AUDIOVISUEL

### "Black Mirror"

2e année DUT, fin 2021

#### SUJET

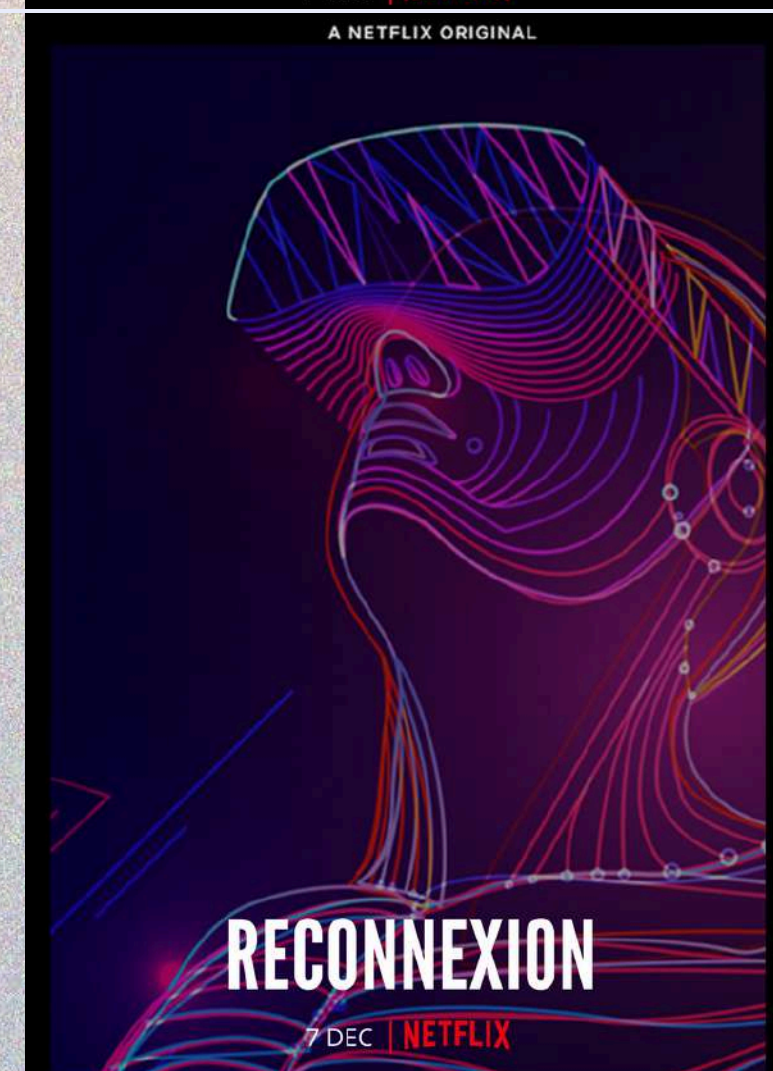
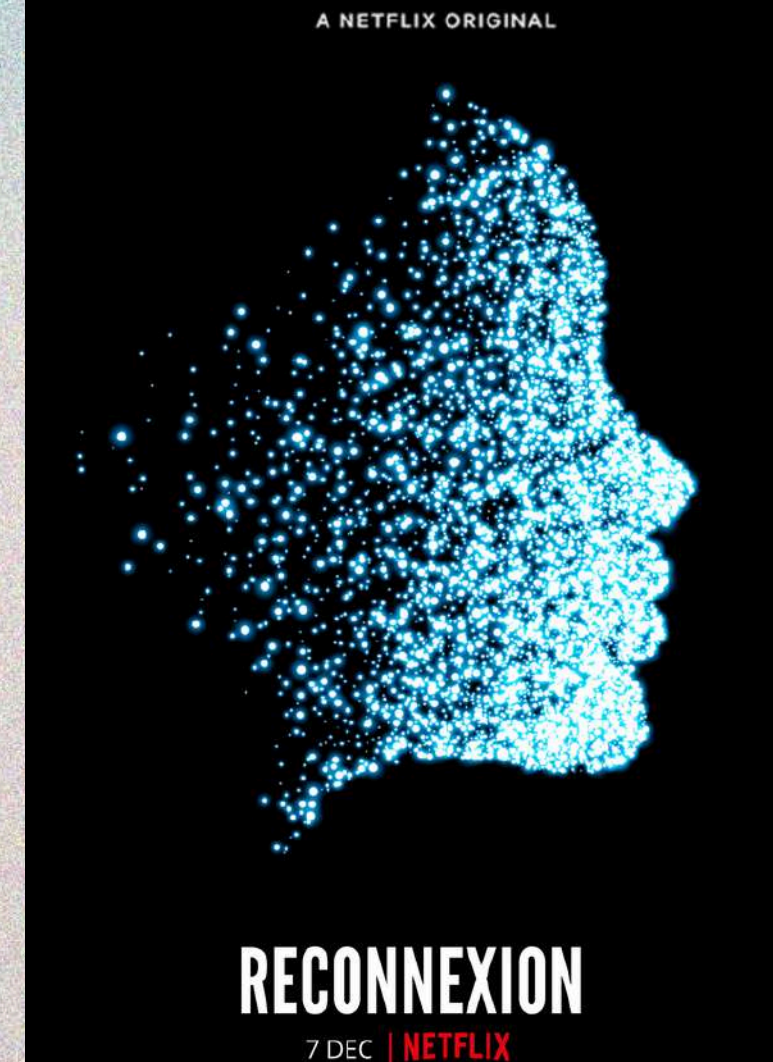
Dans le cadre d'un cours nommé "Méthodologie de la production d'applications", nous avons dû produire un synopsis inspiré de la célèbre série Netflix Black Mirror. Cet épisode devait mélanger **éthique et informatique** et j'ai choisi de travailler sur le thème du métaverse et de l'intelligence artificielle. L'épisode s'appelle "Reconnexion".

#### TRAVAIL RÉALISÉ

Nous devons donc écrire le synopsis en 3 actes et produire un teaser de toute forme. J'ai choisi de faire un **teaser vidéo** (que vous pouvez regarder avec le lien ci-dessous) et différents prototypes d'affiche et un casting potentiel des acteurs.



<https://youtu.be/jJwCwAOMsww>





# II. AUDIOVISUEL

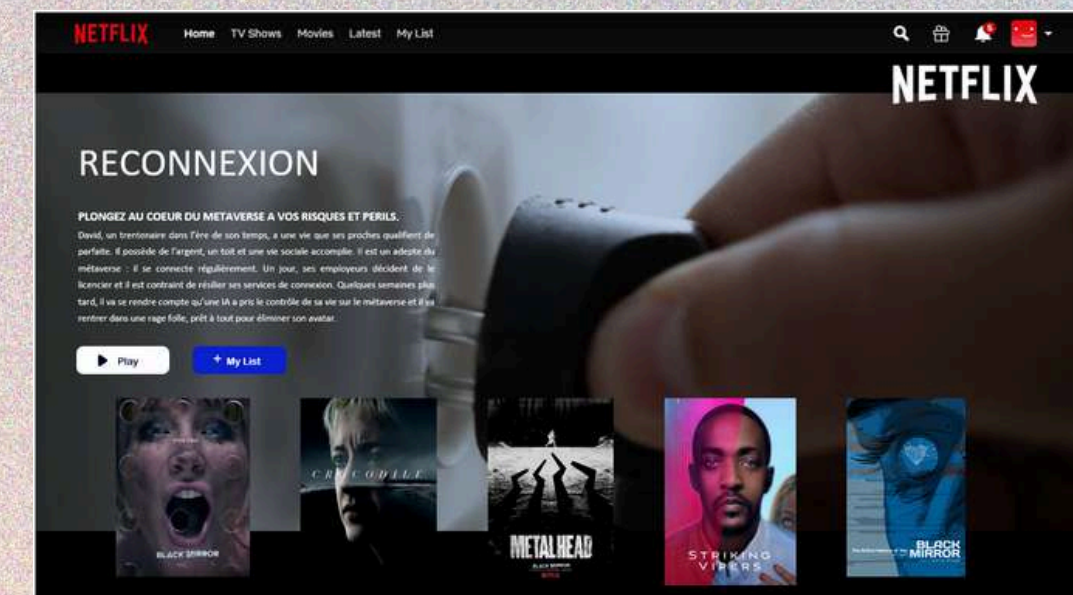
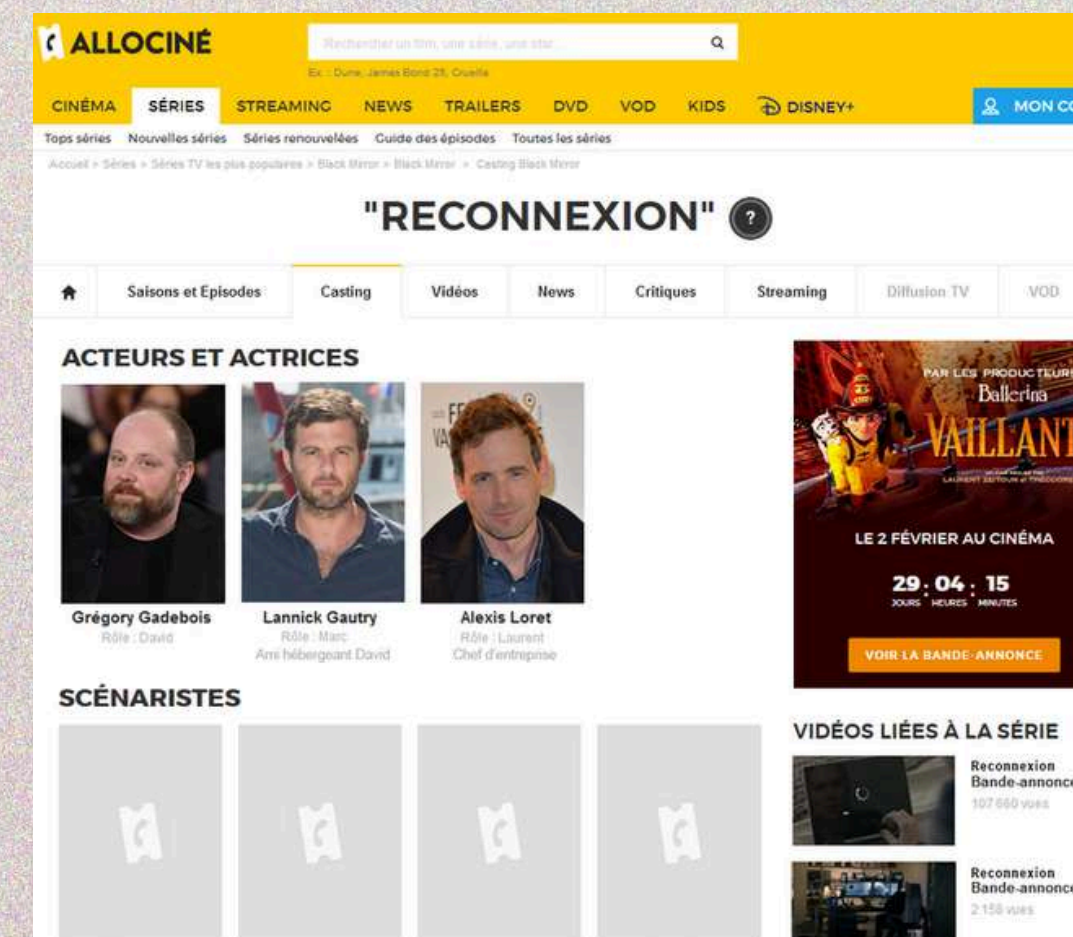
## "Black Mirror"

### EXPLICATION

Le but de ce scénario était d'amener à réfléchir à la place de notre **identité sur l'espace internet** mais aussi à la place qu'on va donner aux **intelligences artificielles** dans les années à venir. On va suivre dans cet épisode fictif un jeune trentenaire qui s'est fait voler son identité par une IA dans le métaverse et qui va rentrer dans une rage folle, prêt à tout pour éliminer son avatar.

Vous pouvez retrouver le synopsis sur le lien suivant :  
[https://drive.google.com/file/d/1xAzSFQz5UXbIEEVPVjR\\_NfXK22VLxO8\\_/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1xAzSFQz5UXbIEEVPVjR_NfXK22VLxO8_/view?usp=sharing)

Le teaser montre un avant-gout de ce que sera le **métaverse** grâce à l'interview du directeur général de Facebook Laurent Solly et présente l'élément perturbateur avec un casque VR suivi d'une interview avec le service client de la société qui gère le métaverse. Des camarades de classe m'ont prêté leurs voix pour le jeu d'acteur.





## II. AUDIOVISUEL

### Making Of Sauvage

ESIEE, 06/2024

Dans le cadre de notre cours d'audiovisuel au semestre 1 de la première année à l'IMAC, nous avons dû réaliser en groupe un court-métrage d'une dizaine de minutes en moyenne. Notre choix s'est porté à l'origine sur deux groupes puis nous avons décidé de n'en suivre qu'un, tant le contenu était riche et avec beaucoup de matière rapidement.

Le **challenge** était de taille car rien n'était scripté et nous devions nous adapter à chaque situation. Notre propre scénario s'est alors construit au fur et à mesure des prises de vues.

Nous nous sommes infiltrées lors de leurs sessions de tournages, de répétitions et de réunions afin d'avoir un maximum de contenu. Nous avons également réalisé des interviews des membres du groupe pour avoir leur ressenti sur le projet. Notre groupe était composé de 3 étudiantes et nous avons monté notre court-métrage avec le logiciel Adobe Premiere Pro.



Lien de la vidéo : <https://youtu.be/MTOJBfGEMDM>

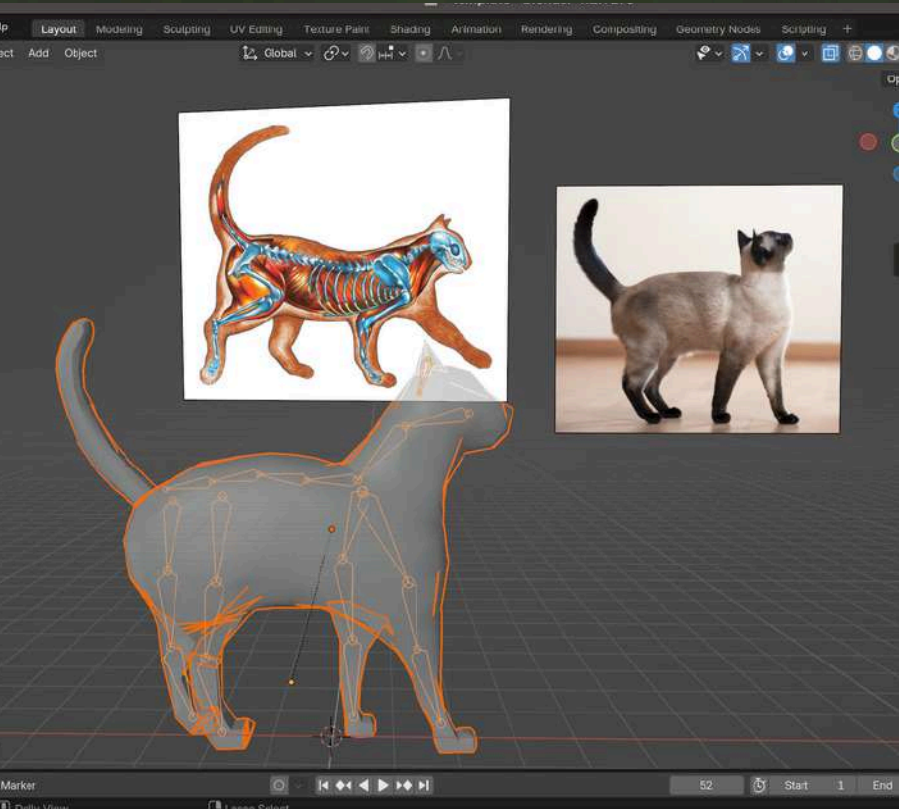
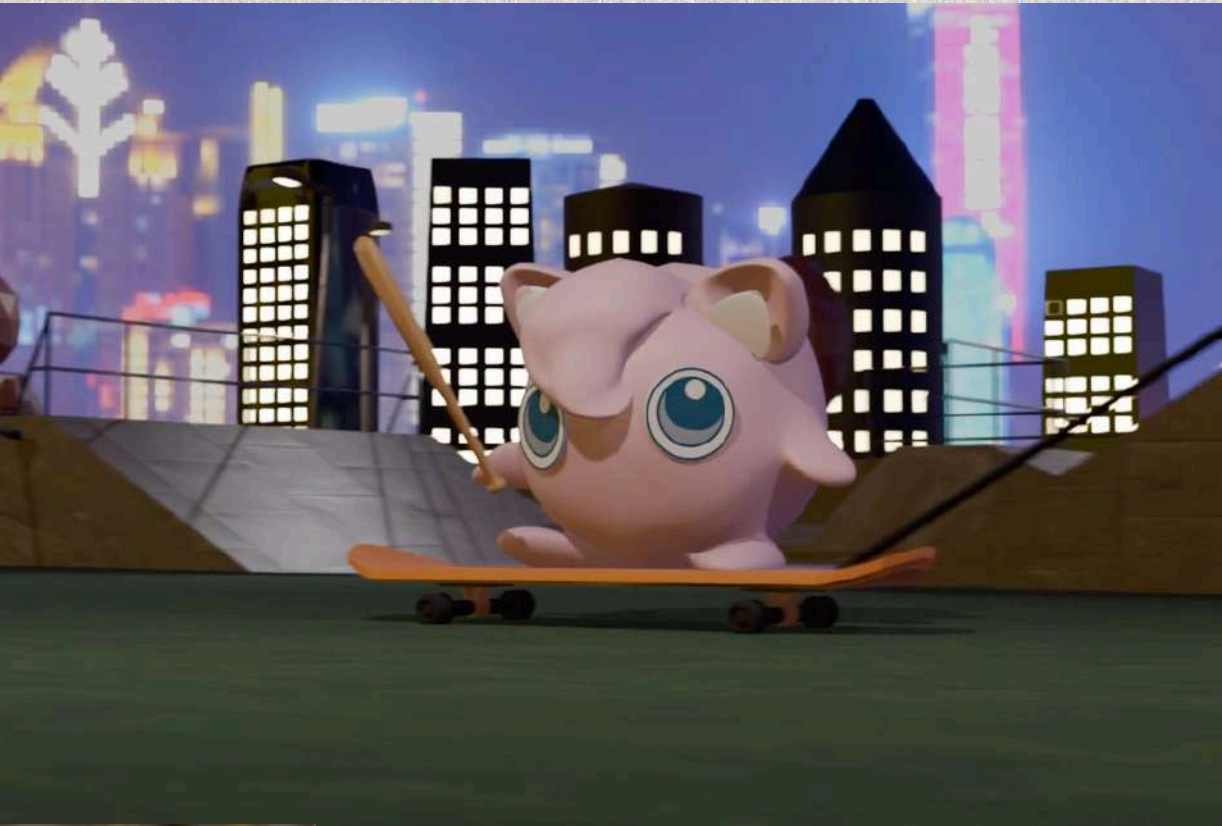
La vidéo a remporté le prix du public lors des Imacannes, festival audiovisuel de la formation IMAC.





# III. Projets persos

## Modélisations 3D





# III. PROJETS PERSOS

## Gamejam 803Z

Gamejam organisée par l'association des arts du campus 803Z :  
le but est de créer un jeu vidéo de A à Z avec un thème et une  
contrainte... **en un week-end !**

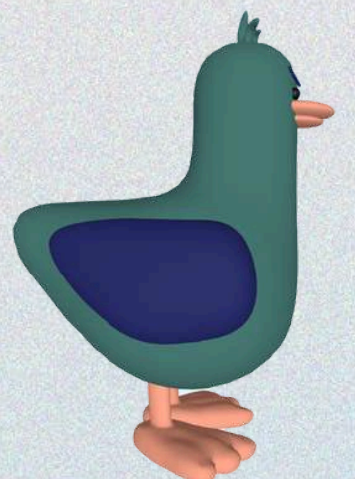
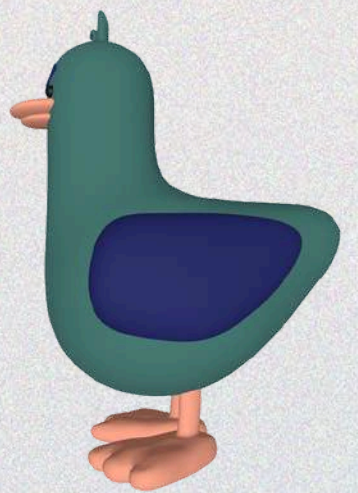
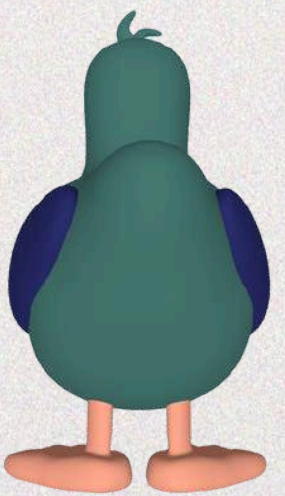
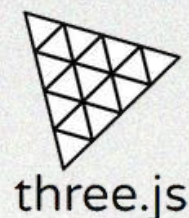
J'ai décidé de participer seule pour me challenger sur divers  
sujets (blender, three.js notamment).

**Thème :** Personne ne peut vous voir

**Contraintes :** La trichromie, les passages secrets

Marcel, un canard dont le but est de devenir le plus grand  
antagoniste, a été téléporté à l'intérieur d'un écran. Il est  
maintenant pris au piège et il vous faudra utiliser des passages  
secrets et des ruses pour le sortir de cet univers parallèle...

A son stade actuel, il n'y a pas de mécanique de jeu à  
proprement parler mais une introduction avec une scène en 3D,  
des dialogues et une présentation du jeu. En développement.





## L'ASSOCIATION

Le Groupe des Ingénieurs Créatifs est une association de l'ESIEE PARIS qui a pour but de promouvoir l'alliance des arts et des sciences au sein des études d'ingénieur. Elle a pour but secondaire de consolider les liens entre les différentes promotions d'étudiants d'établissement Université Gustave Eiffel ainsi que la nouvelle fusion avec l'ESIEE.

J'ai d'abord été responsable événementiel avec pour objectif de créer, coordonner et réaliser les événements tout en développant des partenariats avec les autres membres de ce pôle. La vie étudiante peut parfois être assez intimidante, surtout dans une grande école comme l'ESIEE et j'ai souhaité développer un espace bienveillant où chacun pourrait participer à son aise. Mon but est d'inclure chaque étudiant dans la vie de l'école à travers des événements de cohésion créatifs.

Désormais, je suis présidente donc j'ai une vision plus globale sur les différentes actions et sur la gestion de l'association.



## III. PROJETS PERSOS

### GIC





# LIENS UTILES

## Récapitulatif



Page pour répertorier et synthétiser les liens de divers projets.

### Portfolio web

<https://louise-prd.netlify.app/>

### Sites

Dataviz : <https://peaceful-tapioca-3fb914.netlify.app/>

Orangerie : [https://youtube.com/shorts/yh\\_1zn\\_Y2OQ?feature=share](https://youtube.com/shorts/yh_1zn_Y2OQ?feature=share)

### Teaser vidéo

<https://youtu.be/jJwCwAOMsws>

<https://youtu.be/MTOJBfGEMDM>

<https://youtu.be/IBDxAvLOofQ>

### Synopsis

[https://drive.google.com/file/d/1xAzSFQz5UXbIEEVPVjR\\_NfXK22VLxO8\\_/view?usp=sharing\\_](https://drive.google.com/file/d/1xAzSFQz5UXbIEEVPVjR_NfXK22VLxO8_/view?usp=sharing_)





# ***ME CONTACTER***



[louise.peridy22@gmail.com](mailto:louise.peridy22@gmail.com)



06 03 82 82 87



[@lwiz.prd](https://www.instagram.com/lwiz.prd)



[@LouisePrd](https://www.tiktok.com/@LouisePrd)

