



LALLAURET

Colin

Book portfolio 

Sommaire

Qui suis-je ?

p2

Mes créations

- 1. Concept web
- 2. Développement web
- 3. 3D / Jeux

p3 - p5
p6 - p8
p9 - p11

Contact

p12

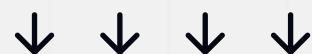


Qui suis-je ?

Hello, moi c'est **Colin** j'ai 21 ans et je suis étudiant en troisième année d'un Bachelor **Universitaire Technologique Métiers du Multimédia et de l'Internet** que je réalise en alternance en tant que développeur web.

Créatif, rigoureux et organisé. Je suis actuellement à la recherche d'une école d'ingénieur (*et pourquoi pas l'iMac 😊*) qui sera capable de m'accompagner aussi bien **humainement** que **techniquement** pour ma dernière étape avant le monde professionnel.

Et pour cela, voici mon « book » de présentation qui contient des projets que j'ai réalisés.



Mes créations

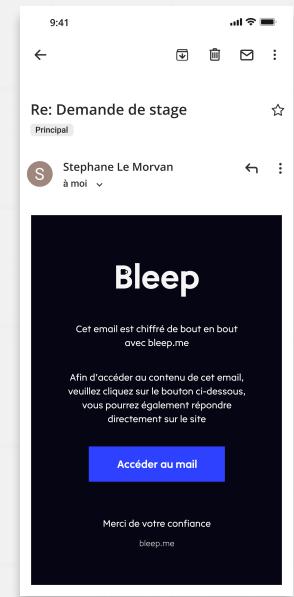
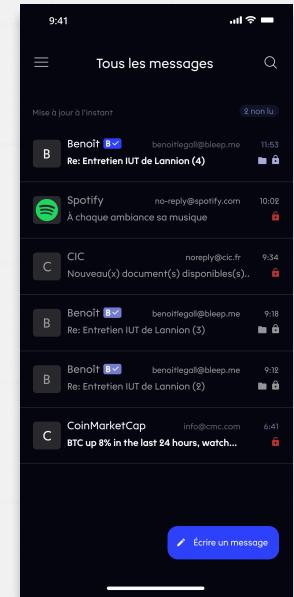
#Concept web

Bleep.

L'objectif de cette application fictive est de concevoir un client mail décentralisé accessible à tous, en utilisant la technologie de la blockchain afin de sécuriser les communications grâce au chiffrement des données de bout en bout.

En duo, nous avons entièrement réalisé le parcours utilisateur d'une personne utilisant notre application « Bleep », ainsi que son interface.

Pour ce faire, nous avons répondu à une problématique de design, puis conçu une maquette sur Figma afin de simuler l'utilisation complète de l'application.



Mes créations

#Concept web

C&T

« C&T » pour Colin et Théo. Nous avons rédigé un article web optimisé pour le SEO en intégrant des mots-clés, des backlinks et d'autres techniques de référencement. L'objectif était d'assurer la meilleure visibilité possible de notre contenu sur les moteurs de recherche, si nous le publions réellement.

Ensuite, nous avons conçu sur Figma la maquette d'un site d'actualité tech, dans lequel nous avons intégré notre propre article. Cette maquette reproduit l'expérience utilisateur d'un véritable site web, avec une mise en page soignée et une navigation fluide.



<https://www.figma.com/proto/L2zp4KCgFE...>

Mes créations

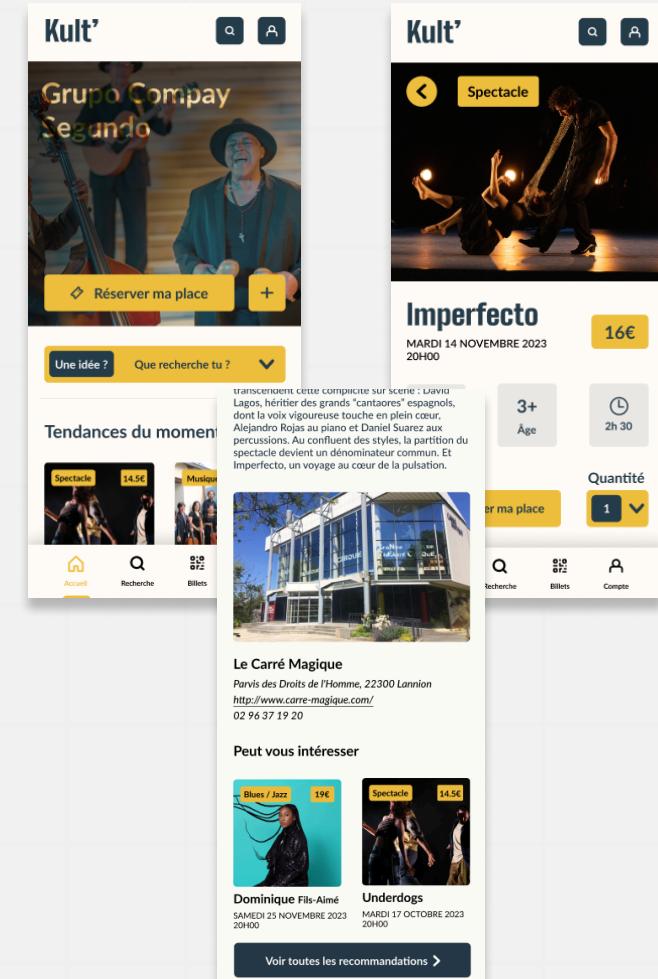
#Concept web

KULT'

L'objectif de l'application « Kult' » est de centraliser tous les événements culturels disponibles dans le Trégor.

Pour cela, en duo, nous avons réalisé une étude de l'existant, la charte graphique, le flow, le wireframe et, pour terminer, la maquette de ce concept d'application.

Dans le but d'accroître la visibilité des événements culturels dans le Trégor, nous avons conçu une application permettant de voir simplement et rapidement les événements disponibles autour de nous et de réserver une place.



<https://www.figma.com/proto/tB37WcqCkNt7kBhOr...>

Mes créations

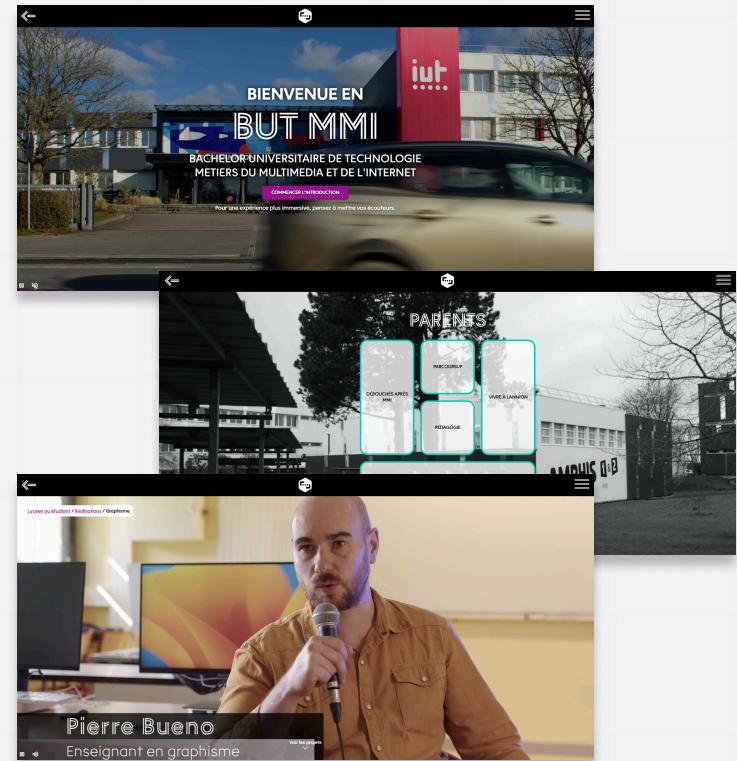
#Dev web

Webdoc MMI

Avec toute la promotion d'alternants en MMI, nous avons entièrement réalisé un site de type « Webdoc » pour notre formation, en passant par le concept, le contenu (textes et vidéos), le développement ainsi que la mise en ligne.

Pour cela, nous étions divisés en plusieurs groupes distincts : Graphisme, UX/Gestion, Audiovisuel et Développement web.

Lors de ce projet, j'ai été l'un des quatre développeurs. Nous avons réalisé ce site entièrement en PHP natif.



<https://mmi.iutlan.univ-rennes1.fr/>

Mes créations

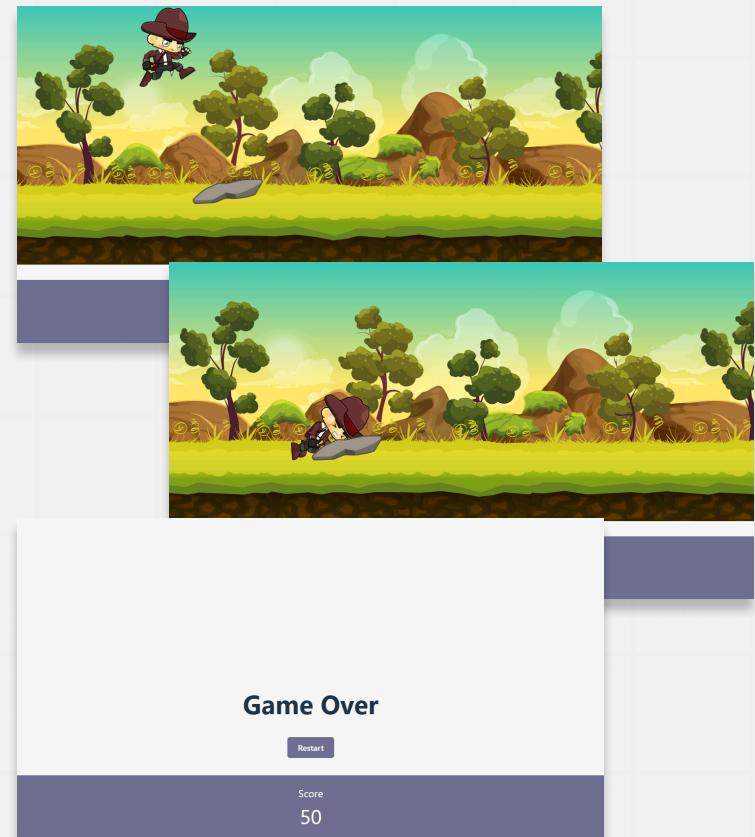
#Dev web

Runner

Mini-projet développé avec Vite + React, inspiré du jeu du dinosaure. Le but est de réaliser le score le plus haut possible en écrivant les objets qui arrivent vers nous.

Pour cela, j'ai dû apprendre à gérer les collisions en JavaScript, ainsi qu'à développer un système de difficulté qui augmente la vitesse en fonction du temps passé en jeu.

Toutes les 1,30 secondes, le jeu s'accélère, rendant les objets de plus en plus difficiles à écrire. Le score augmente également de plus en plus vite.



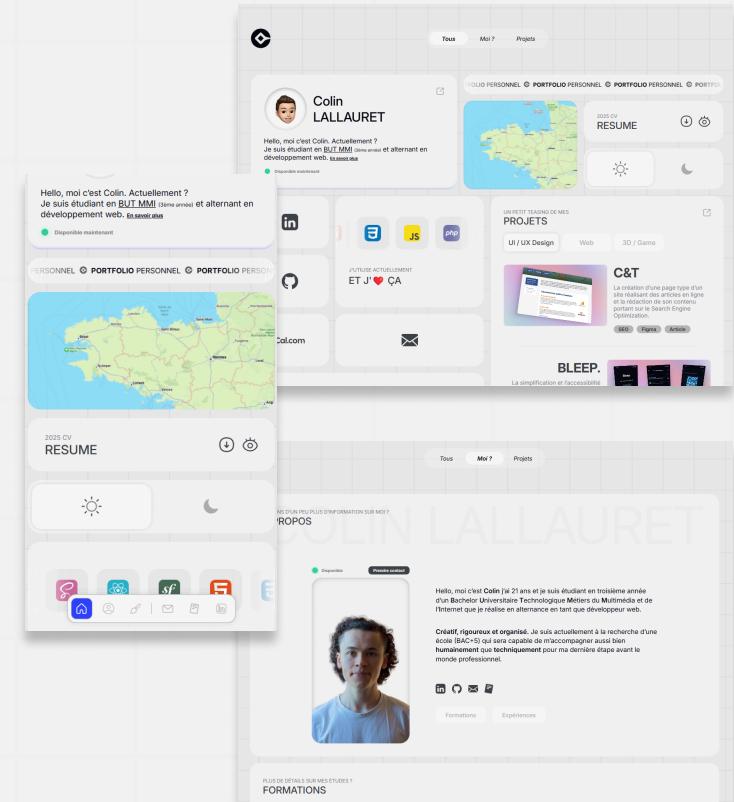
Mes créations

#Dev web

Portfolio

Réalisation de mon nouveau portfolio, de la phase de développement à la rédaction de contenu, jusqu'à sa mise en ligne.

J'ai développé mon site en React + Vite et l'ai hébergé sur Vercel, ce qui me permet de déployer une nouvelle version rapidement en poussant simplement mon environnement local sur la branche de production.



<https://www.colinlallauret.fr/>

Mes créations

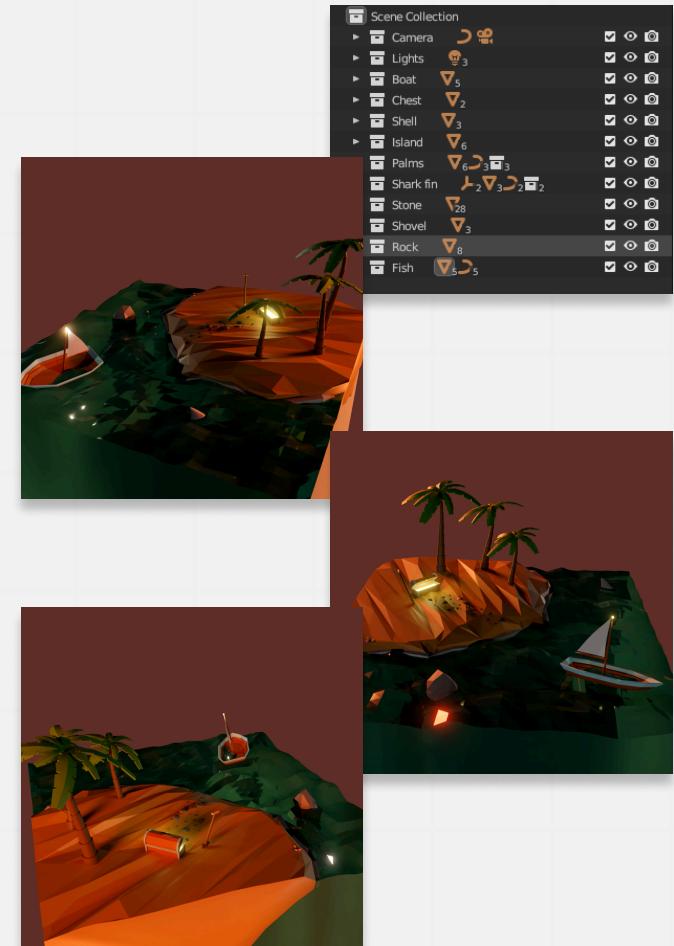
#3D

Île perdue

J'ai créé une scène sur Blender représentant une île perdue, protégée par un requin qui garde un trésor caché. L'histoire se déroule au moment où des pirates, après avoir trouvé le trésor, tentent de s'échapper, mais le requin intervient pour faire couler leur barque.

L'animation montre le requin qui tourne autour de l'île, tandis que de petits poissons nagent et sautent hors de l'eau, ajoutant du mouvement et de la vie à la scène.

Ce projet combine modélisation et animation pour raconter une histoire dynamique et captivante.



<https://www.youtube.com/shorts/UnrKtMSPRss>

Mes créations

#Jeux

MinecraftVR

Premier travail réalisé en Réalité Virtuelle, j'y ai repris le thème de Minecraft.

L'objectif de ce projet était de nous faire découvrir la VR ainsi que d'ajouter un maximum de fonctionnalités dans notre monde. Cela va de la simple possibilité de se déplacer, d'attraper un objet, à l'escalade d'une échelle.

Le petit plus dans mon monde est qu'il y a une mini-quête consistant à chercher une clé cachée pour ouvrir une porte qui permet d'accéder à de la nourriture à donner au mouton.



https://github.com/colin-lallauret/vr_project

Mes créations

#Jeux

NinjaCut

Mini-jeu qui s'inspire du célèbre jeu mobile « Fruit Ninja ».

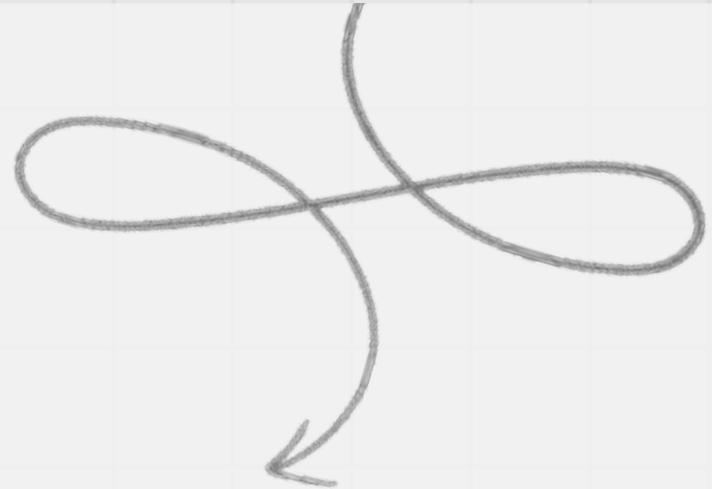
Développé sur Unity (en C#), l'objectif est d'obtenir le score le plus élevé possible en découplant les aliments et en évitant les bombes.

Le jeu a été développé avec 3 niveaux de difficulté.



<https://github.com/colin-lallauret/NinjaCut>

Contact



07 89 84 73 64



colinlallauret1@gmail.com



colin-lallauret

