

PORTFOLIO



2024 - 2025

ORIANE BINEY

QUI SUIS-JE ?

Je m'appelle **Oriane Biney**.

Passionnée par les nouvelles technologies, l'univers du numérique et le dessin, j'ai réalisé un **BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet**, spécialité **Développement Web et Dispositifs Interactifs**. Curieuse et créative, j'ai toujours cherché à explorer différents domaines, en particulier dans le monde de l'**éducation** et de l'**innovation**. Mon parcours m'a permis d'acquérir des compétences variées et de développer une approche méthodique et rigoureuse dans la conception de projets ou de solutions.

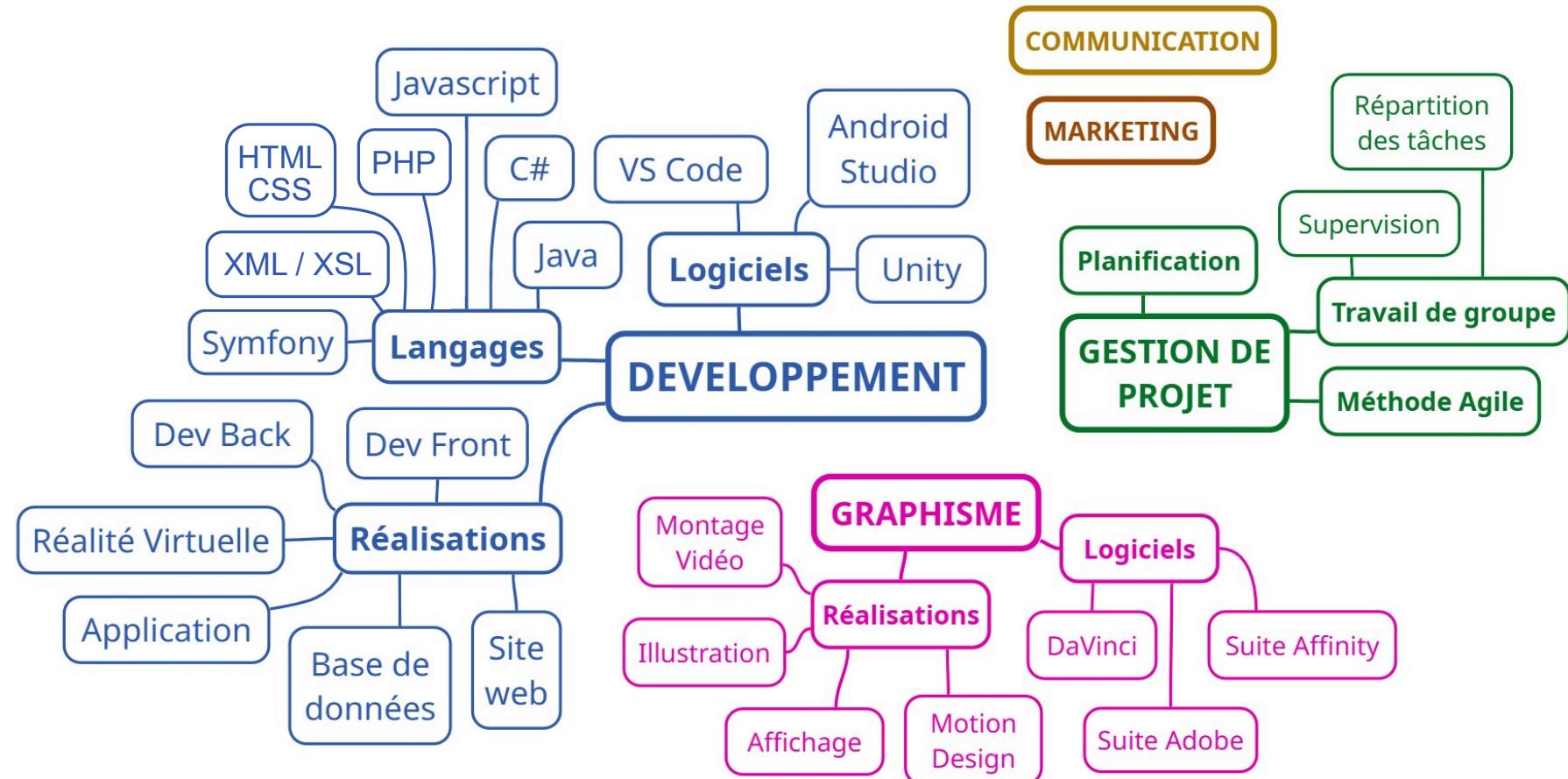
Aujourd'hui, je suis en **3^e année du cycle ingénieur en Informatique à l'ENSIM** en alternance dans l'entreprise **STDI**.

Ce portfolio est **une vitrine de mon travail** et de mon évolution, à parcourir comme bon vous semble. Une version condensée de mon profil est trouvable sur mon CV.

CV téléchargeable en scannant ce QR code.



COMPETENCES



SOMMAIRE

VIE PRO

4 - Mon alternance

PROJETS

- 6 - Stage chez Desk
- 8 - Stage chez Hatier
- 10 - May Human Lab
- 12 - DopInfos
- 14 - Burn the house
- 16 - Escape Game
- 18 - Défi lecture

B

LOISIRS

- 20 - Dessin
- 21 - Voyage

MON ALTERNANCE

Dans le cadre de mon cycle d'ingénieur en informatique à l'ENSIM, j'ai choisi d'effectuer une alternance de trois ans au sein de STDI, une entreprise de prépresse située à Lassay-les-Châteaux (53110).

STDI est spécialisée dans la mise en page de livres scolaires et scientifiques, et dispose de plusieurs pôles de compétences :

- Le service d'informatique éditoriale, qui automatise certaines étapes de la mise en page et met en place des flux de production autour du XML.
- Le service digital, qui développe des sites web, des applications mobiles ainsi que des ressources numériques sur mesure.

Je travaille sur ces deux services, ce qui me permet d'élargir mes compétences en abordant à la fois le développement logiciel et les problématiques liées au traitement des données éditoriales.



STDI.

Cette alternance me permet de continuer à progresser en développement, le domaine de mon BUT et de mon parcours à l'ENSIM.

J'avais aussi envie d'approfondir mes connaissances en XML et XSLT, des technologies découvertes en stage. Enfin, le secteur de l'édition m'intéresse et j'ai déjà eu l'occasion d'y travailler, donc ce choix me semblait évident.

C'est à la fois une continuité et une opportunité de mettre en pratique ce que j'ai appris tout en découvrant de nouvelles choses.

MISSIONS

Service informatique éditorial

- Adaptation/création de scripts sur Adobe InDesign pour aider les opérateurs PAO et les graphistes.
- Mise en place de flux de production XML (Java, XSLT).
- Veille et mise en place de l'IA au sein de l'entreprise.
- Refonte d'une plateforme éditorial (Java, PHP, Javascript, XSLT).

MISSIONS

Service digital

- Développement Web fullstack (PHP Symfony, React JS, Next, NodeJS).
- Développement d'API.
- Intégration Web (HTML/JS/CSS, Wordpress).
- Développement mobile (React Native).

```
structure -->  
:template match="/*[1]"> <!-- récupèr  
<ouvrage> <!-- remplace <chapitre> pa  
    <xsl:apply-templates/> <!-- copie  
</ouvrage>  
<!--template>
```

```
:template match="chapitre"> <!-- re
```

Stage de développement dans l'entreprise DESK, d'avril à juillet 2025.

```
<titre>
```

J'ai réalisé un stage de 15 semaines au sein de l'entreprise DESK, durant lequel j'ai pu travailler sur différents projets mêlant développement web, intégration et production multimédia.

```
:template match="Article[+1]!">
```

Pendant ce stage, j'ai eu l'occasion de toucher à plusieurs aspects du développement et de la production numérique :

```
<xsl:variable name="chapNum" value="1" />
```

- Développement web et intégration : création de jeux éducatifs interactifs et accessibles en JavaScript, HTML et CSS.

```
<!--template>
```

- Production multimédia : réalisation de montages vidéo et de mixages audio.
- Développement applicatif : maintenance et amélioration d'un outil de gestion en ligne utilisé par le Crédit Agricole.

```
<!-- La balise <auteurs> -->
```

Cet outil, développé en PHP, JSON et JavaScript avec une architecture MVC, était particulièrement complexe à maintenir car il existait en trois environnements (local, préproduction et production) devant rester fonctionnels en permanence.

```
<xsl:variable name="totalPages" value="500" />
```

Une partie importante de mon stage a été consacrée à un projet d'édition numérique autour du *Traité de Médecine*, un ouvrage de plus de 500 pages en cours de réédition.

```
<xsl:variable name="currentPage" value="1" />
```

```
<xsl:variable name="lastPage" value="500" />
```

```
<xsl:variable name="pageRange" value="1-500" />
```

```
<!--select="substitut" -->
```

```
<!--select="substitut" -->
```

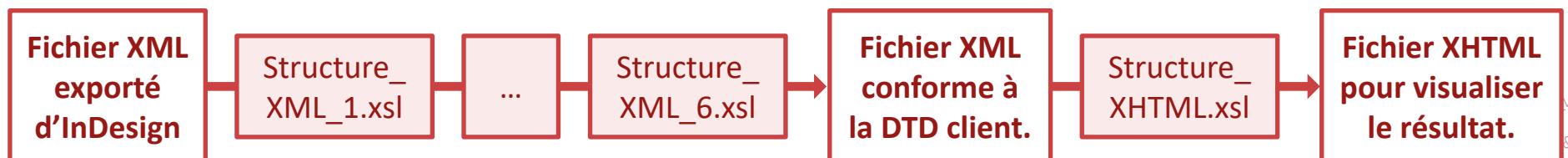
L'objectif du projet TDM (Traité de Médecine) était de transformer la mise en page InDesign en fichiers XML conformes aux demandes du client, défini dans une DTD, afin de générer des supports numériques.

J'ai travaillé en étroite collaboration avec Sonia, opératrice PAO en charge de la mise en page. Mon rôle était de développer des outils adaptés à ses besoins, accessibles même sans compétences en développement.

J'ai ainsi créé 7 scripts XSL : six pour transformer les fichiers XML exportés (structure, renommage de balises, numérotation, nettoyage du texte, placement des éléments) et un pour générer une version XHTML permettant à Sonia de vérifier facilement le résultat. J'ai aussi rédigé un guide pratique pour son utilisation et documenté le code pour les futurs développeurs.

Les principales difficultés concernaient la variabilité des tableaux, les chemins d'images mal exportés et la structure XML parfois incohérente. Grâce à un travail conjoint avec Sonia et à des solutions techniques adaptées (restructuration en plusieurs étapes, adaptation du balisage, contrôles supplémentaires), nous avons réussi à fiabiliser la chaîne de production.

Ce projet a été particulièrement formateur car je n'avais jamais travaillé avec XML/XSLT auparavant : j'ai dû rapidement monter en compétences pour concevoir des scripts robustes et exploitables en production.



STAGE CHEZ HATIER

Stage de développement à la maison d'édition Hatier, de mars à mai 2024.



Lors de mon stage chez Hatier, j'ai travaillé sur un projet visant à résoudre un problème de compatibilité et de mutualisation des fichiers dans leur processus de gestion de données. Jusqu'alors, les informations étaient centralisées dans un fichier Excel qui circulait entre plusieurs intervenants (éditeurs, auteurs, etc.). Ce mode de fonctionnement entraînait de nombreux problèmes : formats de données non respectés, modifications involontaires de lignes critiques, et conflits entre différentes versions du fichier.

Pour répondre à ces enjeux, j'ai développé un outil intégré directement dans leur logiciel interne, sous la forme d'une page web. Cet outil remplace l'Excel et permet un accès centralisé et sécurisé aux données, évitant ainsi les erreurs et les pertes d'informations. J'ai travaillé en collaboration avec un membre de l'équipe prépresse, qui a conçu l'interface et défini les besoins fonctionnels. De mon côté, j'ai réalisé le développement en *HTML*, *Bootstrap*, *JavaScript* et *PHP*.

Le projet a évolué au fil du temps en fonction des besoins identifiés et des contraintes techniques, qu'elles soient fonctionnelles ou ergonomiques. Cette expérience m'a permis d'adapter mon travail aux demandes spécifiques de l'entreprise et d'améliorer mes compétences en développement tout en répondant à une problématique concrète.



J'ai également été réquisitionnée par le pôle numérique d'Hatier afin de travailler pour le site Annabac. On m'a transmis des idées et j'en ai réalisé des prototypes de quiz pour téléphone en *Javascript*.

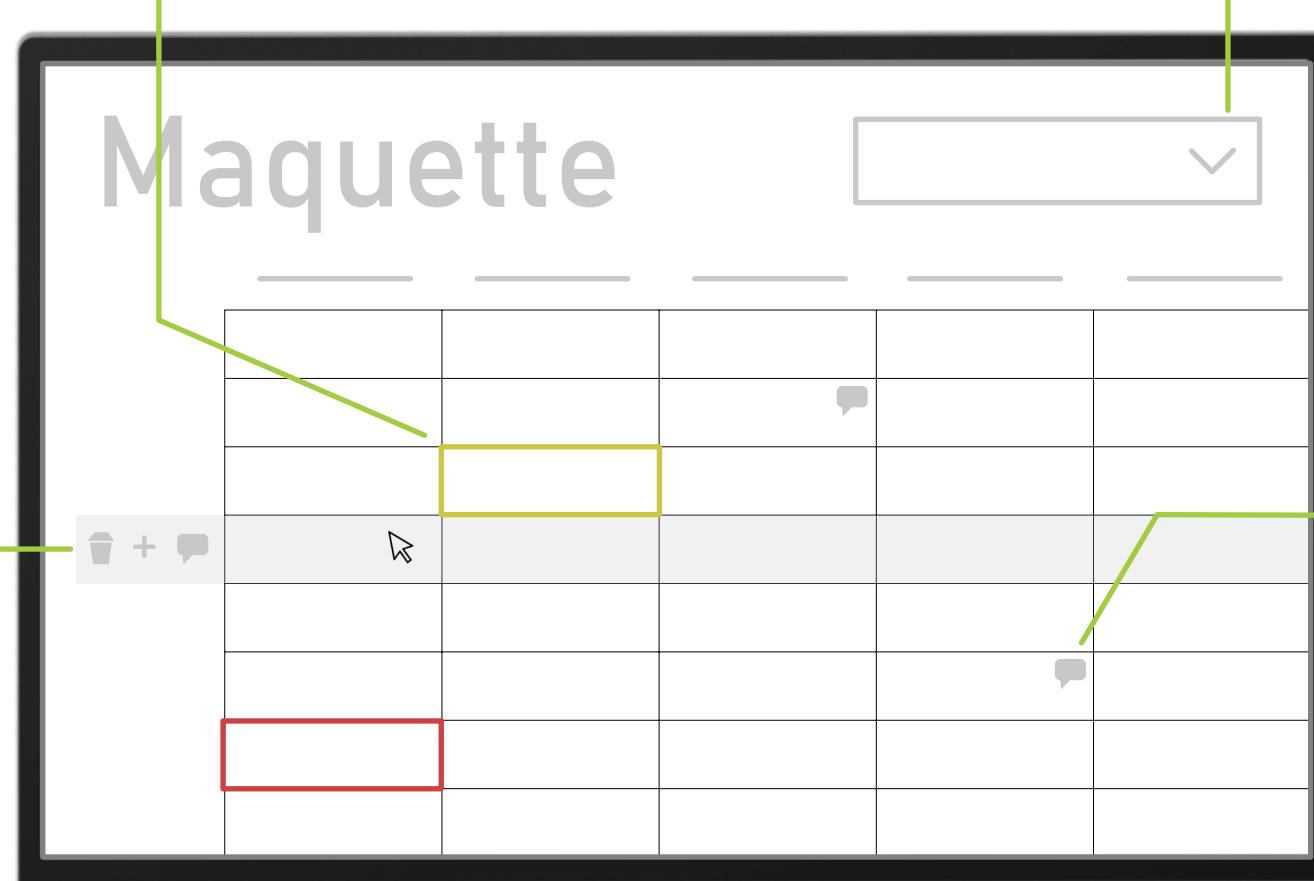
Représentation simplifiée du travail réalisé

Lorsqu'une case est modifiée, elle est entourée en jaune. Chaque modification est soumise à vérification, si les nouvelles données ne sont pas valides, la case est alors entourée en rouge.

Cette page reste un tableau d'informations pouvant être indigeste, en particulier pour des auteurs. Les filtres permettent d'alléger le nombre de colonnes au besoin.

Lorsqu'une ligne est survolée, les trois options « Supprimer », « Dupliquer » et « Commenter » apparaissent.

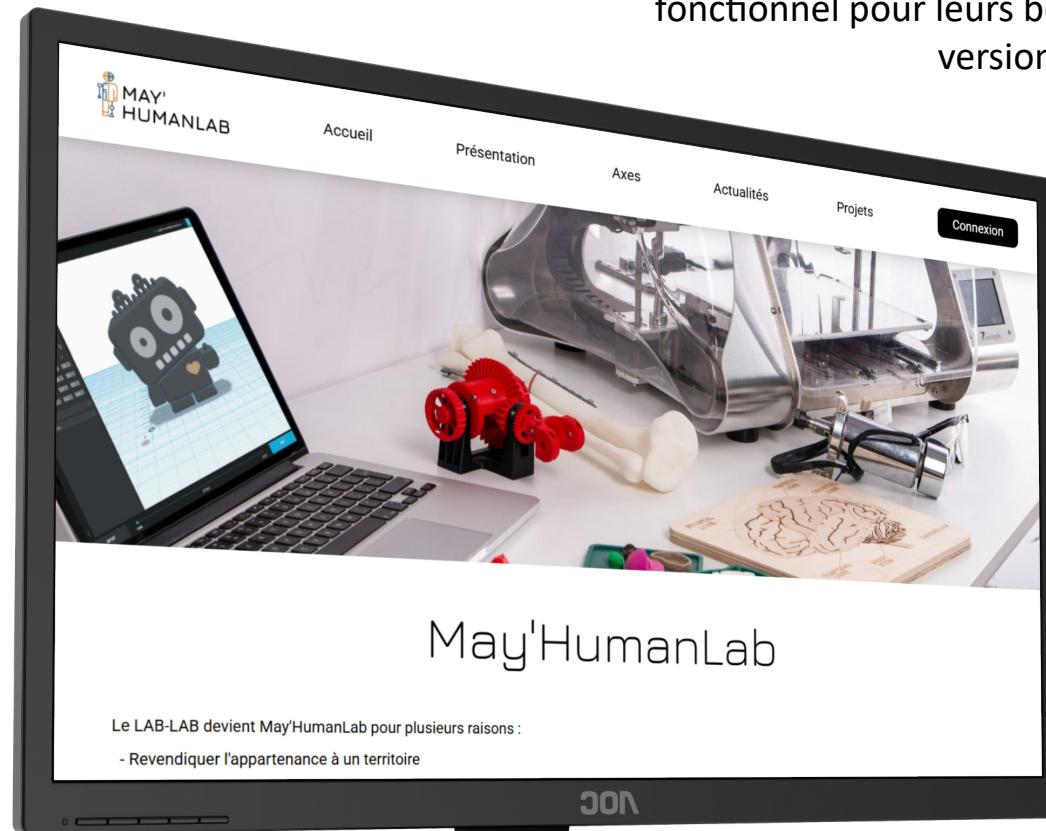
Les utilisateurs ont la possibilité de laisser des commentaires. Si une case est commentée, un pictogramme interactif apparaît en haut à droite.



MAY HUMAN LAB

BUT MMI 3e année - Site web : Refont et amélioration du site du FabLab May Human Lab.

Dans le cadre d'un projet d'école en groupe, nous avons collaboré avec le Fab Lab May Human Lab, un fab lab centré sur le handicap. Leur site existant, une simple page WordPress, n'était ni mis à jour ni fonctionnel pour leurs besoins. L'objectif était donc de concevoir une nouvelle version en accord avec leur charte graphique et d'en faire un vrai outil pour l'association.



Le site devait répondre à plusieurs exigences : être facilement mis à jour, permettre aux bénévoles de se connecter, intégrer un agenda, afficher un trombinoscope et garantir l'accessibilité pour tous. Nous avons opté pour un design épuré, une navigation fluide en one-page pour la page d'accueil et un back-office simple d'utilisation. Différents niveaux d'accès ont été mis en place : les bénévoles ont un compte et peuvent accéder aux informations de l'association, mais seuls les administrateurs peuvent gérer les comptes.

<- *Page d'accueil de site final.*

Tout au long du projet, nous avons échangé régulièrement avec les membres du Fab Lab pour adapter nos choix à leurs attentes.

En termes techniques, nous avons développé le site en *React* pour l'interface et en *PHP* pour l'API, avec une répartition des tâches efficace.

De mon côté, j'ai principalement travaillé sur la base de données, la gestion du site en front et back, ainsi que sur l'ergonomie (navigation clavier et compatibilité avec les lecteurs d'écran). J'ai également participé à la rédaction d'un manuel d'utilisation pour accompagner les membres dans la prise en main de leur nouvel outil.

Page de gestion du back office. ->

MAY'
HUMANLAB

Accueil ▾ Agenda Trombinoscope Gestion du site Gestion des comptes

Gestion du site

Actualités

[Créer une nouvelle actualité](#)

Titre	Date	Image	Description	Actions
Nouvelle identité...	16 janvier 2025		Nous vous présentons notre nouvelle i...	Modifier Supprimer
Rejoignez le mou...	11 août 2024		Découvrez May'HumanLab qui est le 1...	Modifier Supprimer
À Laval, ils établi...	10 juin 2023		Ce samedi 10 juin 2023 jusqu'à 22 h, à...	Modifier Supprimer

Projets

[Créer un nouveau projet](#)

Titre	Image	Description	Actions
Orthèse		Réalisation d'une orthèse pour une personne amputée ...	Modifier Supprimer
Projet Cendrillon		Réalisation d'un dispositif d'assistance à l'enfilage de c...	Modifier Supprimer

© May'HumanLab - 2022 - May'HumanLab est une association à but non lucratif (loi 1901) basé à Laval en Mayenne (53) - [Mentions Légales](#)

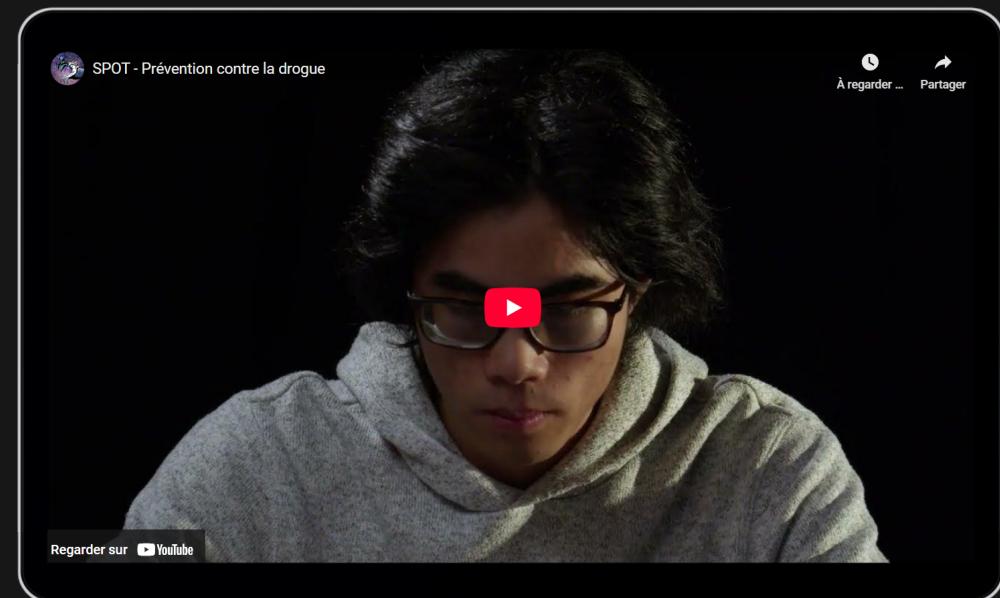
DOPINFOS

BUT MMI 1ère année - Site web, graphisme et communication : Réalisation du contenu d'une association.

Dans ce projet de groupe, nous avons créé une campagne de sensibilisation sur les drogues, incluant un site internet, un spot vidéo, des podcasts et des photographies. Nous avons conçu des mascottes pour illustrer nos messages et élaboré une charte graphique cohérente autour de celles-ci.

Le site a été développé sur *WordPress*, et le spot vidéo monté sur *DaVinci Resolve*. Ce projet a été un véritable défi d'organisation, étant notre premier travail en groupe sur un projet complet, où nous avons mis en pratique les compétences acquises dans la formation.

Le site web est accessible en flashant le QR Code, et contient nos vidéos et podcasts. Son contenu est tiré du site du gouvernement du Québec.





TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR : KÉTIAMINE

La kétamine

Description

La kétamine est un anesthésiant, une substance qui réduit la sensibilité à la douleur. Elle est utilisée en médecine humaine ou vétérinaire.

La kétamine est une drogue de synthèse, c'est-à-dire qu'elle est composée de molécules chimiques produites en laboratoire. Les drogues de synthèse vendues sur le marché noir sont fabriquées dans des laboratoires clandestins.

Une dose de kétamine peut contenir :

Effet de la kétamine

The smartphone screen shows a navigation bar with "Liste des drogues", "DopInfos", "Besoin d'aide", and a search icon. Above the phone, several stylized cartoon mascots representing different drugs are shown: a small chick-like figure, a star with a spiral, a circular sun-like character, a large mushroom, and a crystal-like figure.

EVAH THE HOUSE

BUT MMI 3e année - Jeu vidéo 2D : Création d'un jeu vidéo.

Dans le cadre d'un projet de découverte de *Dart* et *Flutter*, nous avons choisi de les apprendre en développant un jeu vidéo d'horreur en 2D. L'objectif était de nous familiariser avec la syntaxe et les concepts propres à *Flutter*, tout en appliquant nos connaissances en programmation à un nouveau projet sortant du cadre scolaire habituel. Avant de nous lancer dans le code, nous avons pris le temps de planifier le jeu sur papier : scénario, mécaniques de gameplay, architecture du projet et répartition des tâches. Cette phase de préparation nous a permis d'avoir une vision claire de notre progression avant de commencer le développement.

J'ai principalement travaillé sur les fonctionnalités « de base », afin qu'elles soient réutilisables tout le long du projet. Je me suis occupée de la génération des pièces, du passage des portes, du déplacement du personnage, de la gestion de l'inventaire et des menus. Une fois implémentées, j'ai surtout servi de soutien auprès des autres membres de mon groupe. J'ai également pu travailler un peu de pixel art en réalisant les illustrations des différents menus.

Ce jeu a été un vrai défi pour la gestion de projet. Nous avons dû mettre en place une répartition des tâches claire afin d'être sûr de ne pas se bloquer dans le développement des différentes fonctionnalités.

The image shows a developer's workspace for a Flutter game project named "HorrorGame".

Left Panel (Explorer): Shows the project structure under "FLUTTER_PROJECT".

Middle Panel (Code Editor): Displays the main.dart file:

```
game lib > main.dart > HorrorGameApp
1 import 'package:flame/flame.dart';
2 import 'package:flutter/material.dart';
3 import 'package:game/main_menu.dart';
4
5 Run | Debug | Profile
void main() async {
  WidgetsFlutterBinding.ensureInitialized(); // Vérifie que tout est initialisé avant
  await Flame.device.fullScreen(); // Met l'application en mode plein écran, cache la
  await Flame.device.setLandscape(); // Oriente l'écran en mode paysage.
}
13 class HorrorGameApp extends StatelessWidget {
14   const HorrorGameApp({super.key});
15
16   @override
17   Widget build(BuildContext context) {
18     return MaterialApp(
19       debugShowCheckedModeBanner: false, // Désactive la bannière de debug.
20       title: 'Burn the house',
21       theme: ThemeData.dark(),
22       // home: MainMenu(), // Affiche le menu principal comme écran initial
23       routes: <String, WidgetBuilder>
24         '/': (BuildContext context)
25           return MainMenu();
26     },
27   );
28 } // MaterialApp
29 }
30 }
```

Bottom Panel (Terminal):

```
PROBLEMS 2 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL
Connecting to VM Service at ws://127.0.0.1:41237
Connected to the VM Service.
Application finished.

Exited.
```

Right Panel (Game View): Shows the game running in a window titled "Suspicious fire tonight". The scene depicts a room with a fireplace, a painting, and a chandelier. A character stands near the fireplace. A text box at the bottom says "CWWWWAAAAAAAKKKK".

Top Right Panel (Level Editor): Shows the level editor interface with a map titled "T_revelation.map". It displays various objects like tables, chairs, and a fireplace, along with collision and physics properties for each object.

ESCAPE GAME

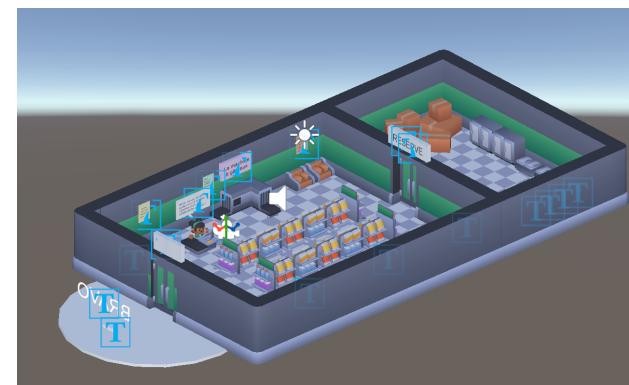
BUT MMI 3e année - Jeu vidéo VR : Création d'un escape game en réalité virtuelle.

Dans le cadre d'une introduction à la réalité virtuelle, nous avons développé un escape game en utilisant un casque VR. L'objectif était d'explorer la mobilité, l'interaction et le séquençage à travers une expérience immersive. Ce projet constituait également une première approche du développement sous Unity en C#.

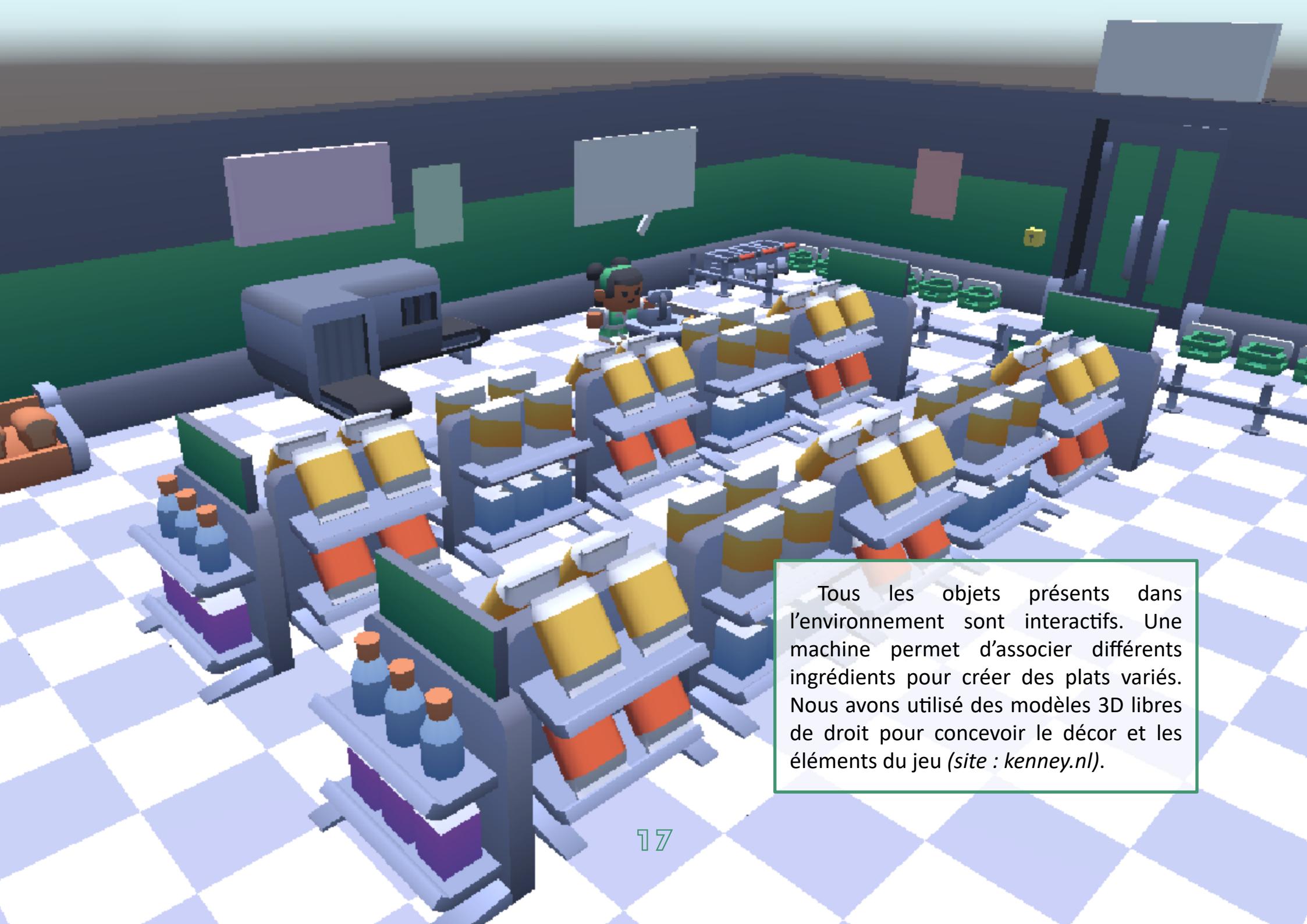
Le jeu se déroule dans un magasin dont il faut s'échapper en réalisant le plat du jour. Pour cela, le joueur doit suivre plusieurs étapes : identifier la recette correcte parmi les affiches, rassembler les bons ingrédients, les combiner dans une machine, puis placer le plat préparé sur le plateau de la caissière, qui remettra ensuite la clé permettant de sortir. Un chronomètre affiche le temps réalisé à la fin de l'épreuve. Travaillant en binôme, j'ai principalement développé les scripts et les interactions entre les objets, tandis que mon binôme s'est concentré sur la conception des étapes du jeu et les phases de test. Ce projet m'a permis d'approfondir mes compétences en programmation d'interactions en réalité virtuelle et en conception d'expériences immersives.



Vu du dessus de la zone de jeu.



Vue isométrique de la zone de jeu.



Tous les objets présents dans l'environnement sont interactifs. Une machine permet d'associer différents ingrédients pour créer des plats variés. Nous avons utilisé des modèles 3D libres de droit pour concevoir le décor et les éléments du jeu (*site : kenney.nl*).

DÉFI LECTURE

Commandes d'illustrations pour le collège Don Bosco.

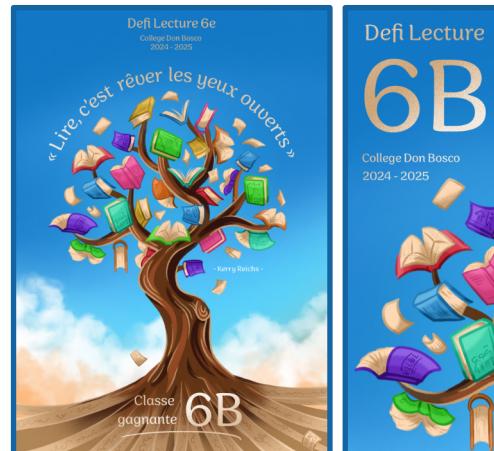
Depuis 2022, je contribue à la conception des lots du Défi Lecture, un concours destiné aux collégiens visant à promouvoir la lecture. Les gagnants reçoivent des lots personnalisés, pour lesquels je réalise les visuels.

Chaque année, l'organisatrice me partage ses besoins et inspirations. À partir de ces indications, je crée une illustration principale, que je fais valider avant de la décliner sur différents supports. Ce projet me permet d'explorer le graphisme tout en répondant à des contraintes précises liées à la production d'objets promotionnels.

ÉTAPE 1 : Inspirations.



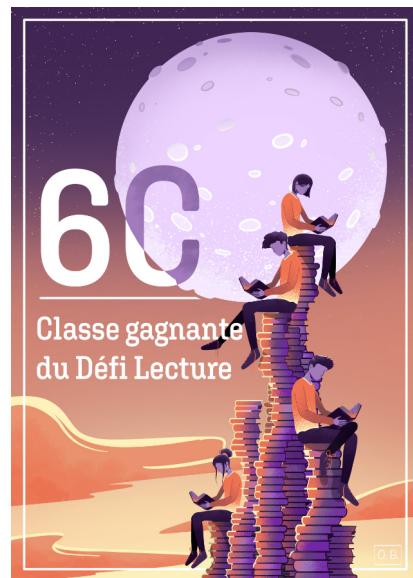
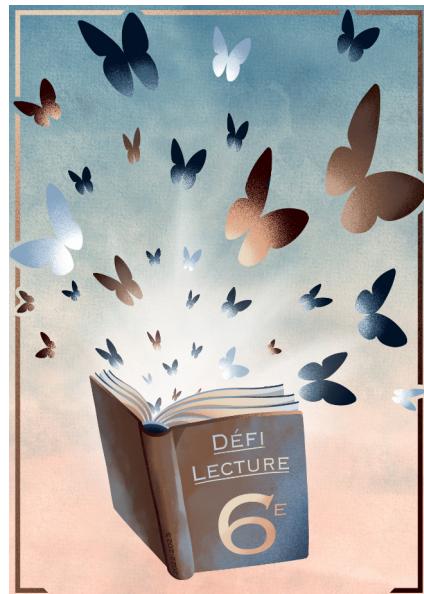
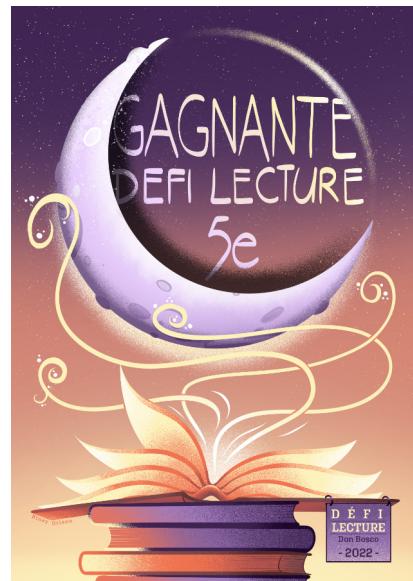
ÉTAPE 2 : Crédit des illustrations.



ÉTAPE 3 : Impression et distribution.

Mes illustrations sont généralement utilisées pour décorer des sacs, des cartes postales, des diplômes et des marque-pages.

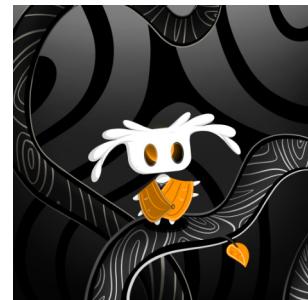
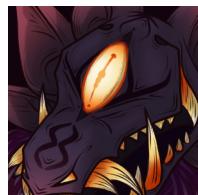




DESSIN

Le dessin est ma première passion, que je pratique depuis toute petite. J'ai exploré plusieurs techniques au fil des années, en me lançant aussi bien dans le dessin traditionnel, le numérique, ou encore la peinture. Cette activité me permet d'exprimer ma créativité et de me détendre.

Je participe également à des événements comme l'Art Fight ou les 23h de la BD, où je peux mettre mes talents à l'épreuve, partager avec d'autres artistes et me challenger dans différentes conditions. C'est une manière d'explorer sans cesse de nouvelles idées et d'évoluer.

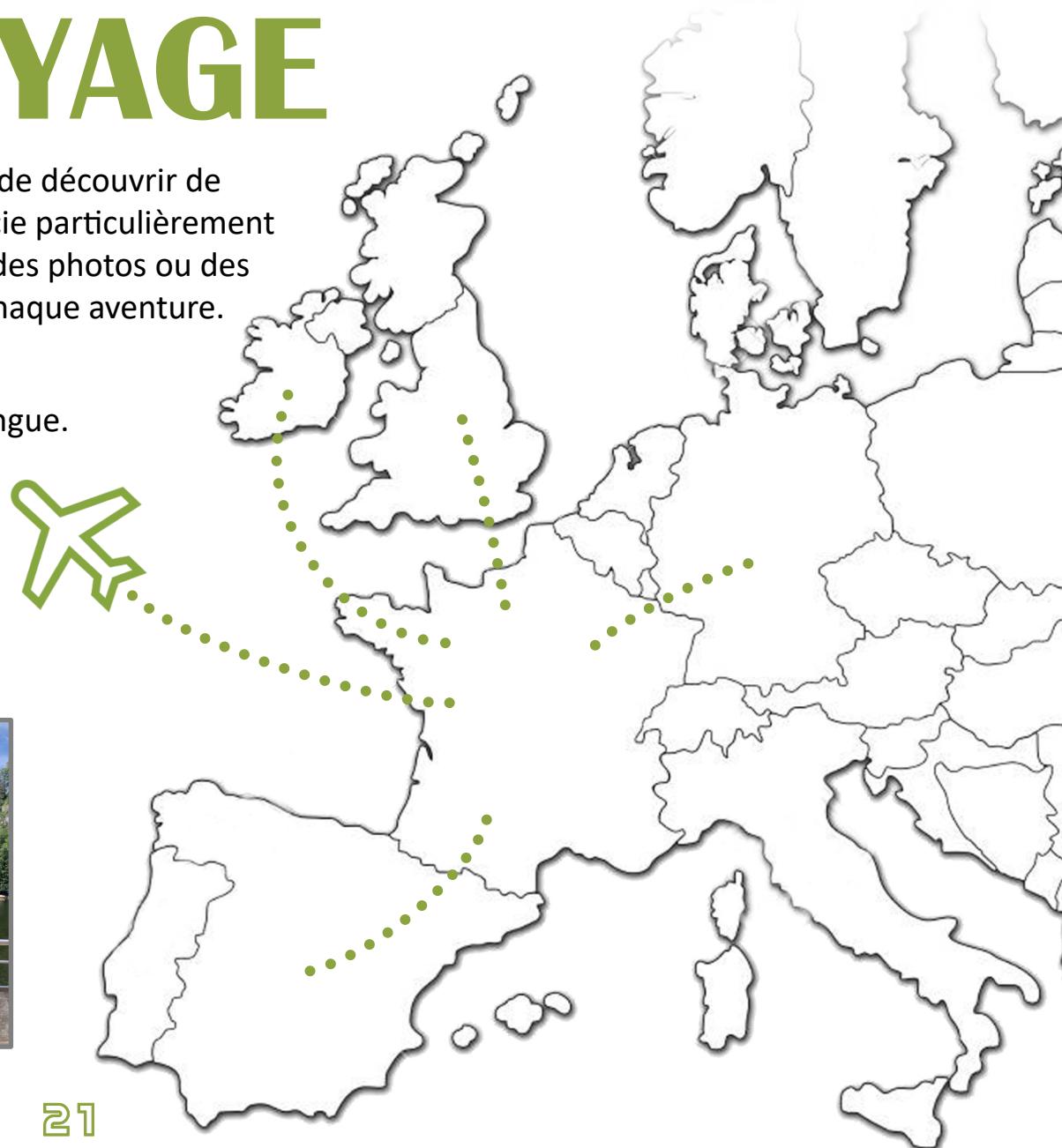


VOYAGE

Les voyages sont pour moi une belle opportunité de découvrir de nouvelles cultures et d'élargir mes horizons. J'apprécie particulièrement immortaliser mes expériences, que ce soit à travers des photos ou des carnets de voyage, afin de garder des souvenirs de chaque aventure.

Je trouve que la vie en immersion est la méthode la plus efficace pour apprendre et s'adapter à une langue.

J'ai eu la chance de voyager dans plusieurs pays et j'espère pouvoir explorer davantage, en particulier en Europe, pour découvrir encore plus de cultures et de traditions.



MERCI

J'espère que vous avez pris autant de plaisir à parcourir
ce portfolio que j'en ai eu à le créer.

Contact : oriane.biney.pro@gmail.com

