

2
0
2
1

Portfolio

Pauline Torcol

Ecole des Gobelins

P.

SOMMAIRE

- 01. Rope Up
- 02. Honey
- 03. Personnages 3D
- 04. Animus
- 05. Table Interactive
- 06. Agence Luciol
- 07. Affiches Alone
- 08. Photographies

Ce PDF est interactif.

Site-Web Rope Up

PROJET PROFESSIONNEL

Année 2020

Ce projet a consisté en la refonte du site vitrine de l'entreprise **Rope Up**.

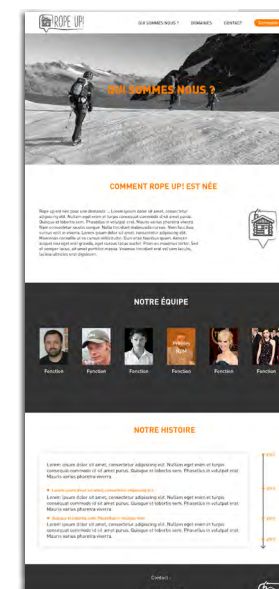
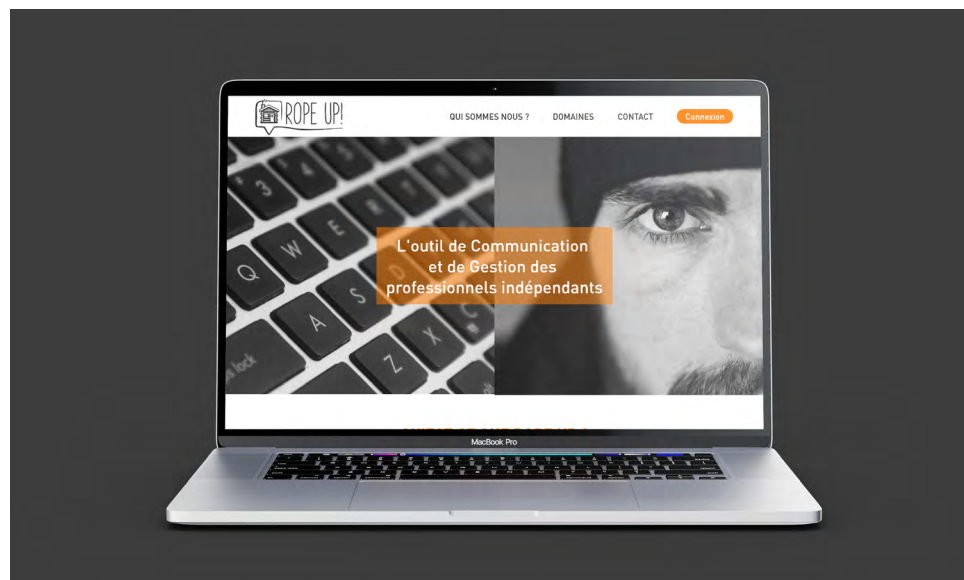
Rope Up est une société qui propose des applications aux professionnels indépendants pour les aider à gérer leur administration et leur communication.

Les cibles ne sont pas habituées à naviguer sur le Web, le site devait donc être clair et nous avons dédié une page par domaine professionnel.

Pour ce projet, j'ai endossé le rôle de **chef de projet** d'une équipe de 6 personnes.

En groupe, nous avons réalisé l'arborescence et le Wireframe du site. Nous nous sommes beaucoup posé de questions pour arriver à un prototype qui **convenait au besoin du client**.

Je me suis ensuite chargé de réaliser la maquette.



Mini-jeu Honey

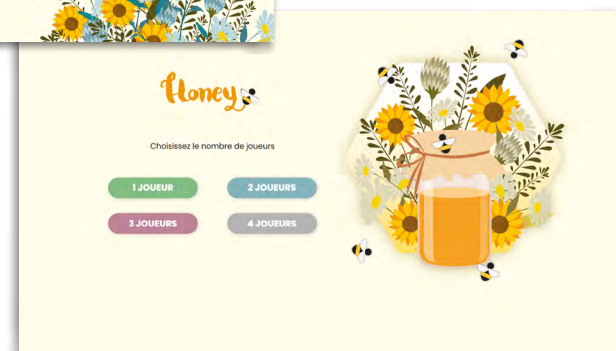
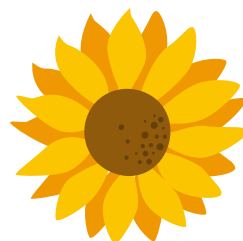
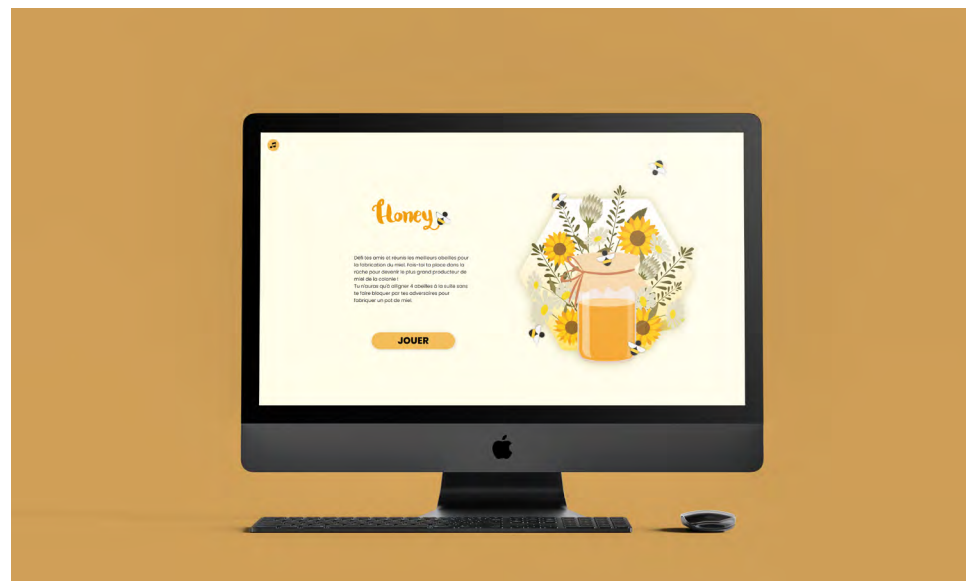
PROJET ÉTUDIANT

Année 2020

Ce **mini-jeu web** à été réalisé lors d'un Workshop d'initiation au developpement Web pour les designers durant ma 3ème année de bachelor Designer Interactif.

Cela était l'occasion de revoir les bases des langages **HTML, CSS et JavaScript**. Le sujet était libre, nous devions créer le jeu de A à Z, de sa **conception graphique à sa réalisation technique**. Nous avons d'abord passé une semaine a travailler la structure de notre jeu en HTML et CSS, puis une semaine sur le fonctionnement du jeu en Javascript. En JavaScript, j'ai créé un **jeu complètement personnalisable** : nombre de parties, nombre de joueurs, nombre de points pour gagner.

Ce jeu reprend le principe du morpion dans l'univers léger d'une ruche. Le but est d'**aligner 4 ou 5 abeilles** dans les alvéoles en ligne ou diagonales pour gagner. La partie est jouable à 2, 3 ou 4 joueurs.



Personnages 3D

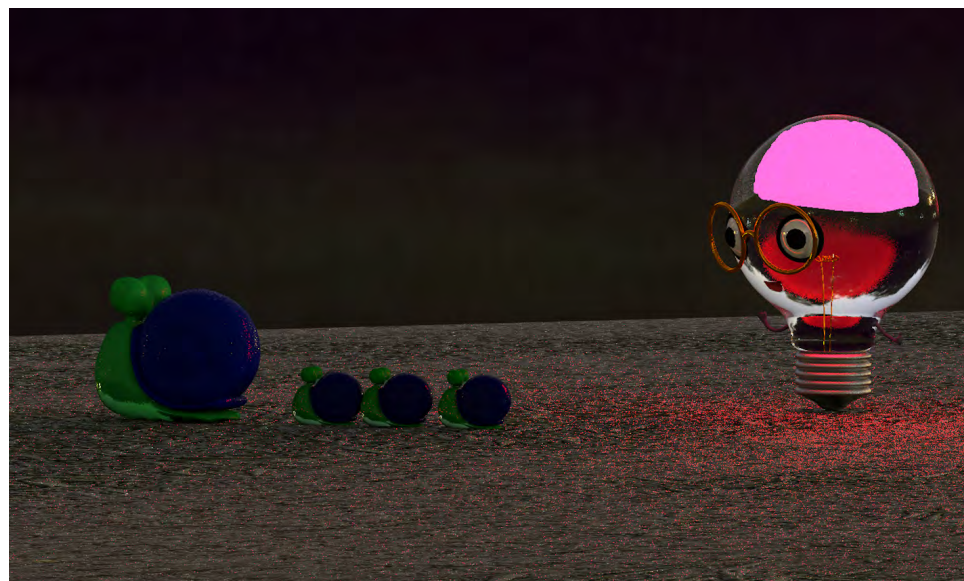
PROJET ÉTUDIANT

Année 2021

Projet réalisé lors d'un cours de Workshop pour la découverte et l'initiation au logiciel **Cinéma 4D**.

Le sujet était libre, j'ai choisi de créer deux personnages animés enfantins. J'ai expérimenté de nombreuses techniques grâce à ces deux personnages. Même si les principales formes sont créées en développant des **formes primitives**, j'ai pu tester pour le cerveau de l'ampoule ou la coquille de l'escargot, le **modelage**.

J'ai également expérimenté les textures puisque j'ai utilisé du verre pour l'ampoule et une texture qui diffuse de la lumière pour le cerveau, ainsi qu'une texture plus gluante et translucide pour la bave des escargots.



Projecteur d'hologrammes

PROJET PROFESSIONNEL

Année 2020

J'ai réalisé ce projet lors du **Hackaton** de 3 jours organisé par l'entreprise Chamberienne NewQuest pour notre promotion.

Le challenge était d'**imaginer un objet connecté** innovant, qui réponde à un besoin autour du bivouac.

Nous avons donc inventé **Animus, un projecteur d'hologrammes qui donne vie aux récits lors de veillées.**

Le design inspiré d'une Google Home Mini, grâce au **DeepLearning**, Animus sera capable en 2050 de projeter des hologrammes en concordance avec le récit narré du conteur. Un spectacle son et lumière prendra vie autour du campement des randonneurs.

J'ai réalisé le logo ainsi que la modélisation 3D du produit.

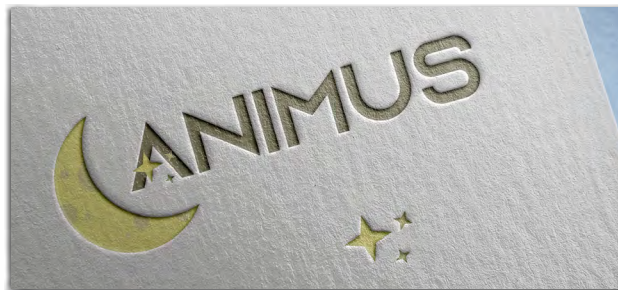


Table de ping-pong Interactive

PROJET ÉTUDIANT

Année 2021

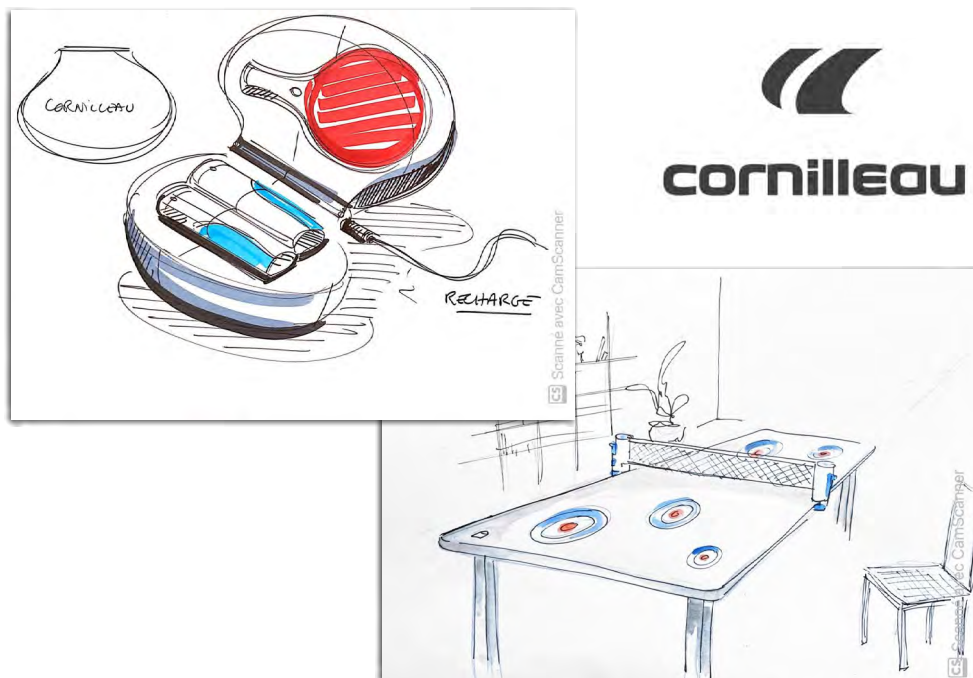
Ce projet a été réalisé pendant une semaine de workshop par groupes de 4 ou 5 mélangeant des designers et des développeurs.

En une semaine, nous avons expérimenté les **méthodes du design thinking** pour mettre en place un projet et trouver une **innovation**.

Nous avons choisi une marque à développer en fonction d'un sujet tiré au hasard qui a été pour nous la marque Cornilleau et le sujet était la lumière.

Nous avons appris à faire un Brainstorming efficace et à faire de nombreux aller-retour entre les **différentes étapes de recherches** pour **optimiser la création**.

Nous avons pu expérimenter de vrais **tests utilisateur** pour affiner le projet grâce aux retours des tests ainsi qu'un questionnement de la réelle **cible** du produit.



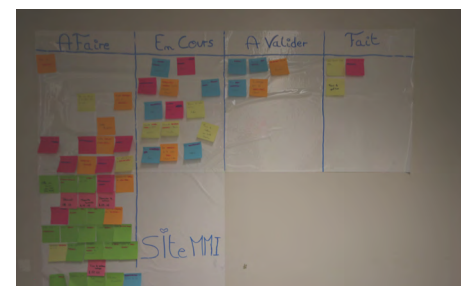
Agence Luciol

PROJET PROFESSIONNEL

Année 2020

Durant le 3ème semestre de DUT, nous avons formé une **agence de communication étudiante de 15 élèves**. Nous avons 4 mois pour réaliser **6 projets multimédias** qui regroupaient de l'audiovisuel, du graphisme, de la communication et de la programmation. J'ai endossé le rôle en **binôme de coordinateur de l'agence**, ainsi que cheffe d'un des 6 projets de l'agence. J'ai développé des compétences d'**organisation, de gestion de projet, de gestion client**. J'ai aussi développé une capacité à écouter les autres. Cette expérience a été très enrichissante.

Nous avons ensemble créé une identité de l'agence avec une charte graphique, éditoriale et une organisation de communication interne autour de réseaux comme **Slack, Trello, Google Drive, Google Agenda**.

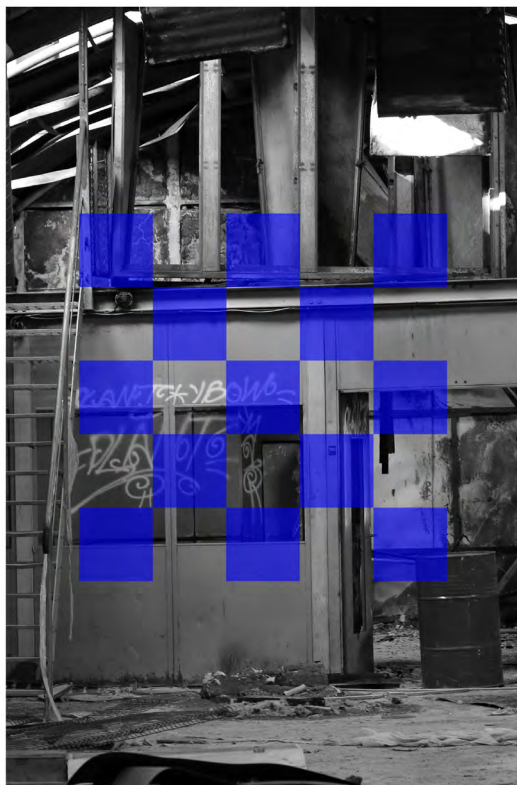


Affiche Alone

PROJET SCOLAIRE

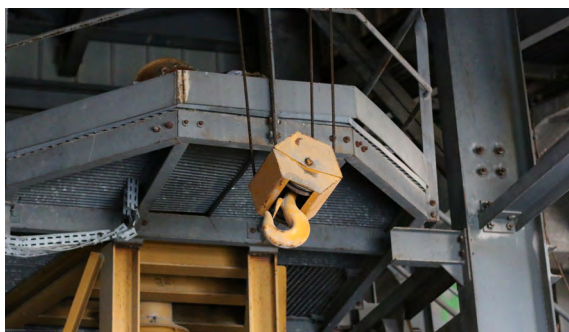
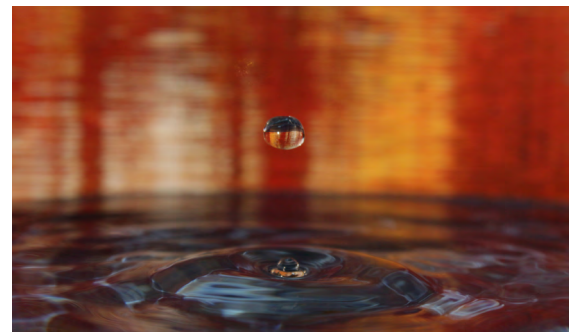
Année 2020

Graphisme



Photographies

PROJETS PERSONNELS



2
0
2
1

Merci

pour le temps que vous
avez accordé à mon dossier

Ecole des Gobelins

P.