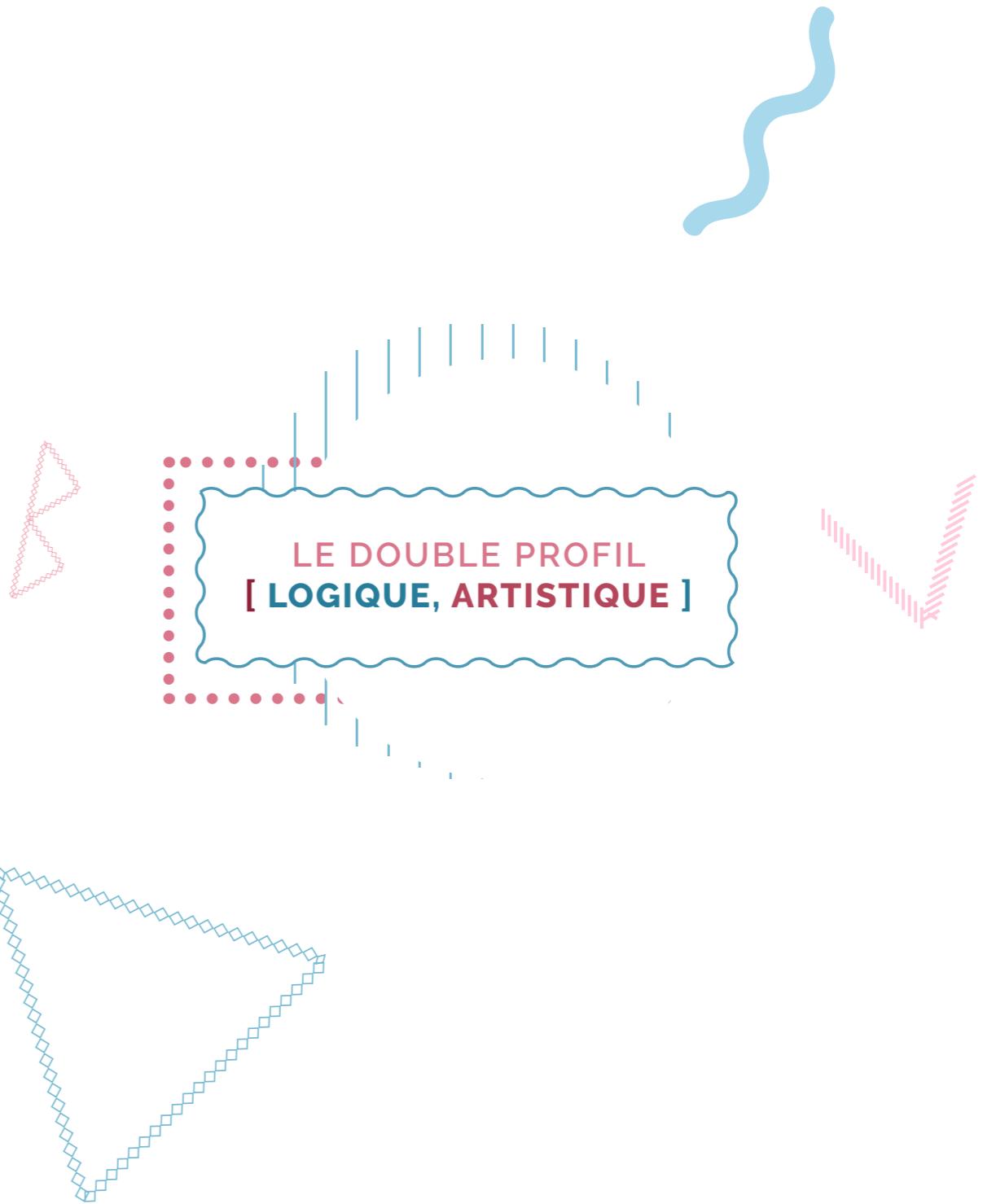


The image shows a 3D perspective view of a presentation slide titled "AN TRUONG PORTFOLIO". The slide has a white background with a blue border. The title is centered in a blue-bordered box. The slide is set against a background of a light blue grid pattern with red and blue decorative elements, including wavy lines and a small circular icon.

AN TRUONG PORTFOLIO





AN TRUONG.

ÉTUDIANTE EN DEUXIÈME ANNÉE DE DUT MMI CHAMPS-SUR-MARNE.
FUTURE DÉVELOPPEUSE FULL-STACK CRÉATIVE.

Rationalité, créativité et sens du détails sont mes mots d'ordre. Portée par ma passion pour le Web immersif, je cherche à valoriser de manière très concrète, la beauté intérieure des lignes de code avec celle extérieure d'une interface utilisateur intuitive. Ambitieuse, sérieuse et persévérante, je sais donner le meilleur de moi-même dans ce que j'aime faire. Me considérant comme une penseuse ouverte d'esprit, je n'hésite pas à fuir la facilité et à tout expérimenter.



A Million Dreams - The Greatest Showman
Ziv Zaifman, 2018





Curtain rises, 2018
Peinture numérique.



The brightest colors fill my head
Les couleurs les plus brillantes emplissent ma tête

A million dreams are keeping me awake
Un million de rêves me maintiennent éveillé

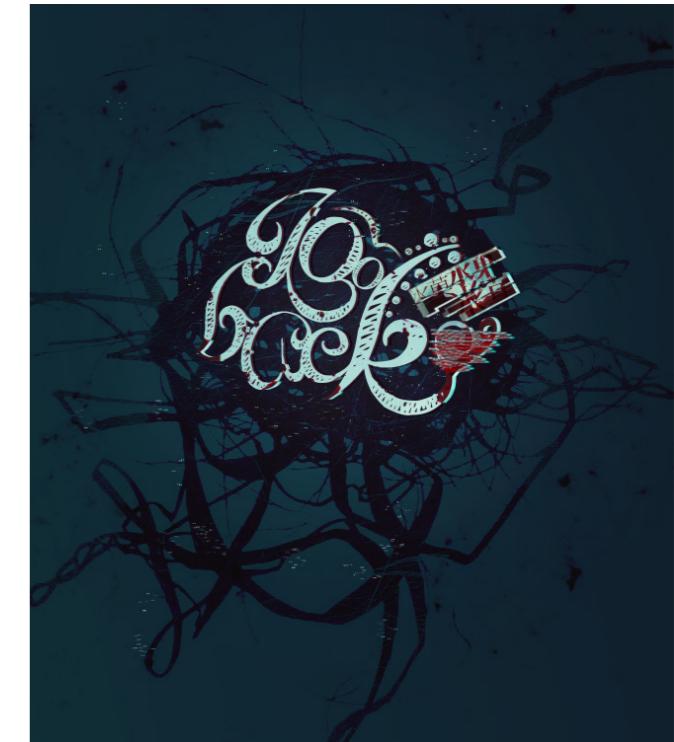


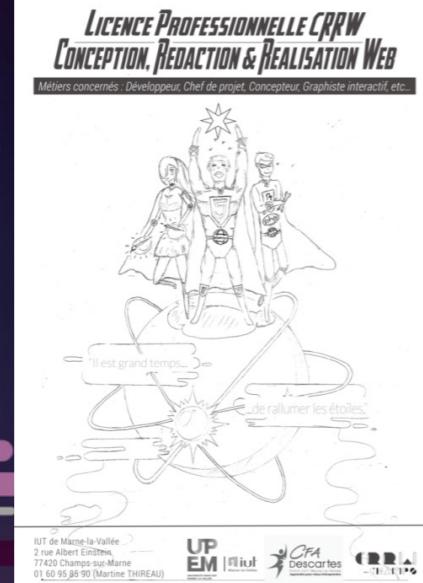
SKIES, 2012 - 2017
Peinture numérique, illustration digitale.



I think of what the world could be
Je pense à ce que le monde pourrait être

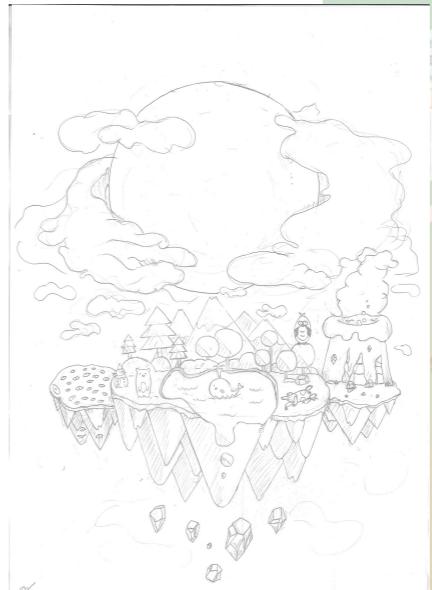
A vision of the one I see
Une vision de celui que je vois





A million dreams is all it's gonna take
Tout ce qu'il faut c'est un million de rêves

A million dreams for the world we're gonna make
Un million de rêves pour le monde que nous allons créer



Affiche pour la Licence Pro CRRW de l'IUT de Champs-sur-Marne, 2017
Dessin traditionnel, illustration digitale.

Affiche pour la JPO du DUT MMI Champs-sur-Marne, 2017
Dessin traditionnel, illustration digitale.



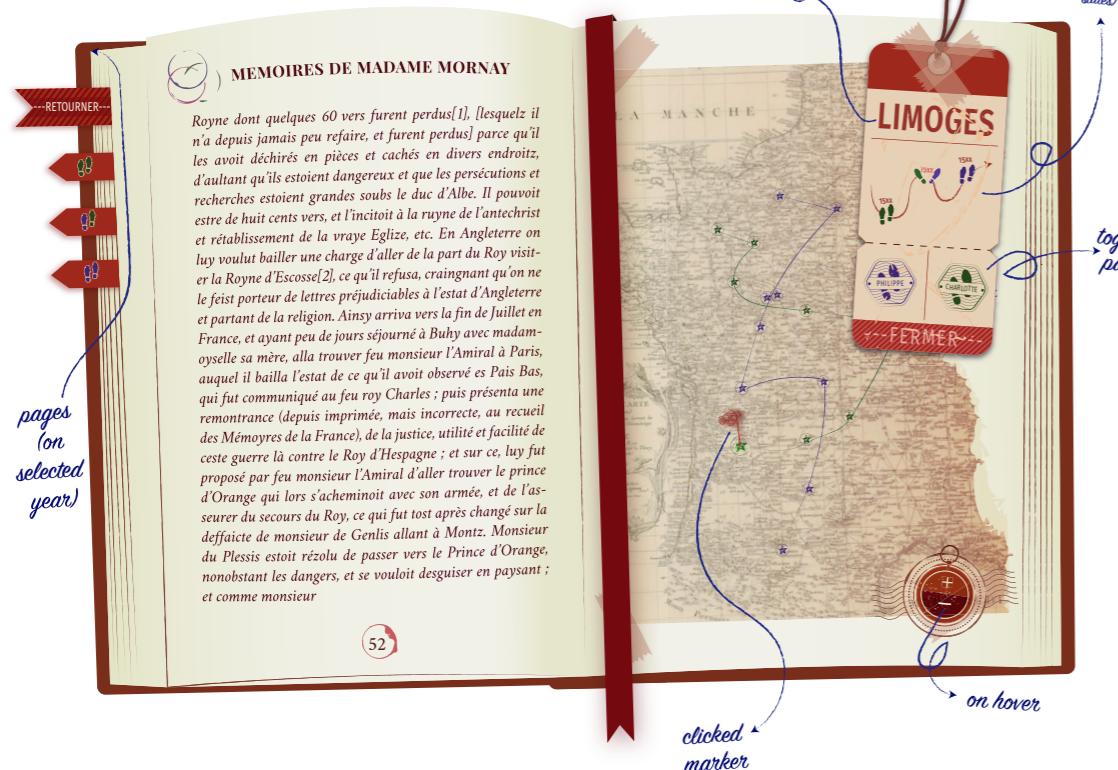
THE WORLD
I'M GONNA
MAKE

```
export class Project {  
    private name : string;  
    private type : string;  
    private date : string;  
    private categories : string[];  
    private roles : string[];  
    private website ?: string;  
  
    constructor(props) {  
        Object.assign(this, props);  
    }  
}
```

MÉMOIRES INTERACTIVES DE MADAME DE MORNAY

LA LITTÉRATURE IMMERSIVE, VUE AU PRISME DE LA TOILE.

```
const memoires = new Project({  
  name: 'Mémoires interactives',  
  type: 'Projet professionnel',  
  date: 'Avril 2018 - Présent',  
  categories: ['Site web'],  
  roles: ['Développeuse full-stack',  
    'Graphiste'],  
  website: 'antr.tech/visia/memoires'  
});
```



ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

NodeJS | Gulp | Browserify | Babel
Javascript ES6+ POO | HTML | CSS/SASS

ENVIRONNEMENT DE GRAPHISME

Adobe Illustrator

Actuellement **stagiaire de développeuse full-stack créative** au sein du projet de recherche **VisiAutrices** (visiautrices.hypotheses.org), je me charge de concevoir, d'A à Z, plusieurs sites web dédiés, parmi lesquels celui-ci a pour but de **rendre les œuvres littéraires ou les carnets de voyages interactifs** : on peut lire le texte, mais on peut en même temps visualiser les itinéraires spatiaux et chronologiques des personnages sur une carte interactive. Pour l'instant je commence avec les Mémoires de Madame Charlotte de Mornay, mais avec les mêmes données pour d'autres œuvres, un carnet de voyage interactif peut se construire automatiquement, tout seul.

Poussant à fond ma créativité, je voudrais plonger ce projet web dans **l'ambiance vintage de la littérature et des voyages du passé**. N'hésitant pas à expérimenter et à apprendre de nouvelles choses, lors du développement du site, je me suis lancée dans les démarches de **manipulation de SVG** (oui, 80% du visuel du site est du code !) et de **Programmation Orientée Objet**.

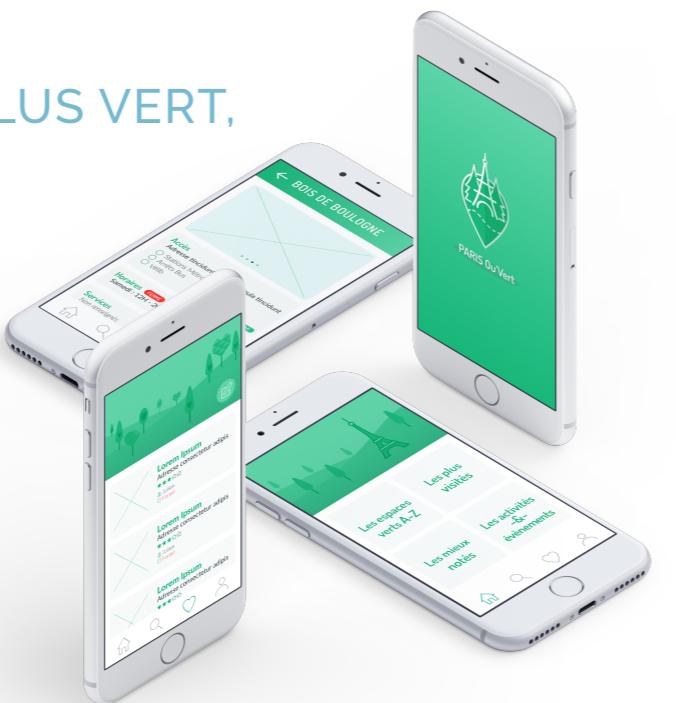
PROJET
EN COURS

PARIS OU'VERT

DÉCOUVRONS UN PARIS PLUS VERT,
ET PLUS OUVERT !



```
const parisOuvert = new Project{  
  name: 'Paris Ou'Vert',  
  type: 'Projet universitaire',  
  date: 'Septembre 2017 - Avril 2018',  
  categories: ['Application mobile',  
    'Site vitrine'],  
  roles: ['Développeuse mobile',  
    'Développeuse full-stack',  
    'Graphiste & UI/UX designer'],  
  website: ['parisouvert.com',  
    'bit.ly/paris-ouvert',  
    'bit.ly/paris-ouvert-web'],  
};
```



ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

NodeJS | ExpressJS | AngularJS | Ionic | Cordova
PHP | MySQL | phpMyAdmin | HTML | CSS/SASS

ENVIRONNEMENT DE GRAPHISME

Adobe Illustrator

Sensible au double besoin des habitants en Ile-de-France de prendre l'air, et de se reconnecter avec les lieux dans lesquels ils respirent, une équipe de cinq étudiants en DUT MMI à Champs-sur-Marne s'est lancée dans la réalisation de Paris Ou'Vert. Application mobile sous Android conçue dans le cadre de leur projet tuteuré, Paris Ou'Vert permettra la localisation des espaces verts de la région parisienne, encourageant ainsi les gens de sortir davantage pour découvrir un Paris plus vert, et plus ouvert.

Au sein de ce projet ambitieux, j'ai été responsable du graphisme et du développement général de l'application.

En tant que graphiste et UI/UX designer, j'ai contribué à la définition de la charte graphique et du logo. Je me suis aussi chargée de la réalisation des interfaces utilisateurs de l'application mobile.

En tant que développeuse, j'ai été responsable de la modélisation, réalisation, optimisation et maintenance d'une base de données MySQL, alimentée par des données open-source que j'ai récupérées en ligne avec une mini-application de web scraping, tournant principalement sous NodeJS et ExpressJS. Me chargeant également du développement mobile avec Ionic/AngularJS/Cordova, j'ai conçu les fonctionnalités essentielles de l'application (la récupération et l'affichage des données, les systèmes de recherche, la carte et la géolocalisation, l'optimisation de l'application, etc.).

Ce grand projet qui a suivi la démarche AGILE (SCRUM) m'a beaucoup appris à travailler et à m'organiser en équipe. C'est aussi grâce à ce projet que j'ai développé un fort intérêt pour la manipulation et le traitement des données.

WAVE

L'IHM EN LIGNE D'UN GRAND PROJET
À VOCATION PLURIDISCIPLINAIRE.

```
const wave = new Project({  
  name: 'WAVE',  
  type: 'Projet personnel',  
  date: 'Février - Mai 2018',  
  categories: ['Site web'],  
  roles: ['Développeuse full-stack',  
    'Graphiste'],  
  website: 'antr.tech/wave/fr'  
});
```

ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

NodeJS | Gulp | Babel | Javascript ES6+
jQuery | Chart.js | PHP POO | HTML | CSS/SASS

ENVIRONNEMENT DE GRAPHISME

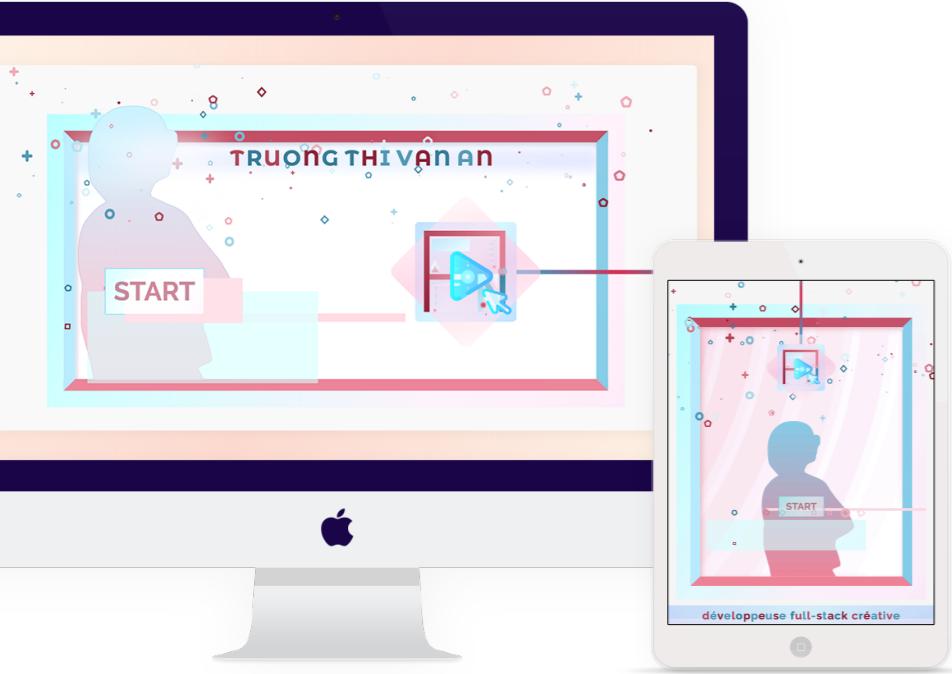
Adobe Illustrator

Depuis Paris, j'ai intégré **WAVE**, un projet tuteuré à vocation scientifique et multidisciplinaire, qui consiste en la réalisation d'**un système de surveillance sans fil des paramètres de l'eau** dédié à l'aquaculture au Vietnam.

J'ai de nouveau travaillé sur **l'identité visuelle et l'interface utilisateur** du projet. D'ailleurs, j'ai aussi travaillé avec un grand plaisir sur **la manipulation**, et éventuellement, **la visualisation de données**, qui repose sur la construction des tableaux et des graphes.

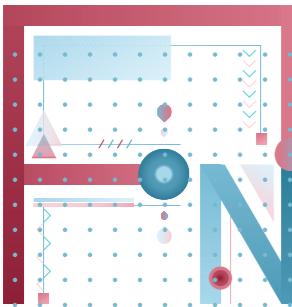
D'un côté technique, influencée par mon projet tuteuré, à part l'identité visuelle à laquelle j'ai l'habitude de réfléchir grâce à mon profil de base artistique, j'ai aussi commencé à penser à la structure de l'application. Comme c'est **un site multilingue, multi-pages**, avec beaucoup de fonctionnalités qui reposent sur le **live reload**, ou recharge automatique, il m'a fallu bien réfléchir avant de me lancer directement à coder.





PORTFOLIO

LE PORTRAIT D'UN DOUBLE
PROFIL LOGIQUE - ARTISTIQUE.



```
const portfolio = new Project({  
  name: 'Portfolio',  
  type: 'Projet personnel',  
  date: 'Janvier 2018 - Présent',  
  categories: ['Site web'],  
  roles: ['Développeuse front-end',  
         'Graphiste'],  
  website: 'antr.tech'  
});
```

ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

NodeJS | Navigateurs Web | Gulp | Babel | ChartJS
AnimeJS | Javascript ES6/POO | HTML | CSS/SASS

ENVIRONNEMENT DE GRAPHISME

Illustrator | Photoshop | Medibang Paint

Déjà en ligne, la première version responsive de mon portfolio se concentre entièrement sur les aspects de **front-end** et d'**esthétique**. D'une part, je suis attirée par **le style Memphis**, dont l'**explosion de couleurs, de formes, et de matériaux est le maître mot**. D'autre part, j'ai commencé à développer un fort intérêt pour le concept de *tableau de bord*, et plus particulièrement pour celui de **la visualisation et de la manipulation de données**. Rationalité et créativité faisant partie de mes mots d'ordre, je me suis donc lancée dans une tentative de réunir ces deux aspects plutôt divergents en un portfolio unique qui me présente.

Je considère mon portfolio comme un de mes grands projets, du fait que durant sa réalisation, je suis arrivée à apprendre beaucoup de nouvelles notions, ainsi qu'à renforcer mes bases en développement. Travaillant dans un environnement de développement front-end dynamique manoeuvré par Gulp/NodeJS, j'ai eu l'occasion d'implémenter en Javascript ES6+ vanilla, ainsi que d'expérimenter avec les bibliothèques de visualisation de données (ChartJS) et d'animation (AnimeJS).

Le portfolio reste toujours un projet ambitieux, pour lequel je compte travailler davantage sur le côté back-end. Il fait partie des trois sites web nommés au Festival MMI 2018.

MMI'TY

UNE MESSAGERIE INSTANTANÉE
POUR DES MMI, PAR DES MMI.

```
const mmity = new Project()  
  name: 'MMI'ty',  
  type: 'Projet universitaire',  
  date: 'Février - Mars 2018',  
  categories: ['Application mobile'],  
  roles: ['Développeuse mobile',  
    'Développeuse full-stack',  
    'Graphiste']  
);
```

Fascinée par l'**expérience collaborative en temps réel** que le projet **RESET** (goo.gl/osfDs9) m'a apportée lors de la **JPO 2018 des Gobelins**, j'ai proposé de réaliser, lors d'un mini projet dans le cadre des cours de Programmation Mobile, une application qui mettrait en valeur le double aspect **communicatif et zapping** (plus précisément dans ce cas, **en temps réel**). Une messagerie instantanée faite pour des MMI, par des MMI, intitulée **MMI'ty** (MMI's Community) est donc née.

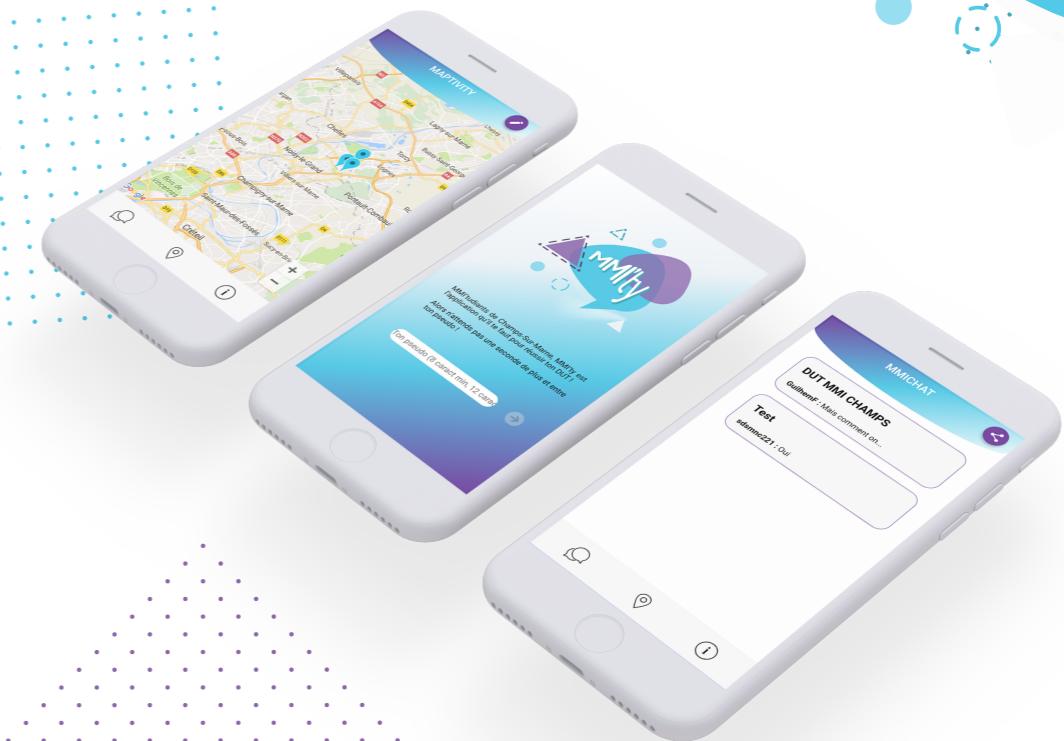
En tant que graphiste au sein d'une équipe de deux personnes, j'ai défini l'ambiance visuelle ainsi que le logo de l'application. Par ailleurs, responsable principalement du développement, j'ai contribué à la mise en place d'une base de données en temps réel sous Firebase, et je me suis chargée du développement de plusieurs fonctionnalités de l'application (l'authentification, la récupération et l'affichage des données en temps réel, l'implémentation d'une carte interactive, l'optimisation de l'application).

ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

NodeJS | AngularJS | Ionic | Cordova
Firebase & Fibase Auth. | HTML | CSS/SASS

ENVIRONNEMENT DE GRAPHISME

Adobe Illustrator



NON
RESPONSIVE



MATCHMI

LE PORTAIL DES MMI CHAMPS
2016-2018.

```
const matchmi = new Project({  
  name: 'MatchMi',  
  type: 'Projet universitaire',  
  date: 'Février - Juin 2017',  
  categories: ['Plateforme Web'],  
  roles: ['Développeuse full-stack',  
         'Graphiste & Web designer'],  
  website: 'matchmi.antr.tech',  
});
```

ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

Javascript | jQuery | AJAX | PHP
MySQL | phpMyAdmin | HTML | CSS/SASS

ENVIRONNEMENT DE GRAPHISME

Adobe Illustrator | Adobe Photoshop

MatchMi est une plate-forme de CV en ligne, réalisée dans le cadre du projet tuteuré de première année en DUT MMI à Champs-sur-Marne. Cette plate-forme permet aux utilisateurs, dont la majorité sont, dans l'idéal, des recruteurs de stage, de visualiser les profils des 51 étudiants MMI de la promotion 2016-2018, et éventuellement d'accéder à leurs CV papier et interactif.

Au sein d'une équipe de 3 personnes, j'ai été responsable du graphisme et du développement back-end de la plate-forme. En ce qui concerne le graphisme, je me suis chargée de la charte graphique générale, des wireframes, maquettes et également d'autres éléments visuels. En ce qui concerne le développement back-end, j'ai participé à la création d'une base de données avec phpMyAdmin et des requêtes MySQL. D'ailleurs, j'ai aussi été responsable d'implémenter les fonctionnalités de filtrage et de recherche de la plate-forme, en manipulant dynamiquement PHP, MySQL et jQuery AJAX.



CV INTERGALACTIQUE

LE VAISSEAU SPATIAL, EN ORBITE
DEPUIS 1998.

```
const interCV = new Project({  
  name: 'CV Intergalactique',  
  type: 'Projet universitaire',  
  date: 'Juin 2017',  
  categories: ['Site web one-page'],  
  roles: ['Développeuse front-end,  
          'Graphiste'],  
  website: 'antr.tech/intergalactic-me'  
});
```



ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

jQuery | Javascript | HTML | CSS | PHP

ENVIRONNEMENT DE GRAPHISME

Adobe Illustrator



CV Interactif est un site web de type one-page, réalisée dans le cadre du projet tuteuré de première année en DUT MMI à Champs-sur-Marne.

NON
RESPONSIVE

UNIVERSEA PORTRAIT CHINOIS

UN INDICIBLE "À PROPOS".

Portrait Chinois est un site web de type one-page, réalisé dans le cadre du module d'Intégration Web de ma première année en DUT MMI à Champs.

Ce site, présentant les paragraphes de type "Si j'étais... , je serais..., parce que..." illustrés par des dessins ou illustrations, pourrait être considéré comme un CV interactif "poétique" qui permet aux visiteurs (surtout aux recruteurs) de me découvrir d'une autre façon plus originale, approfondie et visuelle.

```
var universea = new Project({  
    name: 'Portrait Chinois',  
    type: 'Projet universitaire',  
    date: 'Janvier - Mars 2017',  
    categories: ['Site web'],  
    roles: ['Développeuse front-end',  
        'Graphiste & Web designer'],  
    website: 'universea.antr.tech',  
});
```

ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

Javascript | jQuery | HTML | CSS

ENVIRONNEMENT DE GRAPHISME

Adobe Illustrator UNIQUEMENT





UN INVINCIBLE JEU DE TIC-TAC-TOE.

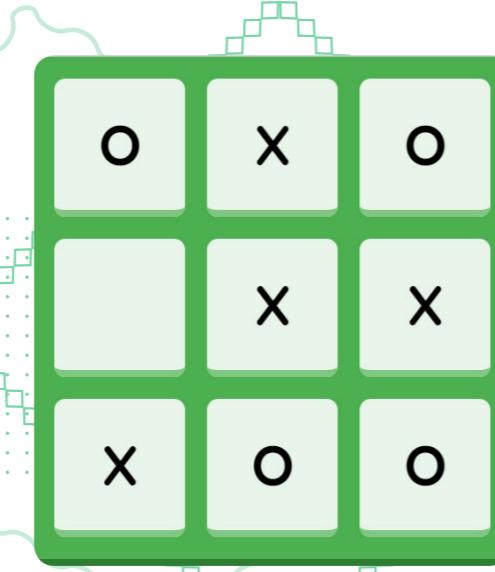
TECHNOLOGIES

Javascript | HTML | SASS

XO est un simple jeu de Tic-Tac-Toe programmé en Javascript pur et mis en forme avec SASS, avec une particularité : l'IA (ou la machine) dispose de l'algorithme Minimax grâce auquel elle devient invincible !

En jouant à ce jeu, on termine toujours en match nul, ou match perdu...

L'algorithme Minimax : à chaque tour, un arbre de jeu représentant les évolutions possibles du jeu à partir de l'état donné actuel du jeu, est construit ; toutes les évolutions seront ensuite évaluées pour qu'enfin, le meilleur coup à jouer soit décidé.



TECHNOLOGIES

Javascript | HTML | SASS

```
var xo = new Project{
  name: 'XO',
  type: 'Projet personnel',
  date: 'Septembre 2017',
  categories: ['Jeu'],
  roles: ['Développeuse'],
  website: 'antr.tech/creatical-playing/xo'
};
```

```
var drumKit = new Project{
  name: 'Keyboard Drum Kit',
  type: 'Projet personnel',
  date: 'Octobre 2017',
  categories: ['Jeu'],
  roles: ['Développeuse'],
  website: 'goo.gl/tU1420',
};
```

KEYBOARD DRUM KIT

Keyboard Drum Kit est un petit simulateur de batterie programmé en Javascript pur et mis en forme avec SASS, que j'ai réalisé en suivant la série de tutoriels **Javascript 30** de **Wes Bos**. Après avoir suivi le tutoriel, j'ai décidé d'améliorer le simulateur par moi-même, en construisant une interface visuelle plus attrayante ainsi que d'autres fonctionnalités telles que l'interrupteur et la gestion de volume.



