

BILAN S2 ANYA

PORTFOLIO WEB

MAI 2025

Conception d'un site portfolio présentant les projets et notre identité artistique



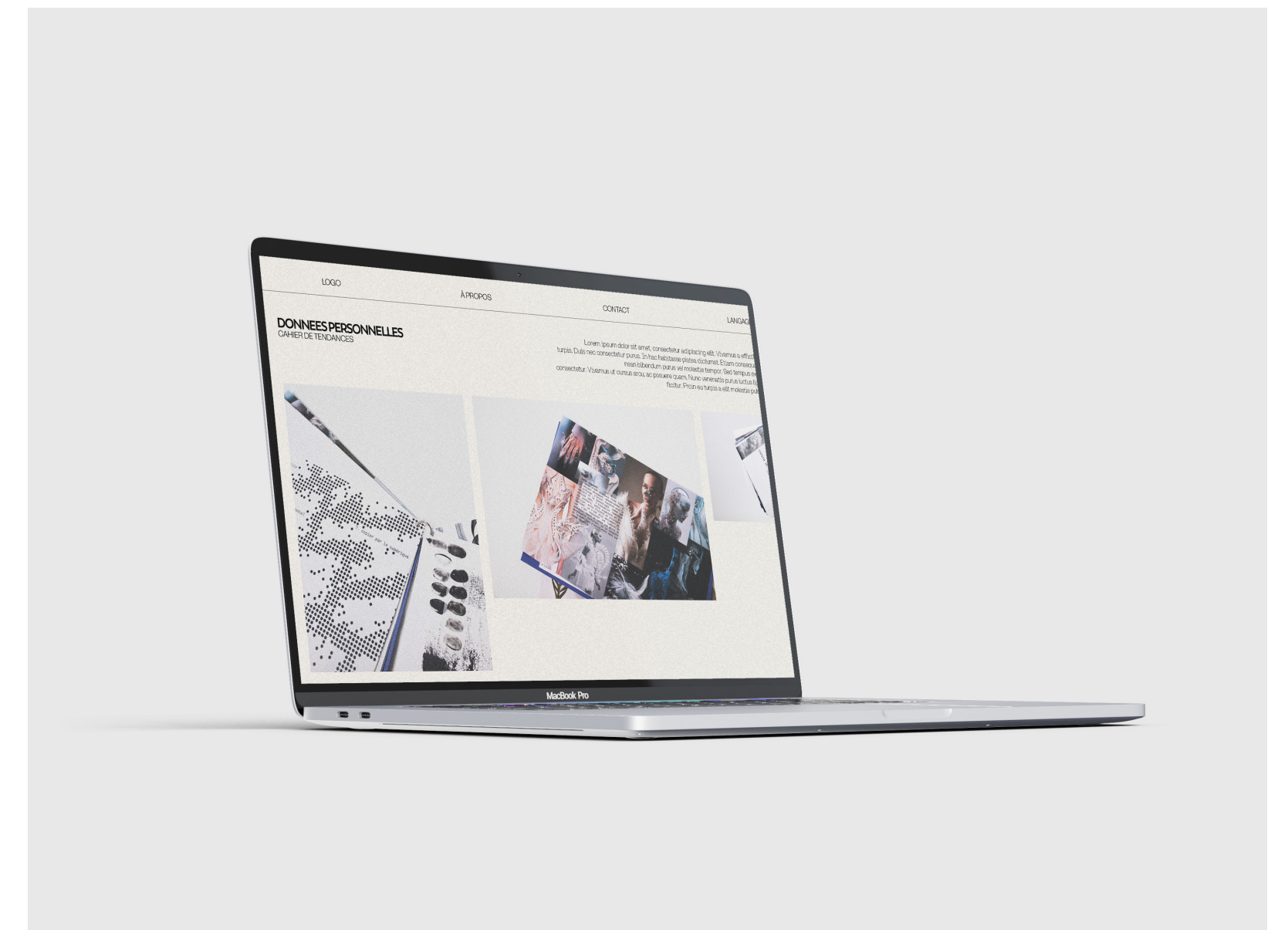
OBJECTIF: Créer un portfolio personnel qui sera notamment mobilisé pour vos recherches de stage l'année prochaine

CONTEXTE: Durant la fin de la première année et le début de la deuxième année, grâce aux cours de HTML et CSS, réalisation d'un portfolio web utilisé dans le contexte de la professionnalisation et du stage

CIBLE: Recruteurs / Employeurs, Clients potentiels, Écoles / formations

ENJEUX: Les enjeux de ce projet sont :montrer et valoriser mes productions réalisées en DN MADE cette année, mettre en avant mon savoir-faire graphique et technique et commencer à affirmer un positionnement dans le champ du design, commencer à développer une identité visuelle reconnaissable

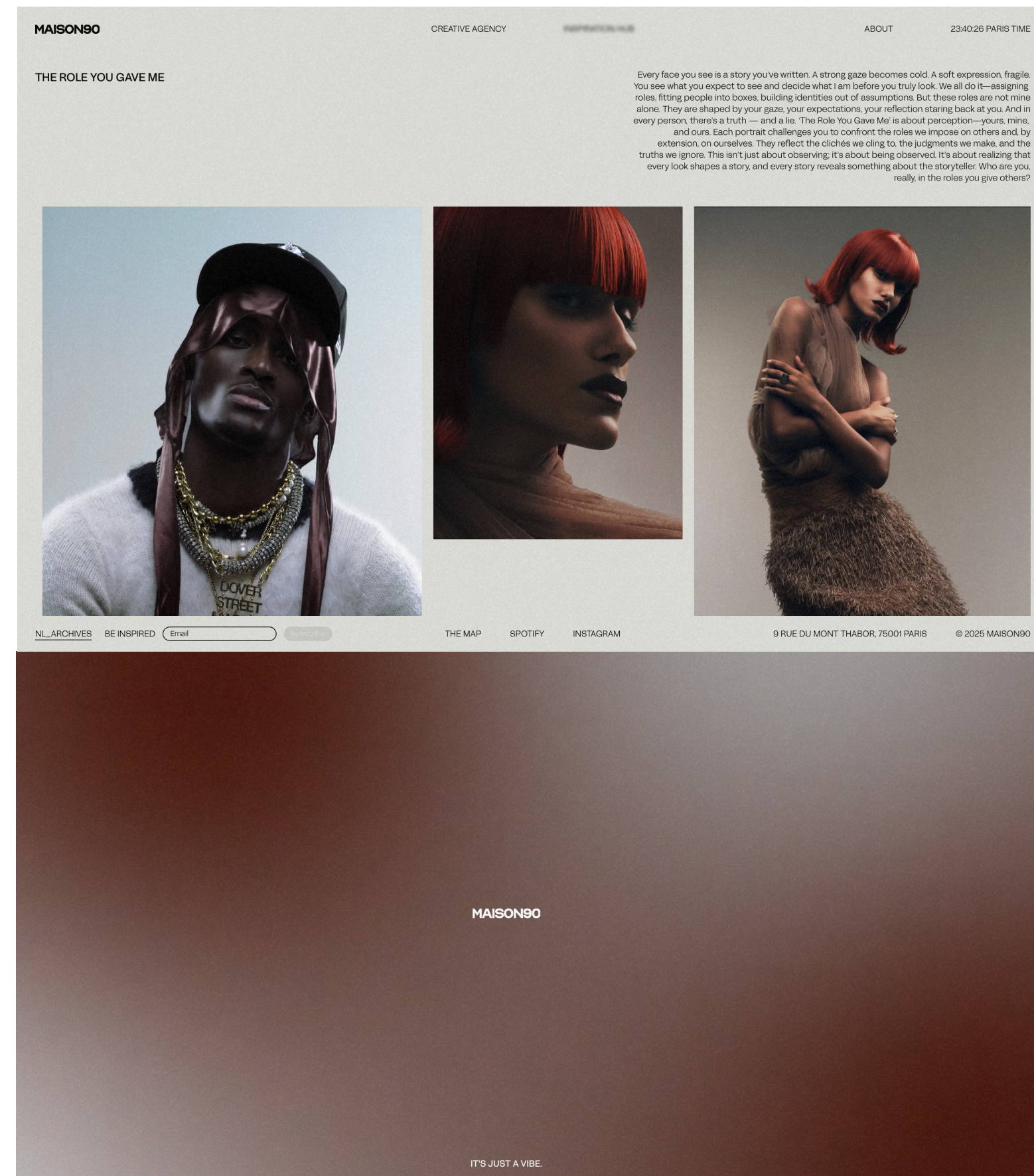
SUPPORT: Site web



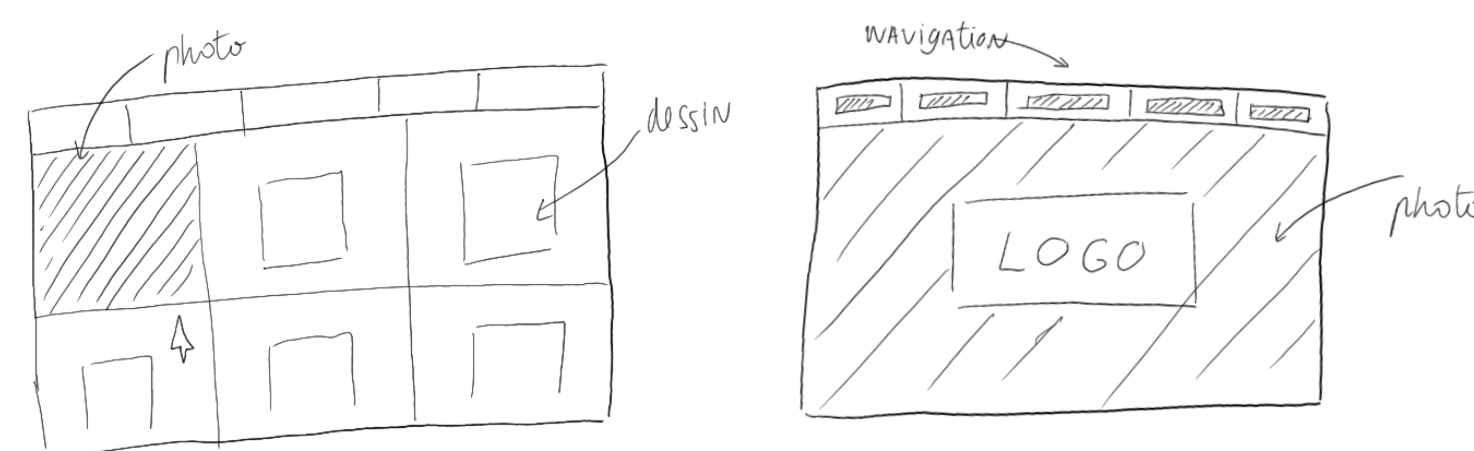
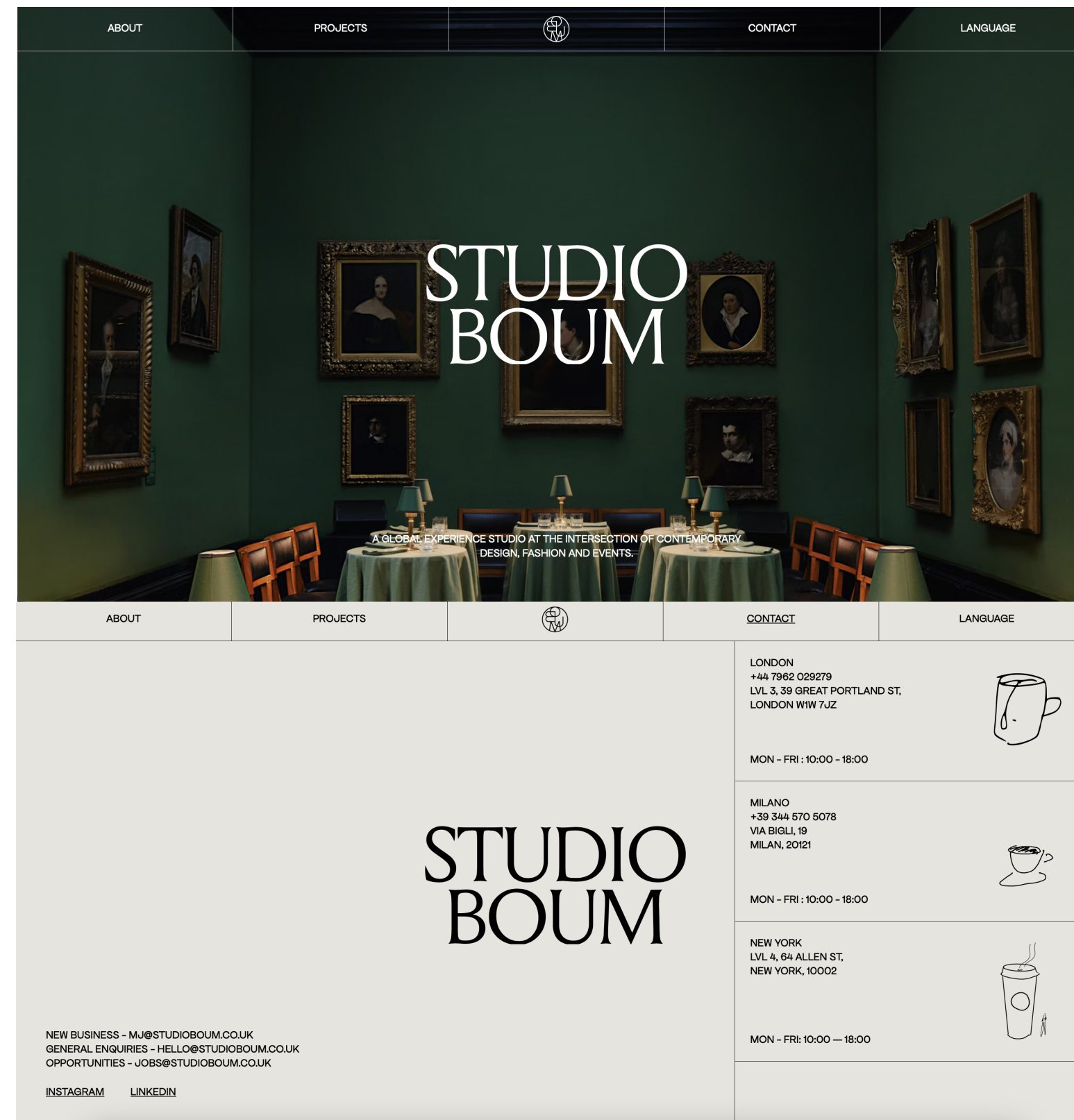
PROBLÉMATIQUE: Comment concevoir un portfolio web efficace et cohérent pour valoriser mon travail et me positionner en tant que jeune designer auprès de recruteurs, potentiels clients et écoles ?

RÉFÉRENCES

MAISON90.COM



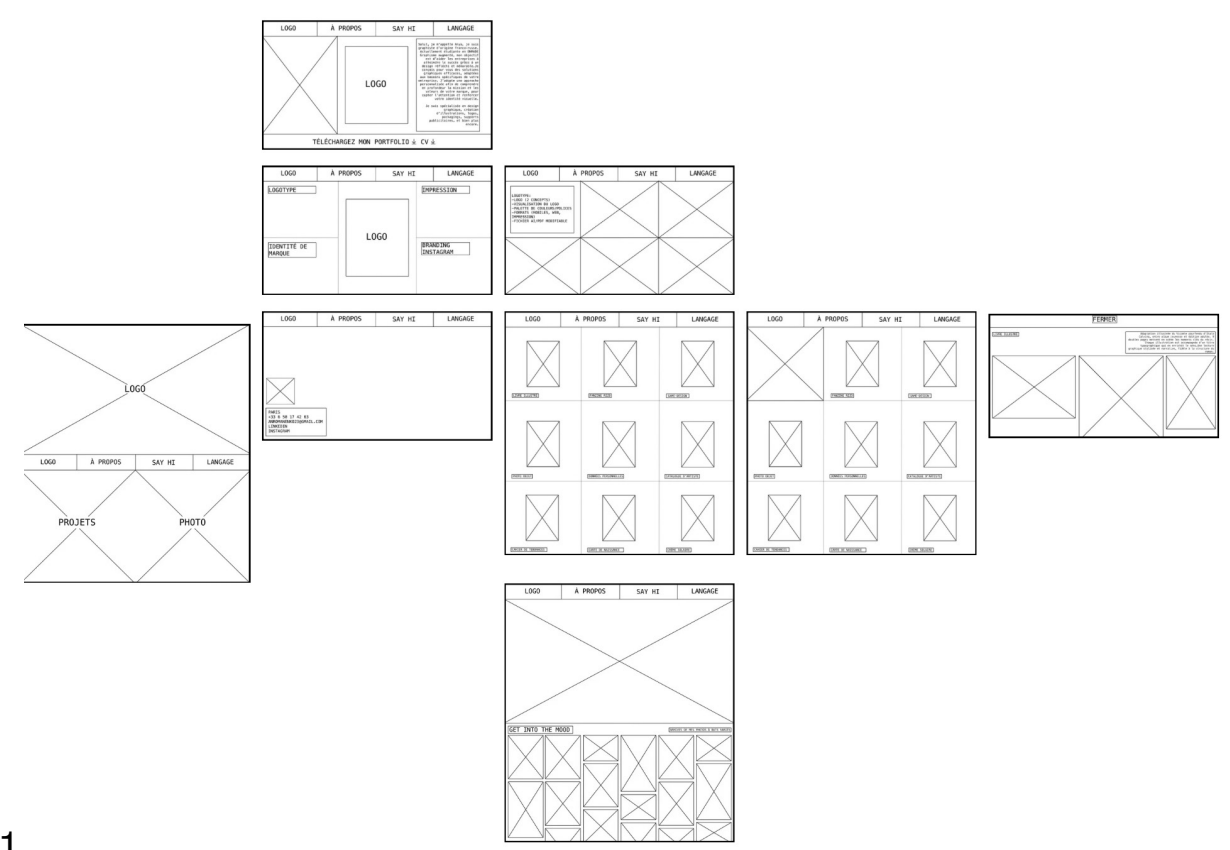
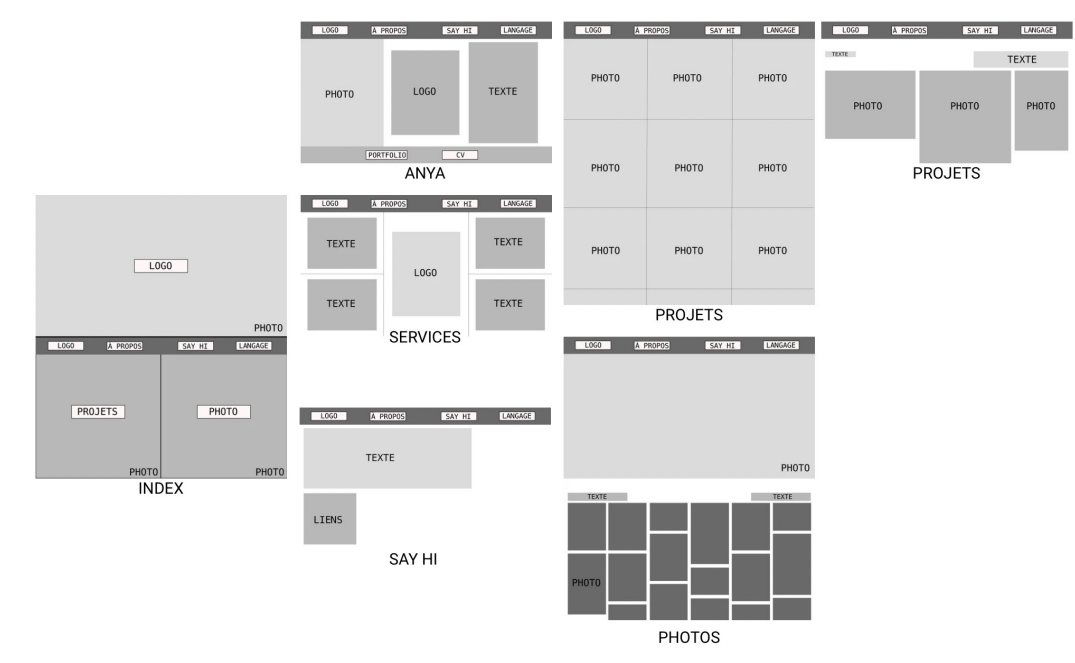
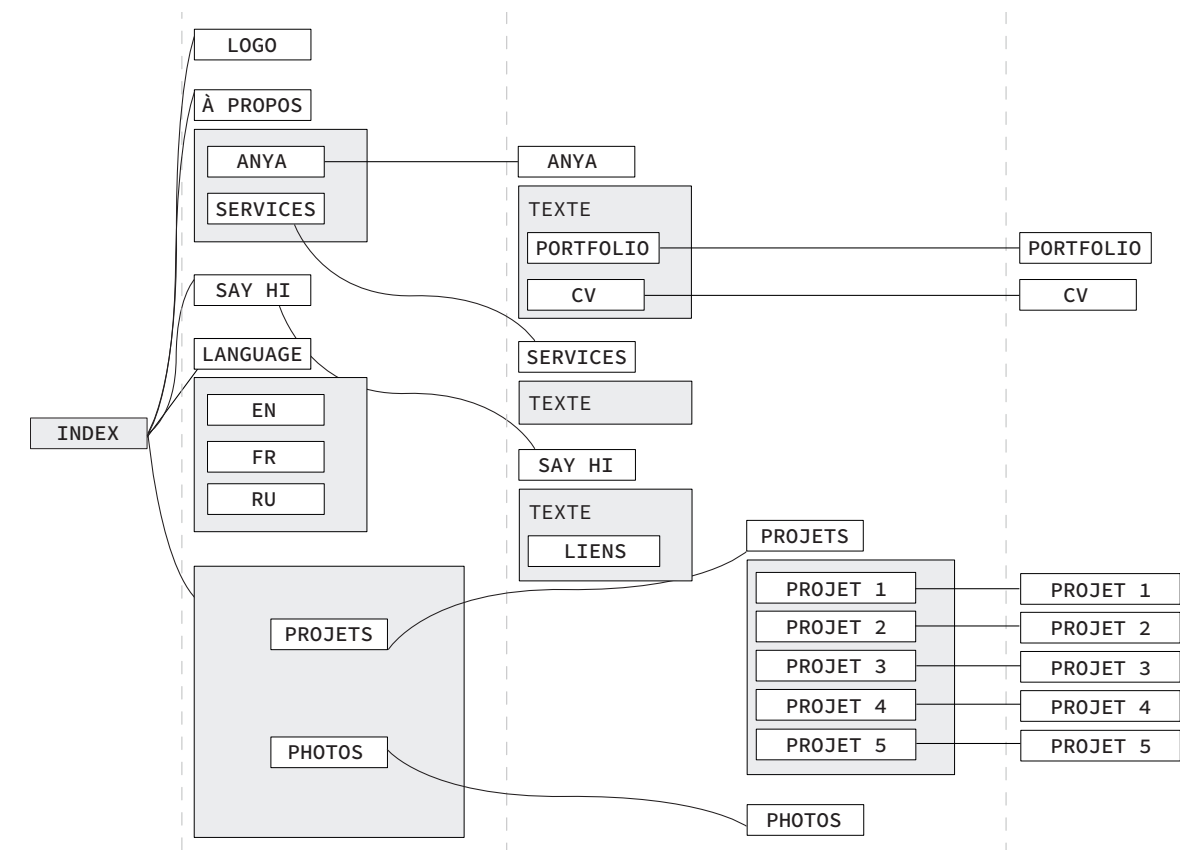
STUDIOBOUM.COM



DRINKDOUZE.COM



MÉTHODOLOGIE WEB



STYLESTILES




LOGO À PROPOS CONTACT LANGAGE

CECI EST UN TITRE *boston bold*
 SOUS TITRE - **SOUS TITRE** *pais regular / semi-bold*
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus a efficitur est, vitae mattis turpis. Duis nec consectetur purus. In hac habitasse platea dictumst. Etiam consequat interdum leo. Aenean bibendum purus vel molestie tempor. Sed tempus ex nec erat venenatis consectetur. Vivamus ut cursus arcu, ac posuere quam. Nunc venenatis purus luctus ligula consectetur efficitur. Proin eu turpis a elit molestie pulvinar porta vel nibh. *pais regular*

BOUTON
 ANROMANENKO23@GMAIL.COM

snell roundhand
Anya

LIVRE ILLUSTRÉ - ÉDITION

LOGO A PROPOS CONTACT LANGAGE

CECI EST UN TITRE *lazare grotesk medium*
 SOUS TITRE - **SOUS TITRE** *lazare grotesk thin / regular*
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus a efficitur est, vitae mattis turpis. Duis nec consectetur purus. In hac habitasse platea dictumst. Etiam consequat interdum leo. Aenean bibendum purus vel molestie tempor. Sed tempus ex nec erat venenatis consectetur. Vivamus ut cursus arcu, ac posuere quam. Nunc venenatis purus luctus ligula consectetur efficitur. Proin eu turpis a elit molestie pulvinar porta vel nibh. *lazare grotesk thin*

BOUTON
 ANROMANENKO23@GMAIL.COM

ANYA *anavio small capitals*

LIVRE ILLUSTRÉ - ÉDITION






LOGO À PROPOS CONTACT LANGAGE

CECI EST UN TITRE *boston bold*
 SOUS TITRE - **SOUS TITRE** *pais regular / semi-bold*
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus a efficitur est, vitae mattis turpis. Duis nec consectetur purus. In hac habitasse platea dictumst. Etiam consequat interdum leo. Aenean bibendum purus vel molestie tempor. Sed tempus ex nec erat venenatis consectetur. Vivamus ut cursus arcu, ac posuere quam. Nunc venenatis purus luctus ligula consectetur efficitur. Proin eu turpis a elit molestie pulvinar porta vel nibh.

BOUTON
 ANROMANENKO23@GMAIL.COM

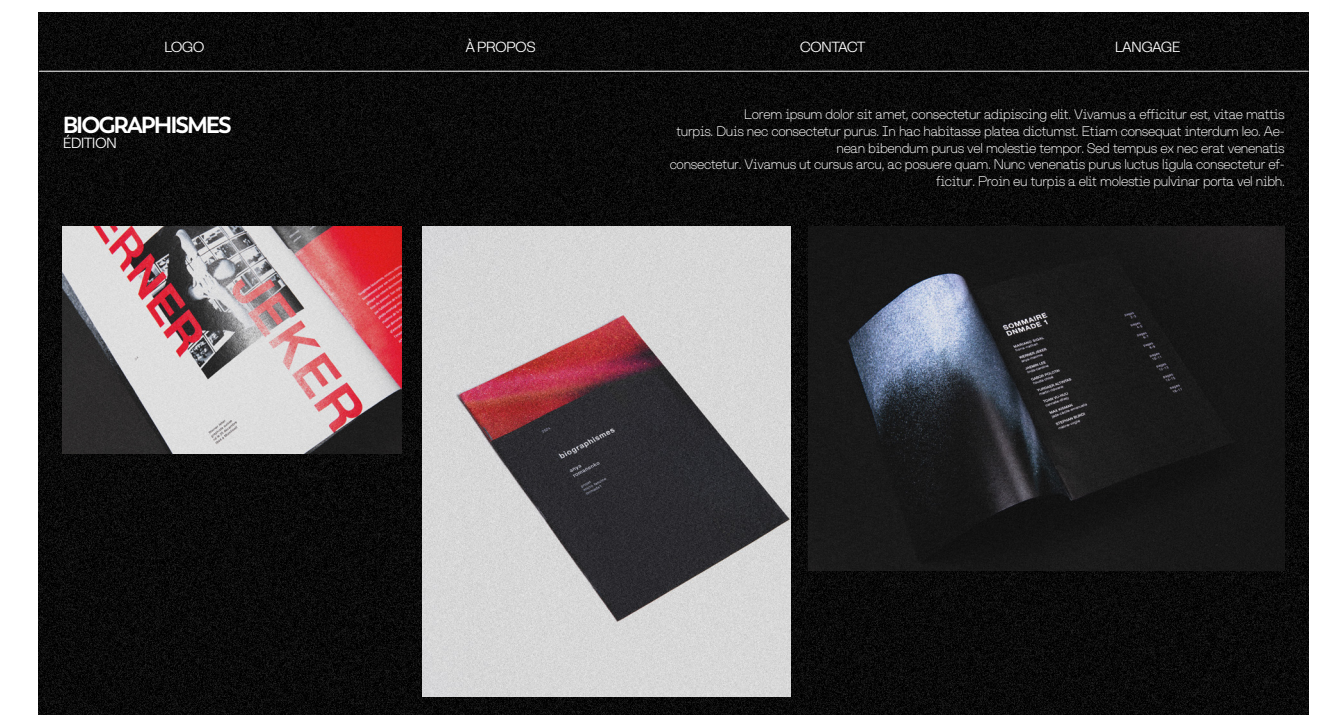
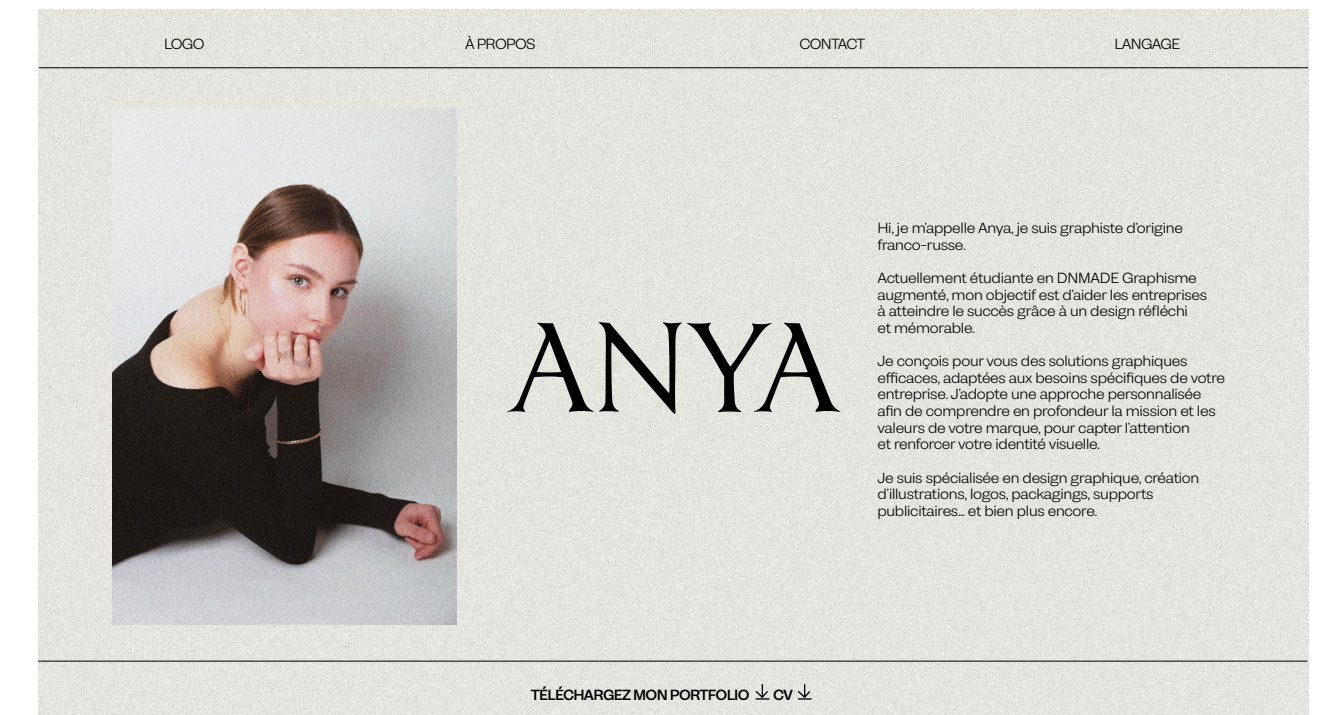
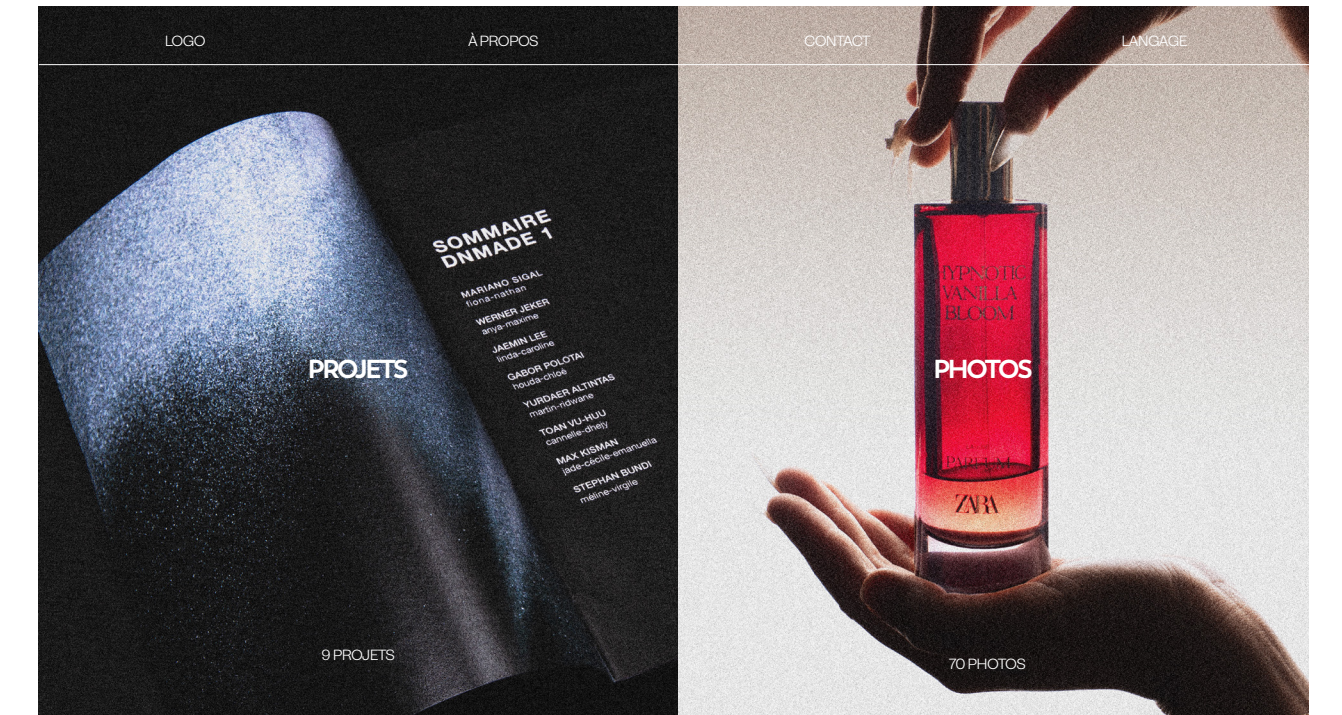
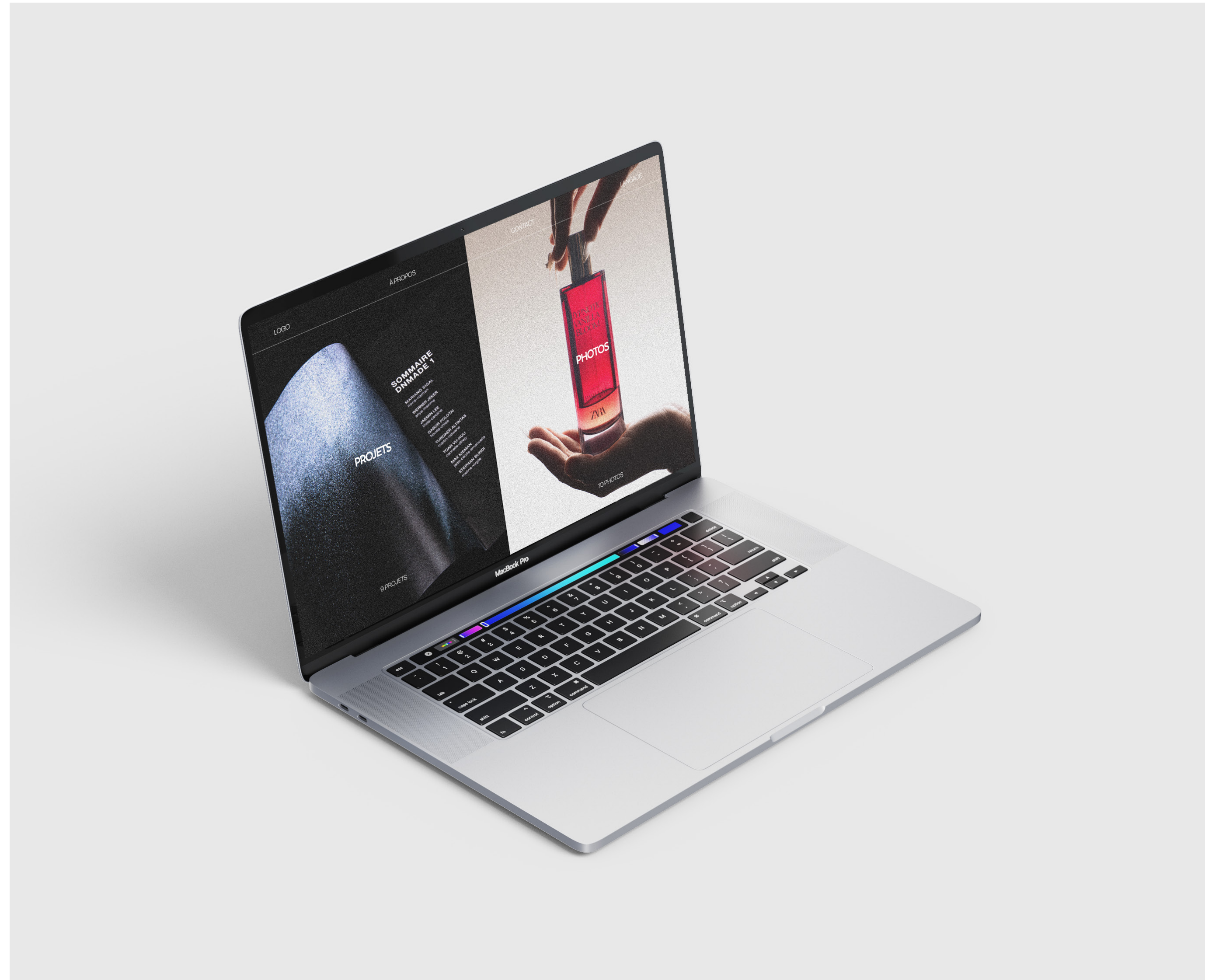
snell roundhand
Anya

LIVRE ILLUSTRÉ - ÉDITION





MOCKUP



PROJETS

SOMMAIRE
DNMADE 1

MARIANO SIGAL
fiona-nathan

WERNER JEKER
anya-maxime

JAEMIN LEE
linda-caroline

GABOR POLOTAI
houda-chloé

YURDAER ALTINTAS
martin-ridwane

TOAN VU-HUU
cannelle-dhey

MAX KISMAN
jade-cécile-emanuella

STEPHAN BUNDI
mélina-virgile

9 PROJETS

PHOTOS



70 PHOTOS

LIVRE ILLUSTRÉ

FÉVRIER - MAI 2025

Adaptation du «Vicomte Pourfendu» pensée comme un livre illustré. L'ouvrage propose une lecture graphique narrative et stylisée, fidèle à la structure du roman.



OBJECTIF: Créer une édition illustrée composée de neuf illustrations graphiques représentant neuf scènes clés du récit. Le projet devra inclure une couverture, deux pages de garde, et respecter des contraintes précises: l'utilisation de trois couleurs principales et de leurs teintes, l'ajout d'un titre pour chaque illustration, ainsi que la limitation à deux typographies maximum

CONTEXTE: Roman de Italo Calvino « le Vicomte pourfendu »

CIBLE: Tout public

SUPPORT: Édition format A5



PROBLÉMATIQUE: Comment illustrer «Le Vicomte pourfendu» de manière claire et expressive pour en faire une édition accessible à tous, tout en respectant des contraintes graphiques précises ?

RECHERCHES







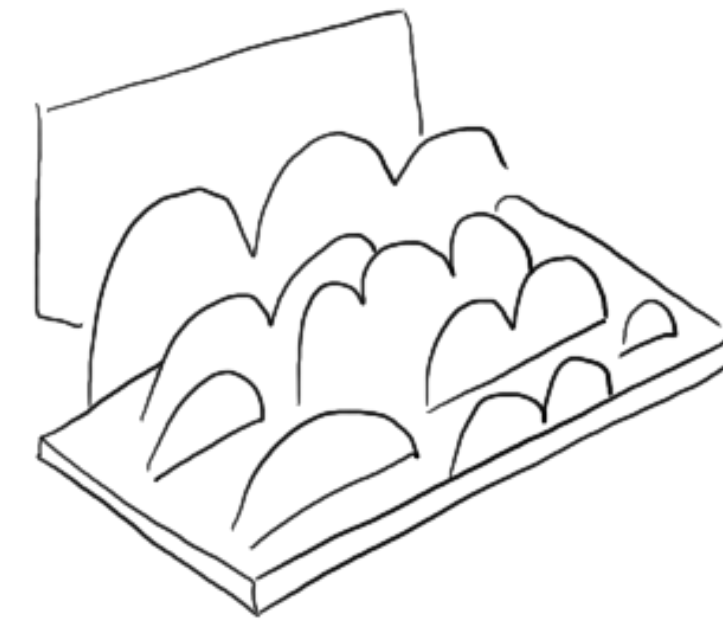
La Terre souffre sous sa main

La résistance des bons
Le dilemme de Pamela

L'ORATORIO

MARS - MAI 2025

Conception de séquences animées afin d'être diffusées lors des représentations de l'Oratorio. Ce dispositif vise à enrichir l'expérience du spectacle vivant par l'intégration de créations numériques.



OBJECTIF: Concevoir et réaliser plusieurs séquences animées par le groupe qui participeront à la performance scénique de l'Oratorio et seront diffusées en direct lors des différentes représentations

CONTEXTE: L'Oratorio général au conservatoire de Boulogne « Et puis, le monde bleu ». Notre partie avec Dhéjy.

CIBLE: Public habitué et intéressé par ce style de musique classique

ENJEUX: Enrichir l'expérience du spectacle vivant à l'aide des moyens numériques. Proposer une interprétation visuelle de l'Oratorio qui fonctionne en harmonie avec la performance scénique

SUPPORT: Projection vidéo



ANALYSE



6. Je ne sais rien

Conscient, je peux choisir où porter le regard : alentour de mon **corps**, vers le monde tangible ; un peu **plus loin** encore, si j'en crois les **récits** qui me sont rapportés ou bien mes **souvenirs**. Aux moments plus précieux, laisser **plonger** en moi mes **yeux** dans les tréfonds, où **diffusément** loge une autre connaissance. Comme un gant **retourné**.

Porté par le ressassement des fables ancestrales, par les **écrits** laissés, curieux de la science, **héritier** nécessaire des utopies et des horreurs, j'abdique aujourd'hui tout pouvoir.

prise de conscience des savoirs

Je ne sais rien, Je veux le mieux, Je crains qu'il ne soit pire encore.

Immense au temps de l'ignorance, qu'elle est petite la sphère sur laquelle nous nous **balançons** ! Seule, unique et prodigieusement **foisonnante**. Elle donnerait sans compter si nous savions lui rendre Elle ne nous attendra pas. D'ici là, viens ! **Cherchons** à tisser. **Raccommodons, tressons, assemblons** fil à fil le monde ramené.

protection de la Terre par les humains esprit d'union

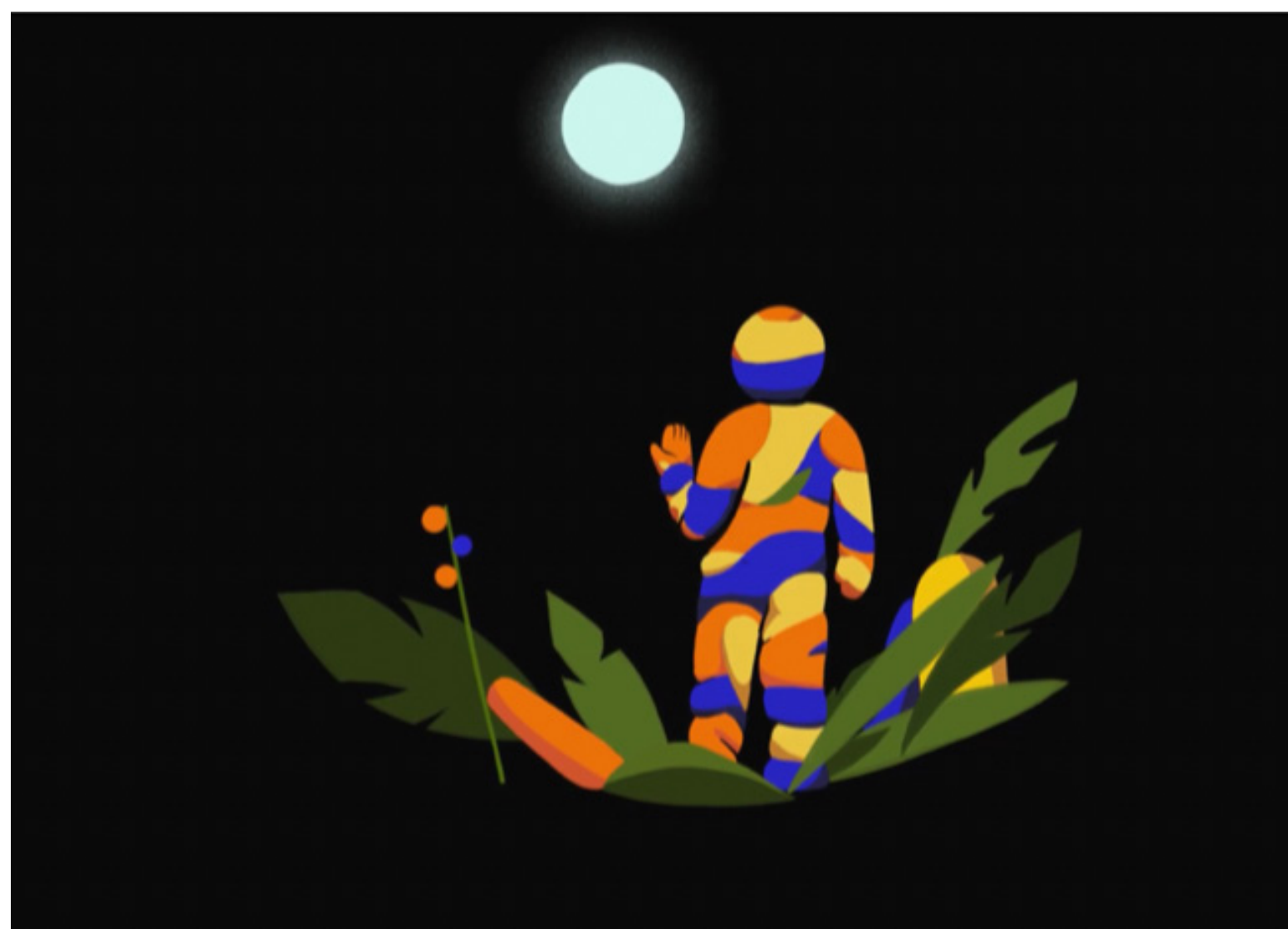
mouvement

union

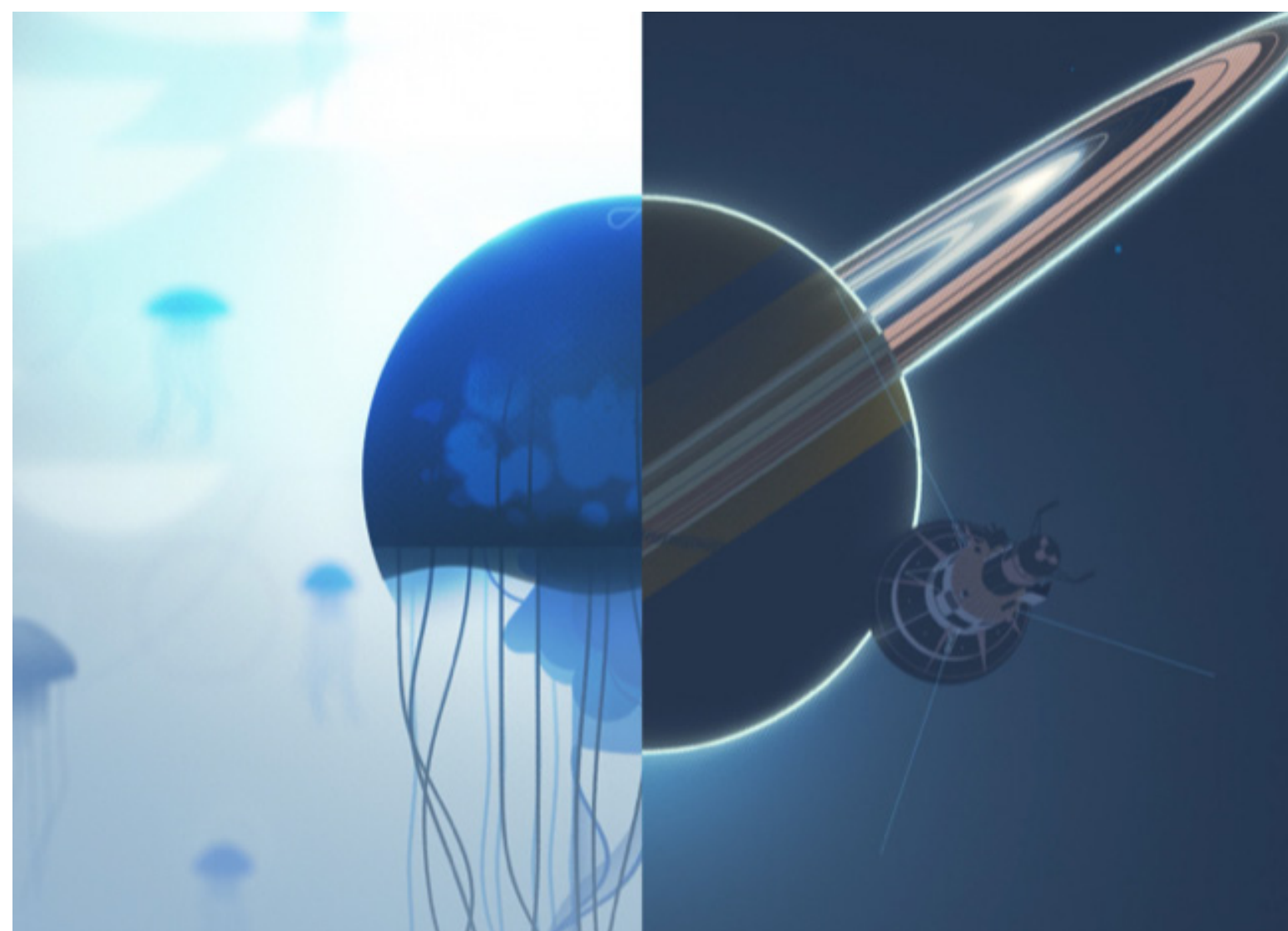
PROBLÉMATIQUE: Comment habiter consciemment le monde?

RÉFÉRENCES

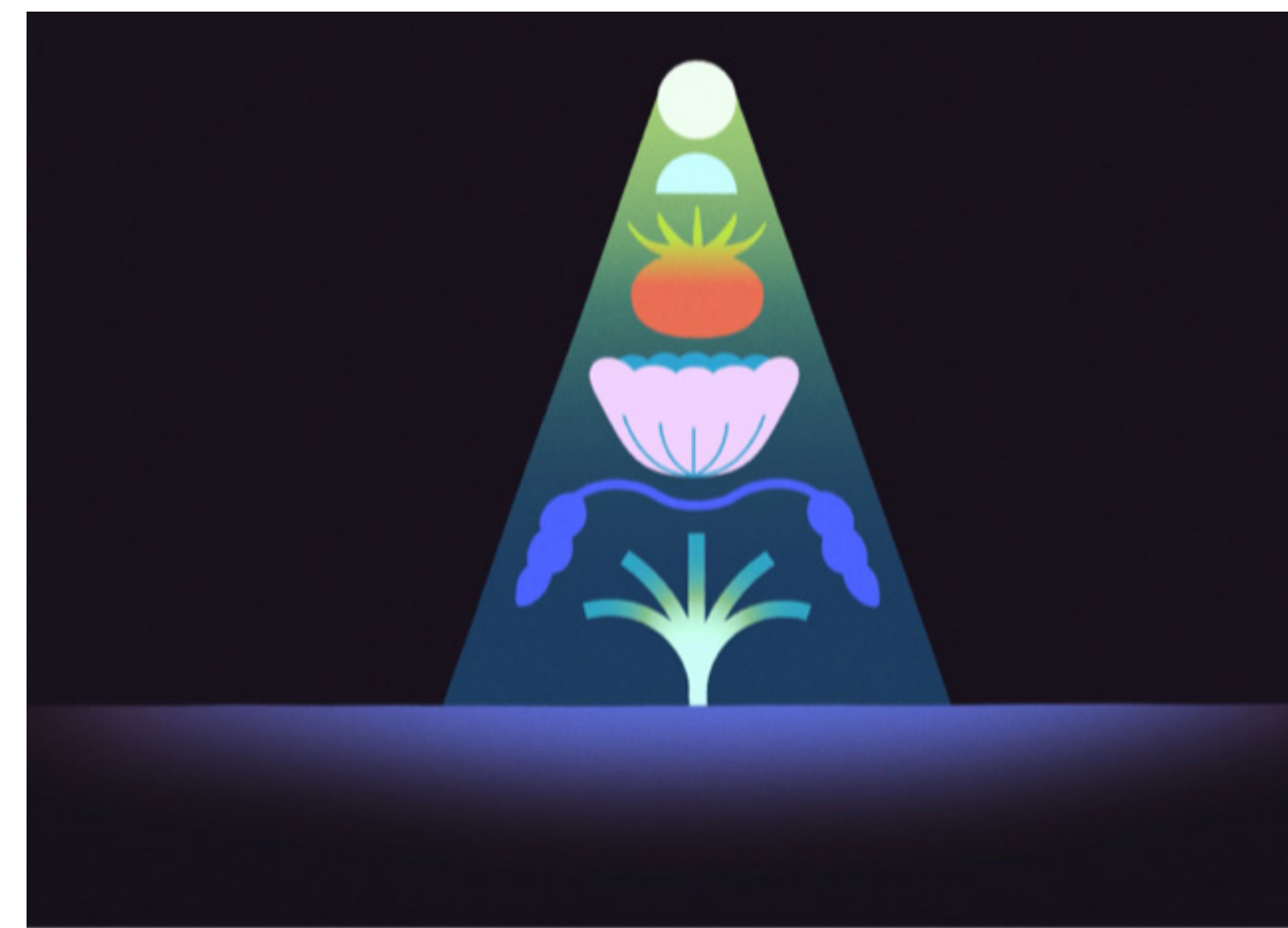
«DREAMS» ALEX GRIGG



«FORMS IN NATURE» CHROMOSPHERE STUDIO

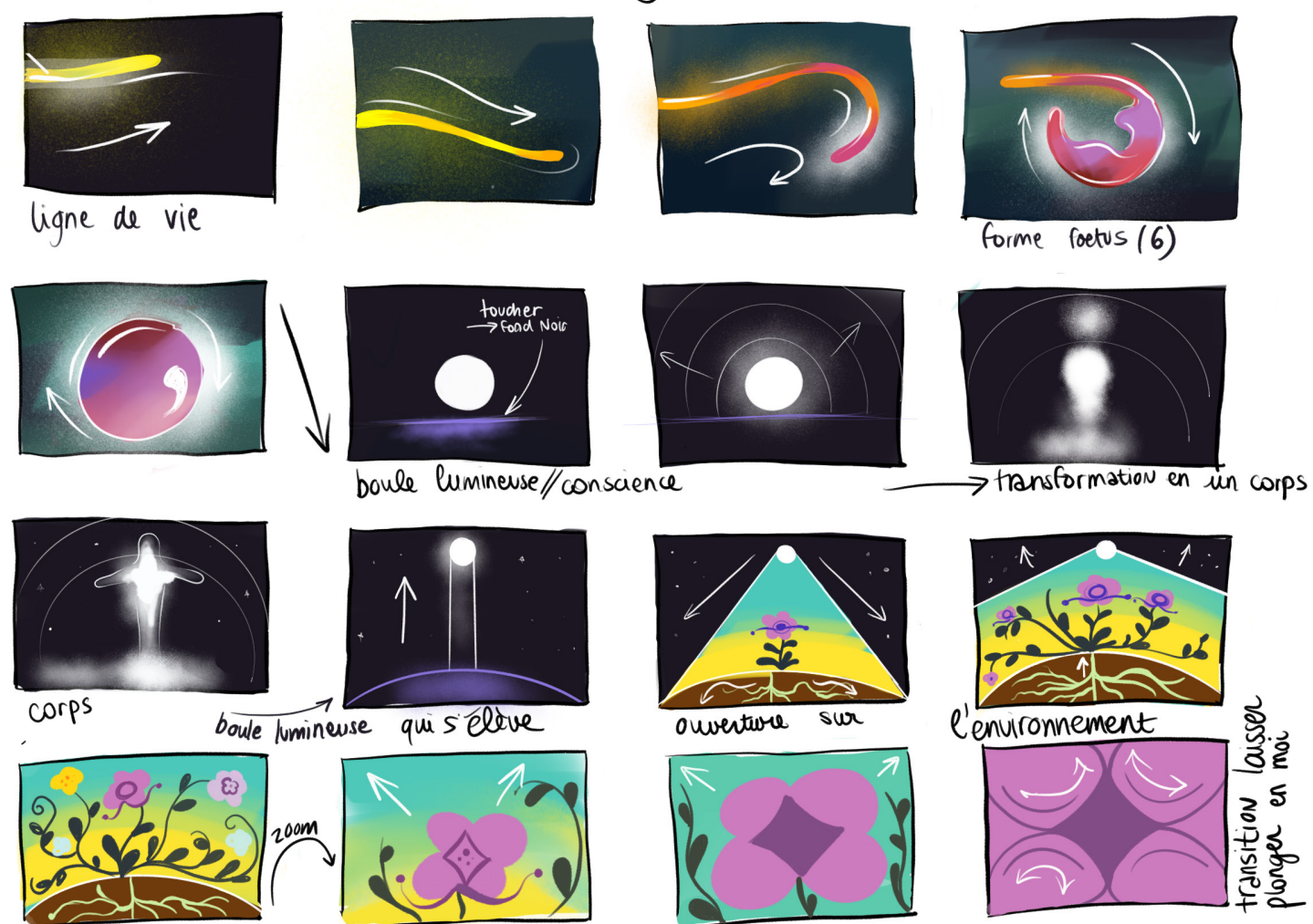


«I WORRIED» ART CENTER COLLEGE OF DESIGN

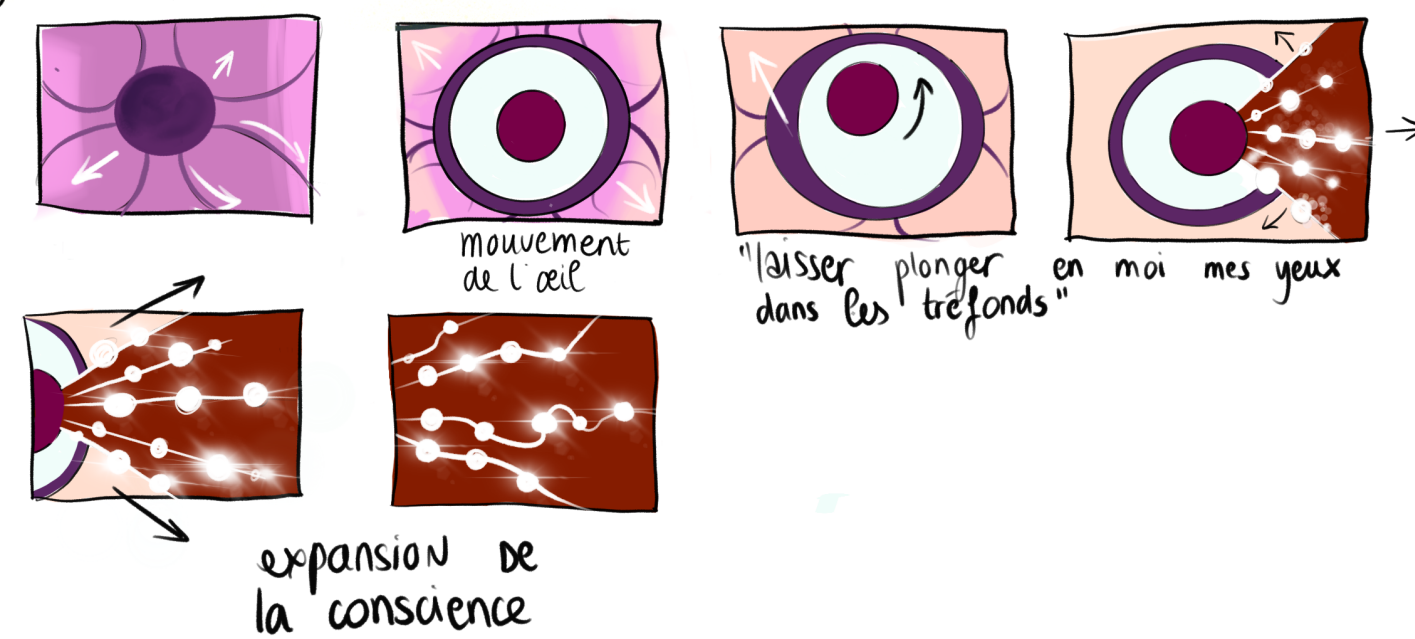


STORYBOARD

Story board pt.1 "Conscient... →...comme un gant retourné"



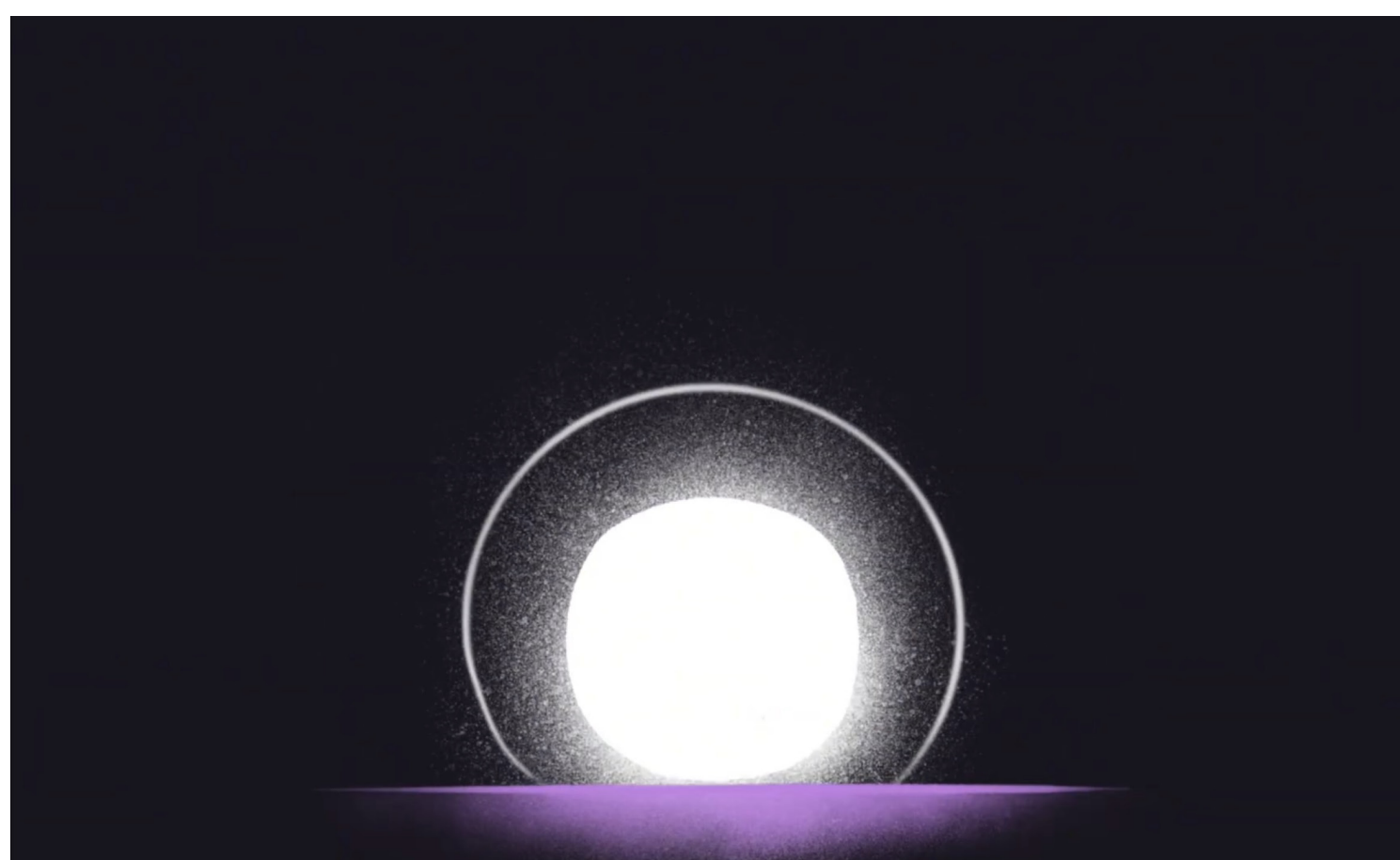
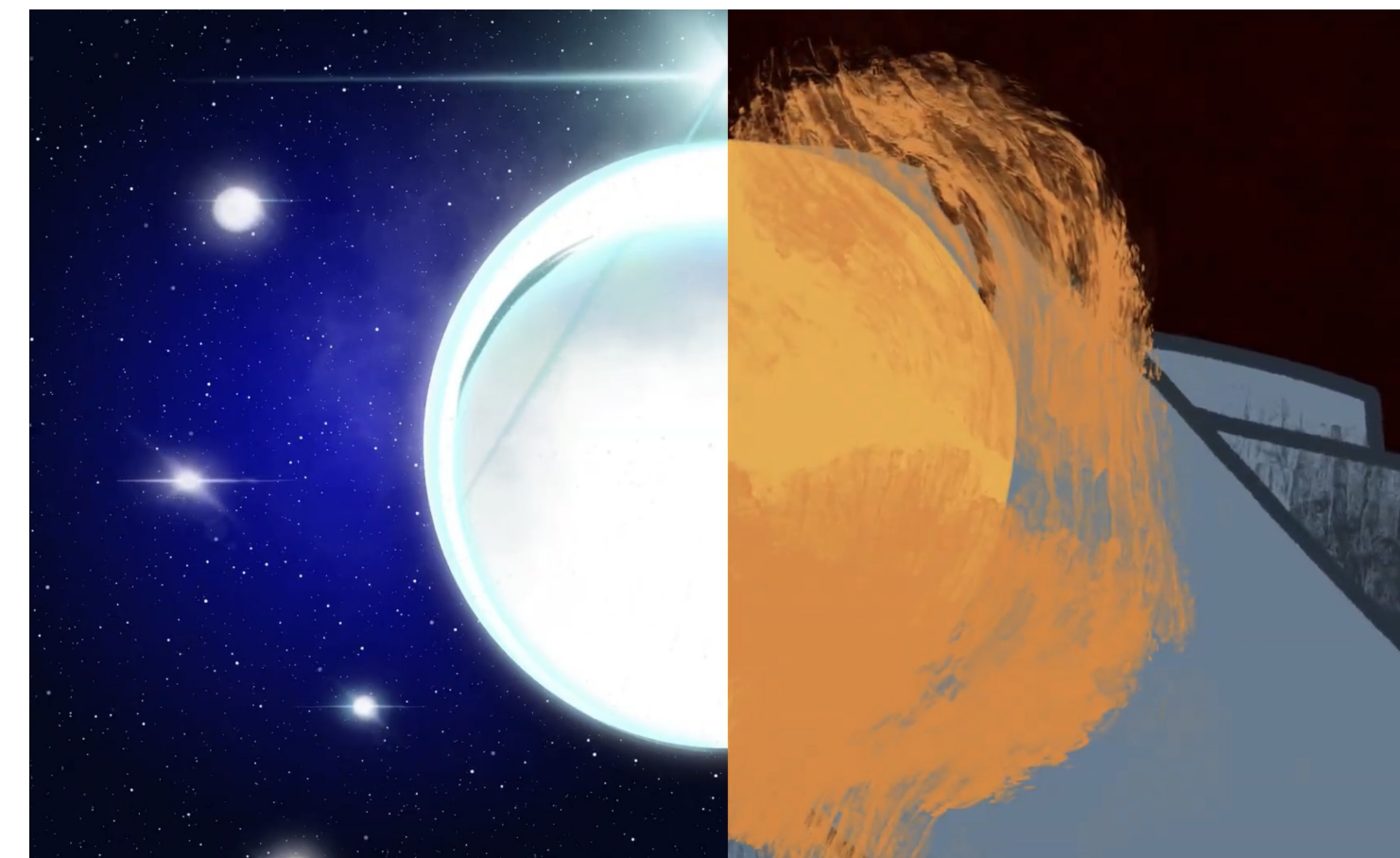
Story board pt.2



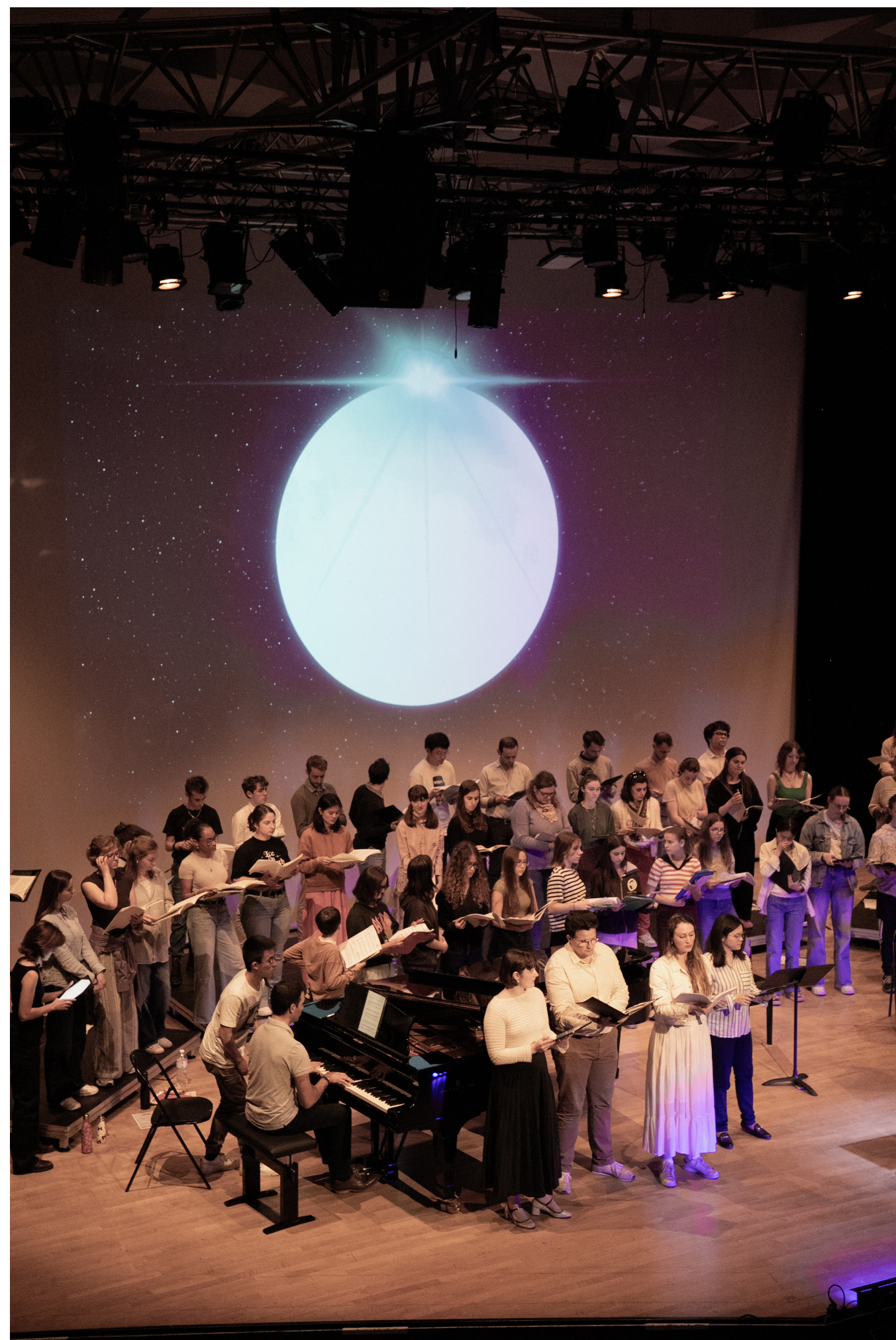
Story board pt.4 "immenses... monde ramené"



LA VERSION FINALE



LA REPRÉSENTATION



DONNÉES PERSONNELLES

AVRIL- MAI 2025



Ce projet éditorial collectif présente une sélection de captures d'écran issues de nos usages numériques quotidiens. Mis en page sous forme d'édition, ce corpus questionne notre rapport au numérique.

OBJECTIF: Après avoir recolté des captures d'écrans de nos navigations sur notre téléphone le temps d'une semaine, nous devons développer en groupe un projet éditorial. Cette édition regroupera une sélection de ces screenshots

CIBLE: Public connecté - adolescents

ENJEUX: L'enjeu de ce projet est de proposer une réflexion sur le numérique à travers notre édition

SUPPORT: Édition format 14x7, support plastique écran



PROBLÉMATIQUE: Comment la gamification et les stratégies de fidélisation numérique, à travers les promotions, les scores et les récompenses virtuelles, influencent-elles nos comportements d'achat et d'interaction sociale?

REFÉRENCES

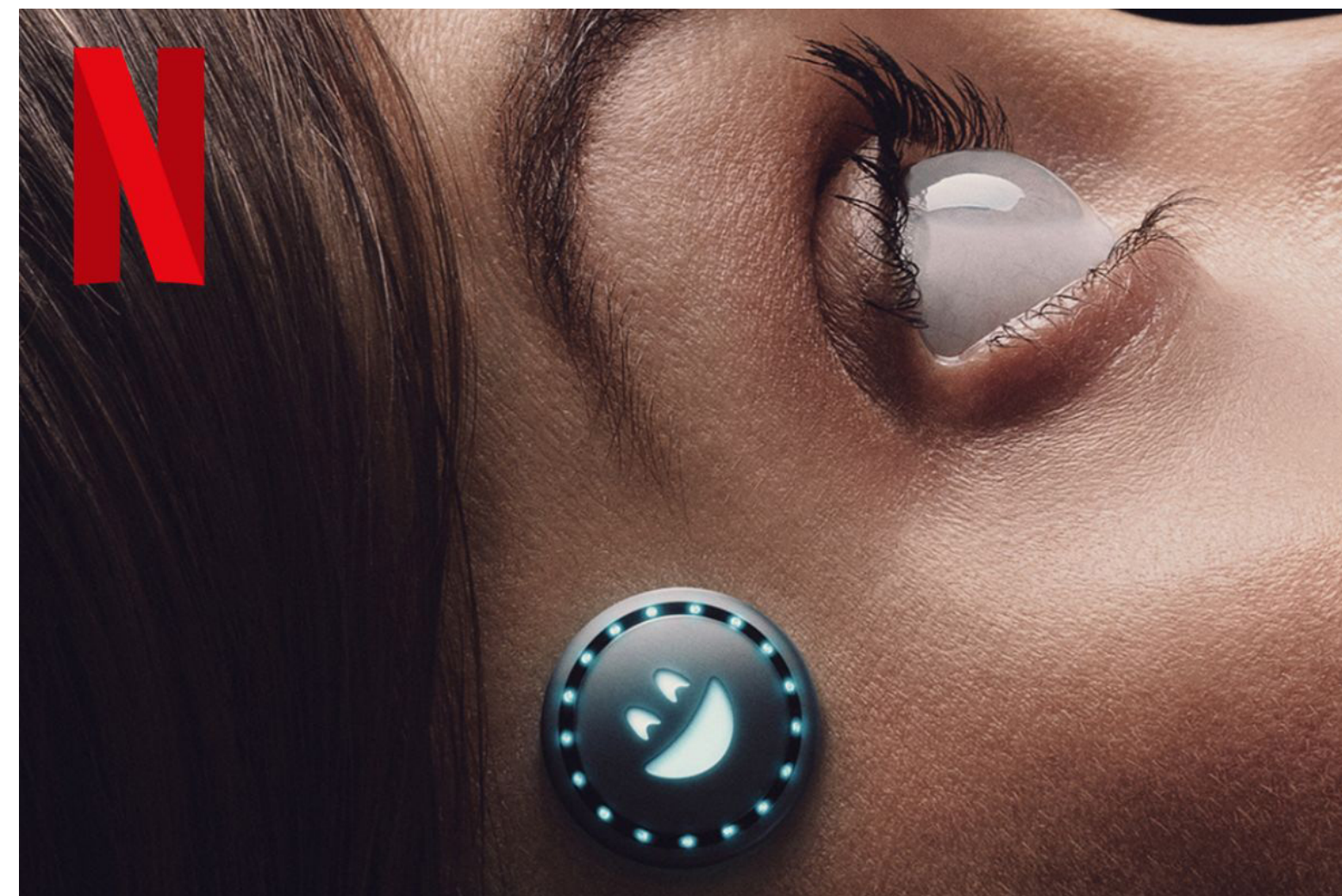
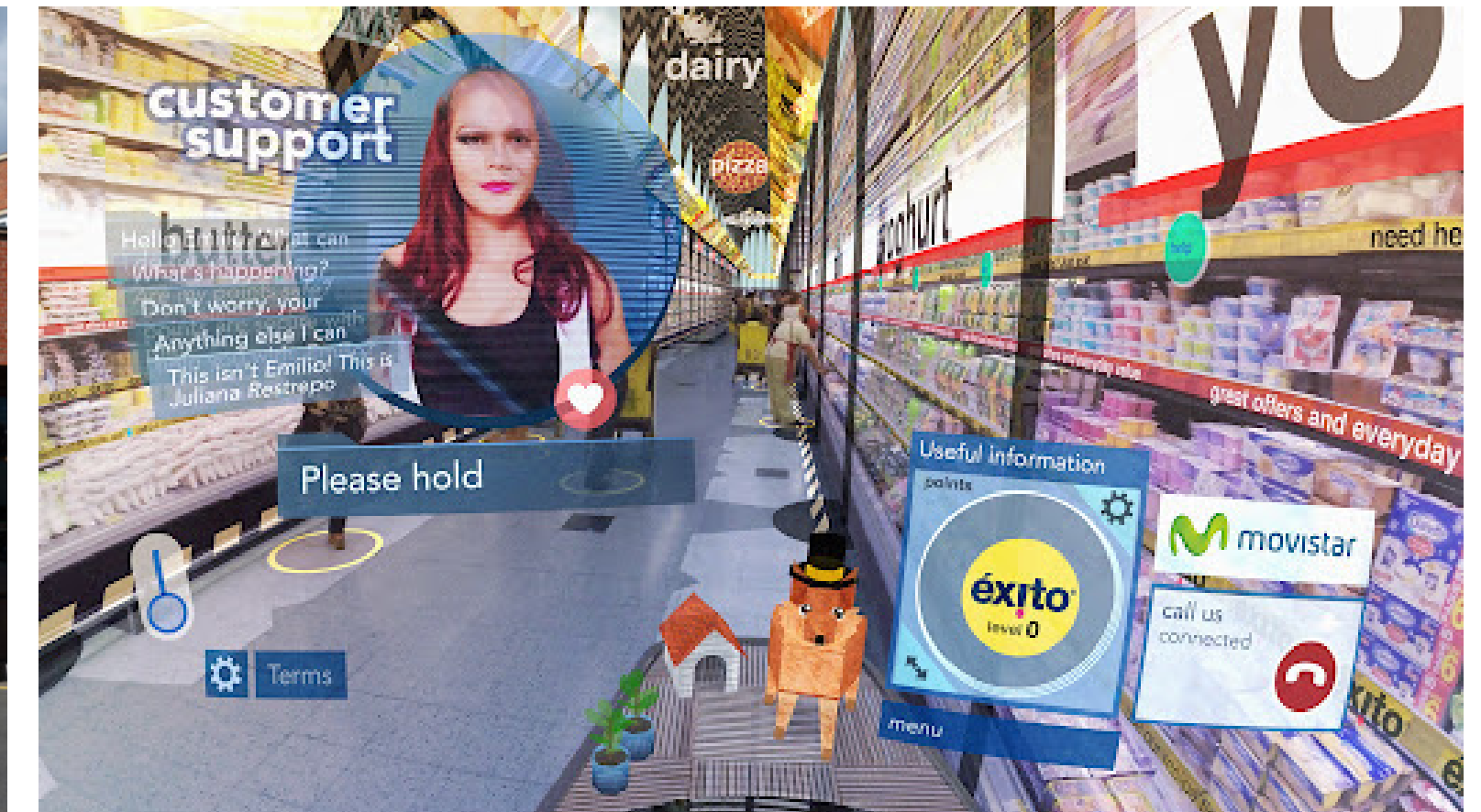
BLACK MIRROR (2011)



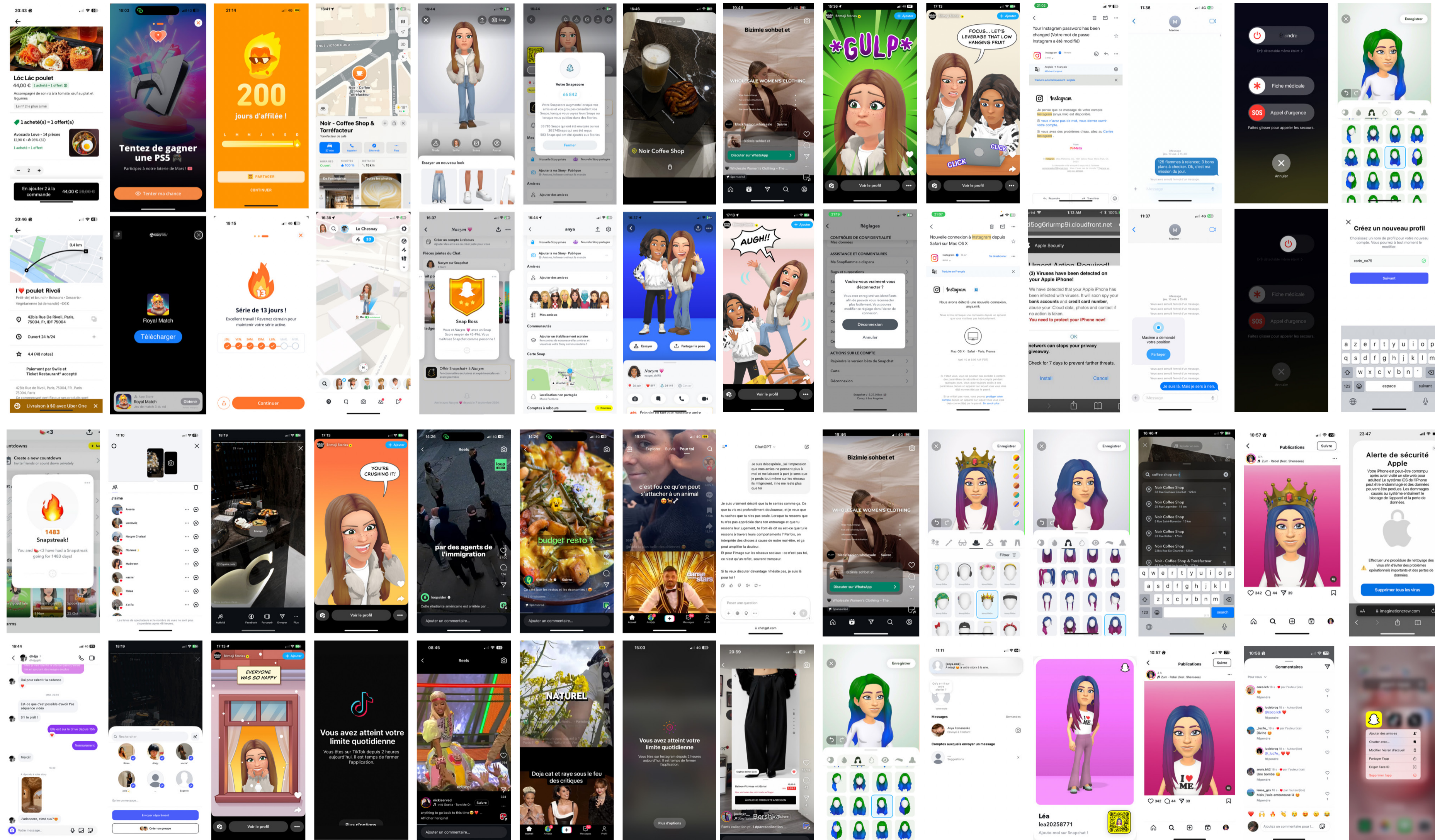
ARAM BARTHOLL



HYPER - REALITY (2017)

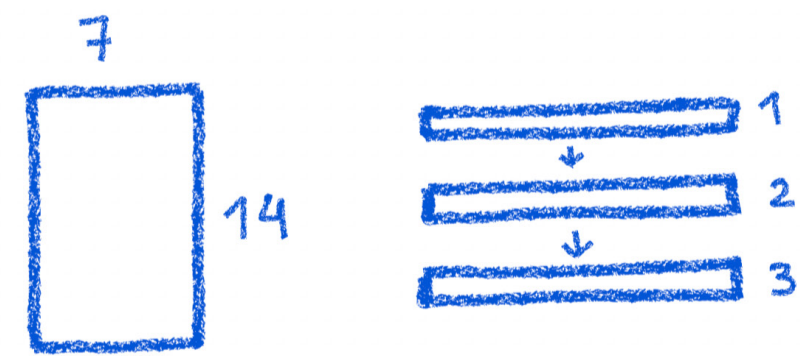


CORPUS



OBJET

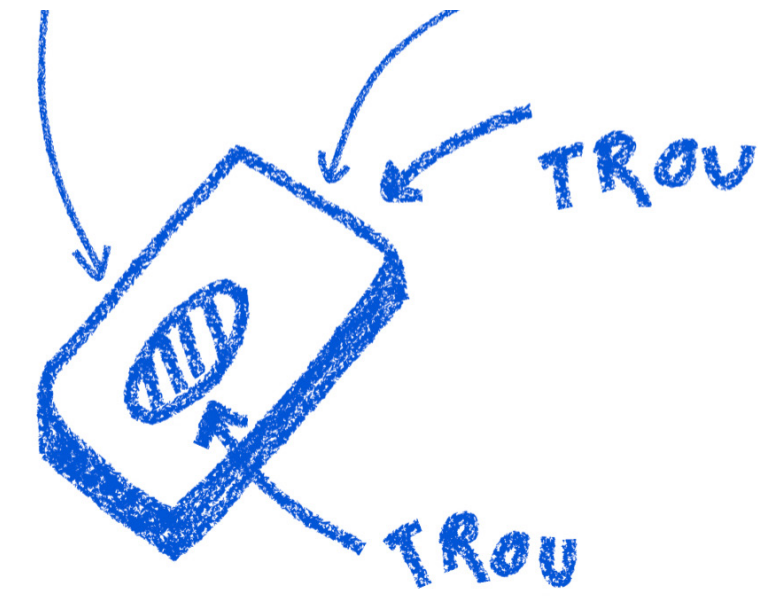
FEUILLES



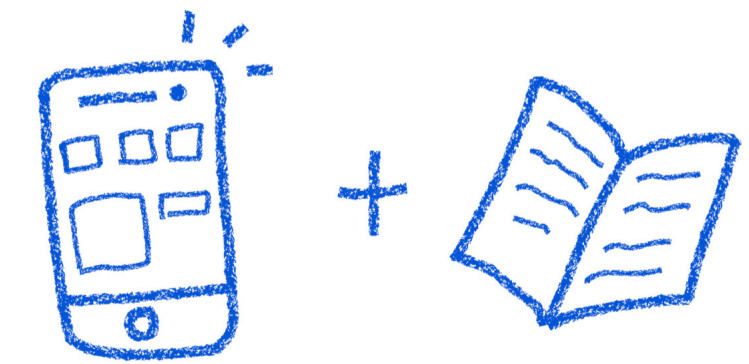
PAPIER



L'OBJET



ÉDITION NUMÉRIQUE



FINALISATION





PHOTO OBJET



MAI 2025

Photographie du meme objet dans trois registres différents. Packshot, publicité et libre.

OBJECTIF: Photographier un même objet, dans 3 registres différents

CIBLE: Clients potentiels

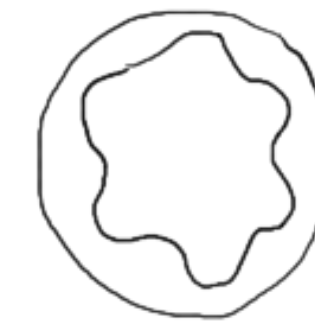
ENJEUX: Quel que soit le registre, il faut essayer de pousser l'expérimentation, de produire des images les plus soignées et abouties possibles.

SUPPORT: Photos numériques



**Faisons un bond dans le temps... Environ deux semaines plus tôt*

MAQUETTE MONTBLANC



AVRIL 2025

Création de visuels numériques pour Montblanc 2026. Chaque contenu, lié à un temps fort de l'année, vise à valoriser les parfums tout en respectant l'univers visuel de la marque.

OBJECTIF: Création de contenus digitaux en accord avec l'identité visuelle et les valeurs de la marque

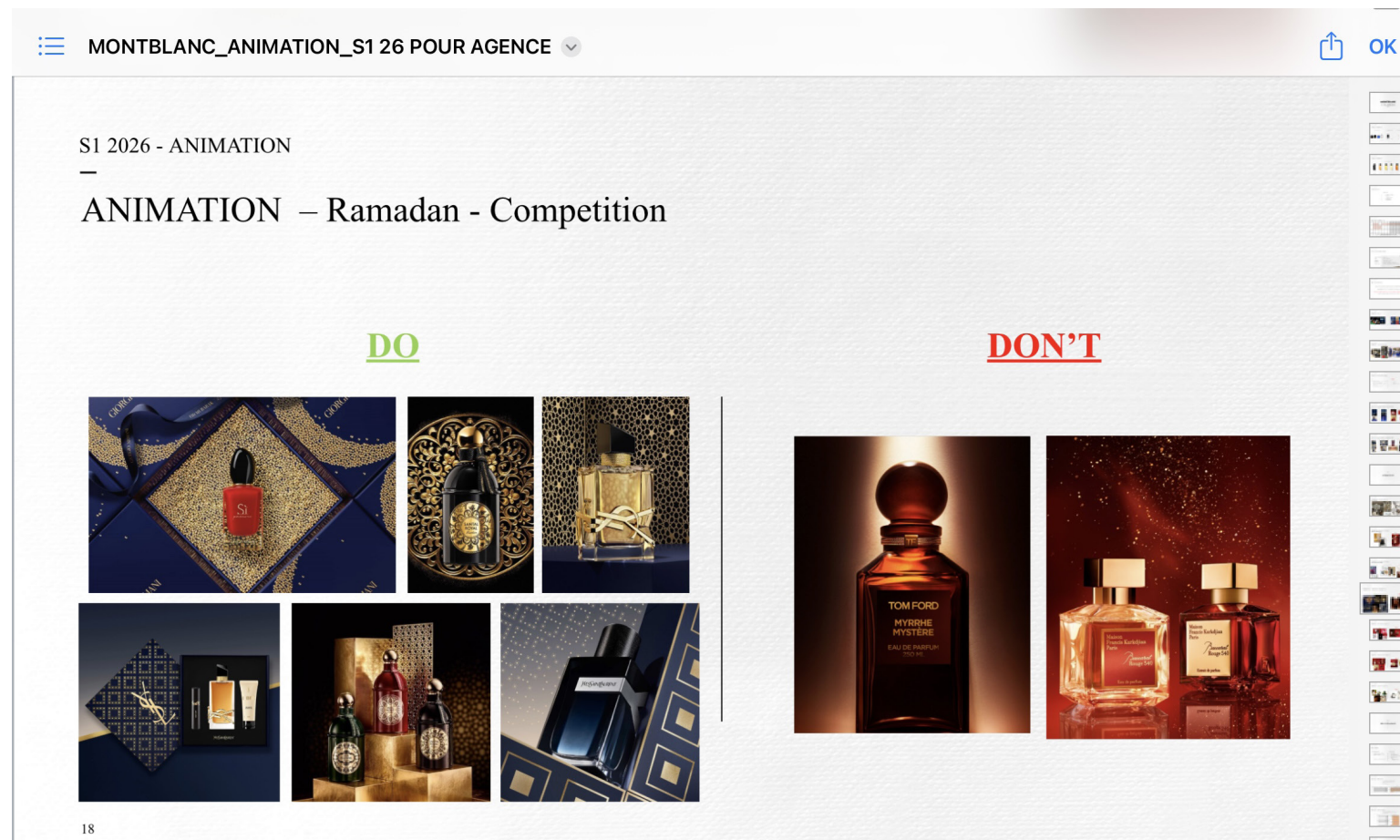
CONTEXTE: Travail durant mon stage; marque de luxe Montblanc

CIBLE: Potentiels clients de Montblanc

ENJEUX: Adapter un univers culturel à l'esthétique et aux codes de Montblanc

SUPPORT: supports numériques

RECHERCHES



Parfum RAMADAN:

- Trio Collection: Black Meisterstück - Patchouli - Star OUD
- Trio Legend: Legend EDT + Explorer EDP + Signature EDP
- Duo: Legend EDT, ~~Explorer~~ Legend Elixir
- Solo: Legend EDT, Explorer EDP

Assets numérique MontBlanc: Ramadan

→ papier découpé papeterie

elements: lune - étoile - ciel

effet: texturation - couches de papier

mouvement va et va des nuages.

25 Avril:

VARIATION x3 RAMADAN

montagnes

DANS le CADRE étoile

MAQUETTE PHOTOSHOP



PHOTO OBJET



MERCI
ANYA