

**ANAËLLE TARANTINO**

# Projet spécimen typographique



Spécimen typographique visant à présenter une typographie de notre choix.

Contraintes :

- Un chiffre et une lettre de la typographie doivent être mis en avant.

- Présenter tous les caractères de la typographie.

- Mettre en scène la typographie dans un texte.



## Projet phygital - L'éthiquette



"Il vous suffit de la scanner !"

Le projet l'Éthiquette était un projet scolaire qui avait pour but de créer un concept afin d'aider les petits commerçants à survivre face aux plus grandes entreprises.

Nous étions un groupe de 4 élèves, et notre concept était une application de scan pour vêtement afin de consommer plus éthique et être informé sur nos habitudes de consommation et pouvoir les changer afin de mieux consommer.

Contraintes :

- Méthode Agile pour la gestion du projet
- Une interface de la solution
- Landing page de présentation de la solution
- Conception user centric de la solution
- Une affiche promotionnelle de la solution



**Kit UI**

**Titres**

**Titre H1**   Titre H2   Titre H3   TITRE H4

---

**Boutons**

Bouton 1   Bouton 1

Bouton 2 >   Bouton 2 >

Bouton 3   Bouton 3

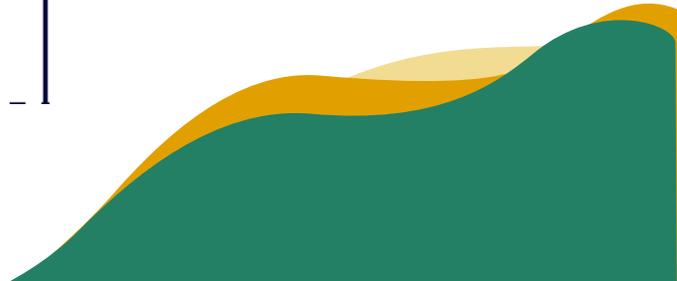
---

**Pictogrammes**

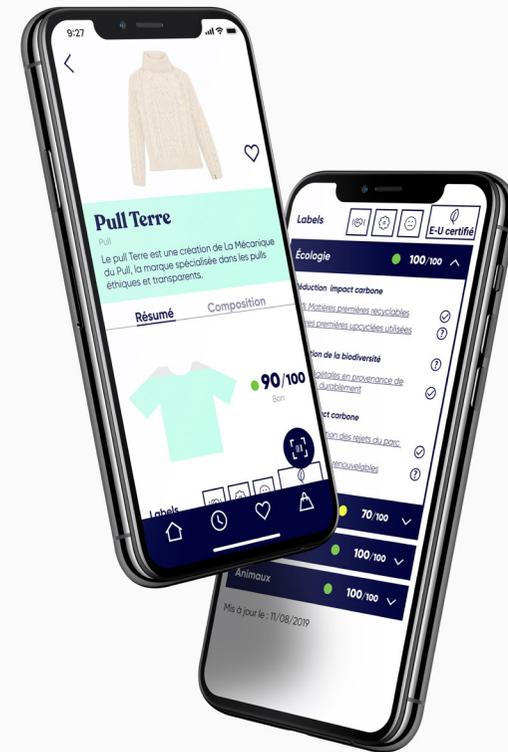
   

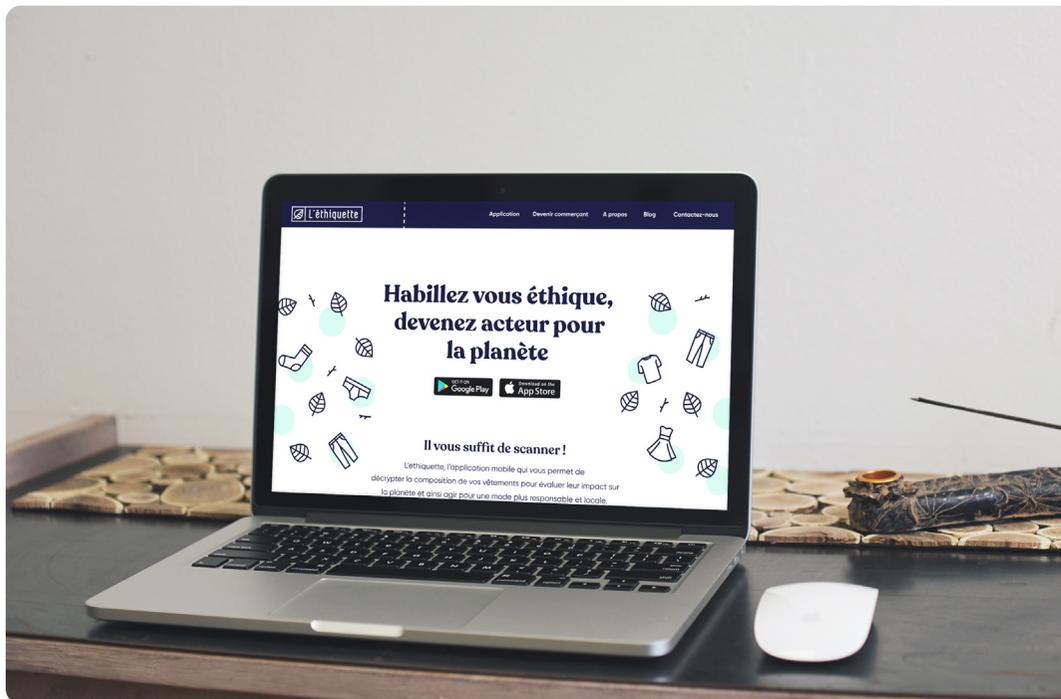
           



# Maquettes de l'app | On-boarding



# Maquettes du site | Page d'accueil



Vidéo de présentation



Prototype de l'application

## Projet dispositif muséal



La consigne était de créer un dispositif muséal afin de rendre plus ludique la visite d'un musée, mais aussi de faire revenir les personnes après le confinement dans les musées.

J'ai donc choisi l'exposition pierre précieuses du Muséum national d'histoire naturelle en partenariat avec l'entreprise de joaillerie Van Cleef & Arpels.

Contraintes :

- Permettre aux visiteurs d'apporter leur propres visions de l'oeuvre
- Favoriser les échanges entre les visiteurs au sein du musée
- Favoriser la curiosité du visiteur sur les objets par le jeu
- Donner les moyens au musée d'améliorer sa muséographie.

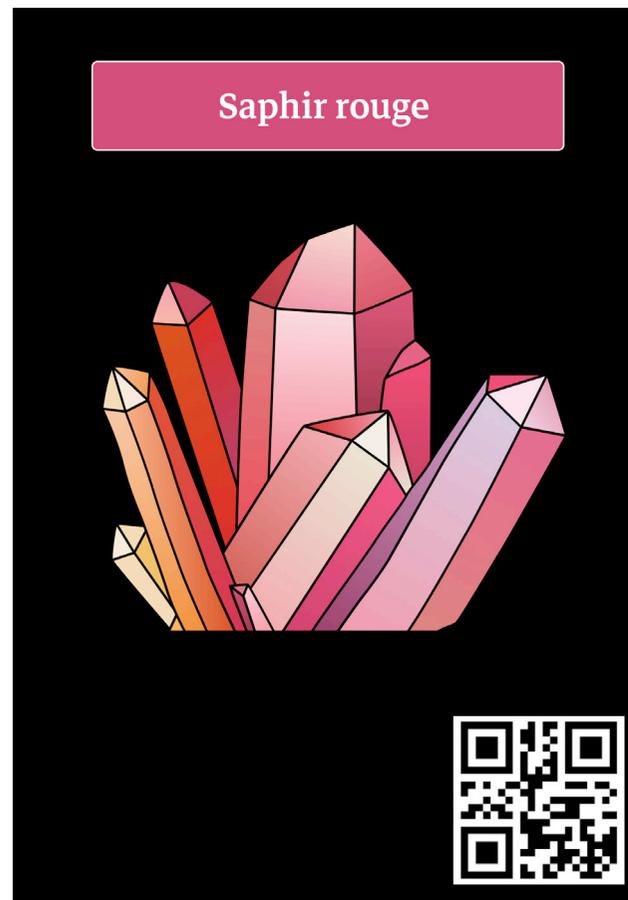
# Maquettes de l'application



Le dispositif repose sur des pancartes affichés dans l'exposition que l'on peut scanner grâce à un QR Code.

L'image montre un exemple de pancarte que l'on pourrait trouver dans l'exposition.

Cette pancarte nous permet d'accéder à différents mini-jeux. Sur cet exemple nous pouvons dépoussiérer la pierre, tel un minéralogiste.



## Cartes d'expression français-italien

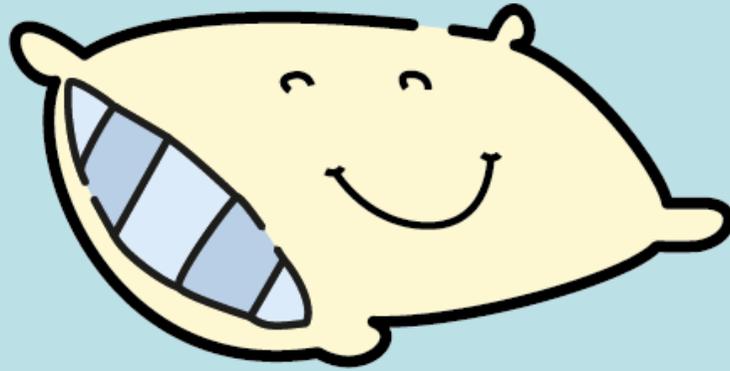


C'est un projet personnel qui avait pour but d'améliorer la communication entre ma famille étant française et ma grand-mère étant italienne.

Ma grand-mère a été victime d'un AVC, avait perdu la parole et ne comprenait exclusivement que l'italien.

Ces cartes ont permises d'améliorer la communication entre la famille, le personnel hospitalier et ma grand-mère.

**COUSSIN**



**CUSCINO**

MAL



MALE

BOIRE



BERE

BALADE



PASSEGIARE

DORMIR



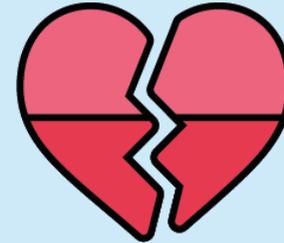
DORMIRE

J'AIME



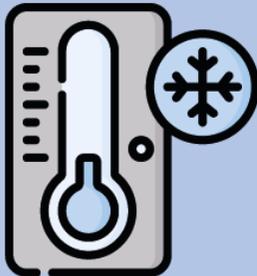
MI PIACE

J'AIME PAS



NON MI PIACE

FROID



FREDDO

CHAUD



CALDO

## Montage photo The Punisher



C'est un montage photo qui réunit les quatre photos qui se trouvent à gauche.

Le but était de créer un repère « The Punisher ».

On y retrouve le sous-marin, le logo « The Punisher », l'eau du lac, ainsi que la station arts-métiers du métro parisien.



## Montage photo Deadpool



Ce montage photo réalisé avec Photoshop se voulait d'utiliser Deadpool et différents mots le caractérisant et faisant référence à lui comme, « Marvel », « Arrogant », « Comics », etc.

