

PORTFOLIO

Amira DJELLOULI

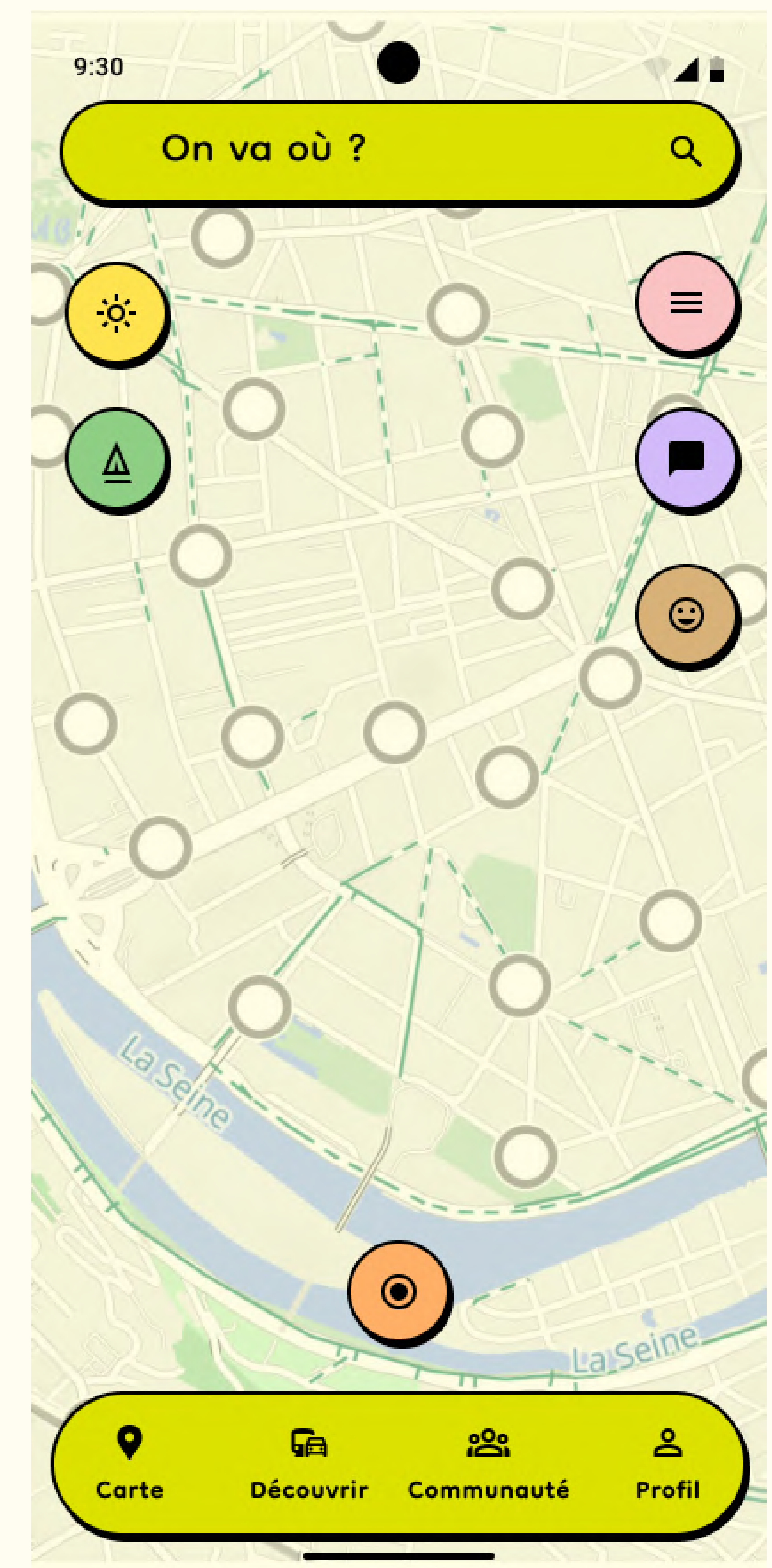
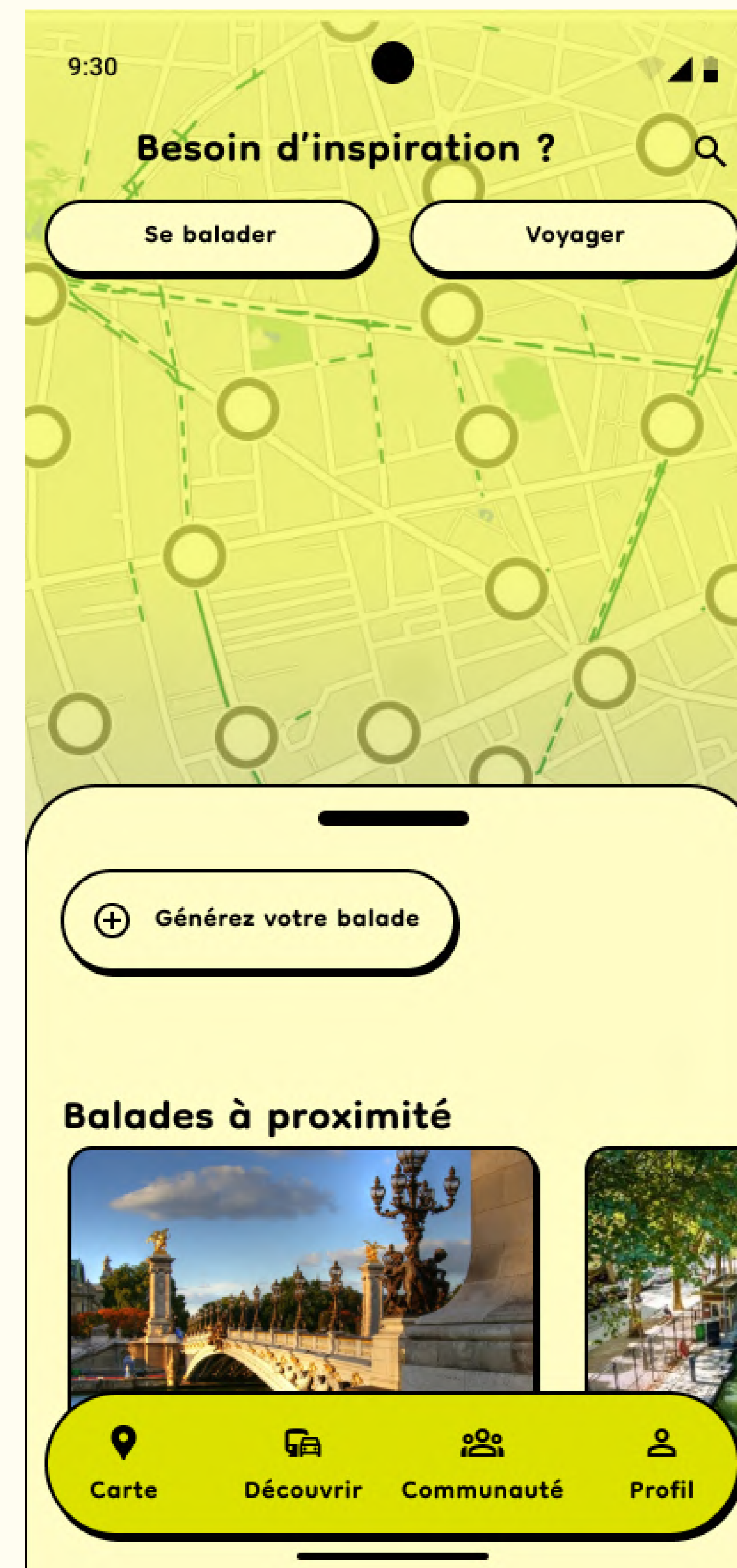
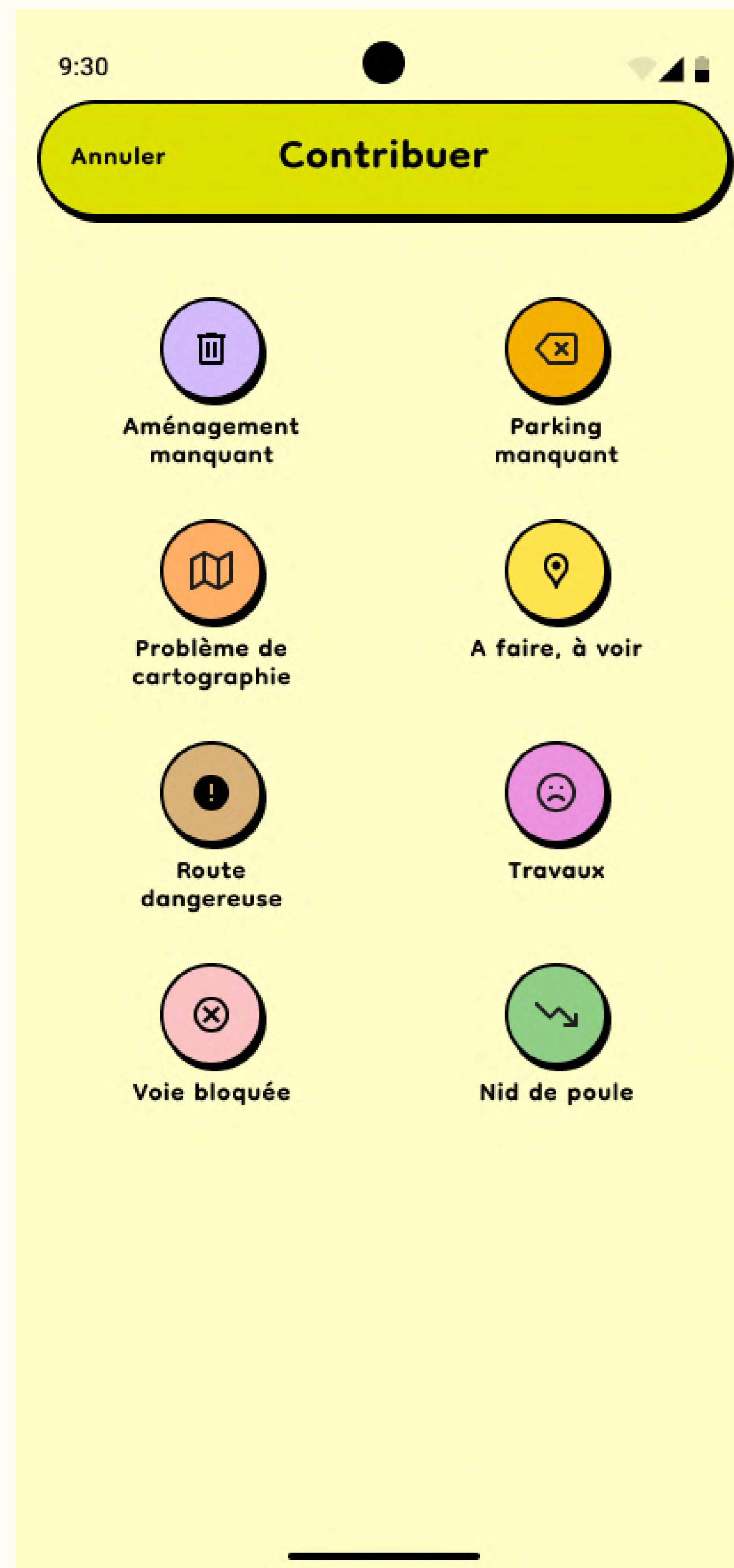
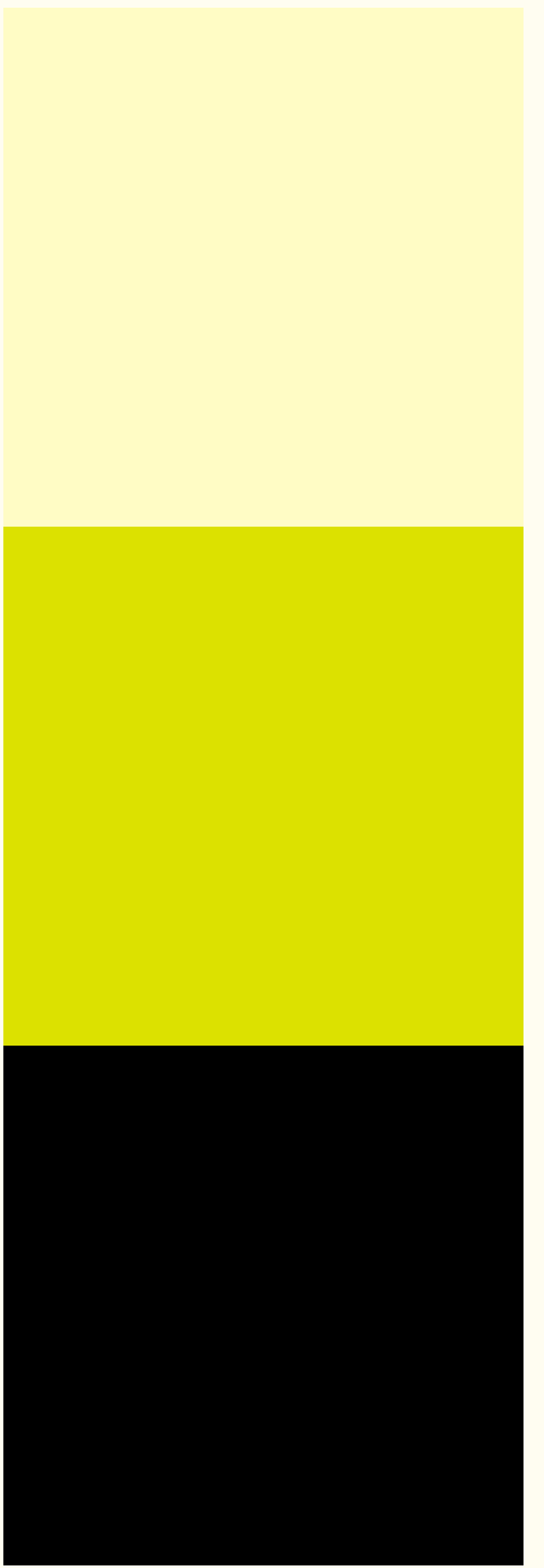
Géovélo (2024)

[ui/ux] [figma]

Refonte du design de quelques écrans de l'application géovélo, une application facilitant les trajets à vélo.

Cette refonte cherche à rendre l'interface plus conviviale et ludique pour les usagers en mettant l'accent sur une identité visuelle colorée et dynamique.

Ce projet était l'occasion d'approfondir ma maîtrise de l'outil Figma et d'explorer les principes de design UI/UX.

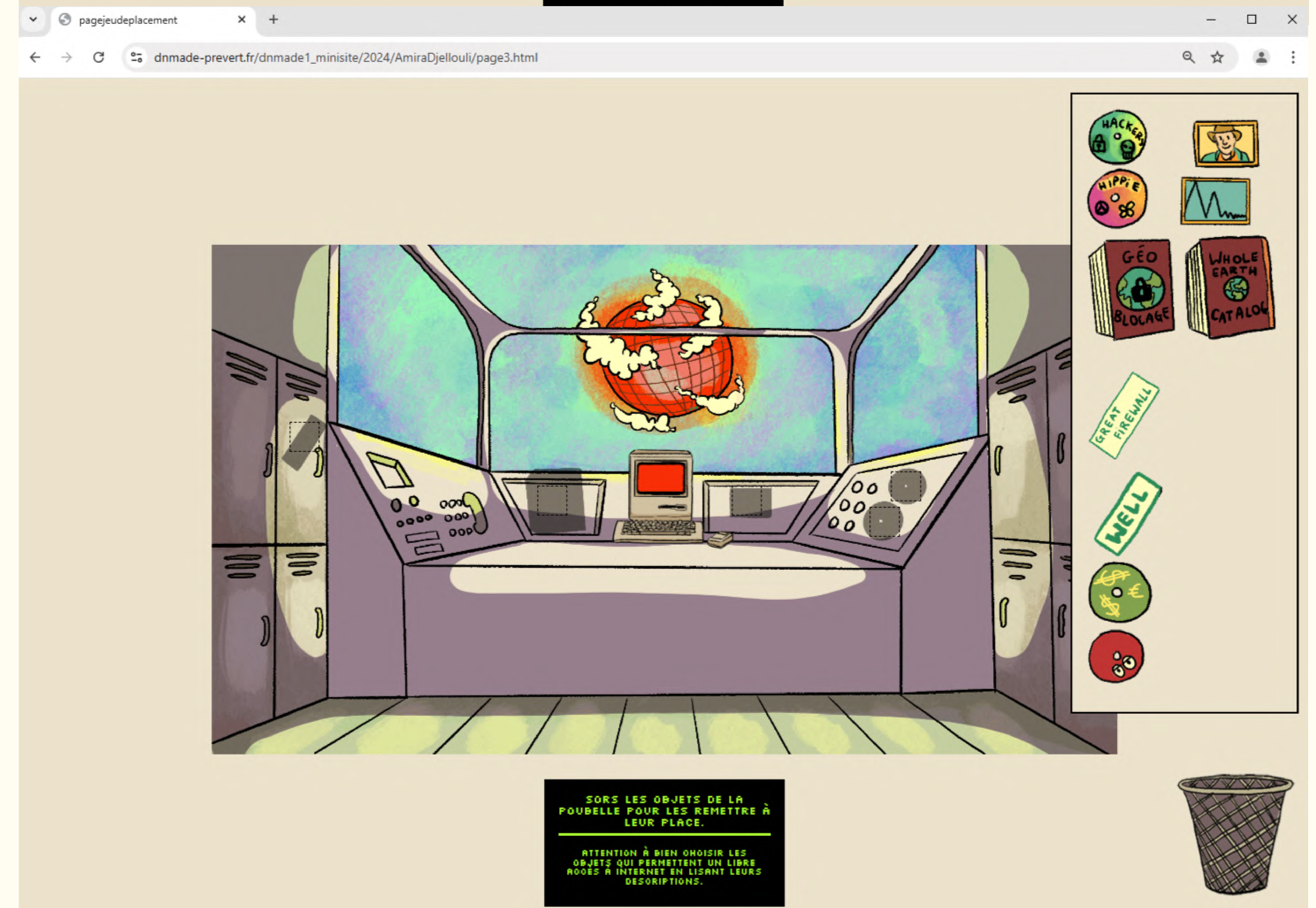
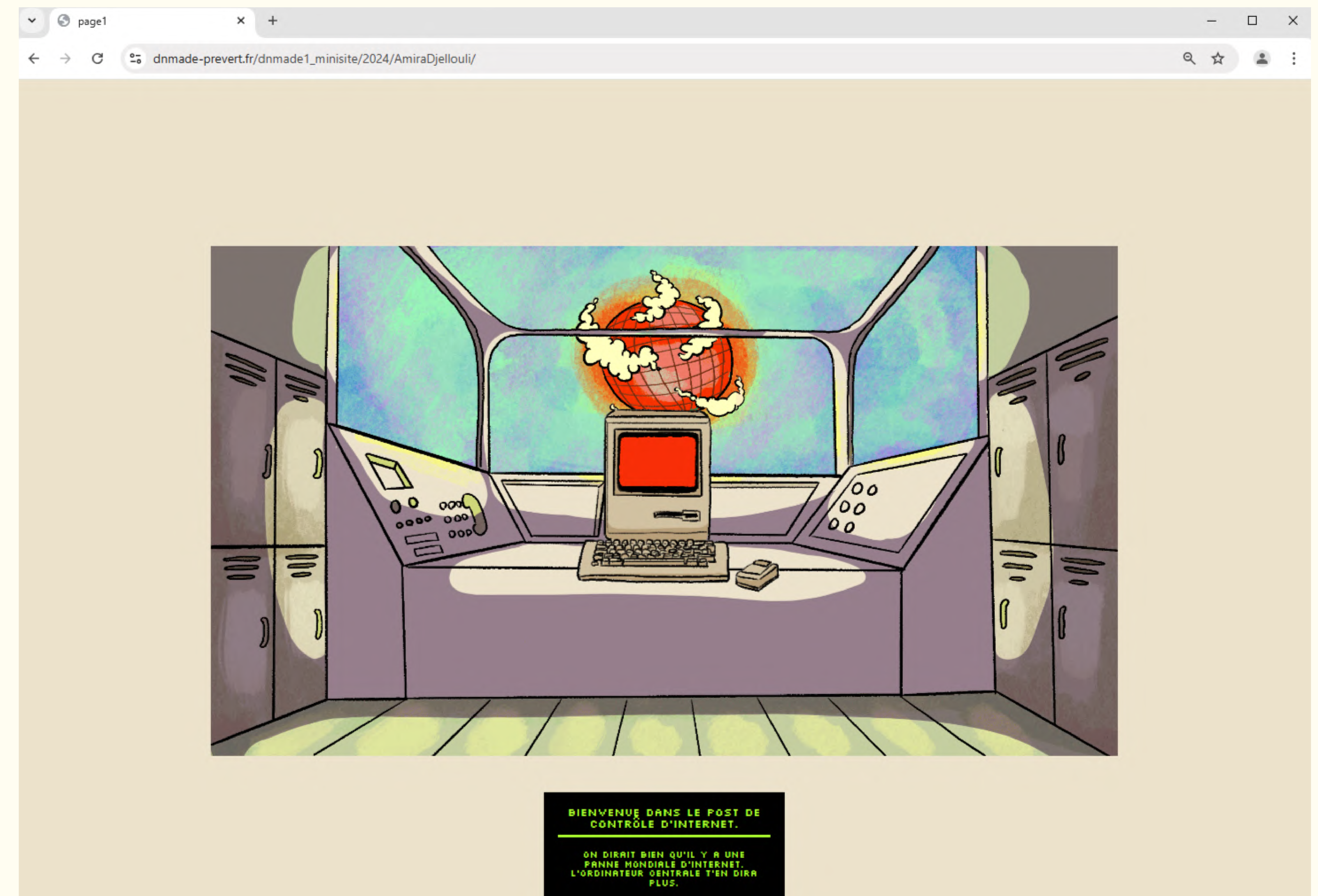
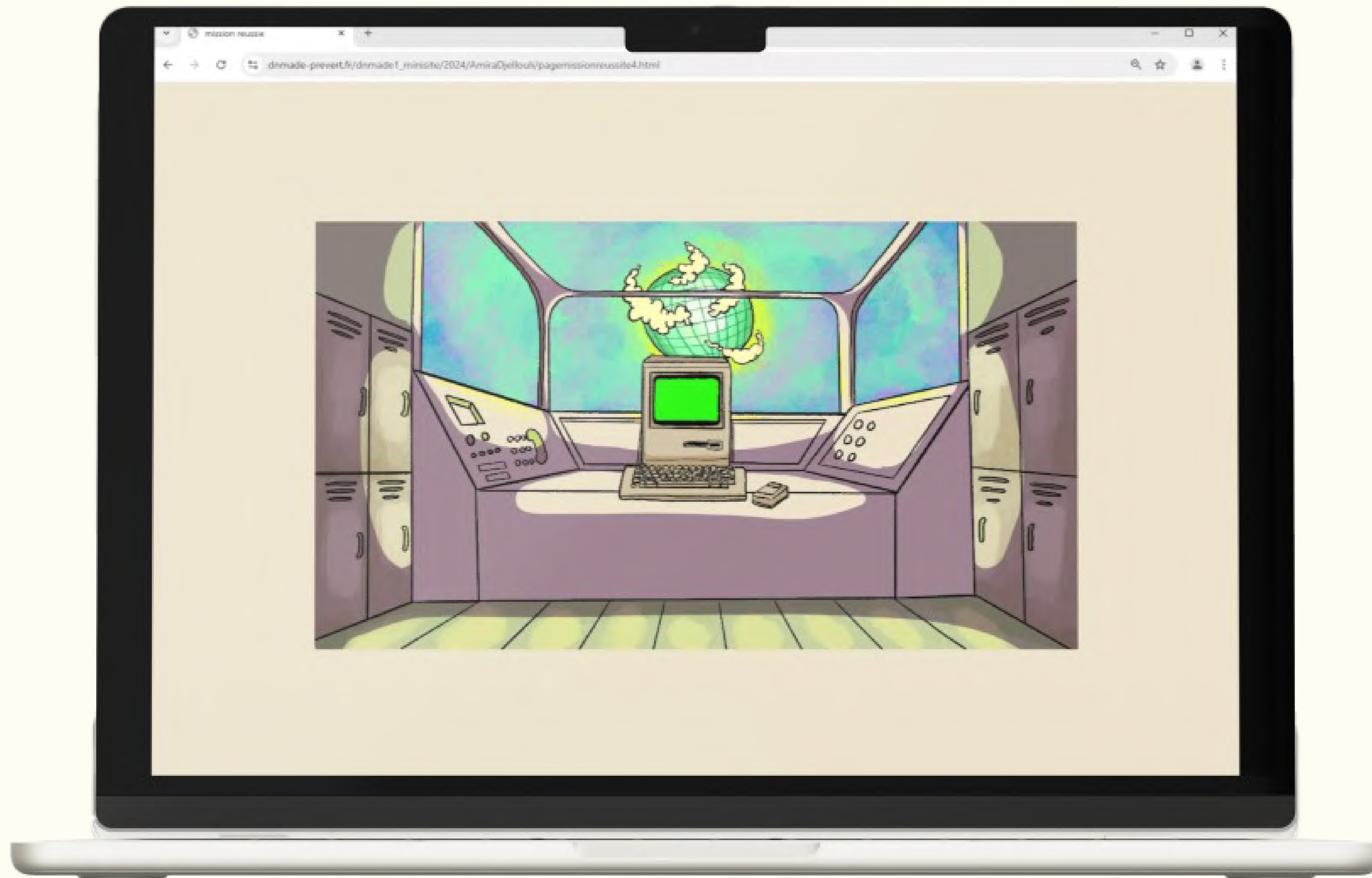


Mini site (2024)

[html/css] [javascript] [mini-jeu]

Ce mini-site propose de découvrir l'histoire d'Internet à travers un mini-puzzle interactif. Inspiré de notions dégagées du chapitre «Cyberculture» du livre Internet année zéro de Jonathan Bourguignon, le site prend la forme d'un «poste de contrôle» où l'utilisateur doit réparer une panne internet. Ce projet représente ma première approche de la réflexion sur l'interface (UI) et l'expérience utilisateur (UX).

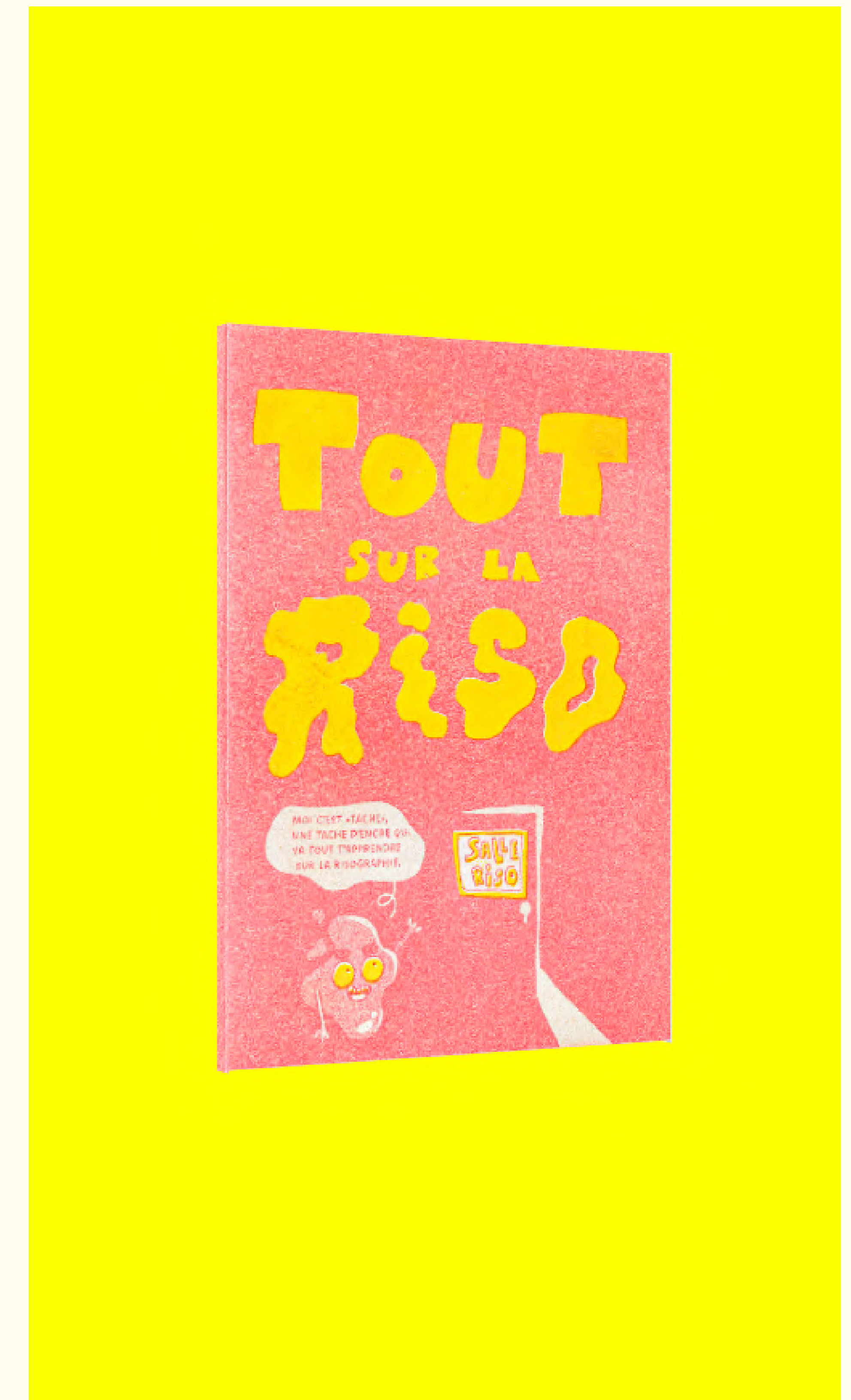
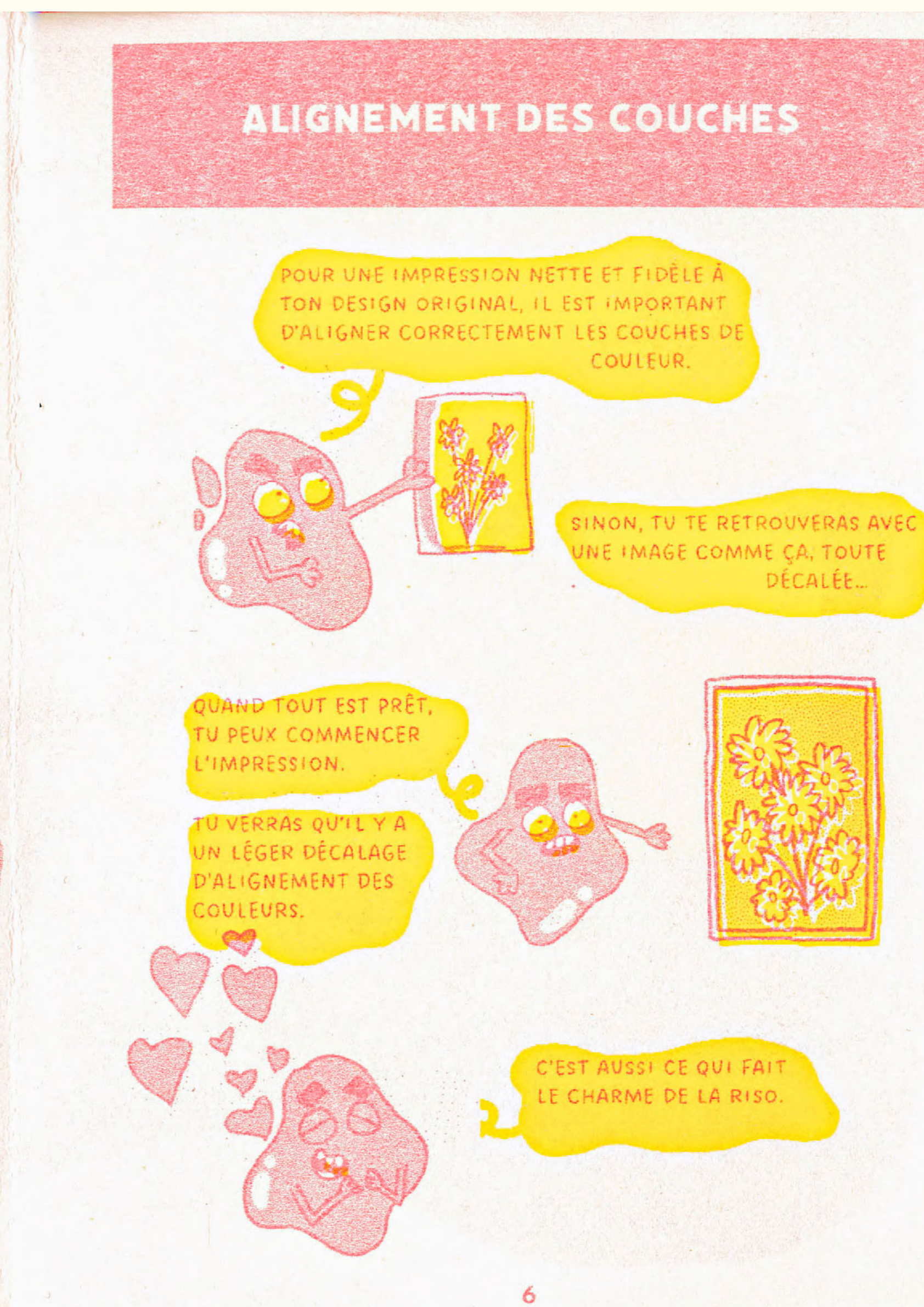
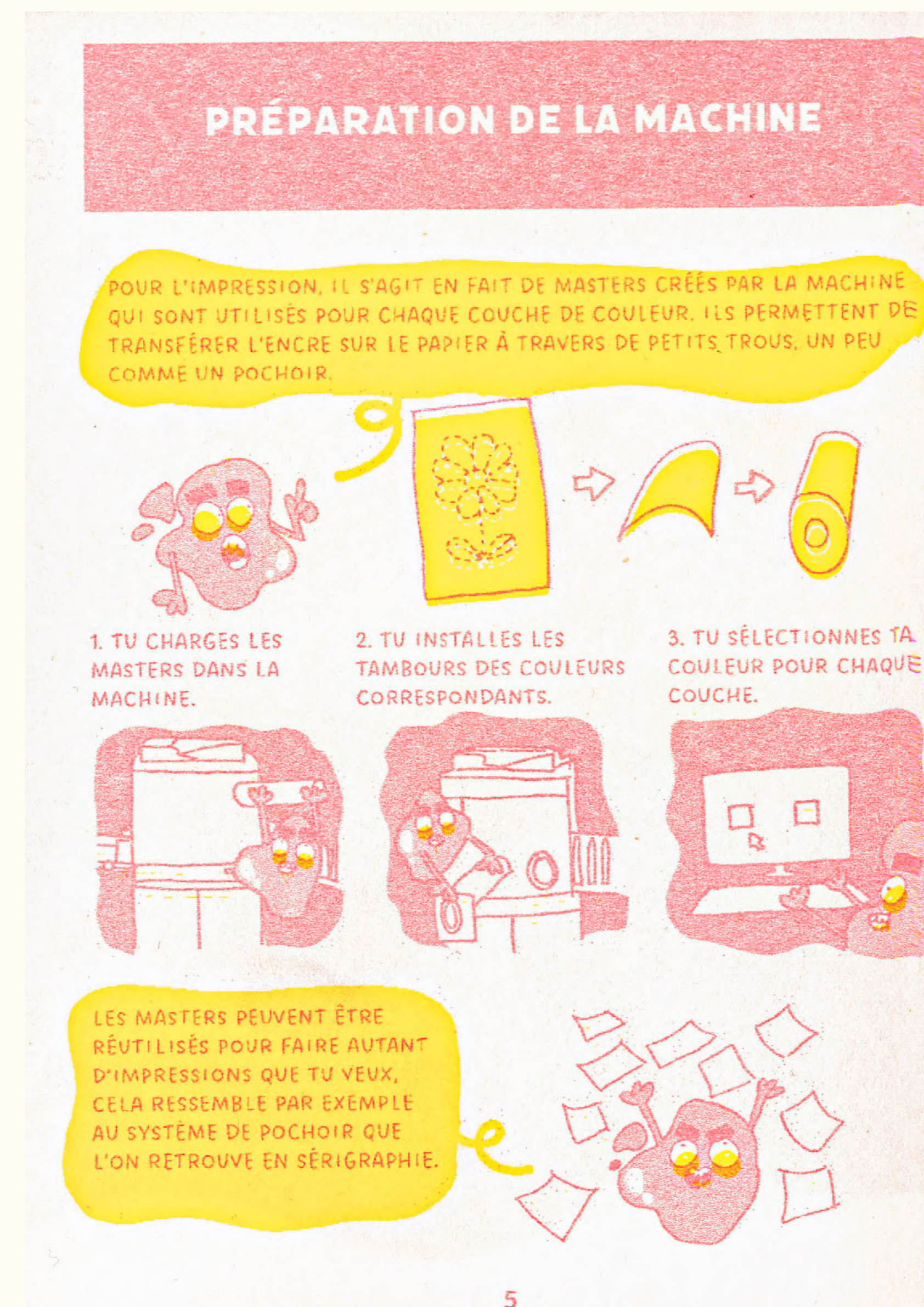
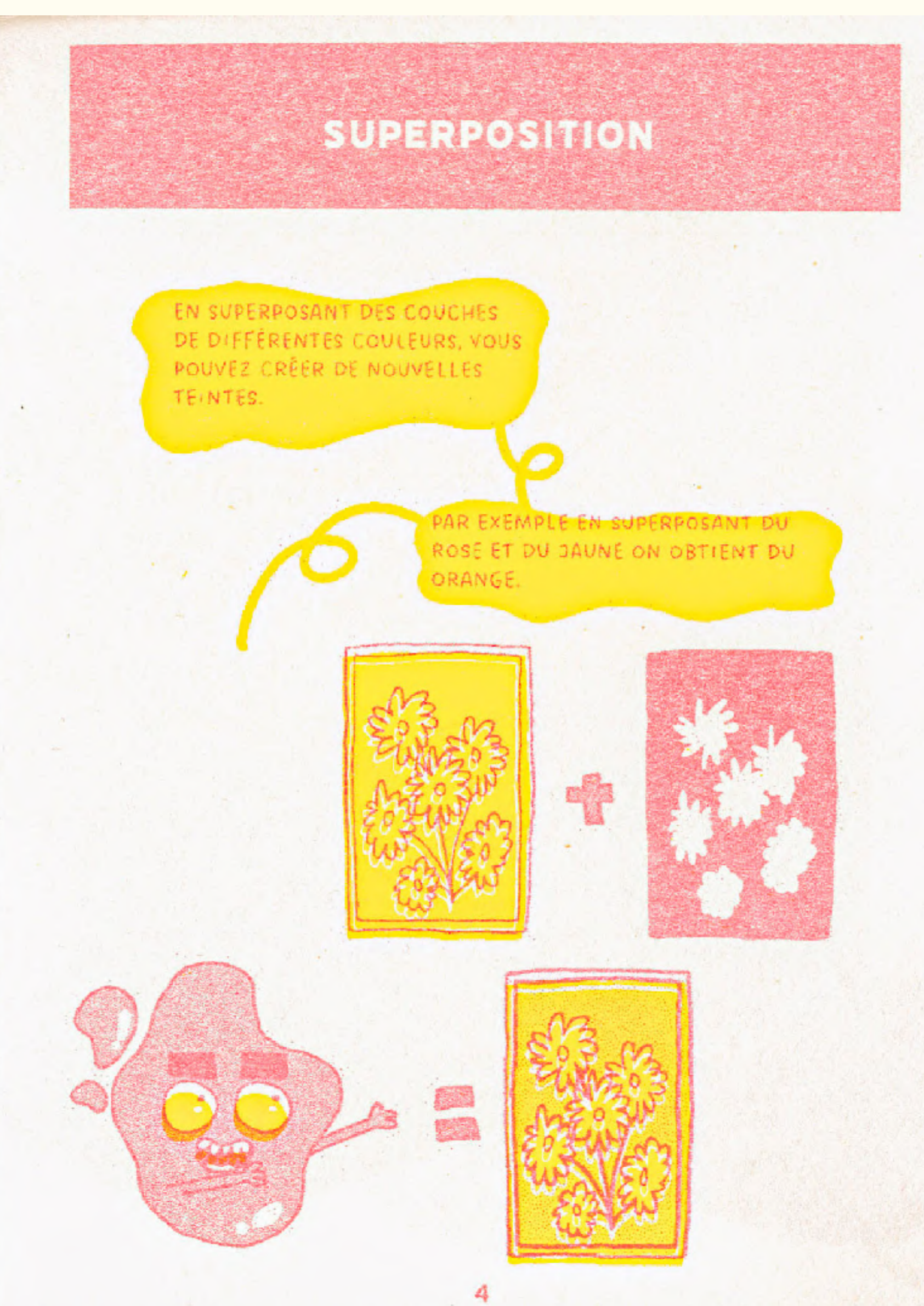
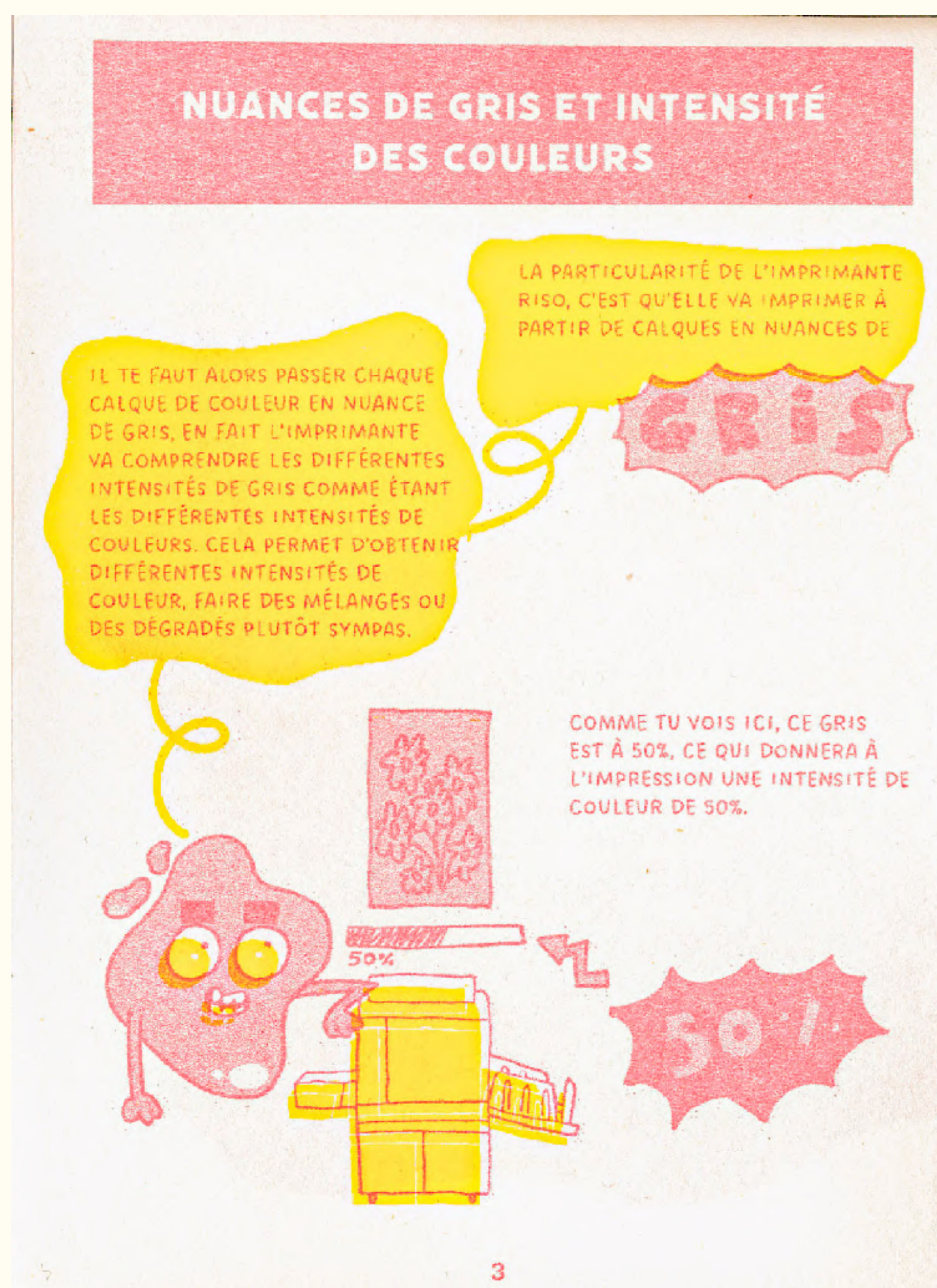
[→ cliques ici pour visiter le site ←](#)



Tout sur la riso ! (2024)

[print] [mini-zine] [risographie]

Ce mini-zine propose une découverte ludique de la technique d'impression en risographie, en s'inspirant de l'univers des BD franco-belges. À la fois guide pratique et petite aventure graphique, il se déploie pour révéler une affiche au format A3. Ce projet a été réalisé en collaboration avec Léna Barr et imprimé en risographie à l'atelier Quintal.



Ovniprésent

[jeu-de-plateau] [mise-en-page] [game-design]

Ovniprésent est un jeu de plateau collaboratif opposant deux factions : Humains et Aliens. Le jeu mise sur la stratégie, la déduction, la dissimulation d'identité et le bluff avec des mécaniques qui confrontent les joueurs à des choix cruciaux à chaque mission.

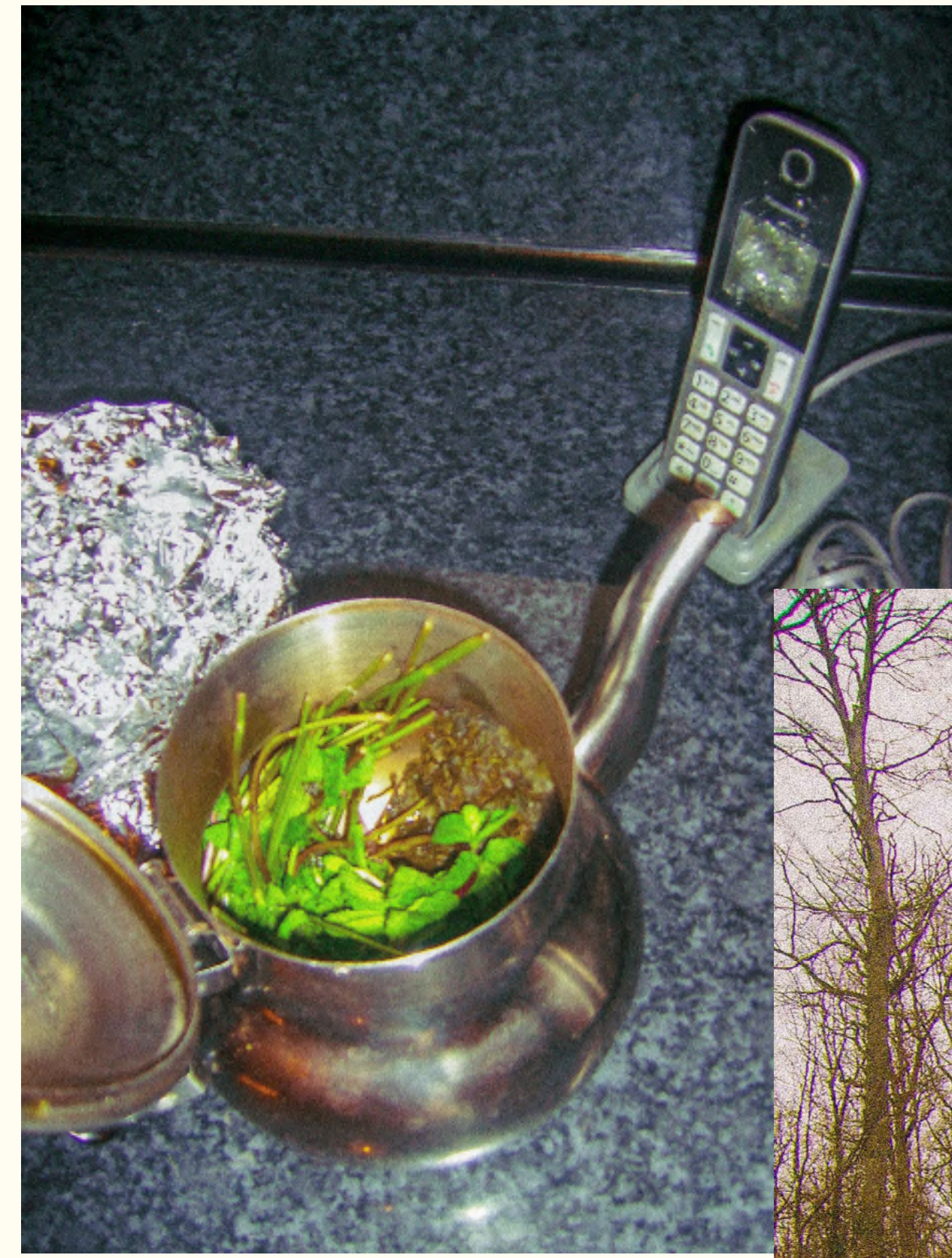
L'identité visuelle se veut drôle, s'inspirant de références de la pop culture et arborant une esthétique rétro d'aliens.

Réalisé dans le cadre d'un workshop Game Design avec Tatiana Dos Santos et en collaboration avec Sarah Soukhaseum, Faïza Azaïzia, Ilyes Kacimi, Joan Remy, Flora Soulagnet et Clara Launay.



Photographies

La photographie est un médium que j'ai eu l'occasion d'explorer durant mes études. Je l'utilise pour documenter certains de mes projets, et occasionnellement pour capturer des moments de vie ou pour retranscrire des ambiances et des états d'âme.



Couvertures de magazine (2024)

[photographie] [mise-en-page]

Ces couvertures de magazines sont le fruit d'une collaboration avec mon amie et camarade Evo. Ces photographies et mise en page cherchent à reprendre et s'inscrire dans les codes de célèbres magazines, ici particulièrement il s'agit de GQ et Les Inrockuptibles. Dans ces shooting Evolène et moi avons voulu mettre en avant ses différents univers visuels et s'amuser avec les cadrages.



Coconut Mall (2023)

[3D] [expérimentation] [blender]

'Coconut Mall' est une série d'expérimentations 3D centrées sur le palmier, plongeant dans un univers tropical et coloré, inspirée de la célèbre carte de Mario Kart.

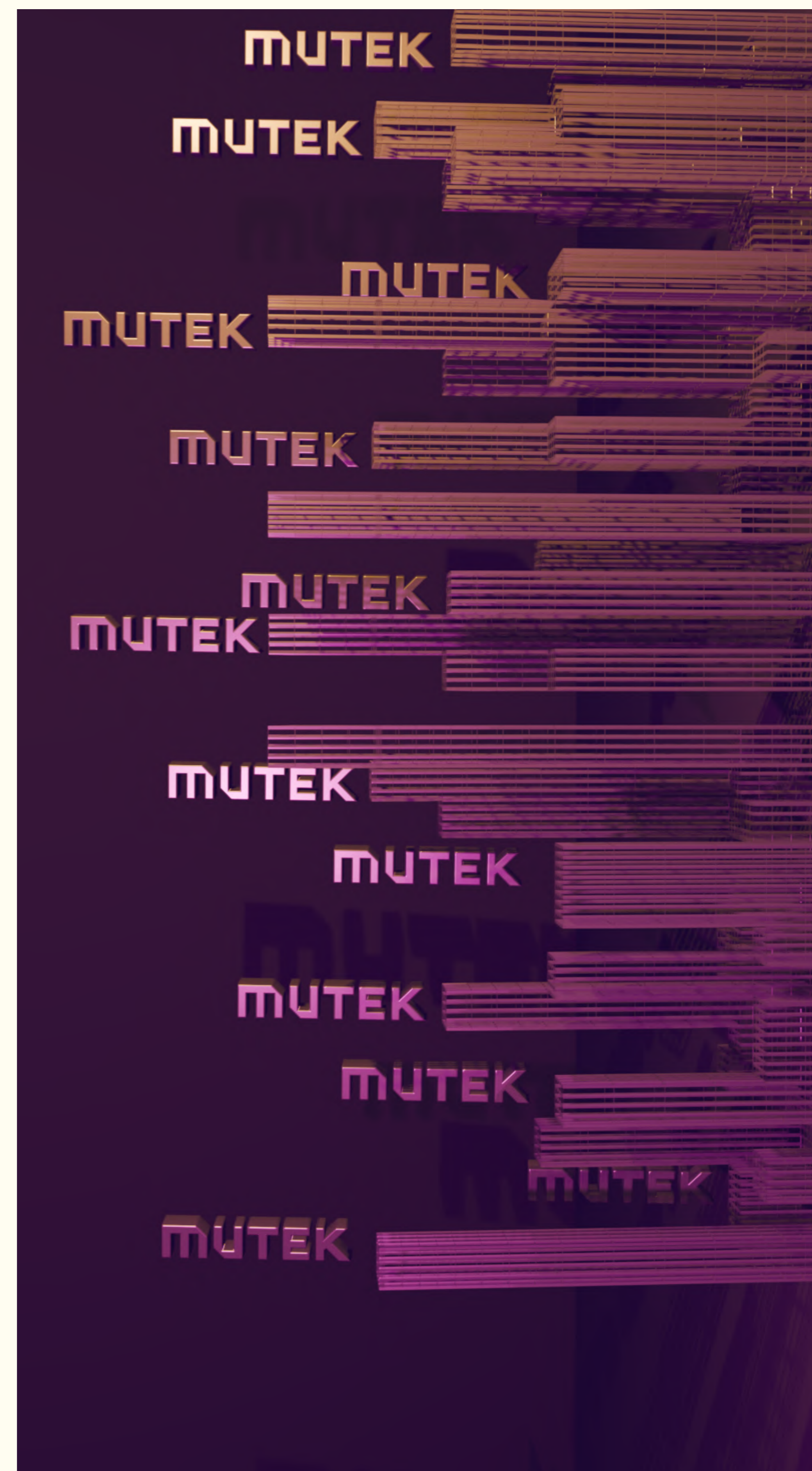
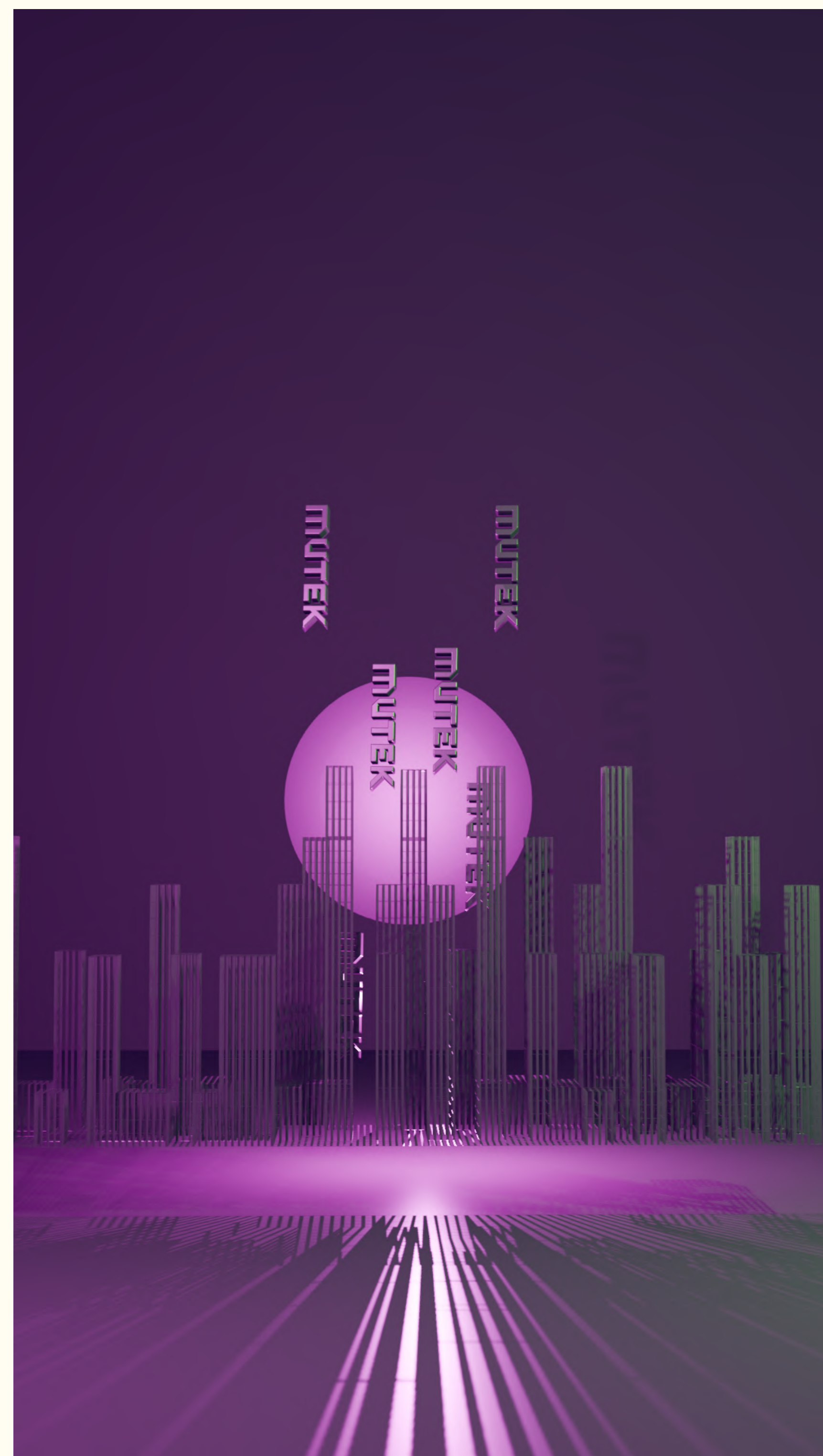


Mutek (2024)

[3D] [affiche] [blender]

Cette série d'affiches expérimentales a été conçue en réponse à une commande fictive du festival de musique techno 'Mutek'. L'idée que j'ai cherché à approfondir était de représenter la propagation du son à travers l'eau, symbolisant le lien entre la fluidité des ondes et l'énergie vibrante de la musique techno. En explorant les mouvements aquatiques, j'ai cherché à matérialiser visuellement l'immersion sonore et la manière dont le son se diffuse, enveloppe, et impacte l'environnement, à l'image de l'expérience musicale que propose le festival.

[-> cliques ici pour voir la petite animation<-](#)

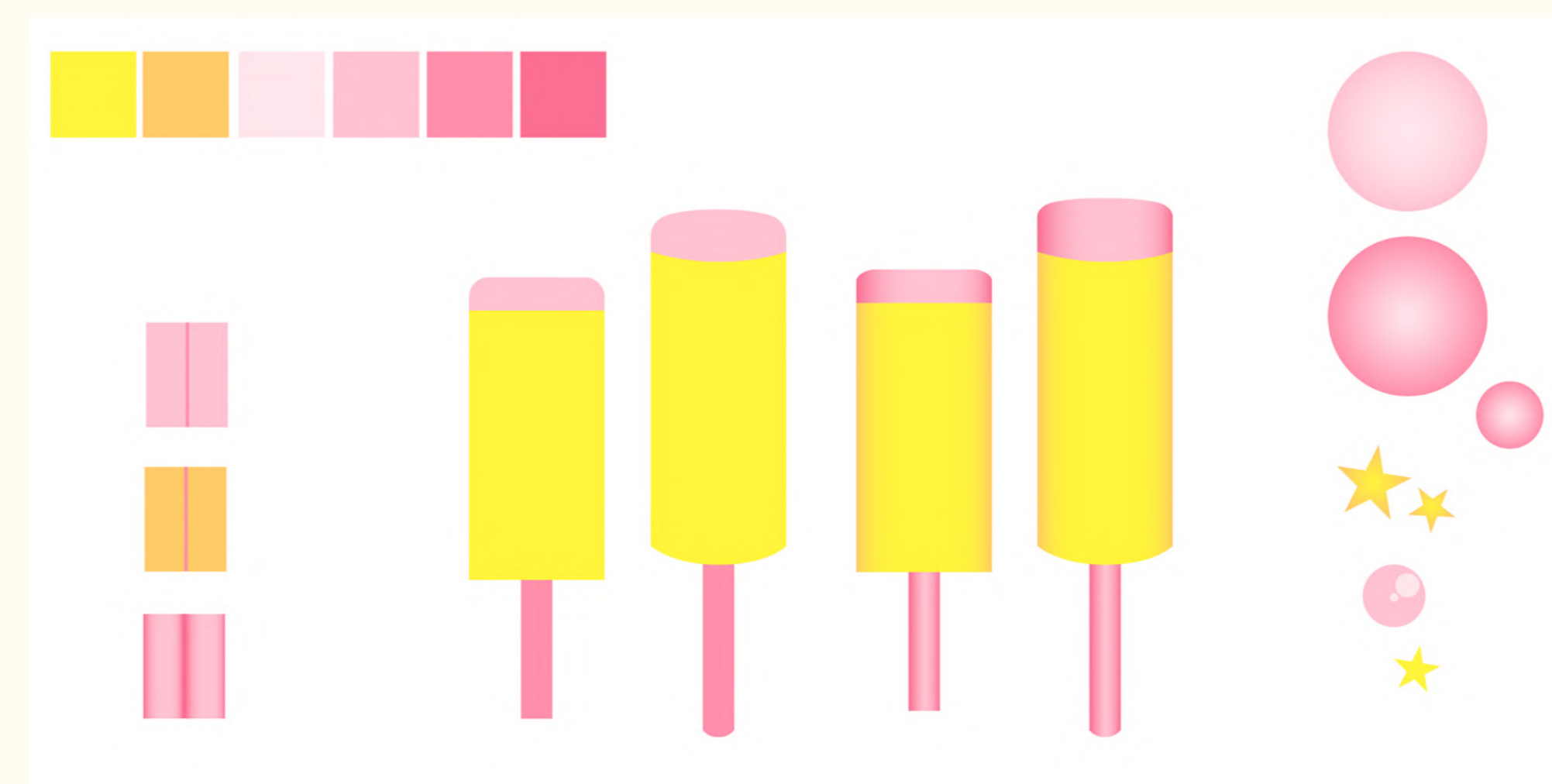
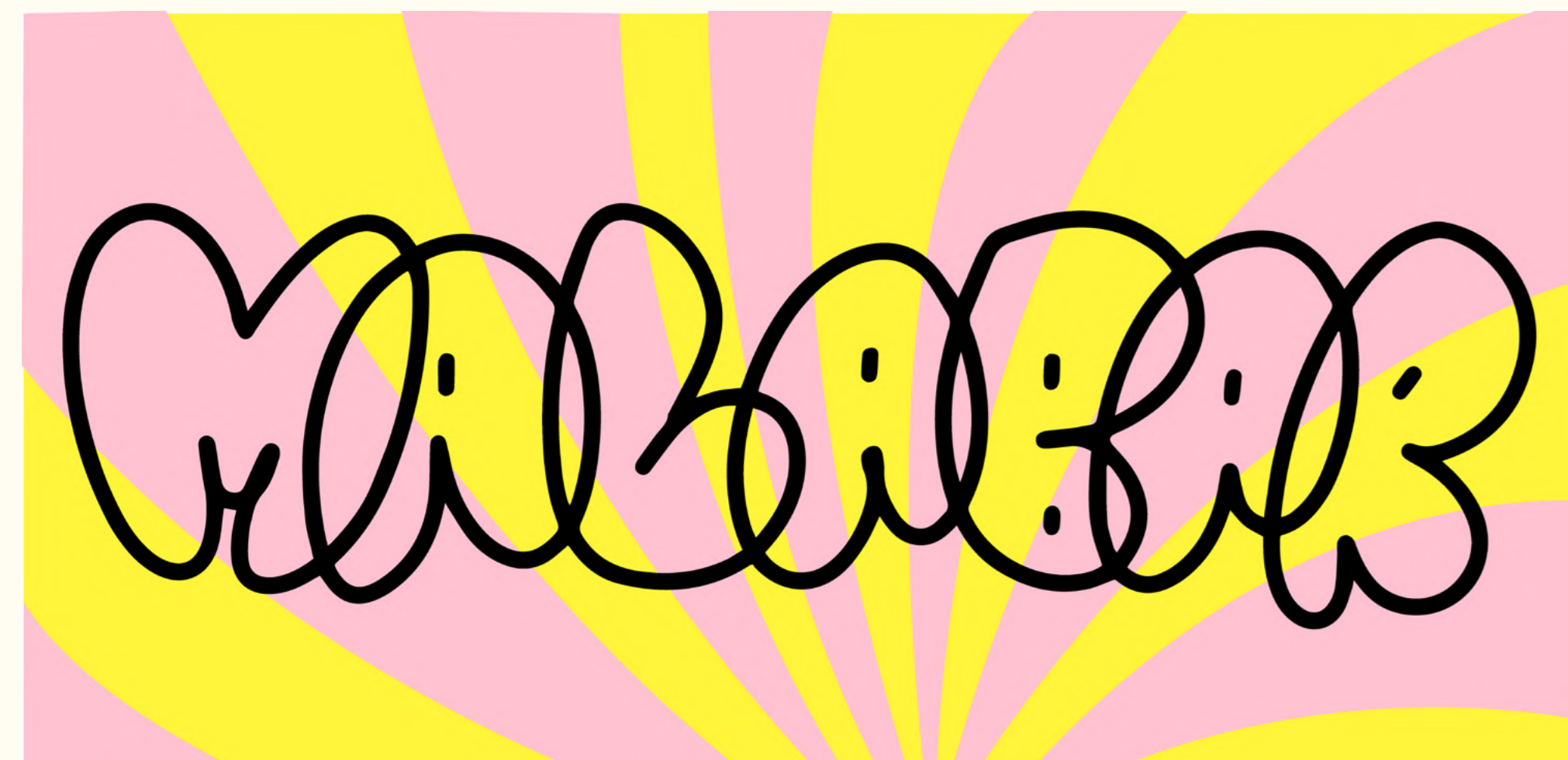
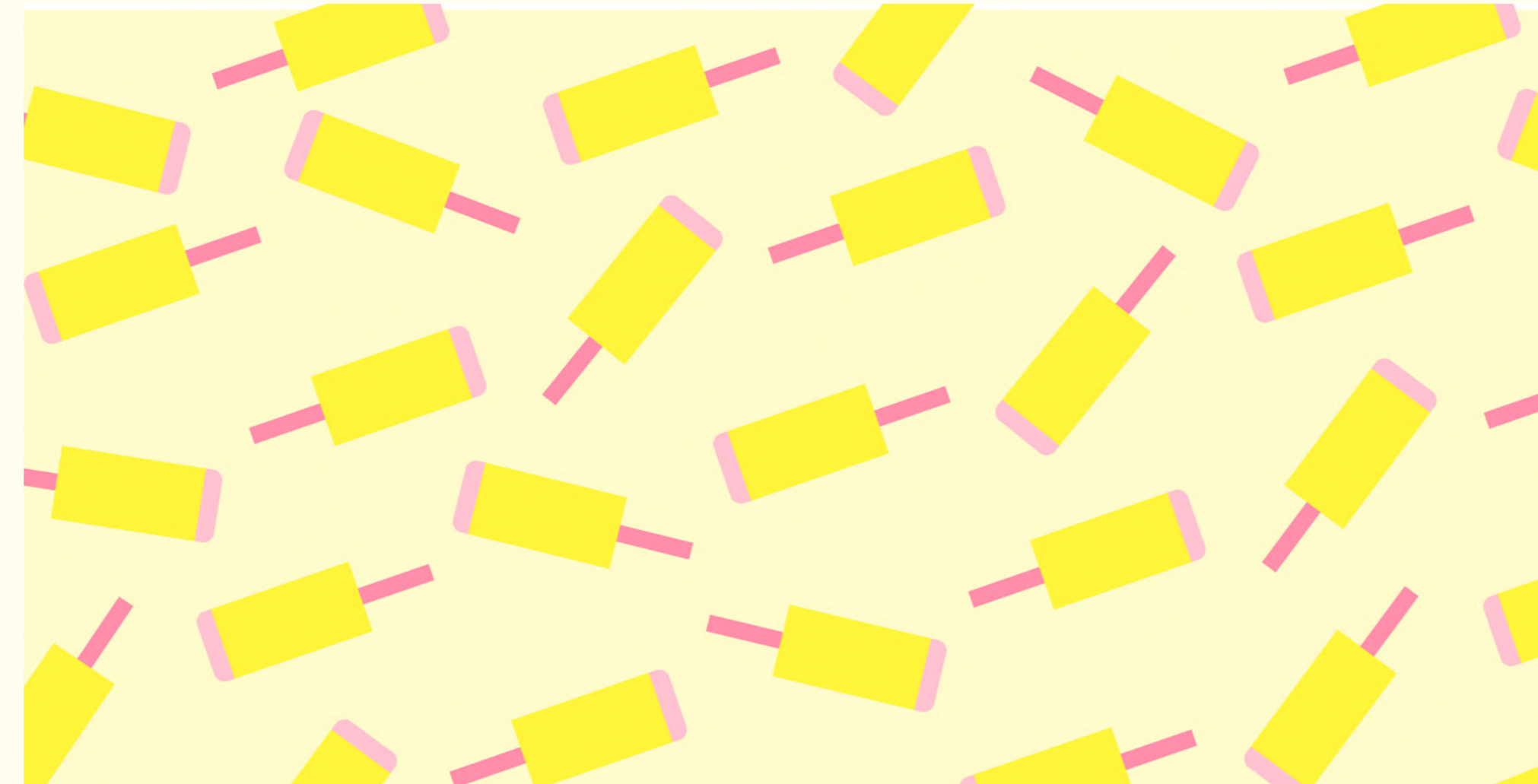
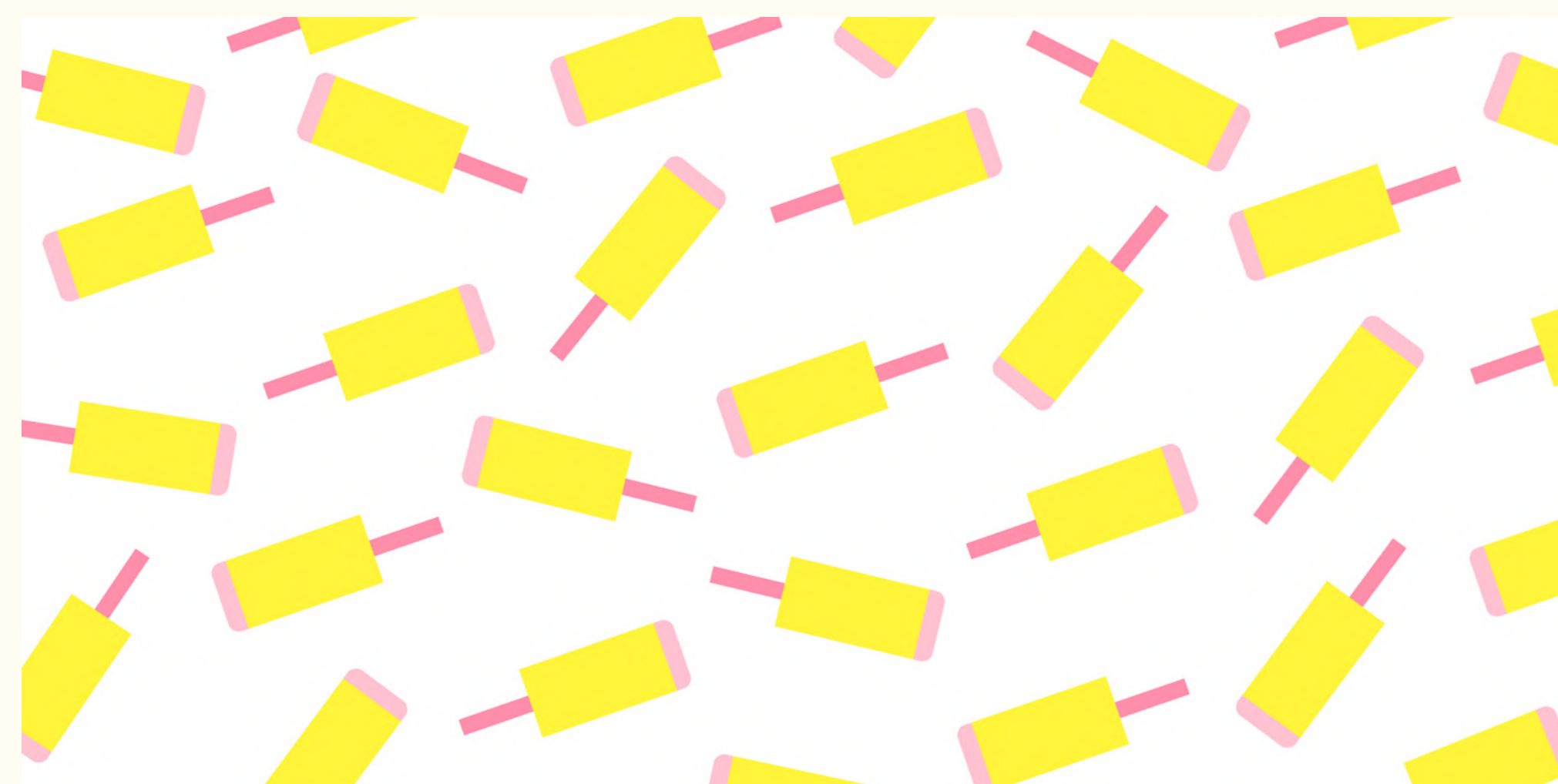


Malabar (2024)

[identité-visuelle] [expérimentations] [illustrator]

Visuels et motifs créés sous l'impulsion de la nostalgie que m'évoque les glaces Malabar de mon enfance.

Il s'agit d'une prolongation de l'univers de la marque, reflétant à la fois l'esprit ludique et les souvenirs qu'elle éveille.



Salade, Tomates, Oignons. (2023)

[experimentations] [modelage] [lino-gravure]

Série d'expérimentation autour du grec. Symbole de diversité culturelle, environnement de rencontre et de partage. Le kebab a beaucoup marqué mon enfance, tant dans son esthétique que dans ce qu'il évoque : convivialité, partage, bons souvenirs...

Assemblage de différents tirages de lino gravures sur carton.
30x18cm



Modelage d'un sandwich kebab



Édition : rapport de stage chez Moshikura (2024)

[print] [mise-en-page] [édition]

Édition qui fait le compte rendu de mon stage d'observation d'une semaine chez Moshikura, une créative freelance. Cette édition cherche à faire écho à l'univers visuel de Moshikura, qui m'a accueillie et présenté son laboratoire créatif.

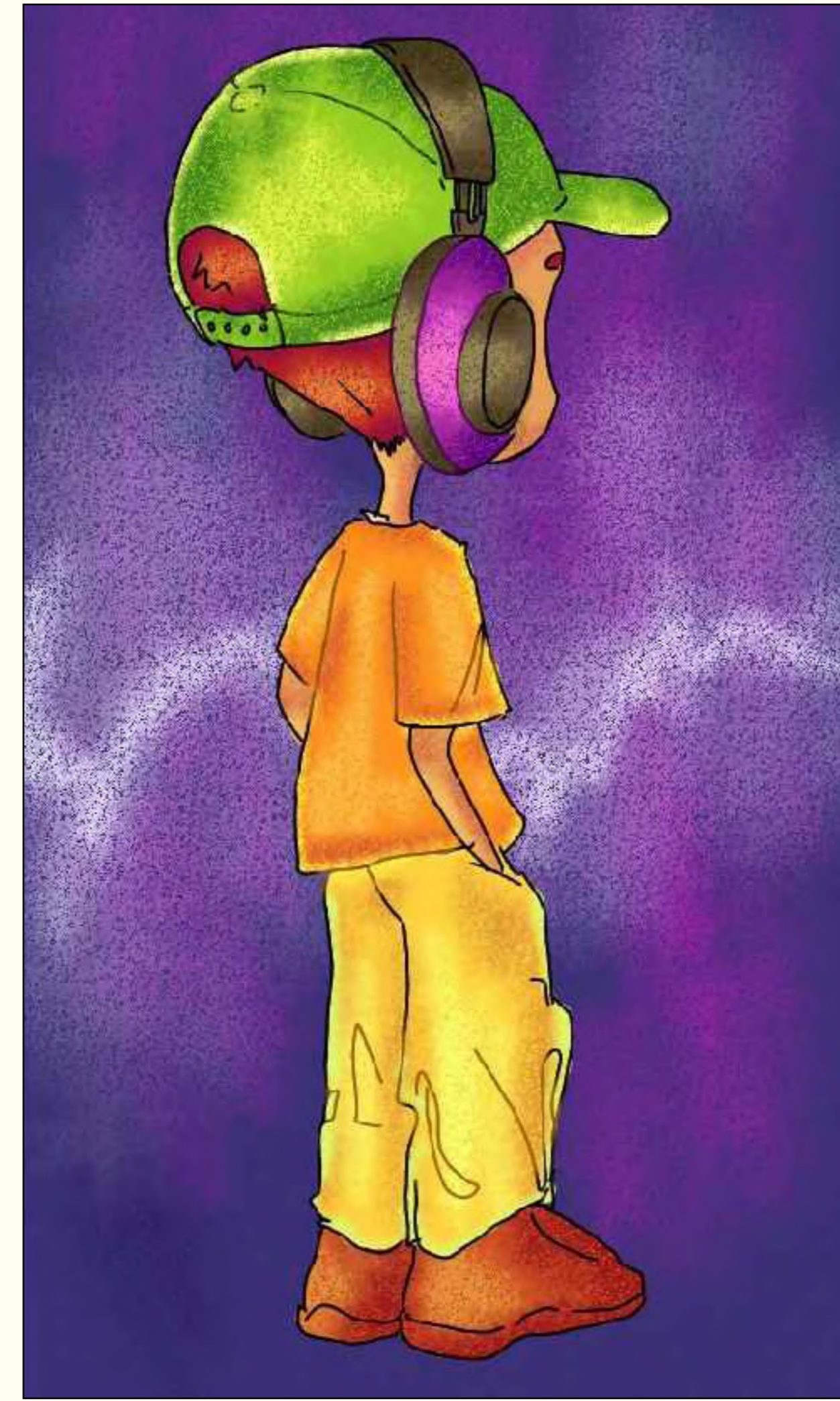


Carnets

Depuis petite, j'aime dessiner, c'est pour moi un moyen d'expression et une zone de liberté où je peux m'amuser. Voici un échantillon de ce que l'on peut retrouver dans mes carnets



Illustrations Digitales



Expérimentations graphiques

