



Portfolio

Artichaud

Artichaud est un site web pour les étudiants qui veulent se faire des repas faciles et rapides végétariens.

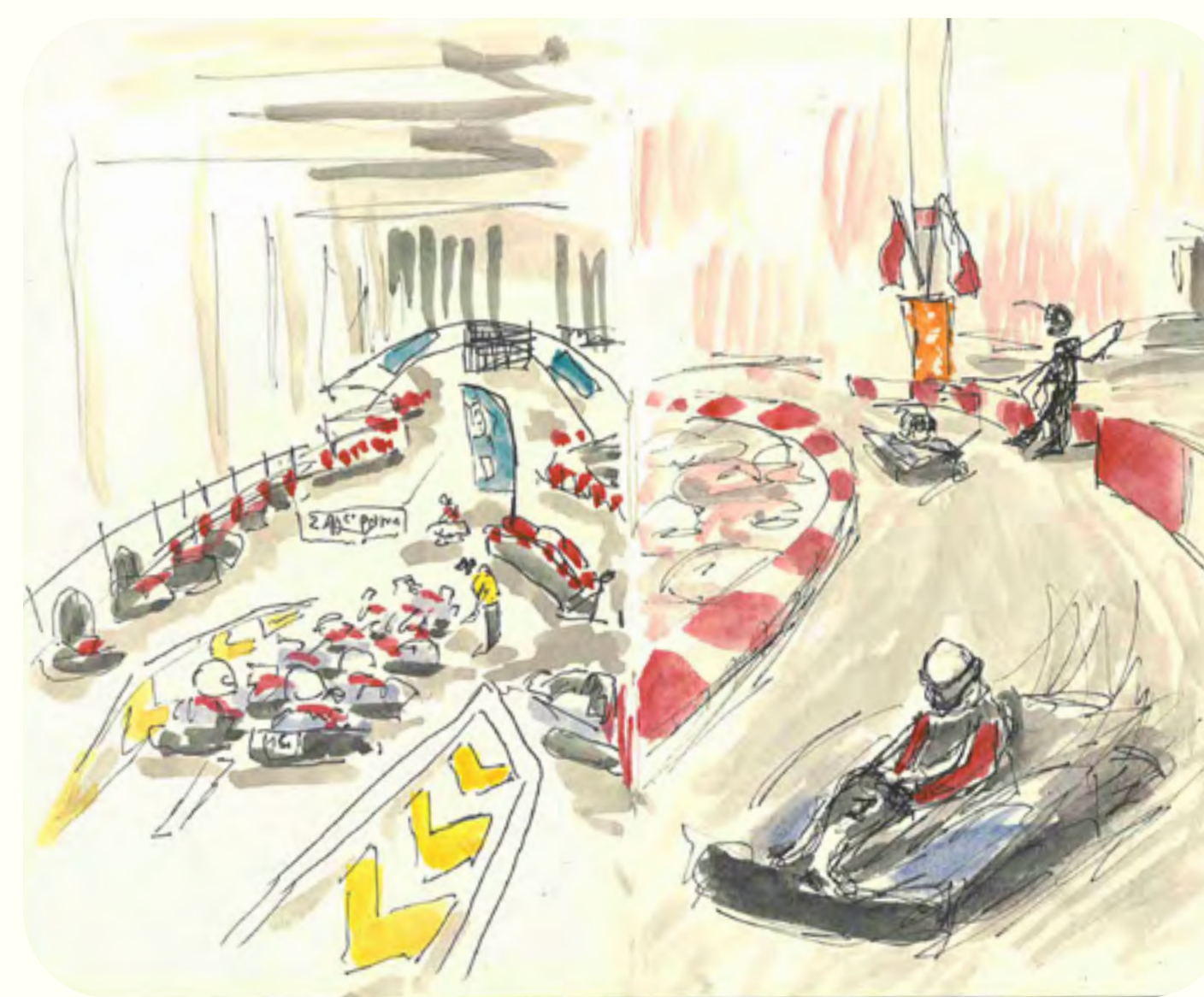
Identité visuelle

Webdesign

Illustration

Motion





Dessins d'observation

3 Les anmt

Projet en cours de conception. C'est une commande fictive de la refonte de site pour les Archives Nationales du Monde du Travail ainsi qu'un rebranding. J'ai décidé de partir sur un dégradé de couleurs saturé pour rendre l'identité plus contemporaine et plus festive car ce lieu organise des événements régulièrement.

Identité visuelle

Design UI/UX





Ce logotype convoque le signe architectural emblématique du bâtiment des ANMT qui est la tour-cheminée. La forme des sheds, toiture en dents de scie des ateliers industriels, s'assouplit pour évoquer les pages ainsi que la succession d'archives rangées de manière ordonnée.

Le choix colorimétrique de la couleur rouge, fait référence aux briques rouges typiques du nord de la France mais aussi à l'ancien logotype des ANMT.

Enfin, les typographies Edita Book Italic et Acumin Variable Concept Wide illustrent la transition entre les premières archives et celles d'aujourd'hui. Ainsi, la typographie linéale souligne la modernité et la continuité du projet.

Hex #FF482F	Hex #FF3300	Hex #FF6234	Hex #DA1F31	Hex #FF252D	Hex #E8202F	Hex #FFF6EE
RGB 255, 72, 47	RGB 255, 51, 0	RGB 255, 98, 52	RGB 218, 31, 49	RGB 255, 37, 45	RGB 232, 32, 47	RGB 255, 246, 238

Jeux à gratter

Identité visuelle

Mise en page

Motion



Commande fictive de nouveaux concepts de jeux à gratter pour la marque Illiko (FDJ). Ce projet permettait de traiter des problématiques de naming, d'identité de marque, d'identité visuelle et d'animation.

J'ai ici développé et mis au point une identité visuelle devant être crédible et dû la mettre en page sur la surface réduite d'un faux ticket à gratter.

J'ai ensuite conçu une animation de 5 secondes pour introduire ce nouveau ticket sur les réseaux de communication du commanditaire.

5 Esaat toi

Gameplay

Mise en page

Illustration

Motion

En équipe de quatre, nous avons élaboré un jeu de société en seulement cinq jours, en nous concentrant sur son gameplay et sur le design graphique. Esaat toi est un jeu de stratégie où chaque joueur incarne un rôle, celui des professeurs ou celui des étudiants de l'Esaat. Cependant, lors de la pause café, la professeure de chimie échoue son expérience et tous les professeurs de la salle se transforment en zombies ! Les élèves crient alors : ESAAT TOI !





Nous avons, dans un premier temps, créé un scénario dans lequel les étudiants de l'Esaat ont pour but de s'échapper et dont le but des professeurs est d'empêcher les élèves de s'enfuir. Nous avons ensuite imaginé le système de jeu. Et pour finir, l'identité visuelle du jeu en passant du logotype, des couleurs, des illustrations au design des cartes, inventaire, du plateau et de la notice. Nous avons également découpé certaines pièces dans du bois avec une découpe laser pour améliorer la solidité. Après la réalisation du jeu, j'ai créé des petites animations sur After Effects afin de promouvoir notre jeu.



Au-delà de mon parcours académique, je consacre mon temps libre à une recherche photographique personnelle. Ma démarche est guidée par l'environnement naturel et la quête d'ambiances calmes et paisibles.

Ma source d'inspiration principale est la nature. À travers ces projets, j'explore le monde des plantes et des insectes en jouant avec la lumière, le flou et le net pour ajouter de la profondeur dans mes photographies.

Je les retouche ensuite sur Lightroom pour obtenir une nouvelle ambiance et mettre en valeur mon sujet principal.



Application mobile

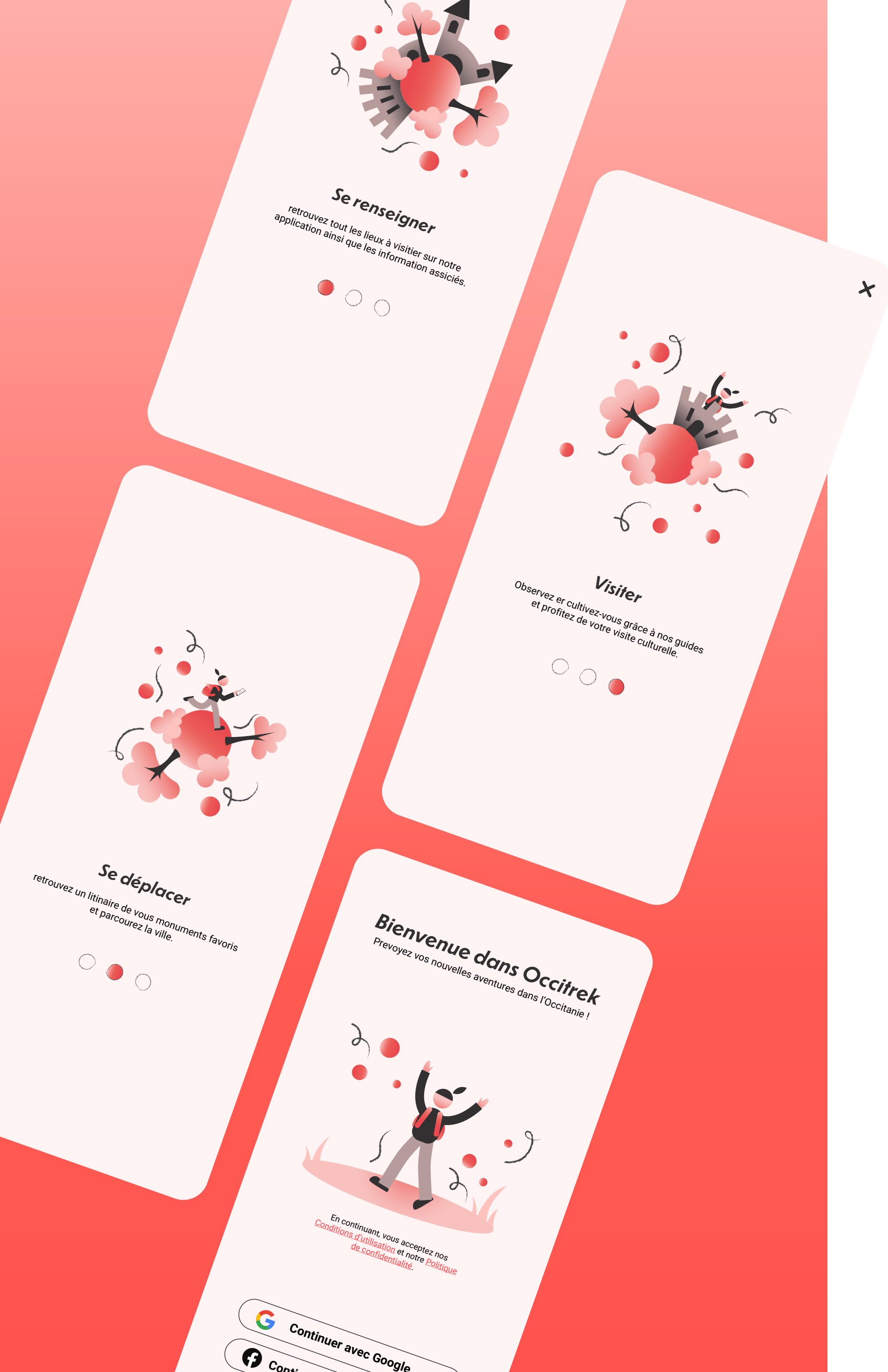
Identité visuelle Design UI/UX Illustration Motion



OccitreK

OccitreK est une application sur le patrimoine de l'Occitanie. Elle permet aux usagers de connaître les lieux à visiter et de découvrir leur histoire dans un esprit ludique, dynamique et festif pour inciter les utilisateurs à se déplacer.





Pour avoir plus de liberté sur mes projets, je commence par tout faire mes croquis et wireframes à la main. J'ai ensuite réalisé l'onboarding en 3 parties avec une illustration qui met en scène l'utilisation de l'application. J'ai également réalisé l'animation du splash screen sur After Effect en animant la mascotte, ce qui rend l'application plus vivante et ludique.



Mon article de fin d'études se porte sur la place du vivant dans le graphisme et plus particulièrement des micro-organismes. Je l'ai mis sous forme d'un site internet codé en html/CSS et JavaScript. Des tâches bleues viennent comme commencer l'écran avec le temps, rendant l'ordinateur vivant

Dans cet article, je me questionne sur l'aléatoire du vivant en me basant sur le biodesign et le biomimétisme. La vie et la matière sont indissociables selon Suzanne Anker, pionnière du bioart. Le vivant est une chose imprévisible qui évolue constamment dans le temps, interagit dans son environnement, ce qui permet d'offrir des formes dynamiques et aléatoires. Mais doit-on tenir compte prioritairement des formes ou serait-il judicieux aussi de s'intéresser, par exemple, aux matières propres à ce champ du vivant? En quoi l'aléa du vivant redéfinit-il les pratiques et le rôle du graphiste? Ainsi que sur notre relation avec le vivant et sur les implications de l'utilisation des biotechnologies dans l'art, ce lien entre les machines et la nature ; cette forme de vie artificielle.

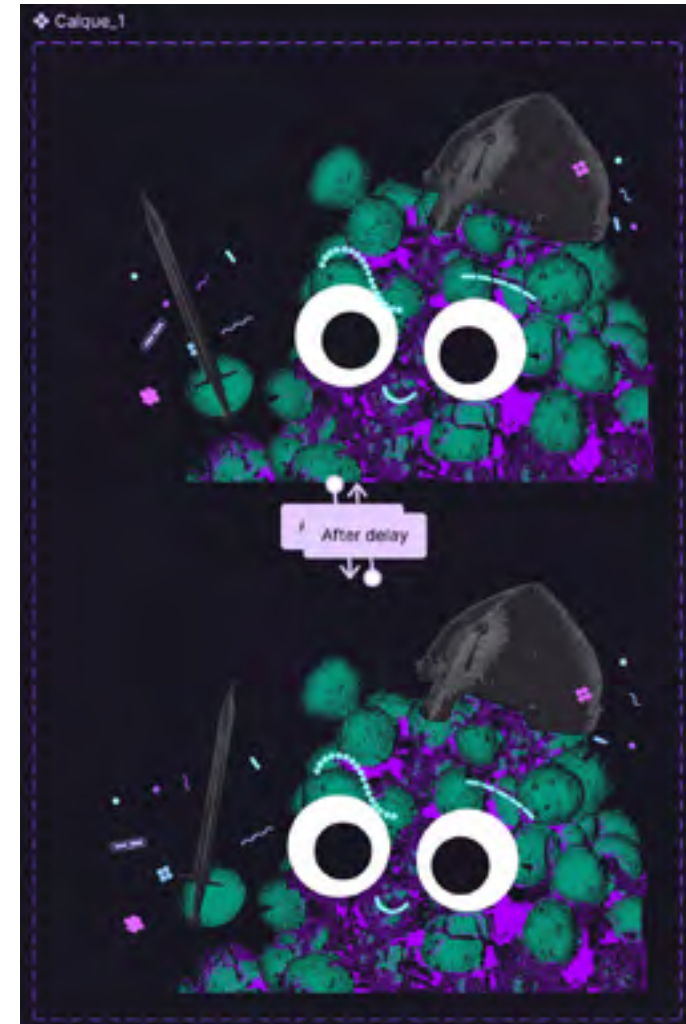
<http://flora-predine.fr/article/>

Invisible.

design interactif

Identité visuelle

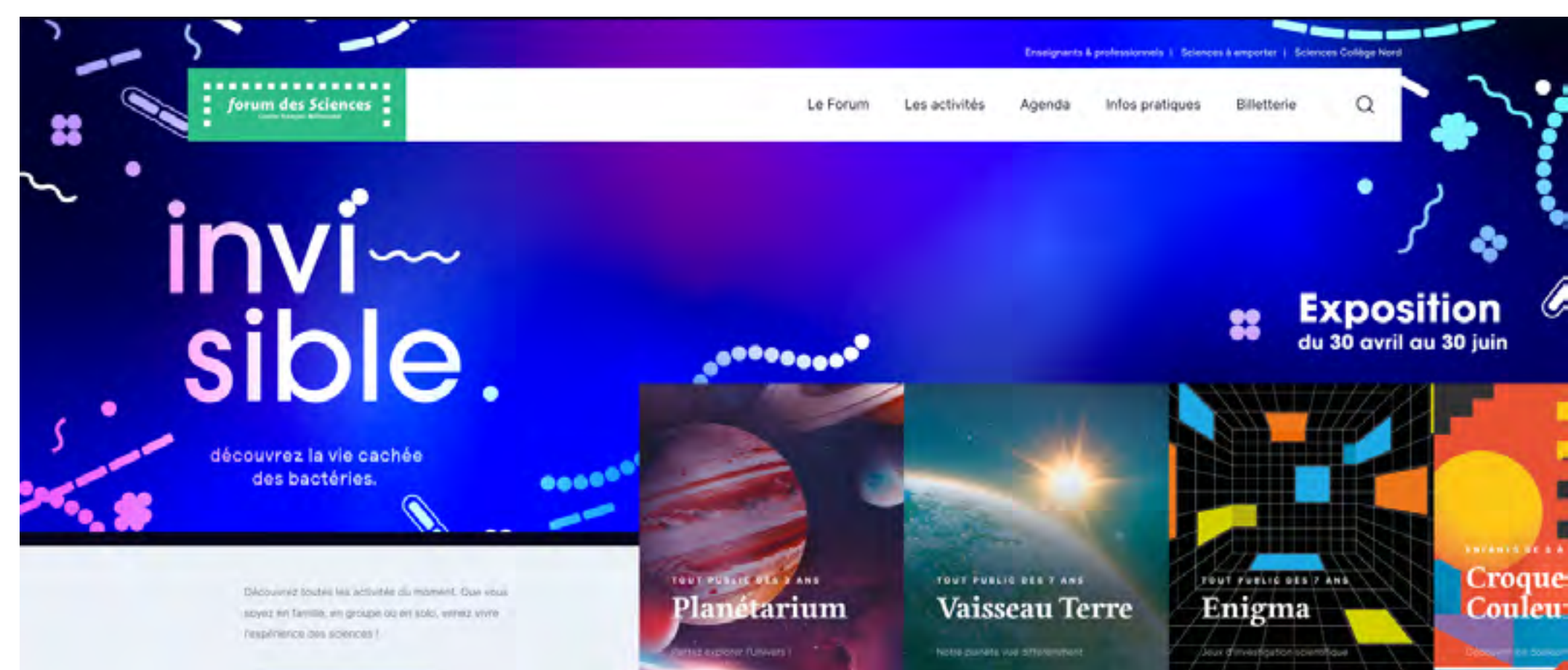
Webdesign



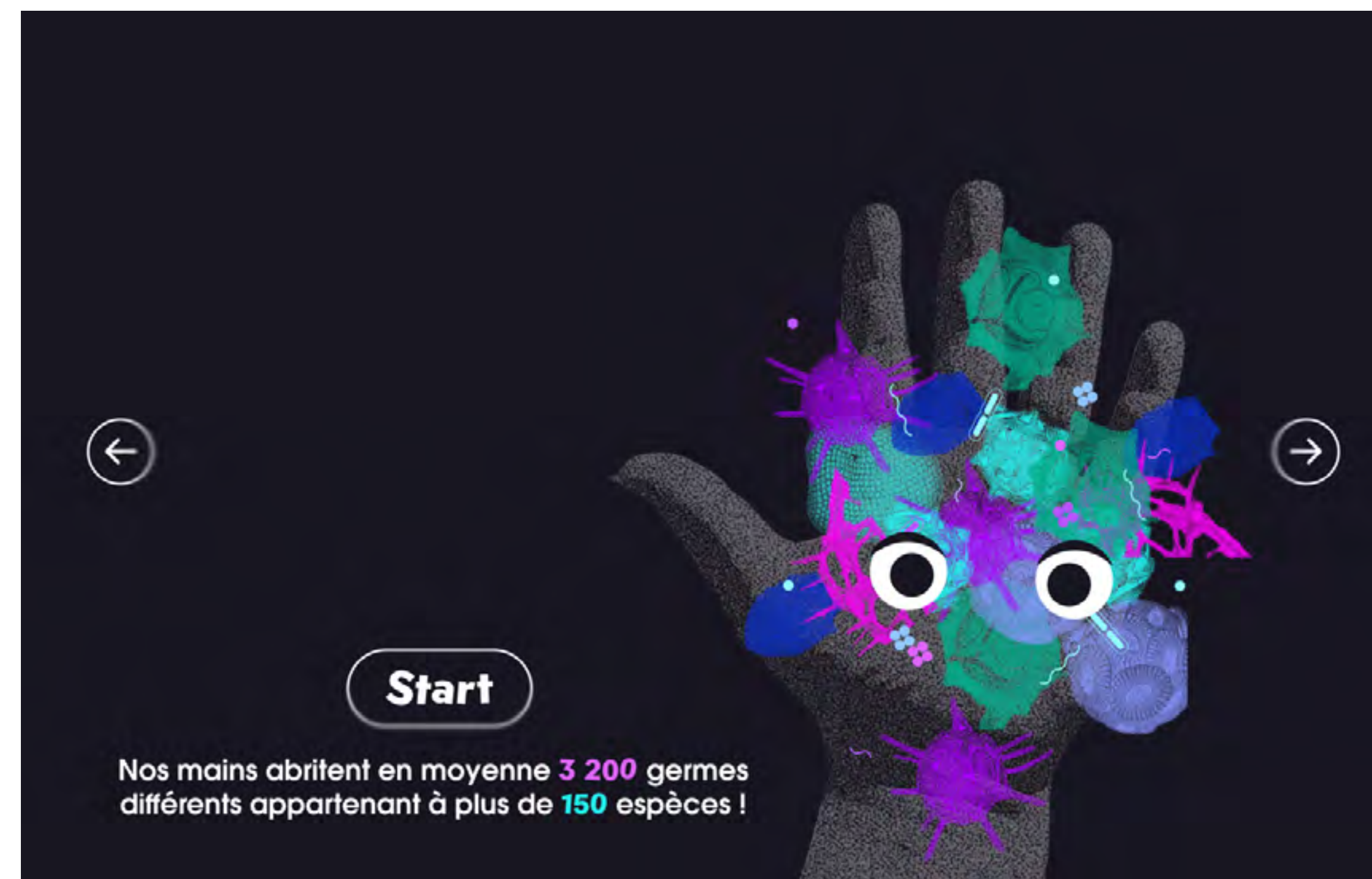
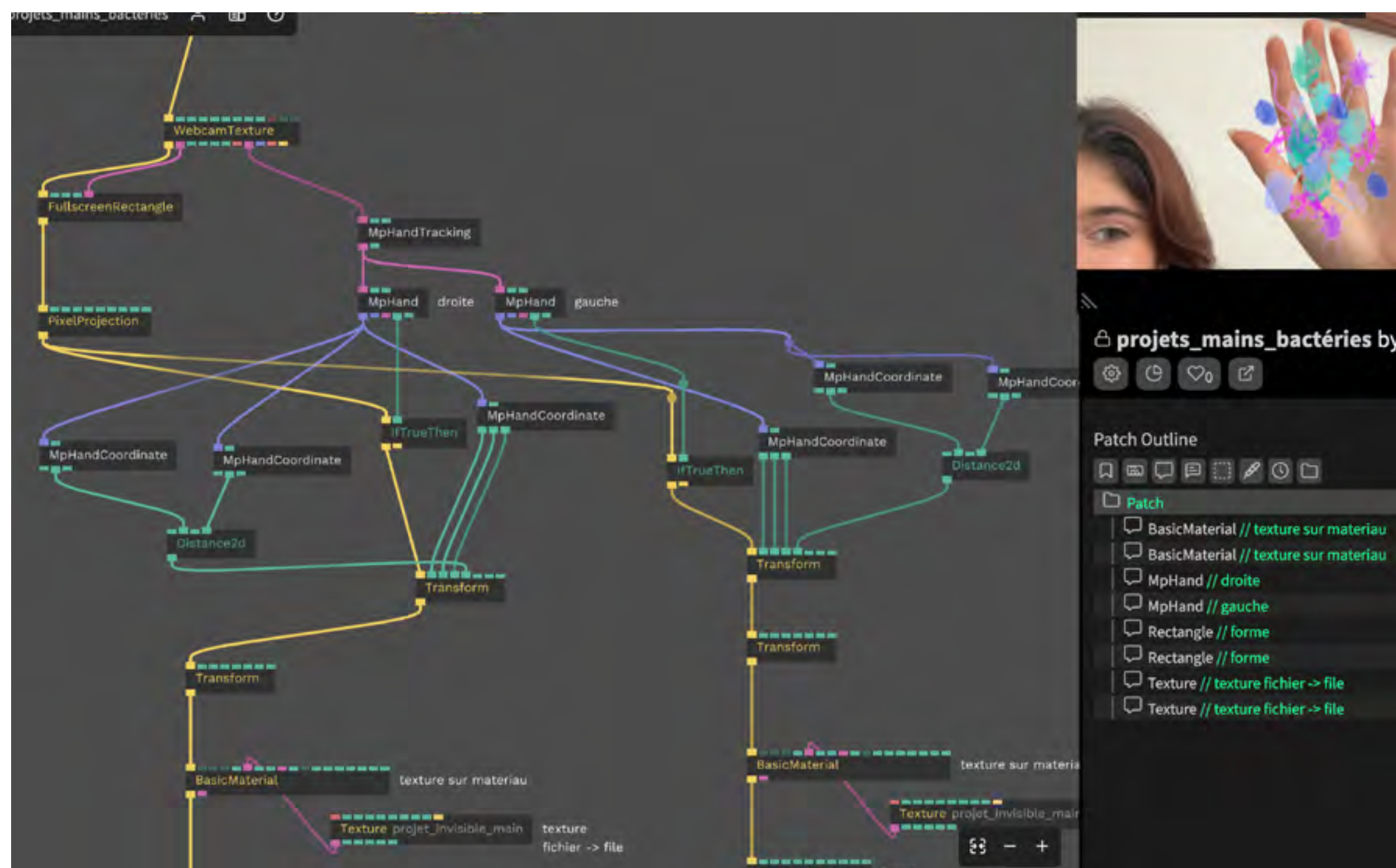
Projet en cours en lien avec mon article de fin d'études. Je travaille sur une exposition fictive nommée «invisible. La vie cachée des bactéries» qui était au musée de la main en Suisse, en le réadaptant sous forme de parcours interactif au forum des sciences à Lille avec une application intégrée sur tablette dont le prototype est fait sur Figma.



2026



14



expérience interactive conçu sur Cable.gl pour que les enfants prennent conscience de ce qui se trouve sur leur corps. Des micro-organismes colorés se placent sur leurs mains, le but n'est pas de faire peur mais qu'ils puissent se familiariser avec le monde invisible qui les entoure.

10 3 2 1 Action !

Création et gestion d'une entreprise

Identité visuelle

Game Play

Design UI/UX

vidéo

3 2 1 Action est un jeu de société pour aider les personnes anxieuses et accompagné de son application complémentaire. Ayant moi-même des difficultés dans les interactions sociales et dans la prise de parole en public, j'ai eu l'idée de créer un jeu avec mon associée pour aider les personnes comme nous à s'affirmer et à transformer nos peurs en un moment amusant.

Projet réalisé avec les Entrep' dans le cadre d'une formation pour apprendre l'entrepreneuriat. Projet étant réalisé en équipe. En tant que chef de projet, j'ai eu l'occasion de gérer l'équipe avec mon associé, créer le concept, les visuels et de faire en sorte que le projet soit viable. Nous avons appris à faire un business plan et un modèle économique. J'ai également réalisé une vidéo promotionnelle.



Je vous remercie pour votre attention !

Me contacter



flora.predine@gmail.com



<https://www.linkedin.com/in/flora-predine-6a4431329/>



[flographic.pr](https://www.instagram.com/flographic.pr)



<https://www.behance.net/flora-predine>

