



mon site ici !

Julie Dos Santos Ferreira

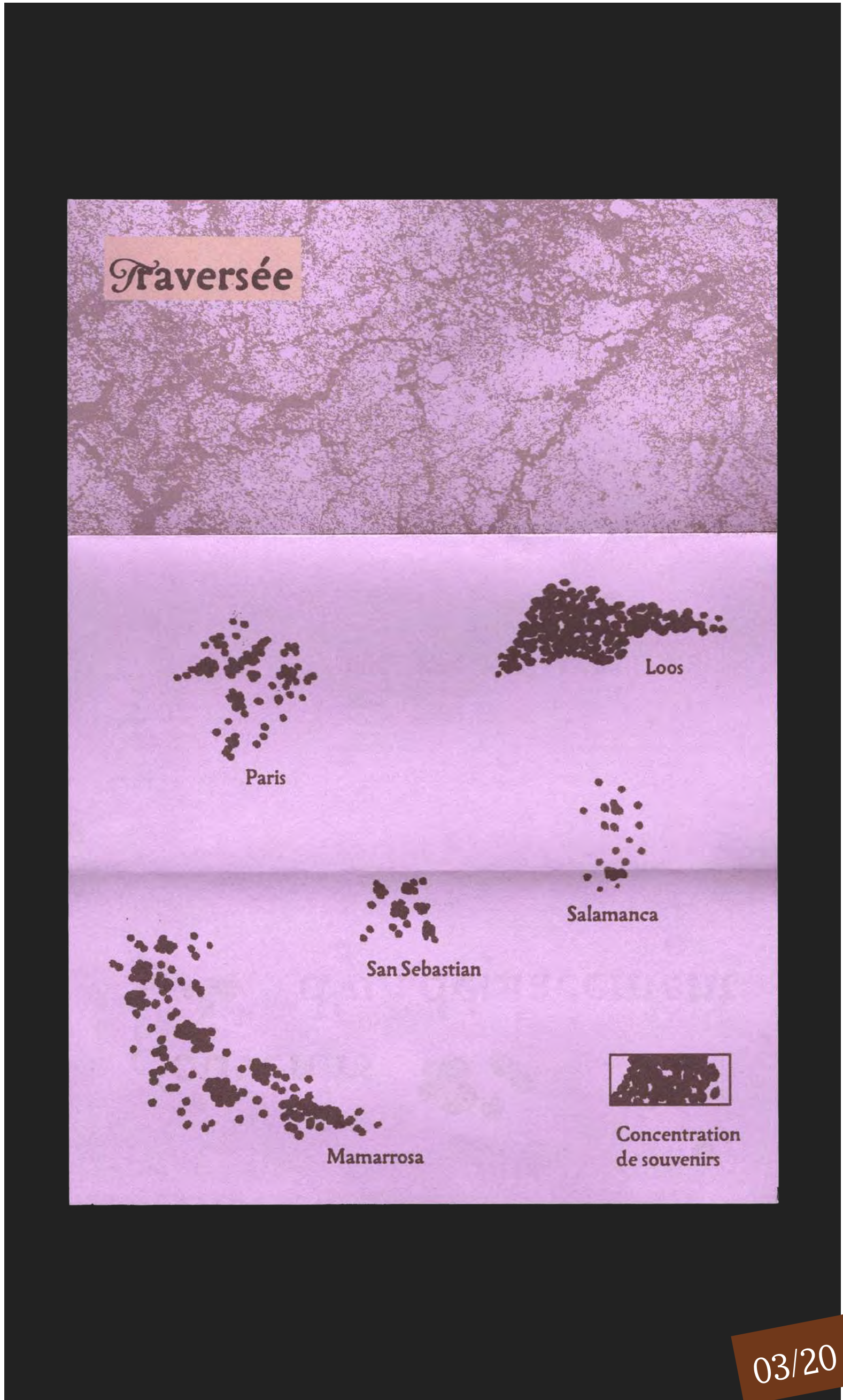
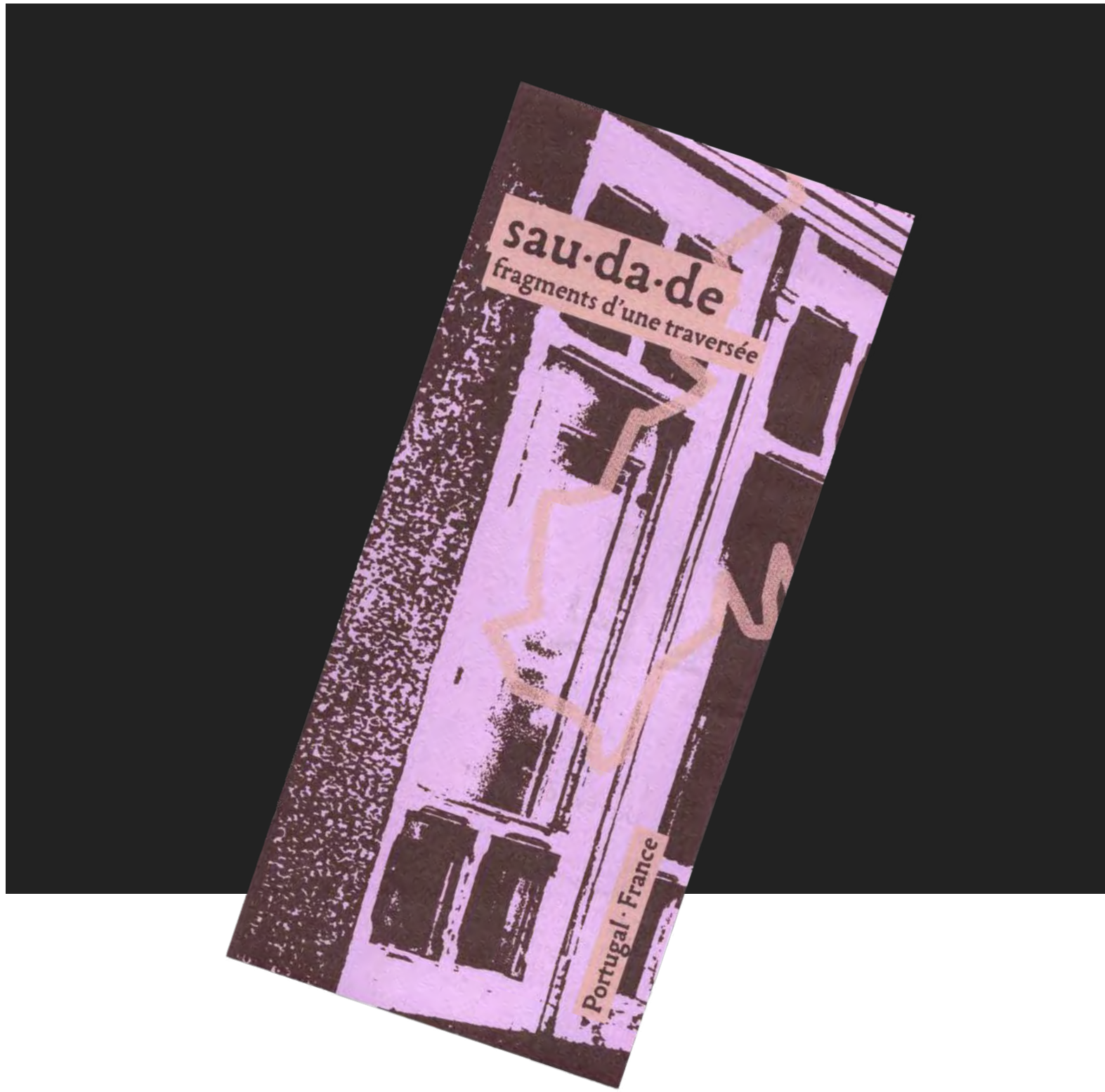


Bienvenue
sur mon portfolio !

Sommaire



01. Saudade	<i>édition</i>	3
02. Requiescat In Pace	<i>générique</i>	5
03. Brickbot	<i>risographie</i>	7
04. Mémoire	<i>site web et édition</i>	8
05. Guj'en ligne	<i>application mobile</i>	10
06. Salon de l'Animal	<i>affiche</i>	12
07. Code interactif	<i>JavaScript</i>	13
08. Mémoire gustative	<i>livret relié</i>	14
09. Langage des fruits	<i>jeu de cartes</i>	16
10. Noranim	<i>motion design</i>	17
11. Crackle meudon	<i>typographie</i>	18

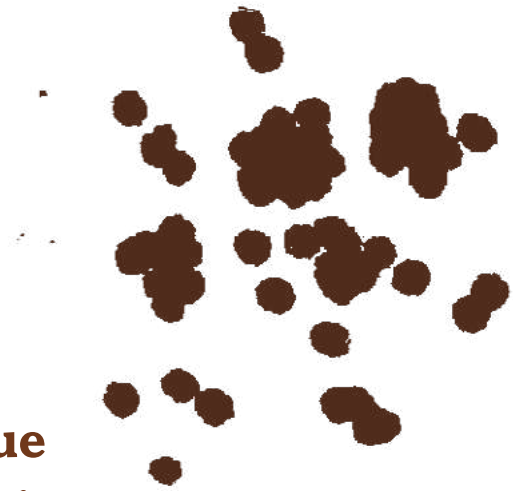


01. Saudade

projet personnel

À travers ce kit de voyage graphique, j'ai souhaité retranscrire l'expérience migratoire du Portugal vers la France. Ce projet m'a permis de matérialiser des témoignages intimes faisant face à l'épreuve du temps. J'ai donc travaillé à partir de photographies, d'archives personnelles, de l'écriture de mes grands-parents, puis je les ai traitées numériquement pour donner un effet d'effacement.

Kit de voyage graphique
Mise en page sur InDesign
9,9 cm x 21 cm
Impression sur papier couleur 80 g
Troisième année de DN MADe



Souvenirs d'un déplacement



sau·da·de
fragments d'une traversée

Absence présente

Saudade est un mot portugais, issu du latin solitas, « solitude ». Fernando Pessoa, poète portugais du début du XX^e siècle, écrivait : « A saudade é isto : a presença da ausência. ». Cette citation capture l'essence paradoxale de ce mot. La saudade est un sentiment profond, souvent décrit comme une mélancolie, un désir nostalgique pour quelque chose ou quelqu'un qui est absent.



Un rêve de retour

Entre les années 1960 et 1980, des centaines de milliers de Portugais ont quitté le pays, fuyant le régime autoritaire de l'État Nouveau, pour travailler dans l'industrie et le bâtiment en France. Depuis le district d'Aveiro, et certains villages comme Mamarrosa et Vagos, des familles ont traversé les frontières, emportant avec elles des souvenirs, et un lien profond avec leur terre natale.



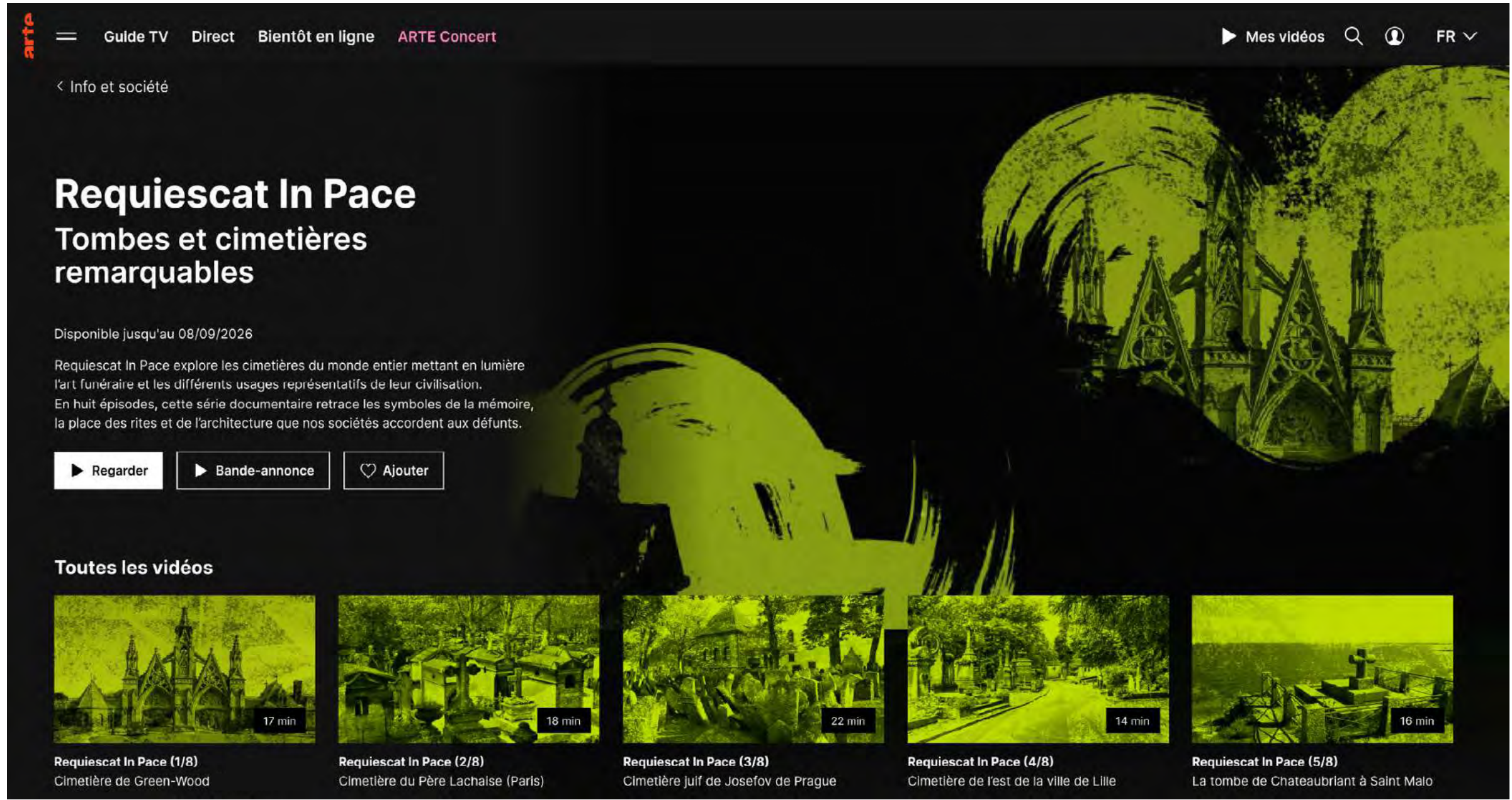
Traces d'une mémoire

Les retours, souvent limités à de courts voyages, ravivent cette saudade : la nostalgie douce-amère de ce qui a été laissé derrière soi et la mémoire vivante de la diaspora. Les objets graphiques présentés ici ne constituent pas un atlas, mais des traces des traces, matérialisant ces souvenirs et ces liens entre deux mondes. Chaque fragment raconte la persistance d'une culture migrante, un dialogue subtil entre le Portugal et la France.





voir le générique!



02. *Requiescat In Pace* 2024

Ce générique de websérie explore les rites funéraires des cimetières du monde entier. Pour refléter cette forme d'art qui accompagne les dépouilles, j'ai utilisé des photographies et des croquis pris au cimetière de l'Est à Lille. L'usage de la bichromie, la texture de pierre et de mousse dévoilent les rapports symboliques liés à la mort.

projet de cours

Générique ARTE

After Effects, Photoshop, Illustrator
1920x 1080 pixels
Deuxième année de DN MADE





REQUIESCAT in PACE

Tombes et cimetières remarquables



03. *Brickbot parpaing* 2025 projet professionnel

Réalisation d'une affiche pour explorer l'univers de Parpaing, un magasin de matériaux de réemploi installé à Roubaix. Après une visite immersive, j'ai imaginé la notice de montage d'un robot mêlant photographies et écriture personnelle. Le grain de l'impression en risographie, en bichromie bleu et rouge, donne un effet de papier vieilli.

Affiche en risographie
Photoshop, Illustrator
59,4 cm x 84,1 cm (A1)
Deuxième année de DN MADe

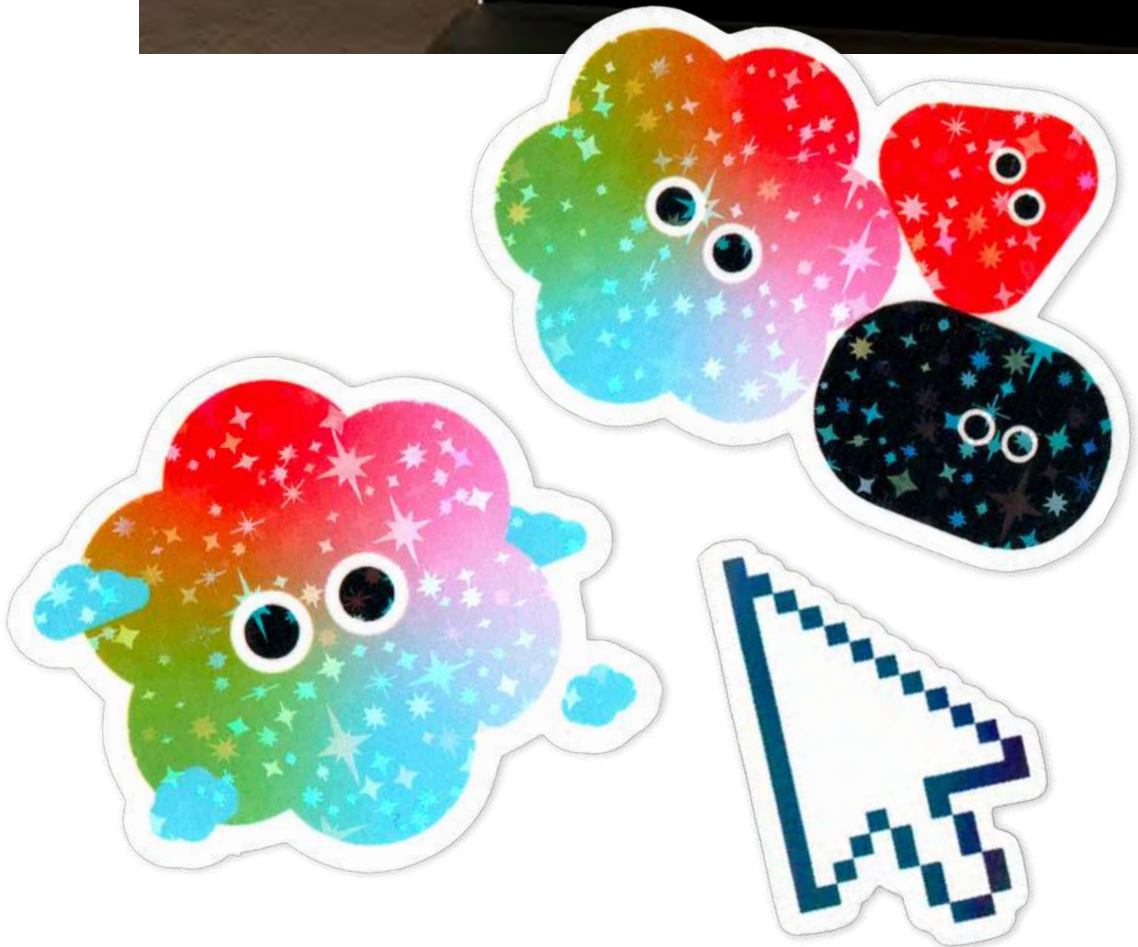
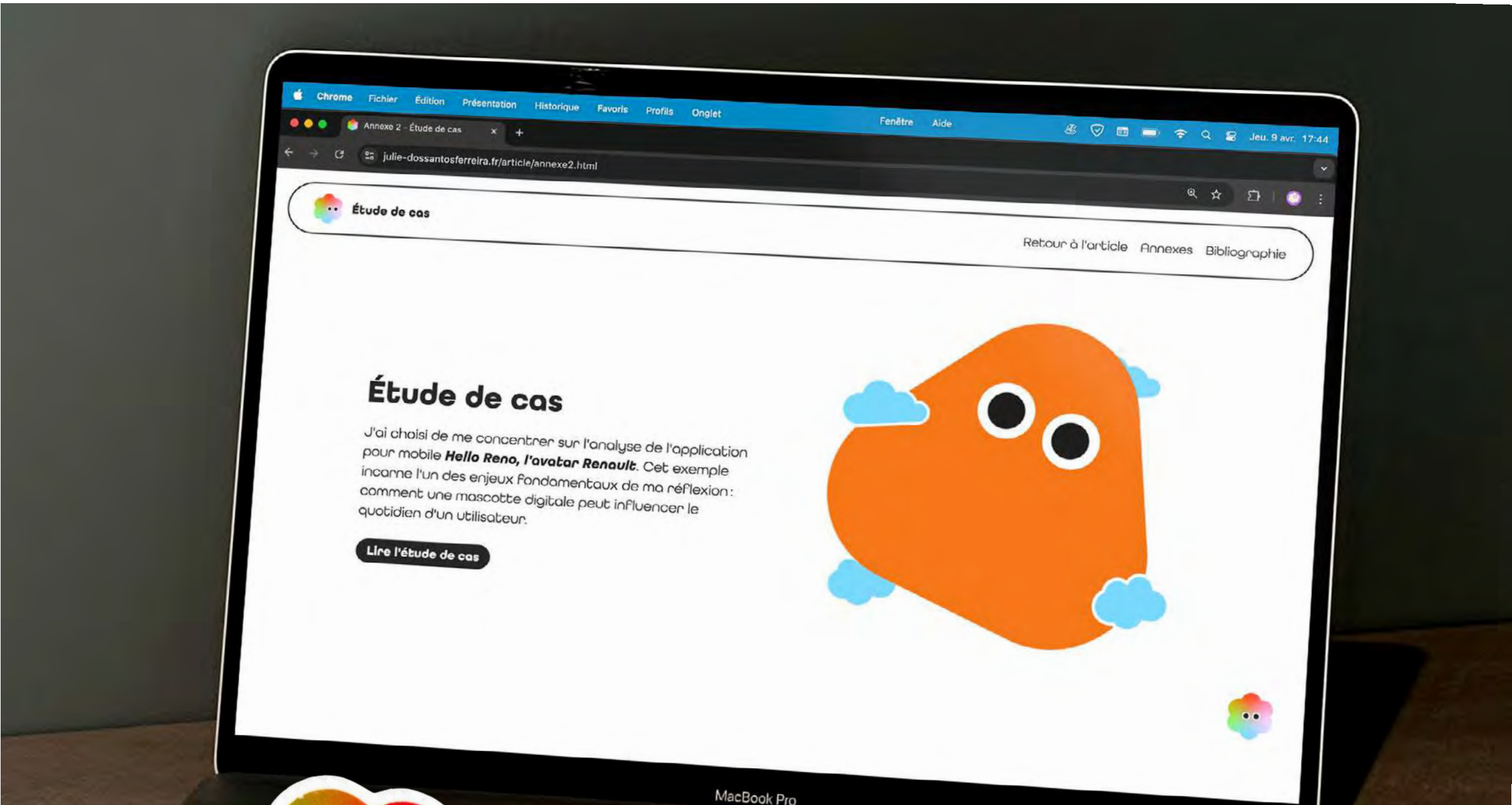
voir le site ici!

projet de cours

04. Article 2025/2026

Dans le cadre de mon mémoire de troisième année de DN MADe, je me suis intéressée aux mascottes digitales et à leur impact affectif sur les usagers. Sous une apparence ludique, ces personnages ont une réalité historique et ils sont un outil d'engagement et de manipulation graphique. Cet écrit a été édité sous la forme d'un site en ligne responsive et d'une pochette éditoriale.

Article de fin d'études
HTML, CSS, Illustrator
Desktop et mobile
Troisième année de DN MADe





Le 12 Février 2025, l'application d'apprentissage de langues **Duolingo** annonce sur les réseaux sociaux la mort de sa mascotte Duo. L'événement a provoqué une mobilisation virale. Devenu un incontournable de la plateforme, le hibou vert a inspiré l'intégralité de l'identité visuelle : de la typographie à l'interface graphique ludique. Pour la ressusciter, les utilisateurs ont dû réaliser un maximum de leçons via des notifications personnalisées. Loin d'être anodin, cet exemple illustre le rôle crucial que joue le design graphique dans la relation mascotte-client.

Néanmoins, sous le capital sympathie d'une mascotte se dessine une stratégie qui brouille les frontières entre **attachement** et **influence**. Cette ambivalence prend une nouvelle dimension avec la montée en puissance des technologies digitales depuis les années 2010.

Il convient donc de se demander **en quoi le graphisme numérique renforce le rôle des mascottes comme outil d'engagement et de manipulation affective.**

Pour ce faire, nous analyserons d'abord l'héritage émotionnel de la mascotte renforcé par l'opogée du numérique. Ensuite, nous verrons comment l'interactivité d'une mascotte agit comme un outil d'influence.



3.1 L'IMPACT DE L'ÉMERGENCE DES RÉSEAUX SOCIAUX

Une mascotte numérique possède la capacité d'être omniprésente. Effectivement, un client a dorénavant la possibilité de la rencontrer sur tous les supports numériques : les sites, les applications mobiles, les campagnes publicitaires et notamment les réseaux sociaux. Elle accompagne l'utilisateur et rend leur relation permanente.

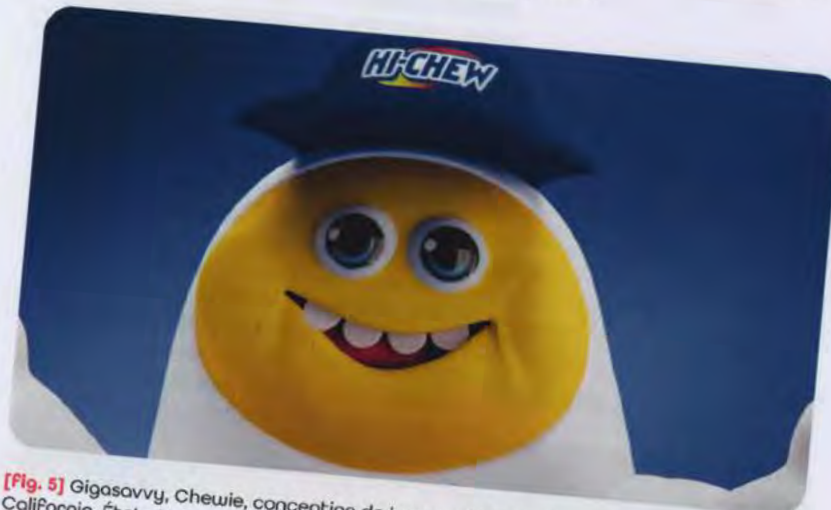
Dans son article « Mascottes et avatars virtuels à l'ère du numérique »¹⁷, **Tiphaine Guillermou**, rédactrice pour le site de l'agence de design graphique **Graphéine**, affirme que les mascottes en ligne « engagent aujourd'hui 3x plus leur audience que des humains ». Sur les réseaux sociaux, elles rendent les échanges plus mémorables et ne créent pas de scandale. Nous pouvons citer la marque de confiseries japonaise, **HI-CHEW**, qui fait intervenir régulièrement sur Instagram sa mascotte **Chewie** [Fig. 5], conçue par l'agence de création **Gigasavvy**. Pour étendre leur présence aux États-Unis, Chewie donne vie aux bonbons en prenant une apparence personnalisée.

¹⁷ - « Mascottes et avatars virtuels à l'ère du numérique », Graphéine, juillet 2024. [consultation le 09 septembre 2025]

Grâce à des formes arrondies, une silhouette généreuse et des couleurs saturées, elle véhicule un sentiment de tendresse. Déclinée sous plusieurs formats Instagram (icône de stories, posts et reels¹⁸), Chewie est incluse dans des contenus participatifs selon l'actualité.

Ainsi, on observe qu'une mascotte peut devenir une personnalité médiatique en agissant sur tous nos appareils afin de fidéliser son public.

¹⁸ - Format de vidéo lancé par le réseau social Instagram en 2020. Similaires aux publications, ils permettent d'enregistrer des clips vidéo jusqu'à 20 minutes, en ajoutant du son et des effets.



[Fig. 5] Gigasavvy, Chewie, conception de la mascotte pour la marque HI-CHEW, 2024, Californie, États-Unis.



voir le prototype !

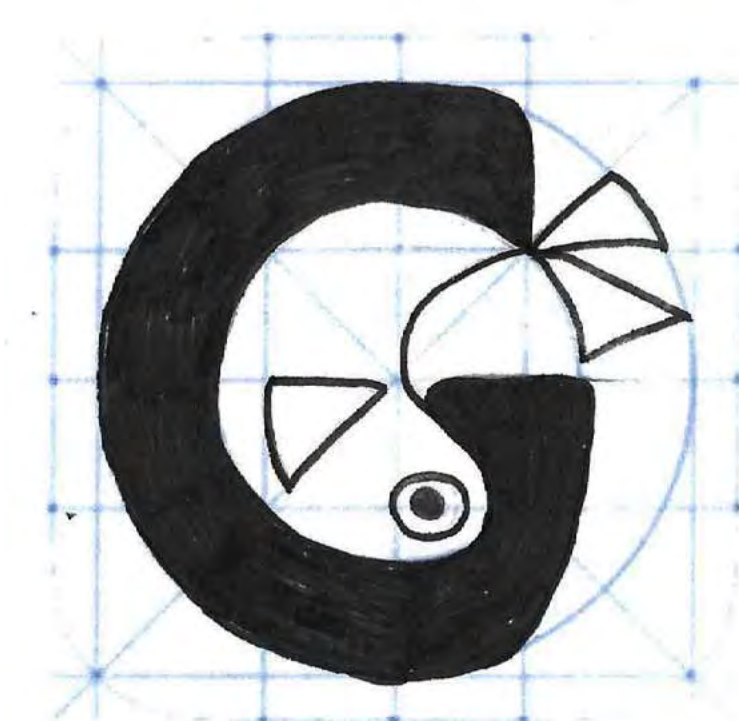


05. *Guj'en ligne* 2024

projet de cours

Guj'en ligne est une application mobile conçue pour découvrir le patrimoine artisanal de la ville de Gujan-Mestras. Le storytelling et le personnage du onboarding accompagnent l'utilisateur de manière ludique dans sa découverte. Le contraste des complémentaires ainsi que l'aspect irrégulier des pictogrammes, travaillés à la linogravure, reflètent les savoir-faire du village.

Application mobile
Linogravure, Adobe XD, Illustrator
Format mobile
Deuxième année de DN MADe



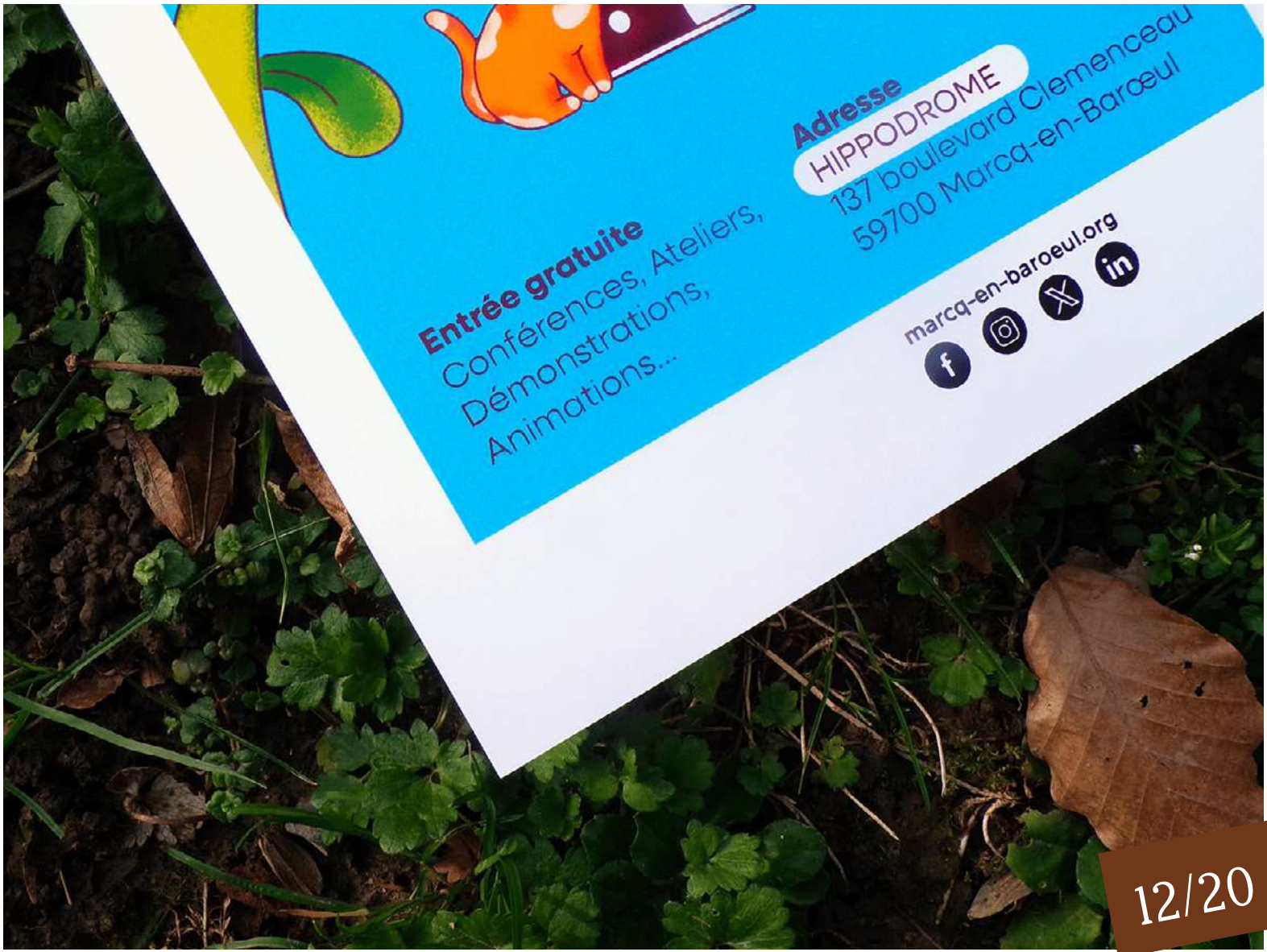


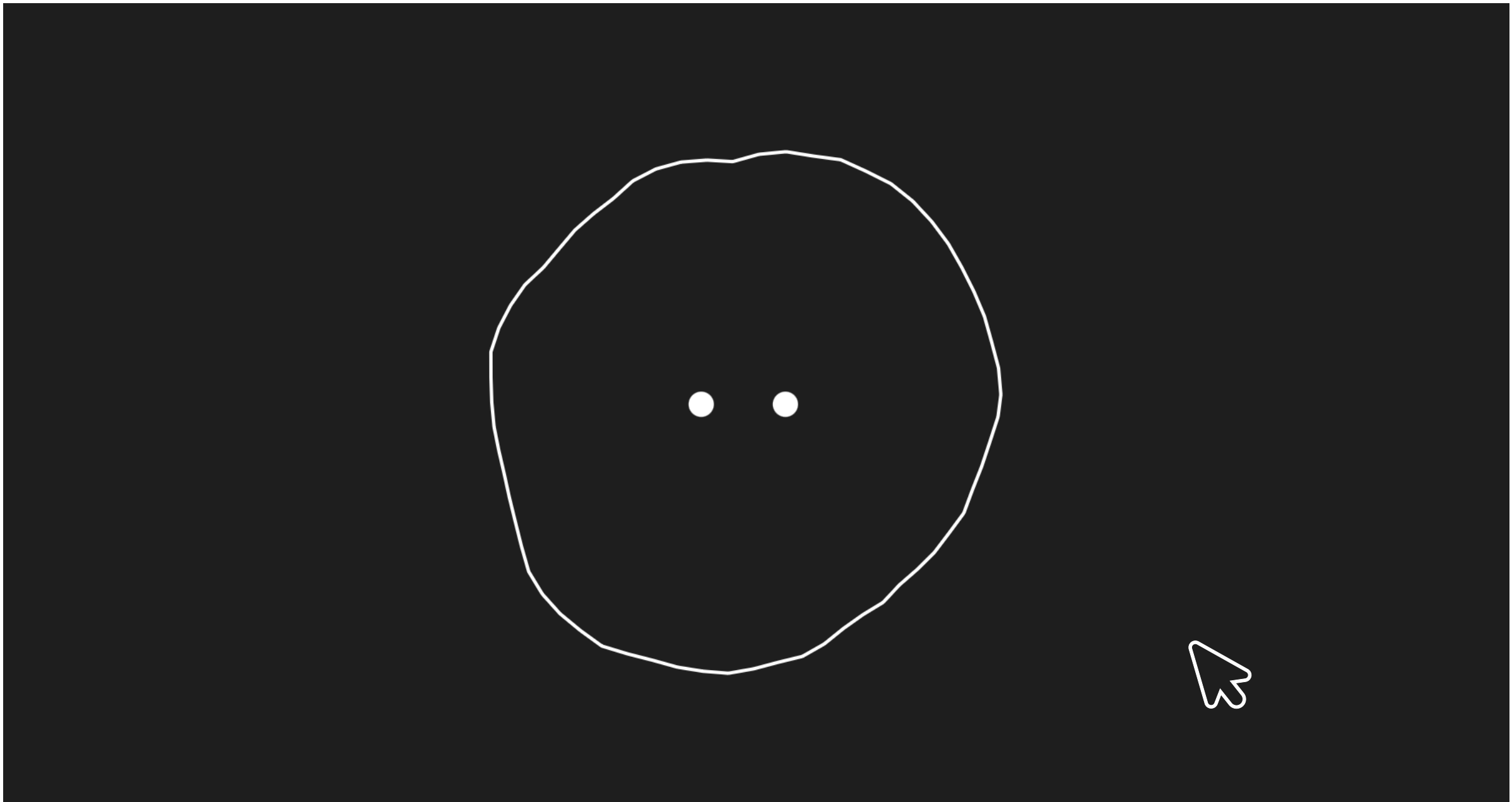
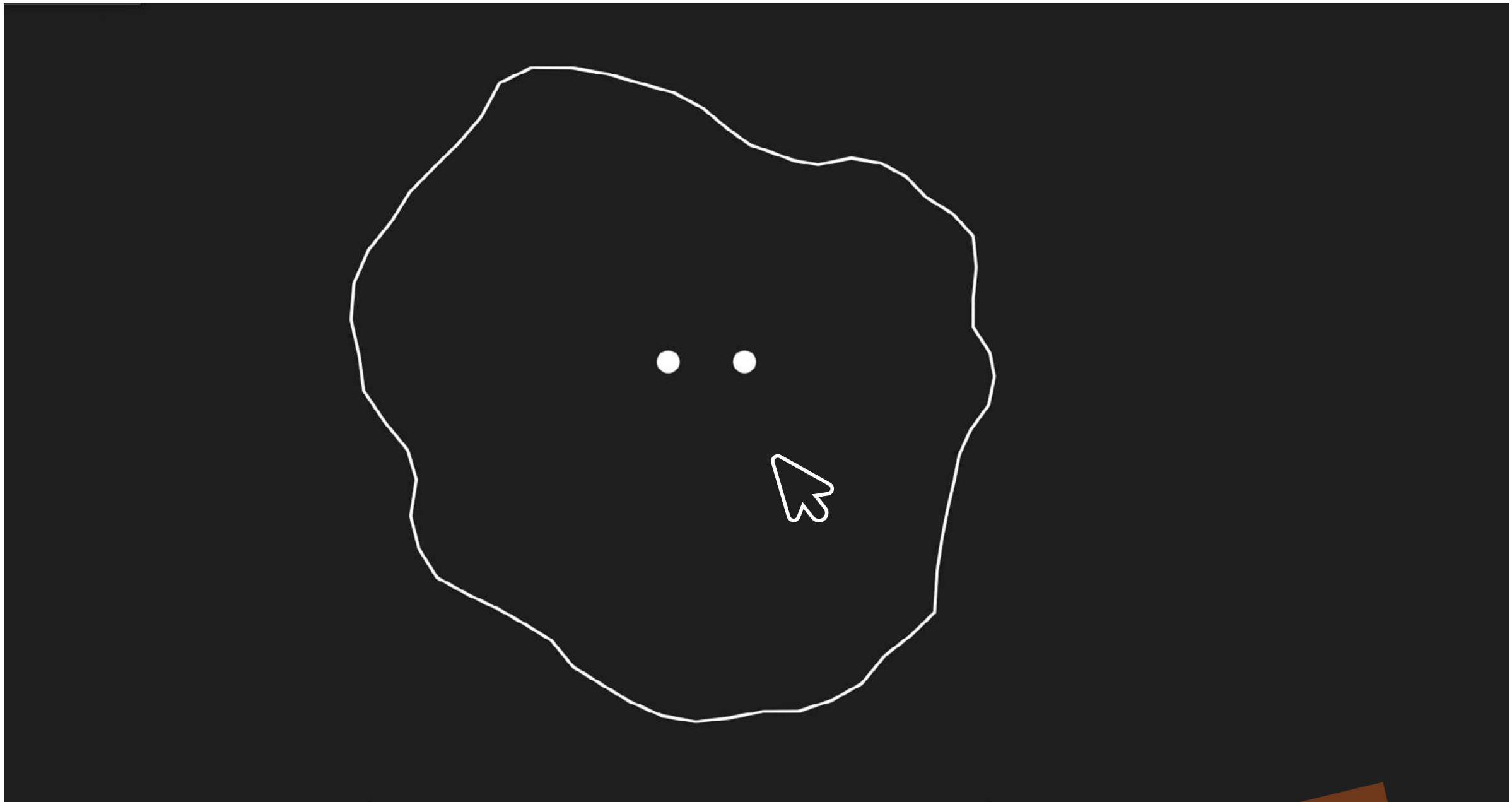


06. *Salon de l'Animal* 2025

Durant un stage au service communication de la ville de Marcq-en-Barœul, j'ai réalisé l'identité graphique du *Salon de l'Animal en Ville* 2025. Cet événement a été communiqué dans la MEL afin de sensibiliser les citoyens au bien-être animal. La palette chromatique saturée ainsi que les illustrations texturées donnent un effet chaleureux et un accès abordable pour tous.

Affiche et identité visuelle
Procreate, InDesign, Illustrator
29,7 cm x 42 cm
Photographie personnelle





voir l'animation

projet personnel

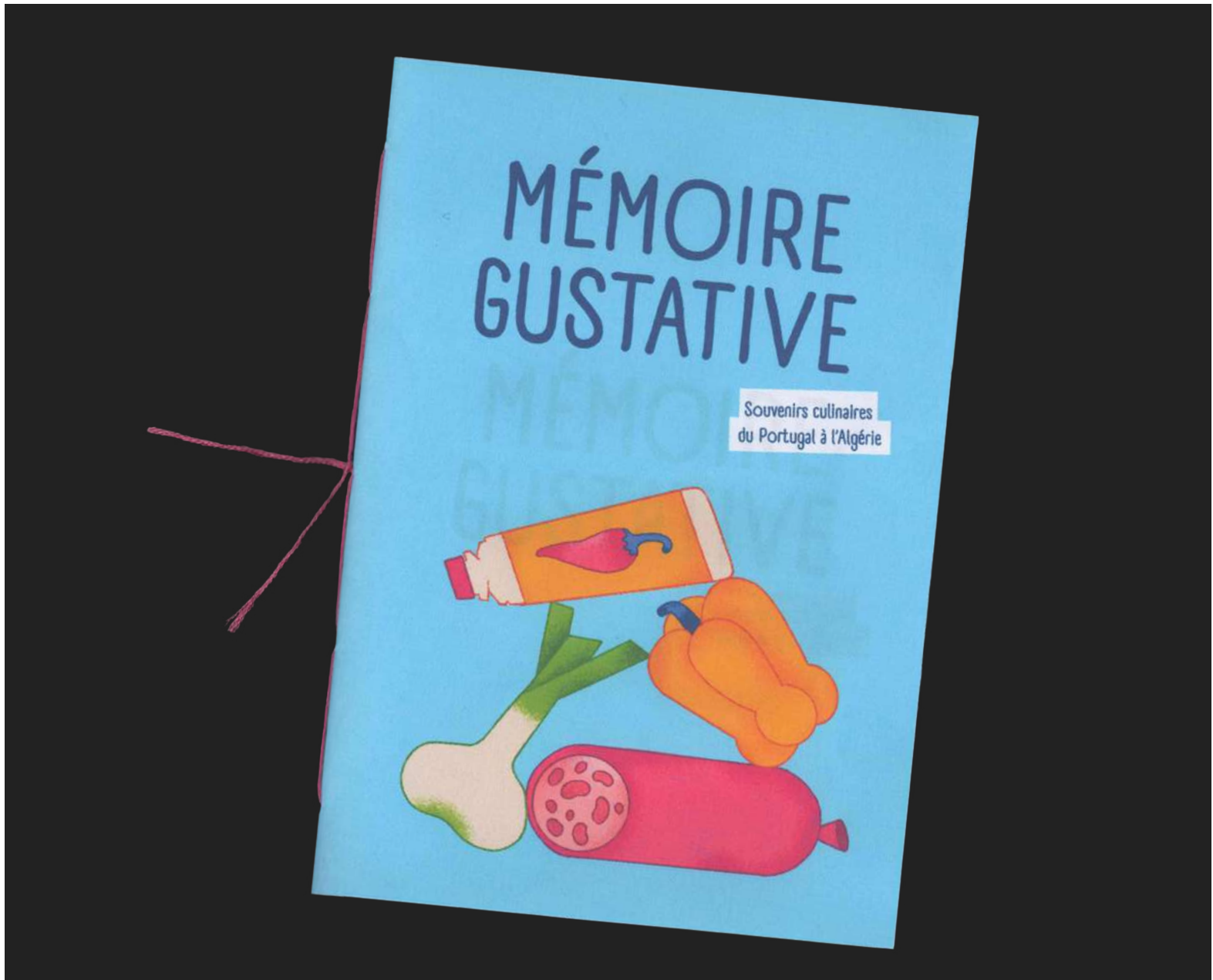
07. Code interactif 2026

Expérimentations graphiques par le biais d'outils programmés et du codage pour mon projet de fin d'études. Cette expérience explore la manière dont l'anxiété peut être représentée visuellement, par des tremblements et des hésitations. En fonction du positionnement du curseur de la souris, la ligne s'agite et s'étend.

Expérimentations numériques
JavaScript, p5.js
Troisième année de DN MADe

sketch.js Saved: 1 minute ago

```
1 let t = 0;
2
3 function setup() {
4   createCanvas(windowWidth, windowHeight);
5   noFill();
6 }
7
8 function draw() {
9   background(30);
10
11   let d = dist(mouseX, mouseY, width / 2, height / 2);
12   let intensity = map(d, 0, 1000, 0, 1);
13
14   translate(width / 2, height / 2);
15
16   stroke(255);
17   strokeWeight(2);
18
19   let r = 120 + n * intensity * 10;
20   vertex(r * cos(a), r * sin(a));
21   endShape(CLOSE);
22
23   let eyeOffset = 25;
24   let eyeSize = 15;
25
26   let lookX = map(mouseX - width / 2, -width / 2, width / 2, -6, 6);
27   let lookY = map(mouseY - height / 2, -height / 2, height / 2, -6, 6);
28
29   fill(255);
30   noStroke();
31
32   ellipse(-eyeOffset + lookX, -10 + lookY, eyeSize, eyeSize);
33   ellipse(eyeOffset + lookX, -10 + lookY, eyeSize, eyeSize);
34
35   noFill();
36
37
38
39
40
41
42
43
44
```



projet personnel

08. Mémoire gustative 2026

Dans cette micro-édition, j'aborde l'impact de la transmission culinaire comme récit intime d'une culture. La mise en page épurée des recettes et la typographie sans serif géométrique contrastent avec les ingrédients illustrés. La texture irrégulière des illustrations apporte de la vivacité et un aspect personnel.



Carnet relié au fil
Procreate, InDesign
14,8 cm x 21 cm
Troisième année de DN MADe





Bacalhau à Gomes de Sá

Ingrédients

- 4 personnes
- 4 oignons
- 2 gousses d'ail
- 1 bouquet persil
- 10 cl huile d'olive
- 1 bocal olives noires
- 1 c.c poivre & sel
- 800g morue
- 1kg patates
- 2 œufs durs

Dessalage

Mettre la morue à dessaler la veille dans de l'eau fraîche (à faire plusieurs fois).

Accompagnement

Laver les pommes de terre, les cuire 20 min à l'eau bouillante salée. Les égoutter, les peler, et les couper en rondelles.

Préparation de la morue

Rincer la morue, mettre les morceaux dans une casserole, couvrir d'eau froide, porter à ébullition, puis réduire le feu. Laisser la morue 20 min dans l'eau frémissante. Peler et émincer l'ail et les oignons, faire revenir à la poêle 5 min dans 2 cuillères d'huile, remuer.

Assemblage du gratin

Préchauffer le four à 180°C. Huiler un plat à four, y disposer en alternant, couches de pomme de terre, d'ail, d'oignons et de morue, arroser le plat avec le reste huile. Faire cuire 20 min au four.

Décoration

Sortir le plat, décorer avec des rondelles d'œufs durs, olives noires et persil ciselé.



Bolo Rei brioche des rois

Ingrédients

- 10 personnes
- 750g farine
- 150g sucre
- 30g levure
- 150g beurre
- 4 œufs
- 1 orange
- 1 citron
- 150g fruits secs
- 150g fruits confits
- 1 c.s gelée de fruits
- 10 cl vin de Porto

Crémage

Battre le beurre avec le sucre jusqu'à obtenir un mélange crémeux et ajouter les jaunes en continuant de battre.

Préparation de la pâte

Incorporer le mélange farine et levure puis le reste des ingrédients en terminant par les fruits confits (en garder quelques-uns de côté). Enfin, incorporer délicatement les blancs en neige.

Dorure et décoration

Avant d'enfourner, badigeonner la ou les couronnes avec le jaune d'œuf battu avec un peu de lait et disposer dessus les fruits confits.

Cuisson

Mettre le mélange dans un moule en forme de couronne beurré et fariné et mettre à four moyen pendant environ une heure.

Glaçage

Une fois le Bolo Rei cuit, badigeonner l'ensemble avec de la gelée diluée avec un peu d'eau chaude et saupoudrer de sucre glace.



projet personnel

09. Langage des fruits 2026

Ce jeu de cartes permet de découvrir les mythes, les traditions et les significations cachés des fruits. Déguster un fruit est un geste universel qui remonte à des coutumes anciennes ayant façonné notre histoire. À travers des teintes attrayantes, des formes et une typographie géométrique, ce jeu s'adresse aux amateurs d'histoire et de jeux créatifs.

Jeu de cartes
Procreate, InDesign
6,3 cm x 8,8 cm
Impression sur papier 300 g
Troisième année de DN MADe





voir l'animation



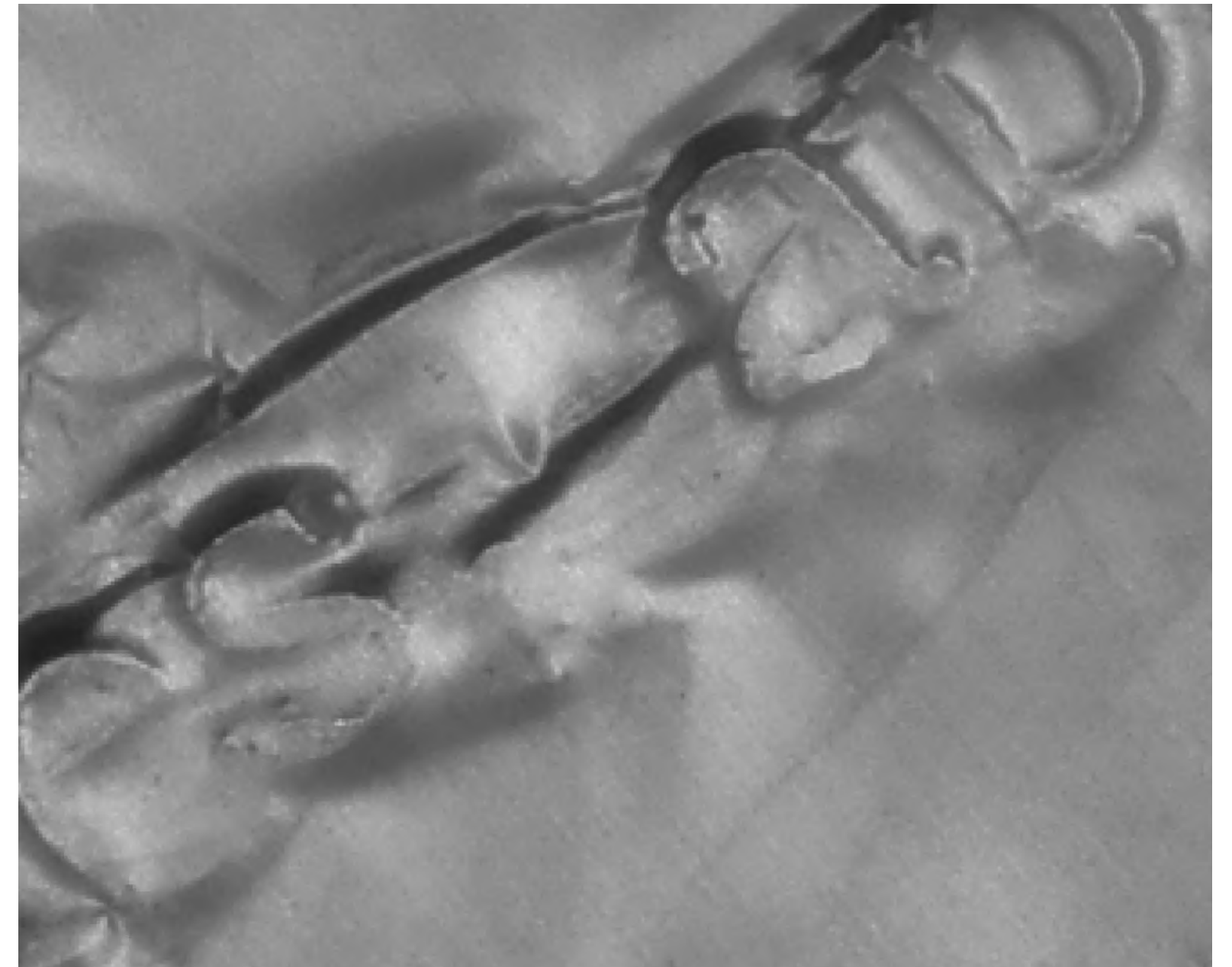
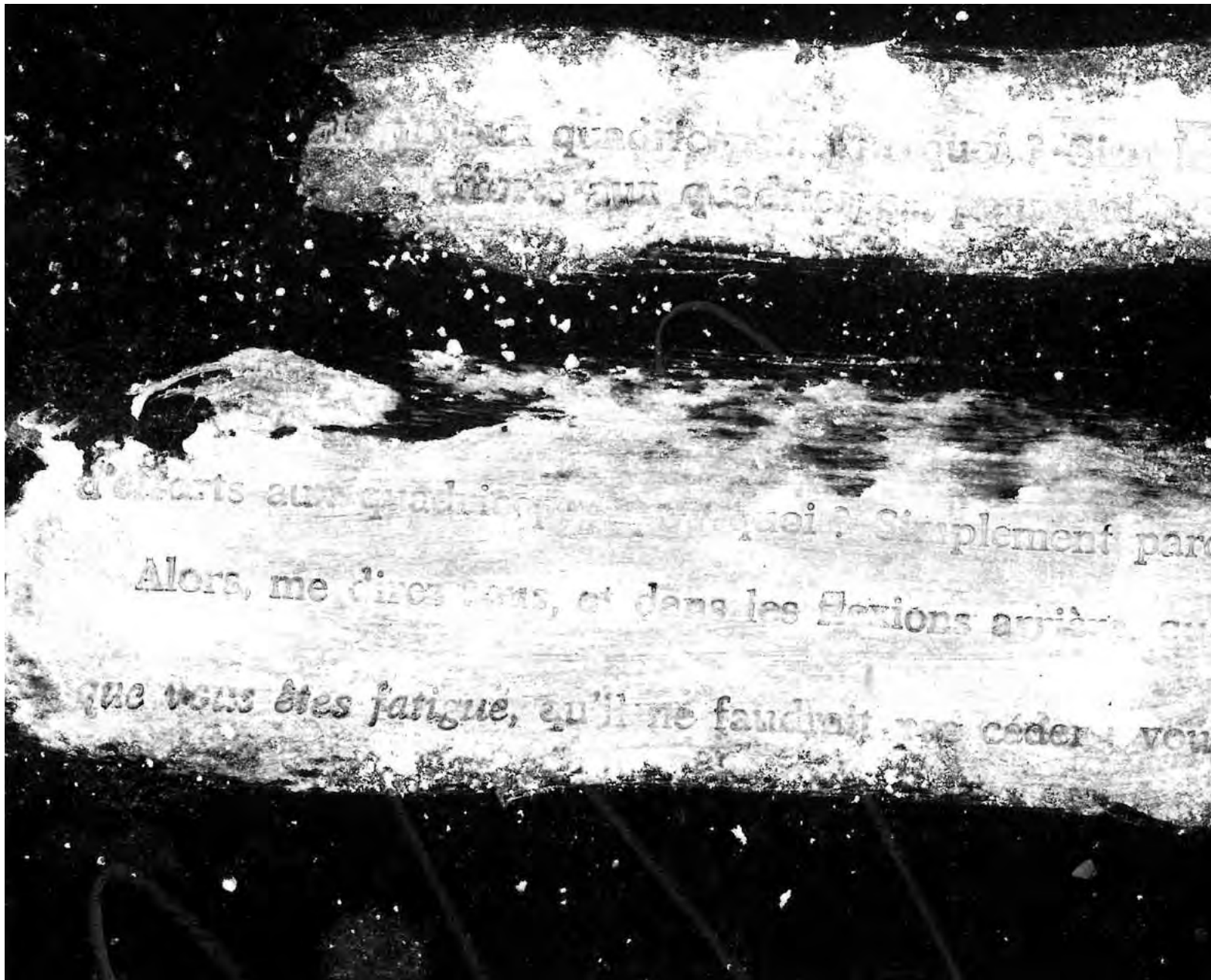
projet professionnel

10. *Noranim* 2025

Le projet d'identité visuelle pour le Forum Écoles Studios 2025 s'articule autour d'un dialogue entre univers 2D et 3D. Des objets emblématiques de l'animation, photographiés puis traités graphiquement avec des couleurs vives sont animés autour d'une typographie lisible. L'animation en stop motion et en papier découpé apporte à la fois un aspect numérique et tangible.

Identité Forum Écoles & Studios
Illustrator, Photoshop, After Effects
1080 x 1080 pixels
Troisième année de DN MADe





11. Crackle meudon 2024

Proposé par l'enseignant-chercheur diplômé de L'ANRT, Pierre Fournier, ce workshop explorait l'impression sans encre à partir d'une ligne de caractères issue d'une linotype. J'ai utilisé de nombreuses méthodes comme le blanc de Meudon, le charbon de bois ou encore l'aluminium. Ces expérimentations typographiques offrent une interprétation déstructurée et tranchante.

Typographie
Blanc de Meudon, aluminium,
colle chaude, charbon de bois
Deuxième année de DN MADE





Dos Santos Ferreira Julie
julie7.dossantos@gmail.com
06.13.15.48.27



Merci
d'avoir regardé !