

# PORTFOLIO

2025



Salomé Lorandeau

Designer interactif, de service et graphique



## INTERACTIVITÉ

Elle tisse les liens entre l'expérience vécue, le projet imaginé, les acteurs engagés et les utilisateurs intéressés.

L'interactivité éveille nos émotions et nous offre à tous l'opportunité de se placer au cœur de l'action.

## INCLUSIVITÉ

Un de mes objectifs est de mettre l'inclusivité au centre de ma démarche en commençant par les enfants qui sont les adultes de demain.

Elle ouvre, égalise, et permet de s'adapter à chacun.

## PÉDAGOGIE

Savoir s'adapter au public face à soi est nécessaire pour rendre une idée accessible. La pédagogie donne du sens aux apprentissages en rendant un contenu complexe plus attrayant et captivant.

Elle facilite, simplifie, transmet et éduque.

## ACCESSIBILITÉ

Pourquoi tout le monde ne pourrait pas avoir accès aux mêmes connaissances ?

Je souhaite la favoriser et mettre la question d'accessibilité au cœur de mes projets.

# & DE SERVICE

Ex-Vitro p.4-6

Spécimen p.7-9

Namini p.10-12

Parages p.13-14

Claé p.15-16

Pandore p.17-18

Cacao p.19-20

Mémoire p.21-22

Aamo p.23-24

Fresque p.25-26

# EX-VITRO

Dispositif interactif pour le Musée Suisse du Jeu  
Muséomix - Édition Suisse 2024



## Comment jouer à un jeu placé sous vitrine ?

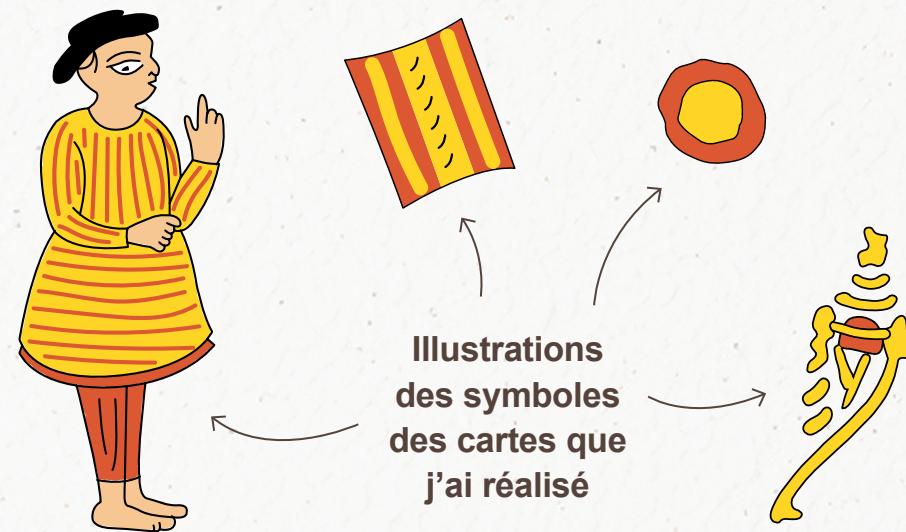
Cette magie peut opérer grâce au dispositif interactif pédagogique "Ex-Ganjifa" conçu par notre groupe, les "Ex-Vitro".

Venez découvrir le jeu de cartes Moghul Ganjifa en jouant contre la vitrine sans jamais toucher ce qu'elle contient à l'intérieur : il vous suffit de mettre le casque audio et vous laissez guider par la voix de la vitrine en la défiant.

À vous de jouer !

*Note : Muséomix est un marathon créatif de 3 jours dans les musées rassemblant différents métiers afin de développer de nouvelles formes de médiations.*





**Vitrine** : « Je joue le 1 de serviteur, et toi que joues-tu ? »

**Utilisateur** : *qui place sa carte 2 de serviteurs sur le cercle au centre de la console.*

**Vitrine** : « Bravo ! Le 2 de serviteur est plus fort que le 1, tu remportes cette manche »



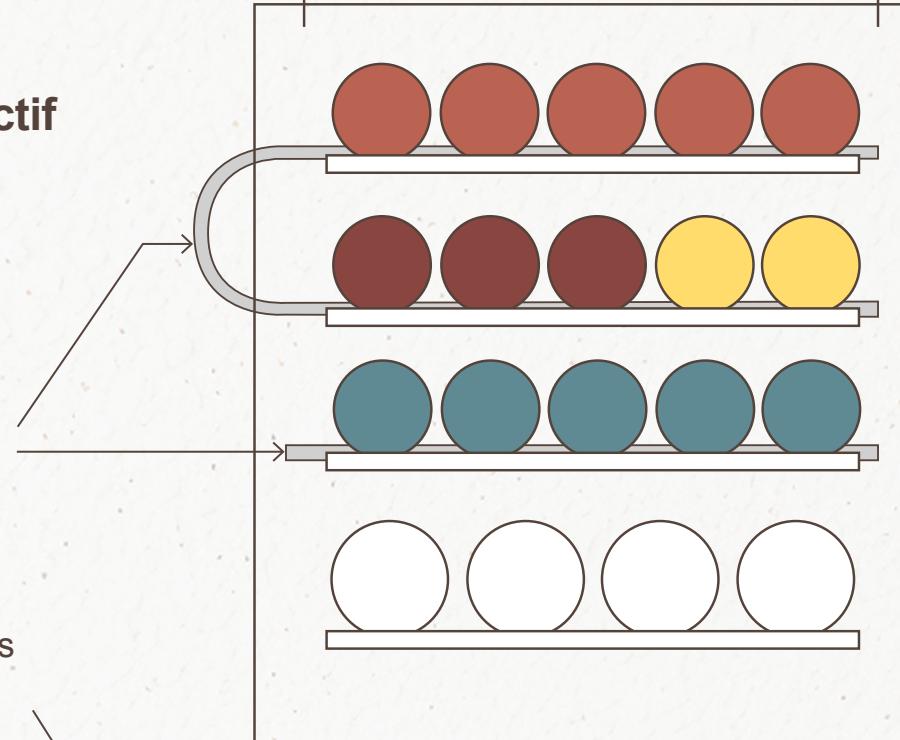
# Prototype du dispositif interactif Ex-Ganjifa

Leds qui éclairent la carte que joue la vitrine

Console en bois contenant la webcam et l'ordinateur

Emplacement pour poser les cartes à jouer

Webcam permettant la reconnaissance des cartes que le visiteur joue



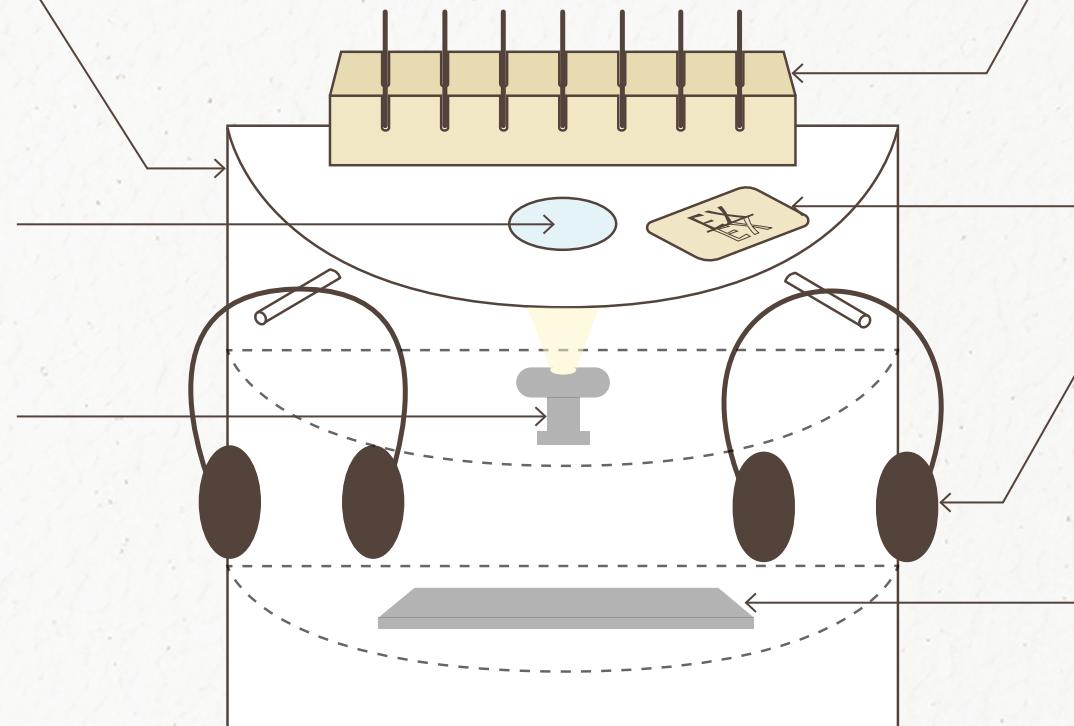
Vitrine du jeu de cartes «Ganjifa»

Boîte contenant les 7 cartes de jeux pour le visiteur

Carte à placer sur le cercle au centre permettant de débuter une partie

Casque audio

Ordinateur relié à la Webcam et à Arduino (allumant les leds)



# SPÉCIMEN

Design social et territorial



La ville de Troyes témoigne d'une fracture sociale dans/hors du «bouchon de champagne».

Comment créer un pont entre ces deux environnements et comment créer du lien entre les habitants du centre et de la périphérie de Troyes ?

SPECIMEN propose de promouvoir les grands espaces verts de la périphérie en prélevant des « échantillons » de ces derniers en les apportant en centre-ville. Ainsi, les citadins découvriront de manière interactive des espaces leur donnant l'occasion de sortir du centre et de se ressourcer autrement.



Échantillon du parc des Moulins à mettre dans le centre-ville





Place de la Libération, Troyes



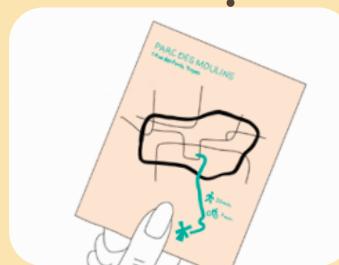
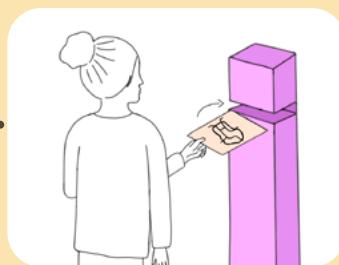
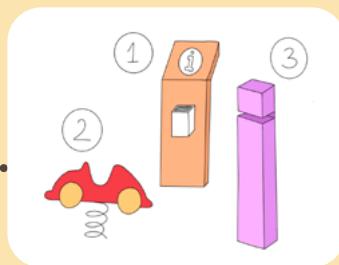
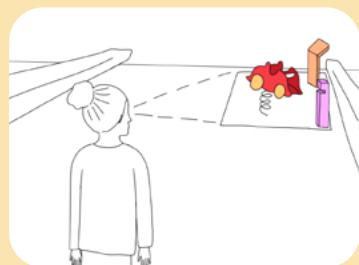
Échantillon du Parc Fouchy



Échantillon du Parc des Moulins



Échantillon du Parc Henry Terré



**Une fois arrivé au panneau d'information :**

**1-** Si c'est la première fois que vous vous rendez dans un des 3 échantillons de parcs, prenez un flyer vierge

**2-** Tamponnez-le dans la borne rose afin de connaître le parcours le plus simple pour s'y rendre tout en évitant de prendre la voiture.

# NAMINI



Boîte à projection interactive  
Projet de diplôme de 5ème année



**Raconter des histoires et créer des moments de complicité par l'interaction via les signes pour les bébés.**

Ces signes, tirés de la langue des signes française, correspondent à une méthode de communication transitoire permettant aux bébés de s'exprimer avant l'arrivée du langage oral de sa langue d'origine.

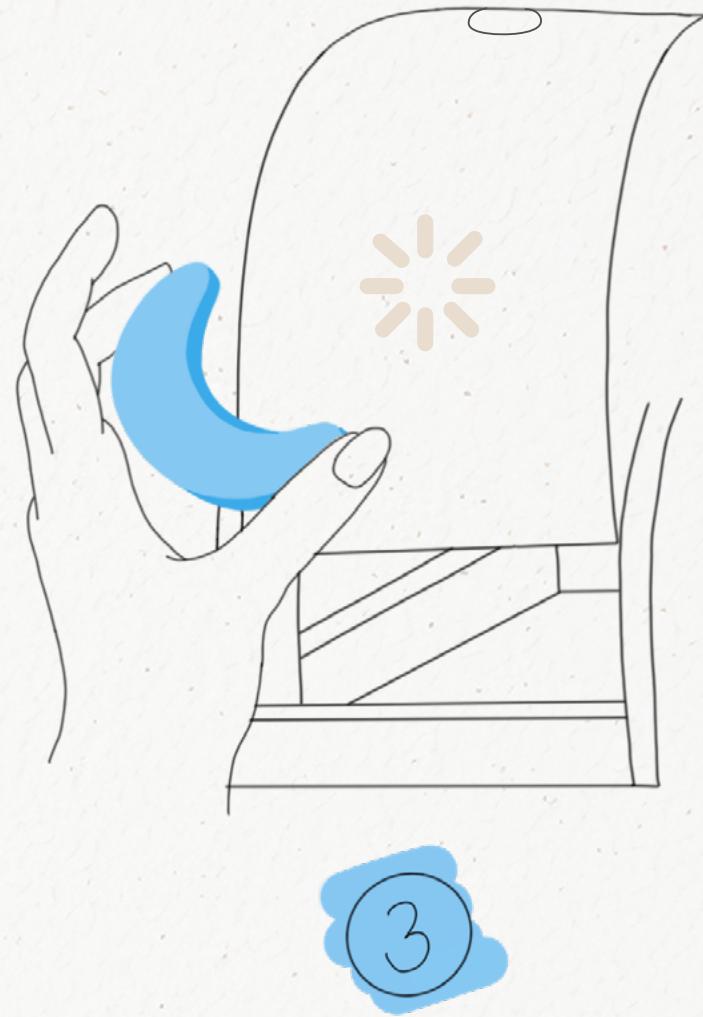
Voici donc NAMINI, ma boîte à signes combinant animation, projection, son et interaction.

**Passez une des formes colorées de votre choix sur le scan situé sur le dessus de la boîte à projection et laissez-vous porter par la magie de l'animation vous permettant de découvrir la poésie des signes pour bébé.**

*Projet exposé à la French Design à Paris en avril 2024* ⚡







12

# PARAGES

Dispositif interactif mobile

Projet de diplôme de 3<sup>ème</sup> année



**Comment éveiller la curiosité  
de l'enfant sur une alimentation  
saine et locale ?**

Pour ce projet, je souhaitais éveiller la curiosité des enfants sur leur alimentation par les sens et les sensibiliser sur les légumes locaux que j'ai retroussé via un dispositif interactif intitulé «Parages».

Ce paravent est support de six puzzles à constituer faits de caractéristiques portant sur les légumes locaux.



# PÔRÔGES

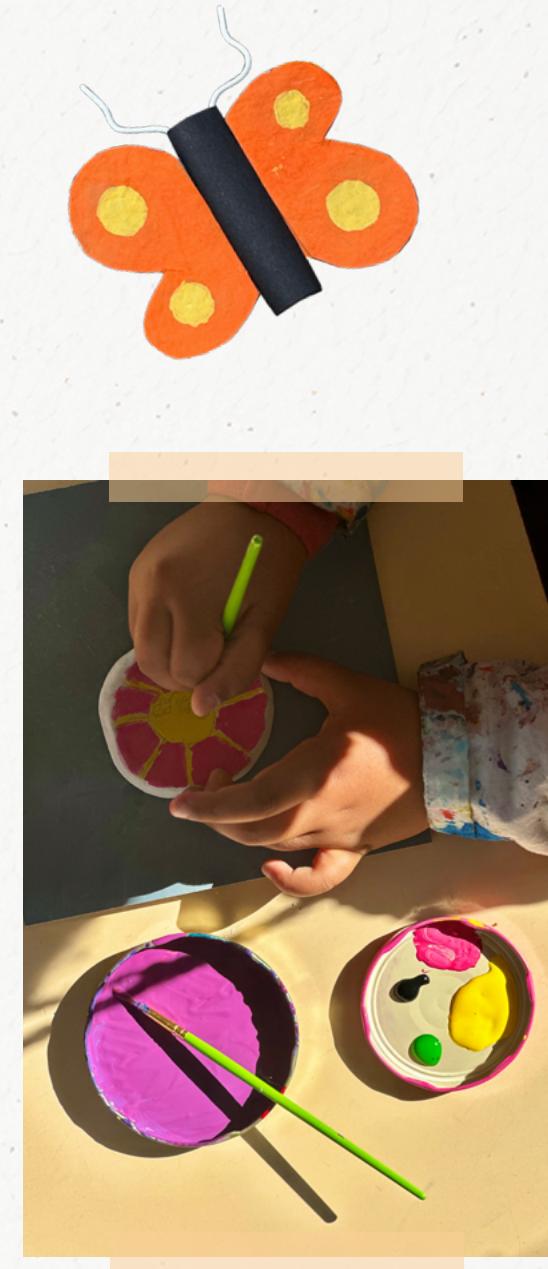
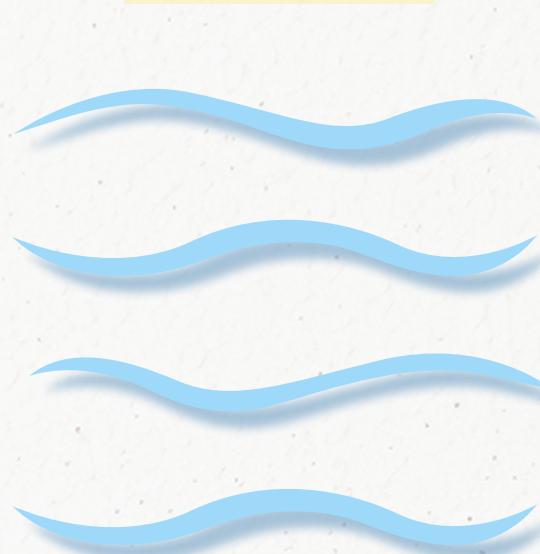
SALADE	
	<p>Légume-Feuille</p>
<p>Les laitues : De Mai à Octobre</p> <p>Les Chichorées : D'Octobre à Février</p> <p>Les petites Salades : D'Octobre à Avril</p>	
<p>Me raconte pas des salades !</p>	
<p>Les Astéracées sont des plantes herbacées, des arbustes avec des fleurs serrées les unes contre les autres</p>	

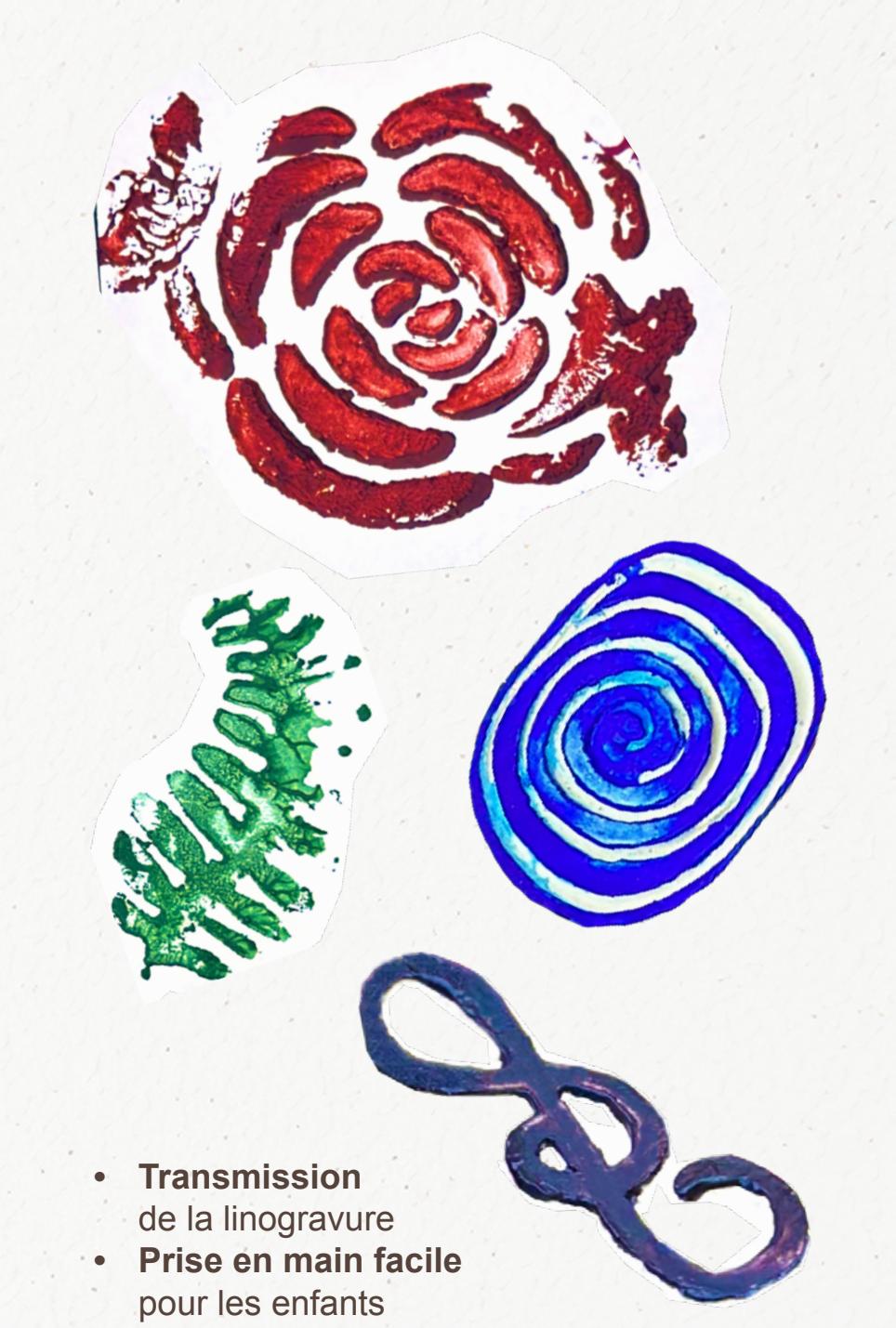
# CLAE

Ateliers créatifs



En tant qu'animatrice et designer graphique à l'École Nouvelle d'Antony, je conçois et anime différents ateliers créatifs comme du stop-motion, de la linogravure, de la sérigraphie ou encore de la céramique en valorisant la démarche et le processus de création.





- **Transmission**  
de la linogravure
- **Prise en main facile**  
pour les enfants
- **Accès à moindre coût**

# PANDORE

Livre-objet - cocréation avec Noémie Biboué



## Une boîte à histoire mécanique ?

D'après ce poème sur la boîte de Pandore datant de 1802, nous avons conçu ce livre-objet afin de donner une nouvelle lecture du mythe en alliant mise en page et illustrations au cœur d'un objet interactif et poétique.

Tournez la manivelle et laissez-vous porter par le mythe de Pandore au fil de ce parchemin illustré de 8 mètres de long.



*Cliquez ici  
pour découvrir son  
histoire animée*





# CACAO

Stop-Motion - cocréation avec Marine Gadler



À partir des packagings de trois tablettes iconiques de la marque Jeffe de Bruges, nous avons réalisé trois vidéos attrayantes en stop-motion qui prolongent leurs univers dans des animations singulières en papier découpé.



salome\_desiign

*cliquez ici*



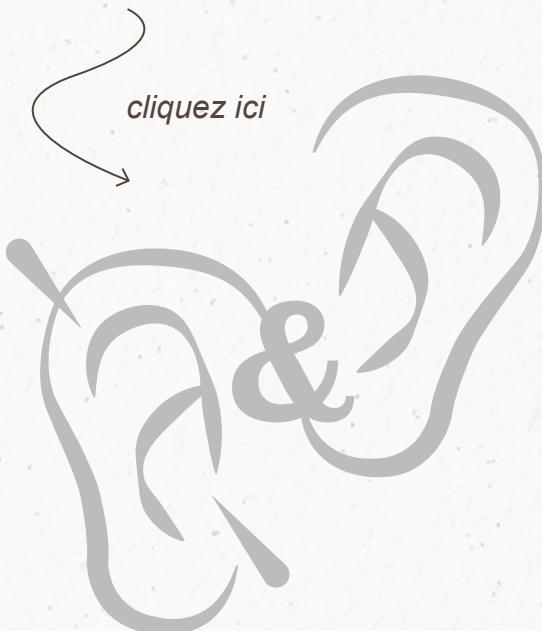
# MÉMOIRE

Mémoire de 5<sup>ème</sup> année



Comment développer  
la communication  
entre entendants et  
malentendants ?

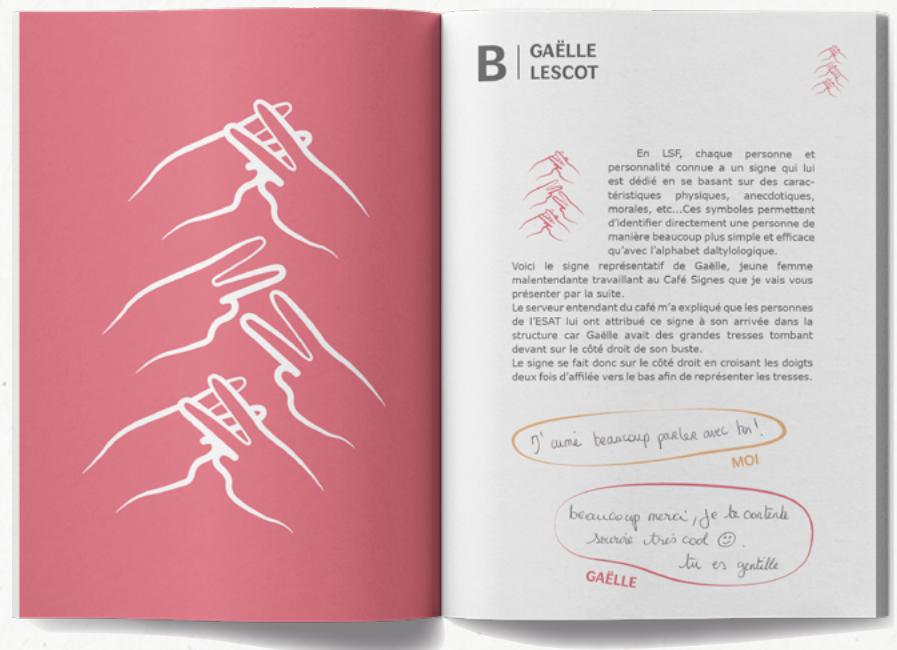
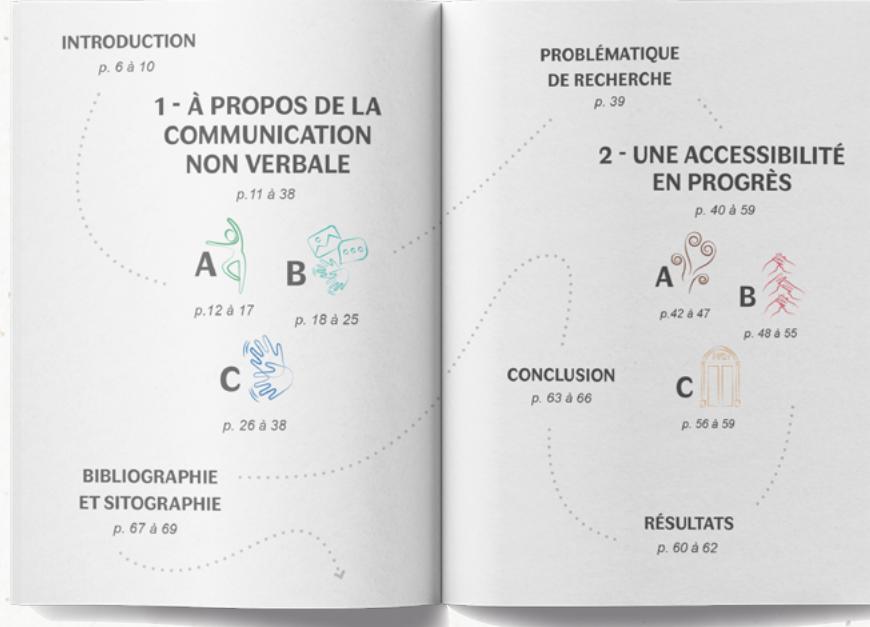
État de l'art, questionnements,  
témoignages et résultats sont  
mêlés dans ce petit guide  
silencieux accessible à tous...



SENSIBILITÉ

MOUVEMENT

ACCESSIBILITÉ



SONS  
ADAPTATION  
INCLUSION



INCLUSION      GESTUELLE      INGÉNIOSITÉ

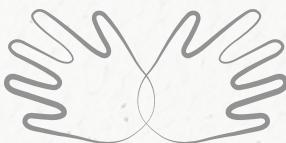
DIFFÉRENCE      SENSIBILITÉ      ISOLEMENT

PATIENCE      SAGESSE      INTEMPOREL

EXPRESSIF      INVISIBLE      CURIOSITÉ

MUET      Petit guide silencieux      BRUIT

MAINS      accessible à tous      BULLE

HANDICAP            INCONNUE

NOUVEAU MONDE      DANSE      RESPECT

INACCESSIBLE      PAIX      ADAPTATION

VOLONTAIRE      COMPRÉHENSION      SONS

OBSERVATEUR      LANGUE      ORIGINAL



# AAMO

Identité visuelle inclusive



Aamo propose une lingerie adaptée aux femmes aux petites poitrines afin qu'elles se sentent elles aussi féminines et sexy.

Aamo représente la modernité et la féminité tout en restant accessible et conviviale.



# AAMO

L'amour des petits seins





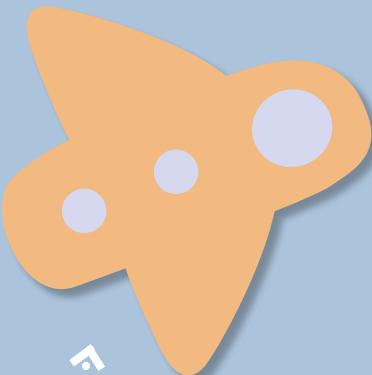
# FRESQUES

Livres accordéon

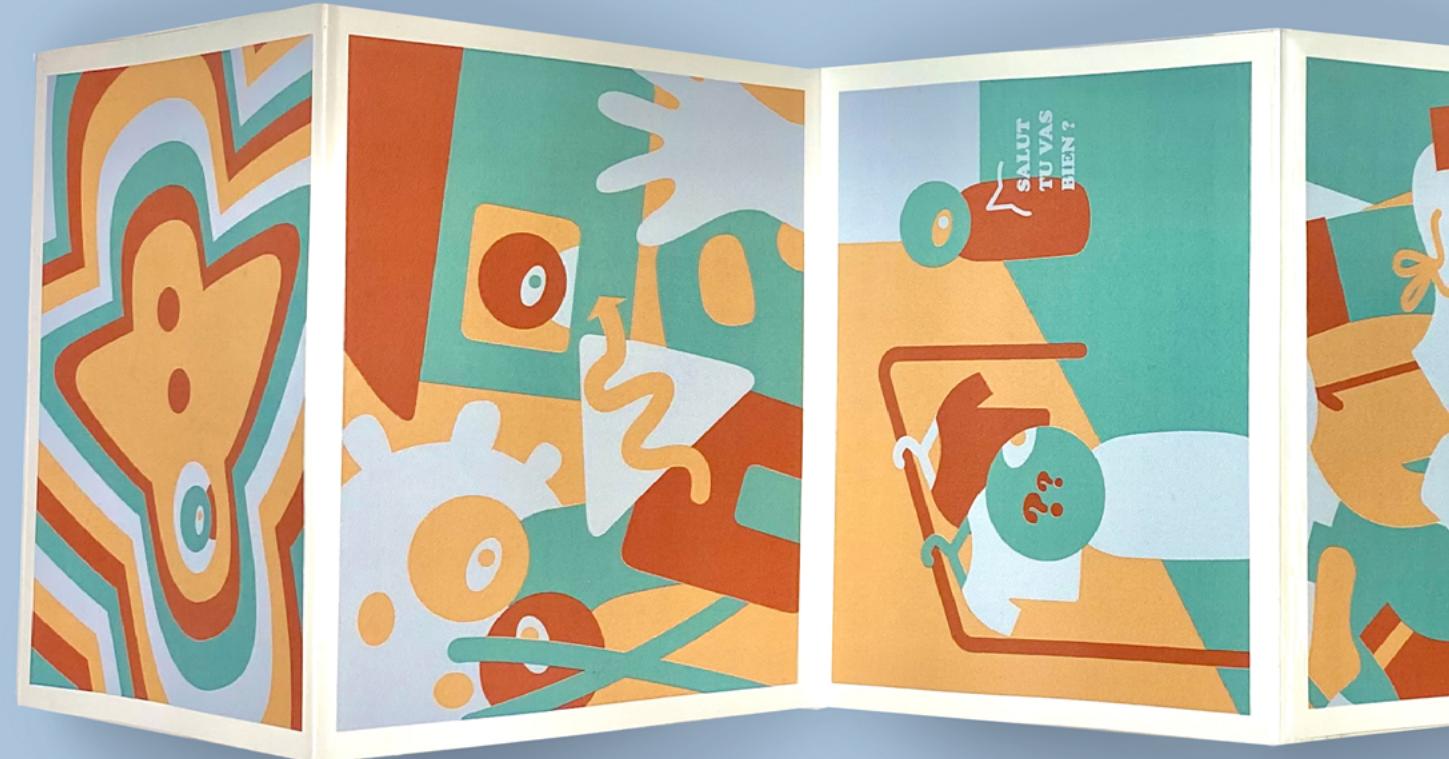


Dès mon arrivée au Québec,  
j'ai pu admirer un très grand  
nombre de peintures murales  
colorées animant bâtiments et  
villes enneigés.

**J'ai donc décidé d'allier  
illustrations et anecdotes  
personnelles pour créer  
une fresque vivante et  
interactive au format  
carte postale.**

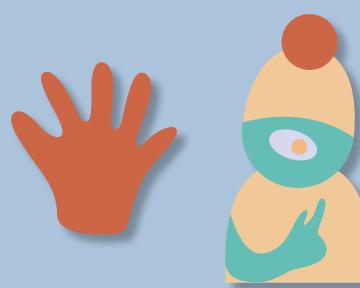


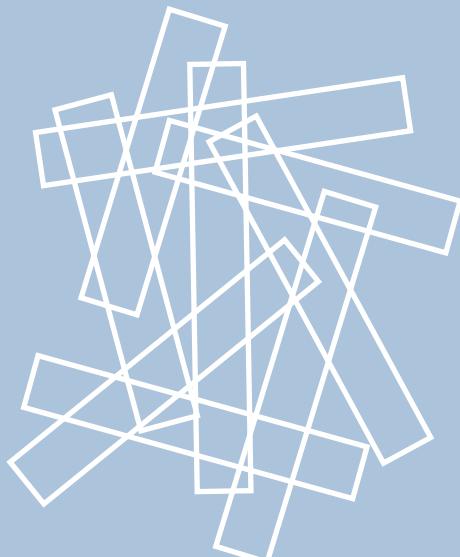
*cliquez ici*



Rébus au dos de  
chaque illustration

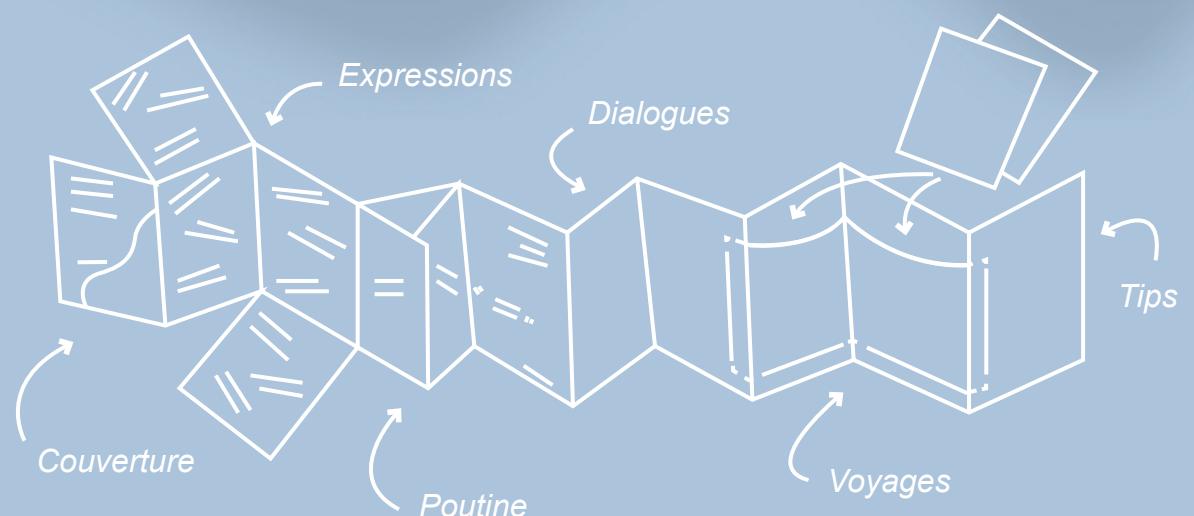
*« À dans 5 mois ! »*





**Canada's travel book** est un guide illustré sur le Québec tourné de manière humoristique et animée.

Expressions québécoises, lieux et villes à visiter, spécialités culinaires et astuces sont au rendez-vous dans ce guide mobile au format de poche.



# MERCI

 Salomé Lorandeau

 [salomelorandeau@gmail.com](mailto:salomelorandeau@gmail.com)