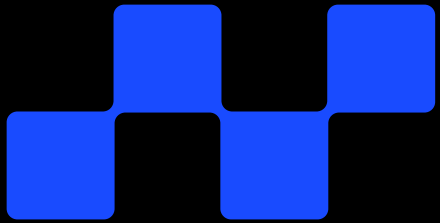


NATHAN



SO  ZOGENI

PORTFOLIO

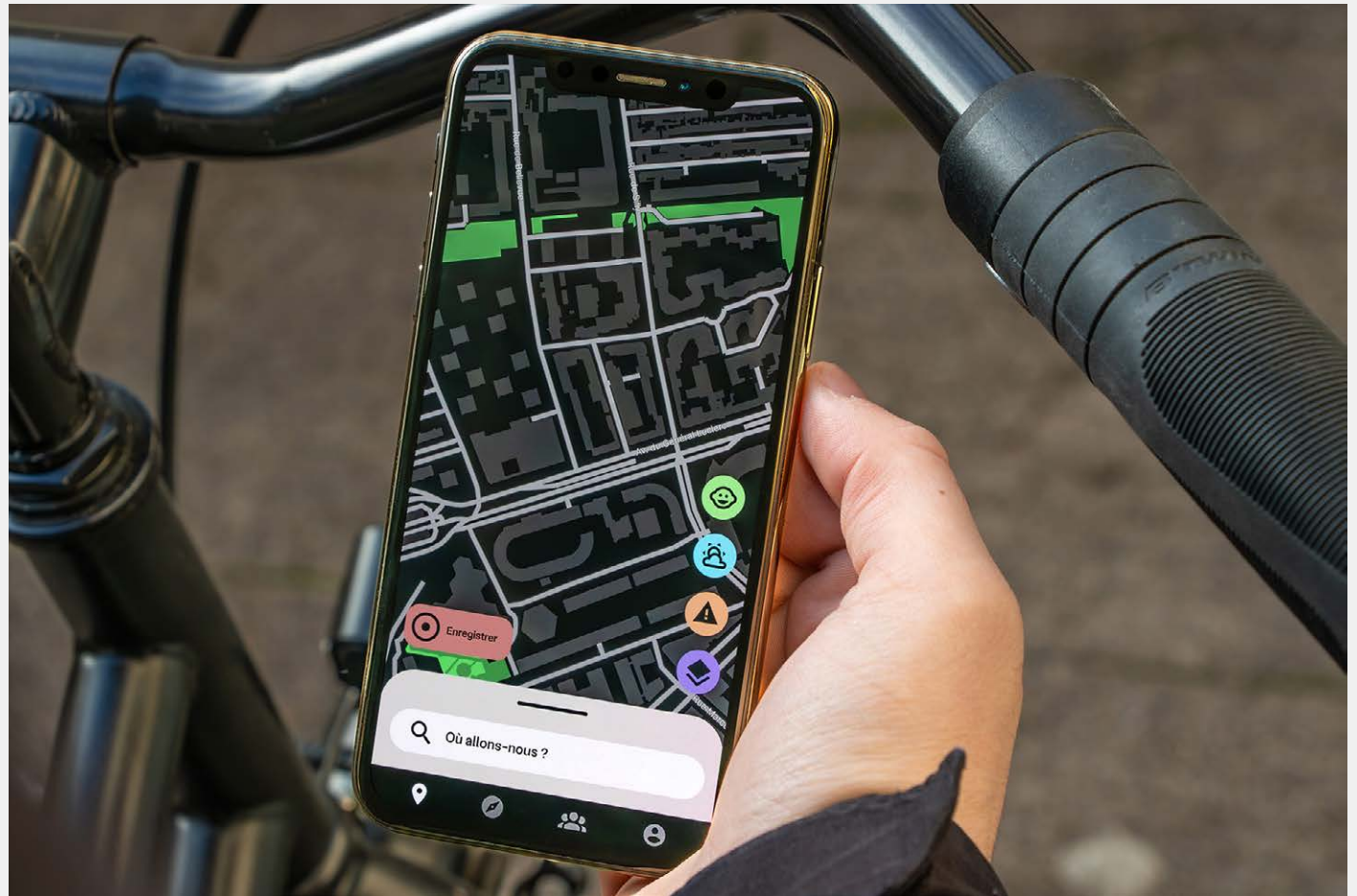
Geovelo

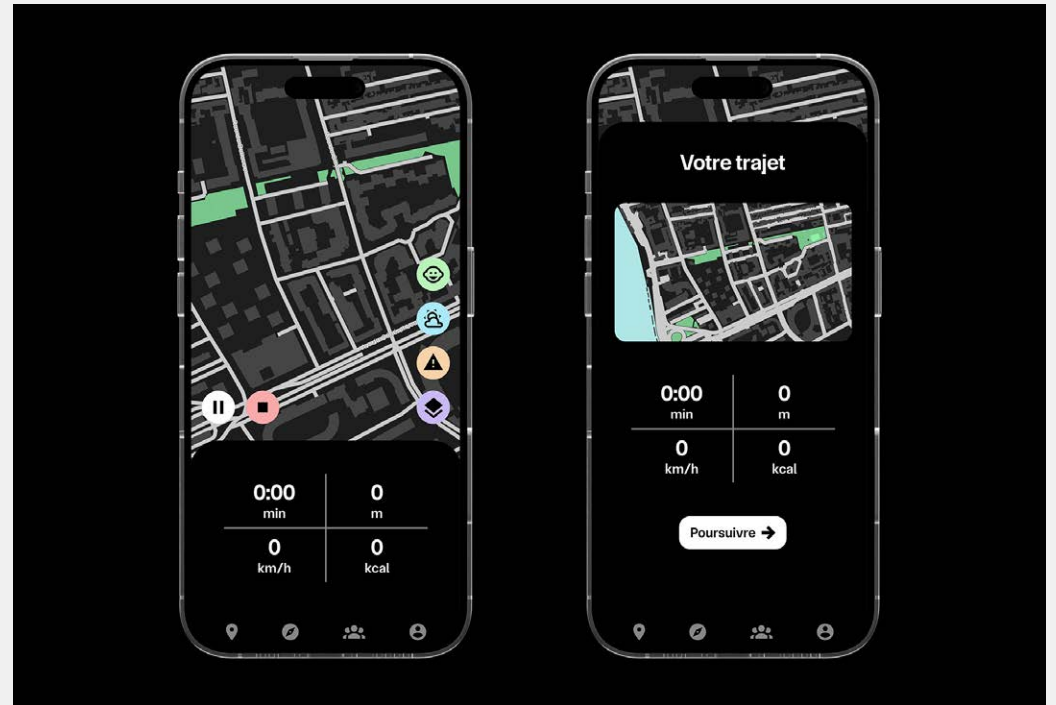
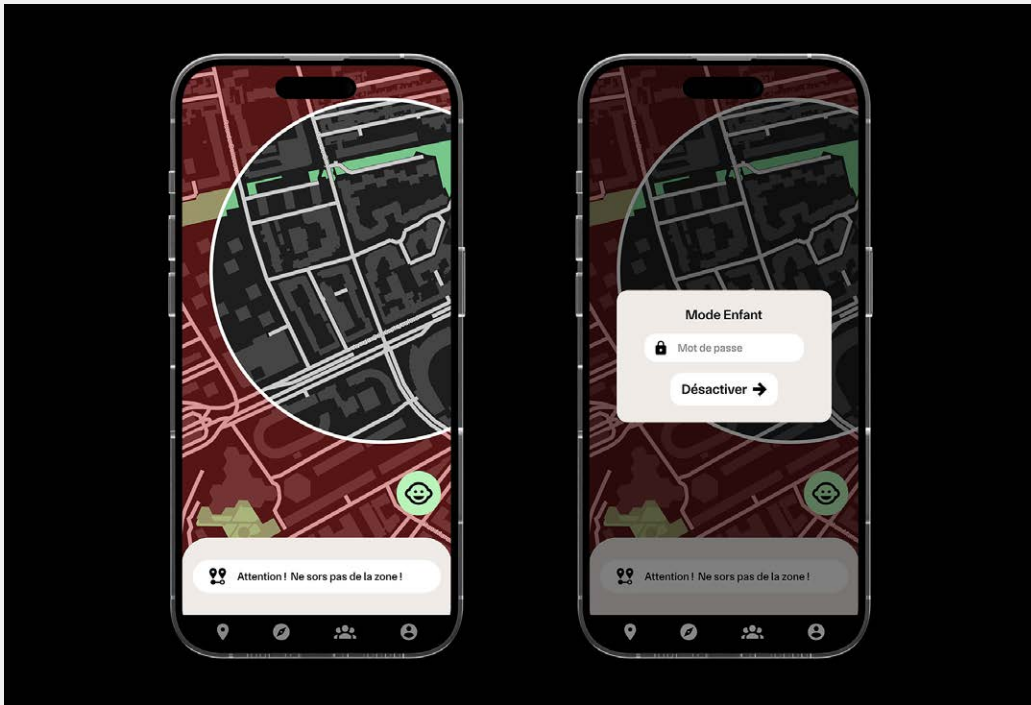
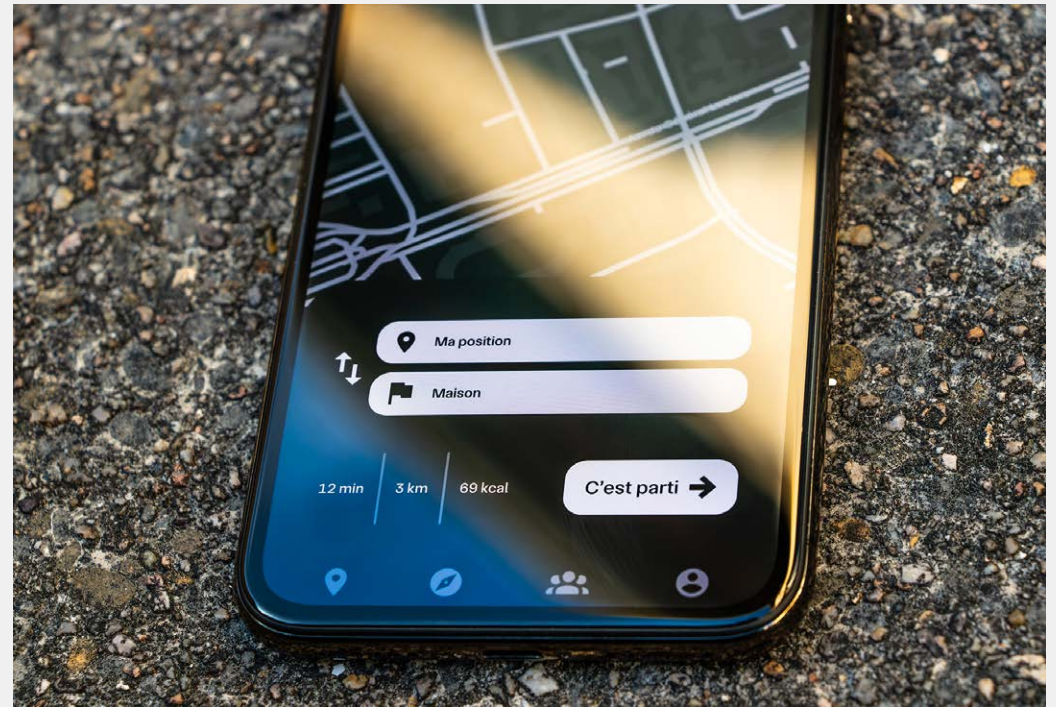
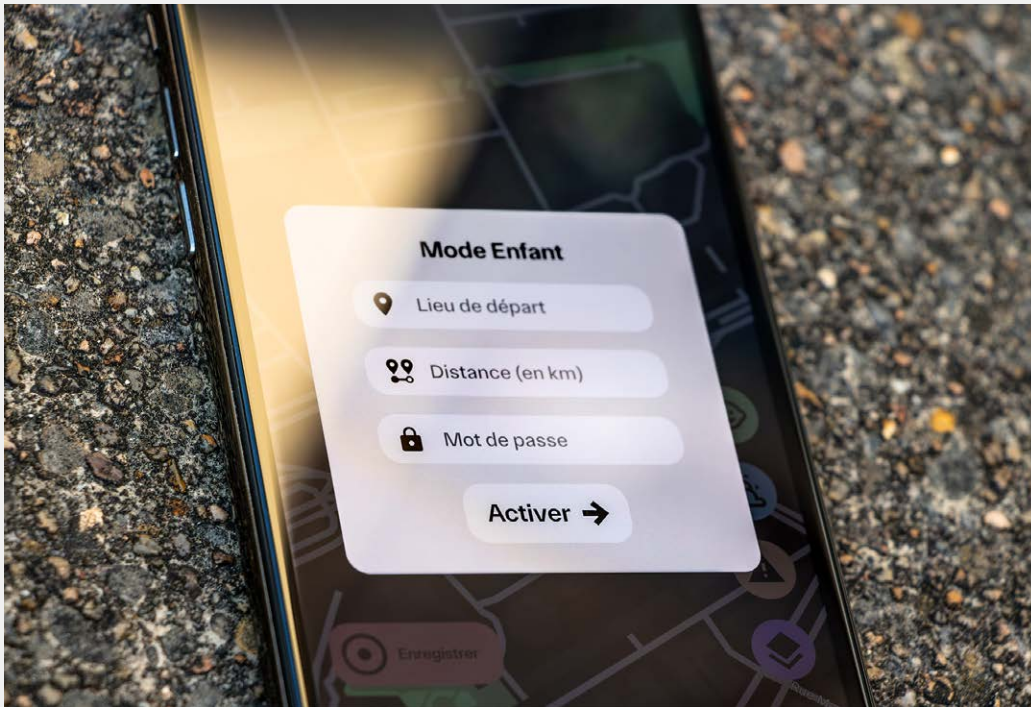
J'ai réalisé une refonte de l'application mobile Geovelo, qui permet d'aider les cyclistes à planifier leurs itinéraires. J'ai analysé, repensé puis redesigné les interfaces de l'application en tenant compte des enjeux de l'UX/UI. Ainsi, j'ai décidé de maintenir la carte toujours visible pour faciliter la navigation. Dans l'idée de rendre l'application accessible à un public plus large, j'ai décidé d'intégrer une nouvelle fonctionnalité : un mode enfant. Activée par un adulte, cette fonctionnalité permet de définir une zone de sécurité que l'enfant ne doit pas dépasser. Ces changements visent à rendre l'application plus conviviale et inclusive, encourageant ainsi la pratique du vélo.

Type → UX/UI / Digital

Date → 10/23

Tech → Figma





Catalogue d'artiste

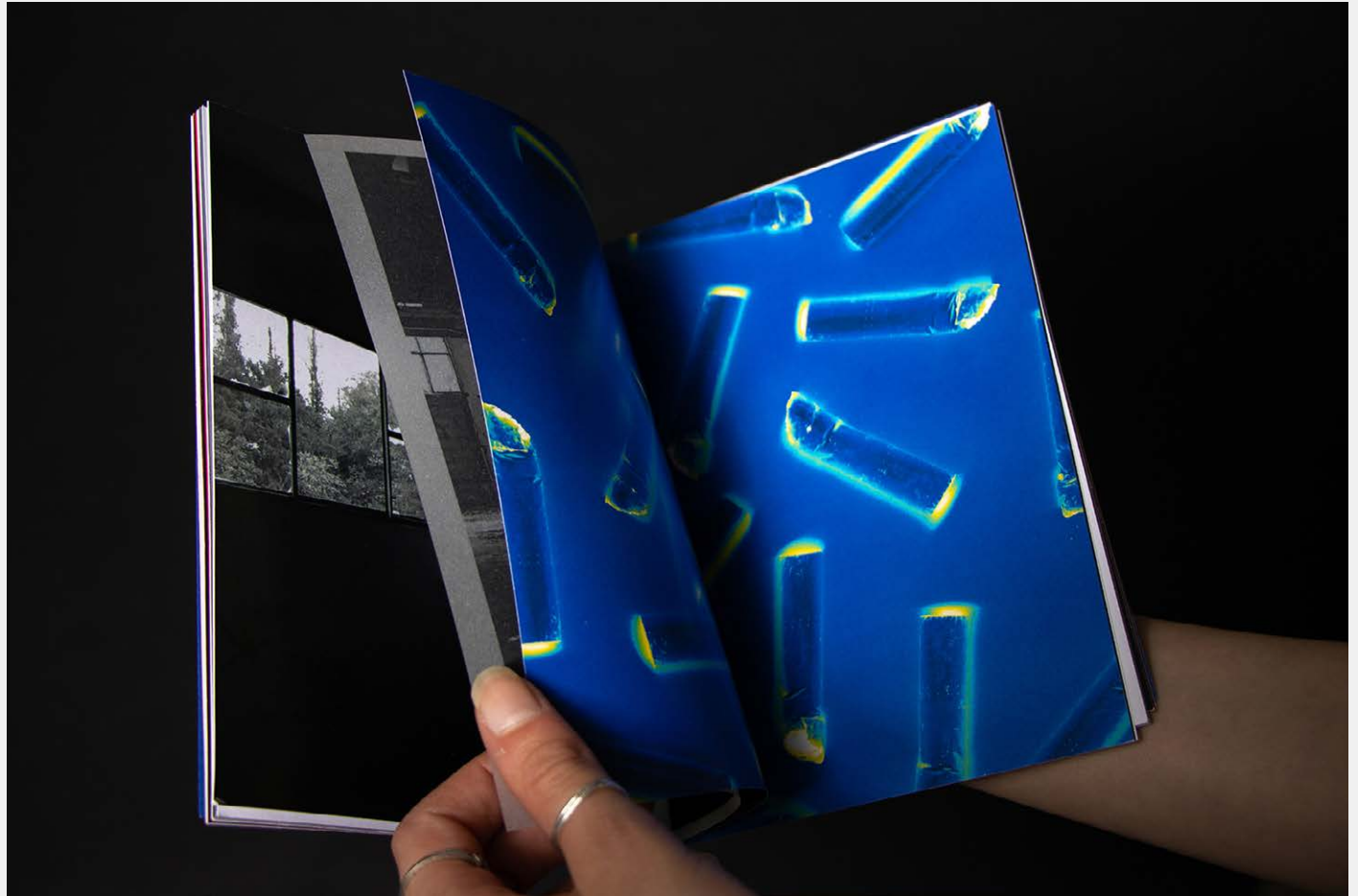
Cette édition de 80 pages au format A5 a pour objectif d'associer divers projets personnels et scolaires ensemble, tout en accordant une attention particulière à la mise en page, aux couleurs et au rythme de lecture.

J'ai ainsi donné une seconde vie à tous mes anciens projets en les réutilisant dans cette édition. J'ai aussi réalisé une reliure copte afin d'obtenir une meilleure lisibilité.

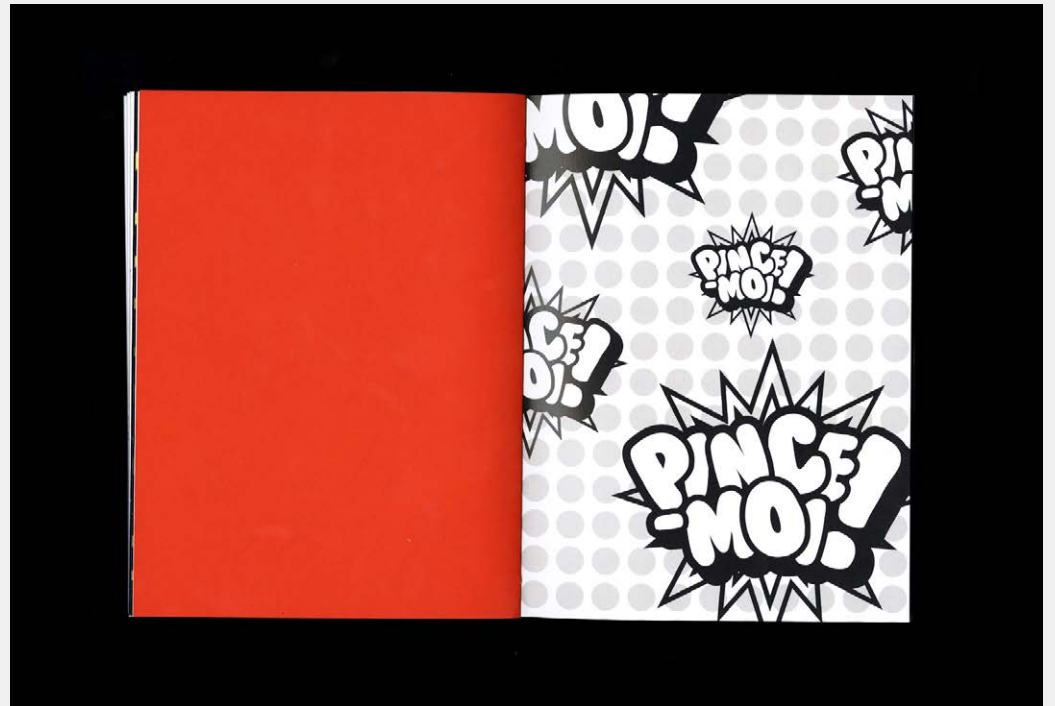
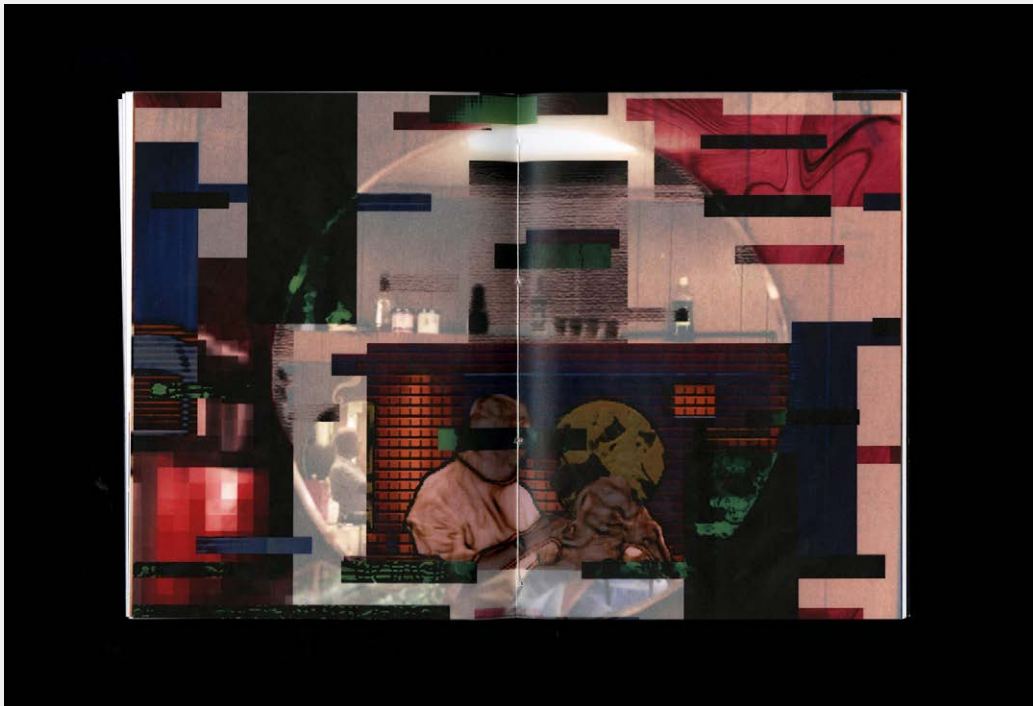
Type → Catalogue / Édition

Date → 02/23

Tech → InDesign / Reliure Copte



<https://vimeo.com/838078154>



Dying To Deal

« Les vivres sont rationnés, nos jours sont comptés, et les zombies arrivent... Négociez, trahissez, suppliez pour tenter de survivre, avec ou sans vos amis. »

Durant un workshop de 5 jours dirigé par Tatiana Vilela dos Santos, j'ai réalisé un jeu de société en collaboration avec Madeleine Meranger, Oscar Descalzi, Nathan Macé et Ulysse Michel. Nous avons élaboré les règles du jeu, conçu un logotype, dessiné les illustrations des cartes, créé une notice, et même fabriqué des jetons en bois à l'aide d'une découpeuse laser.

Type → Game Design / Print

Date → 02/23

Tech → Suite Adobe / Découpeuse Laser





Teaser JPO

À l'occasion de la journée portes ouvertes 2023 du DNMADE Graphisme Augmenté de Boulogne-Billancourt, j'ai réalisé un teaser animé afin de communiquer sur cet événement. Ce projet a démarré à partir d'une affiche créée par Louise Roo. Le but était de s'approprier les éléments graphiques de cette affiche pour ensuite les réemployer dans le teaser.

Type → Teaser / Motion

Date → 01/23

Tech → After Effects



<https://vimeo.com/838079353>

DNMADE

EN LIGNE

Oh à 17h

**163 rue de billancourt
à Boulogne-Billancourt**

samedi 4 février 2023

de 10h à 17h

sur place et sur Twitch

DNMADE

YVES
JACQUES
PREVERT

DRBA

163 rue de Billancourt
à Boulogne-Billancourt

100% alternance, permis TV
https://www.dnma.com

Pipeline

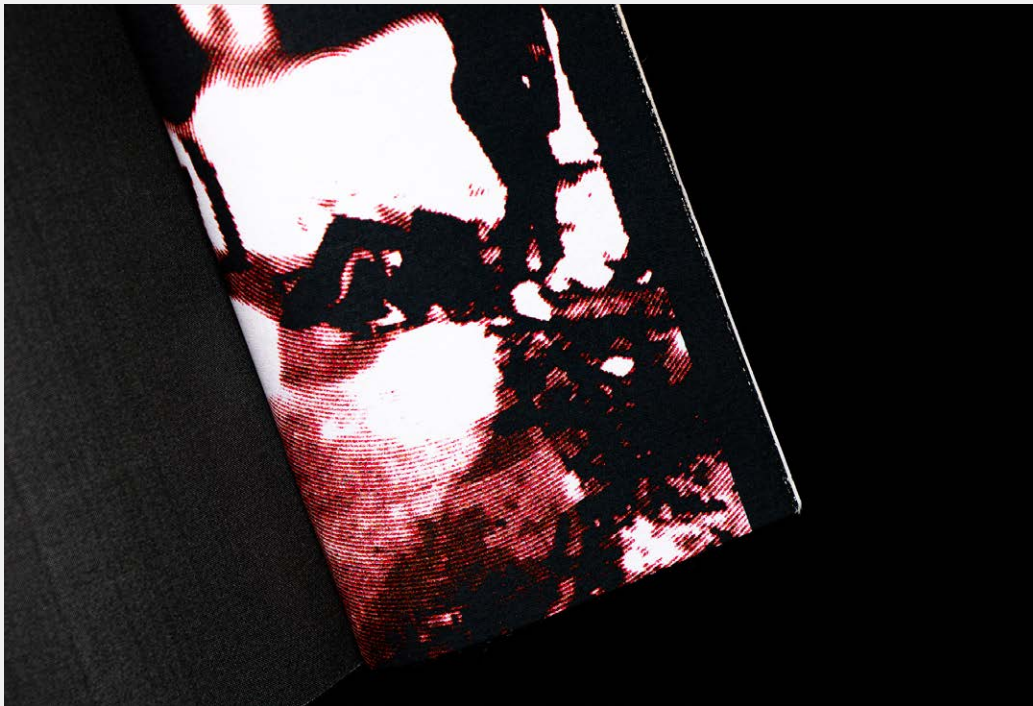
Un simple like sur les réseaux sociaux qui se transforme en une spirale de violence. Réalisée avec Vincent Bertin et Lilian Genevrais, cette édition au format 7/14 cm raconte, à partir d'une récolte de captures d'écran, l'histoire fictive d'un camarade de classe. Cette édition aborde différents sujets autour des conséquences des réseaux sociaux sur le comportement humain.

Type → Narration / Édition

Date → 03/23

Tech → Photoshop / InDesign





$$a^2+2ab+b^2=(a+b)^2$$

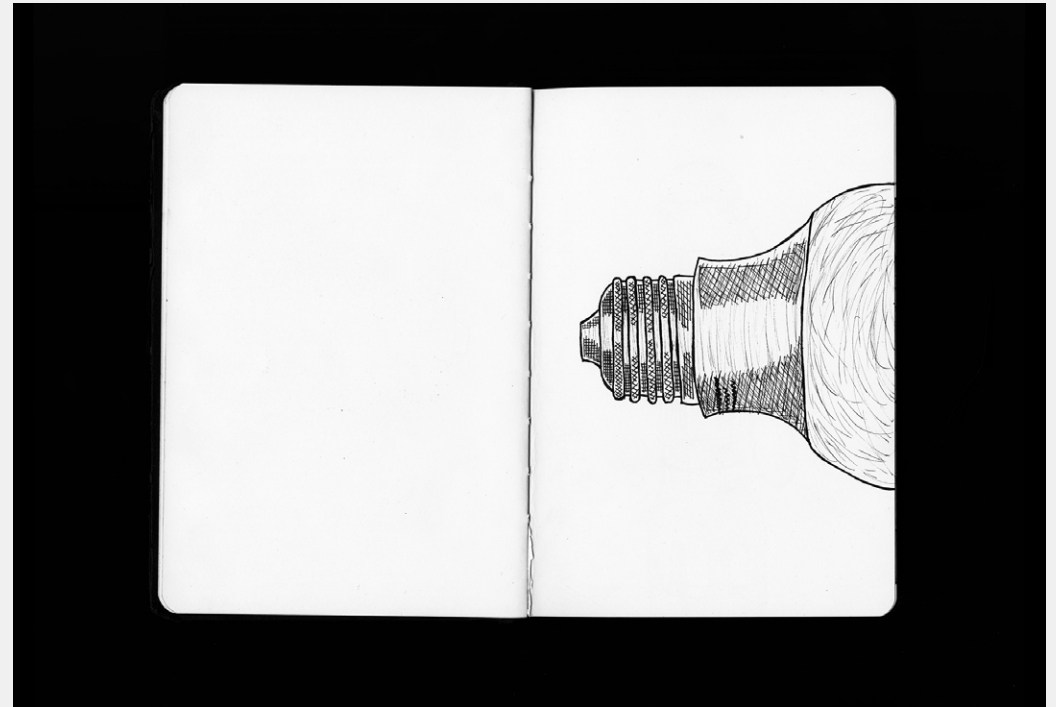
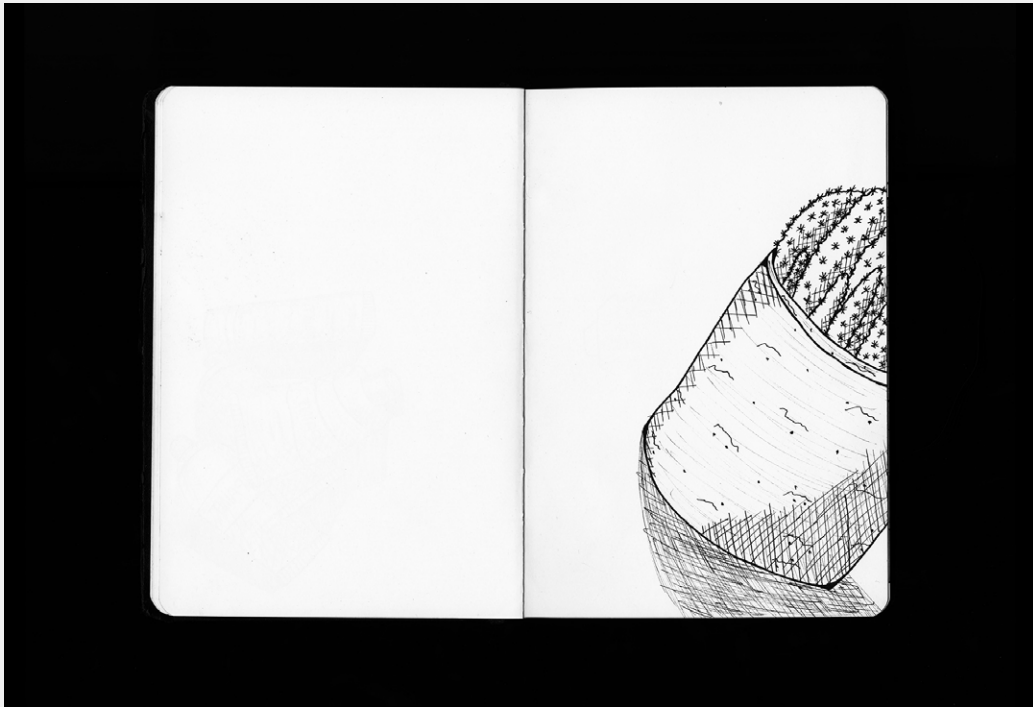
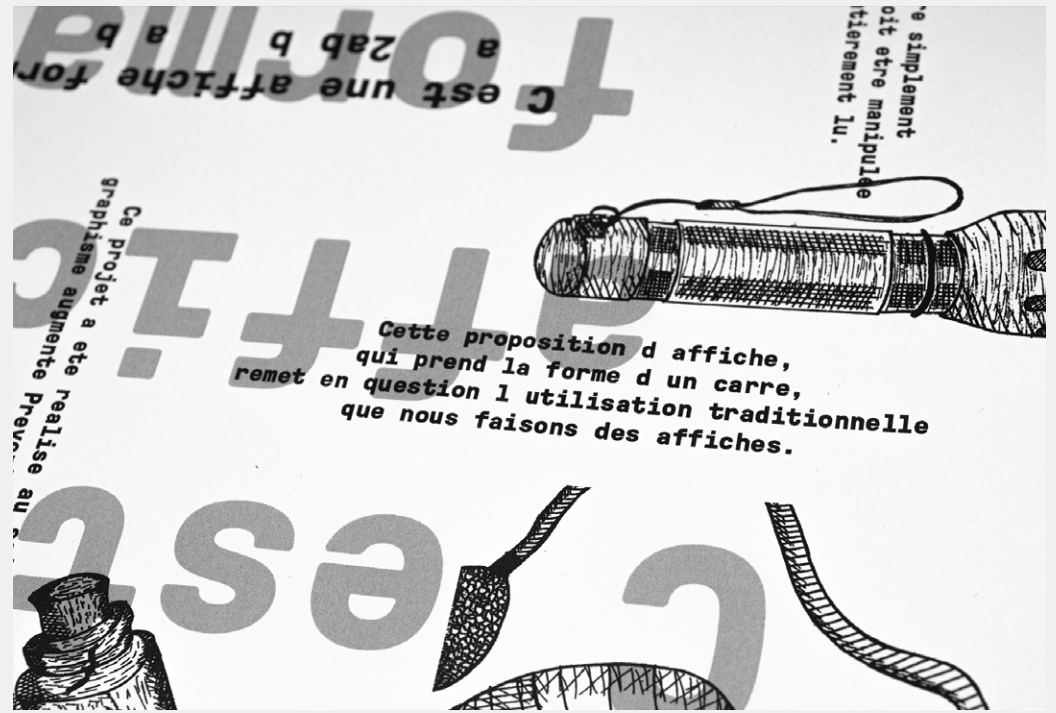
Pourquoi s'embêter avec les formats A4, A3, etc, lorsqu'on peut faire encore plus simple ? Cette affiche au format carré et à la taille non définie, vise à questionner les différents formats standardisés à l'échelle internationale. Plutôt que d'être simplement accrochée à un mur, cette affiche nécessite une manipulation pour être pleinement consultée. Les dessins présents sur cette affiche proviennent d'un carnet de croquis dont l'objectif est également de questionner le format. Ces dessins sont inclinés, positionnés à l'envers, et même placés hors-champ, contribuant ainsi à bousculer nos habitudes.

Type → Affiche / Print

Date → 04/23

Tech → Croquis / InDesign





Path-404

J'ai développé un site web visant à interroger notre rapport aux réseaux sociaux. En simulant une erreur informatique, cette expérience interactive présente des communautés en ligne dysfonctionnelles, mettant en évidence la fragilité des liens sociaux virtuels.

D'abord inspiré par « L'imaginaire d'internet » de Patrice Flichy, je me suis intéressé ensuite à la notion de liberté sur le web. Ce projet vise alors à susciter une prise de conscience quant à la nécessité de repenser nos interactions en ligne.

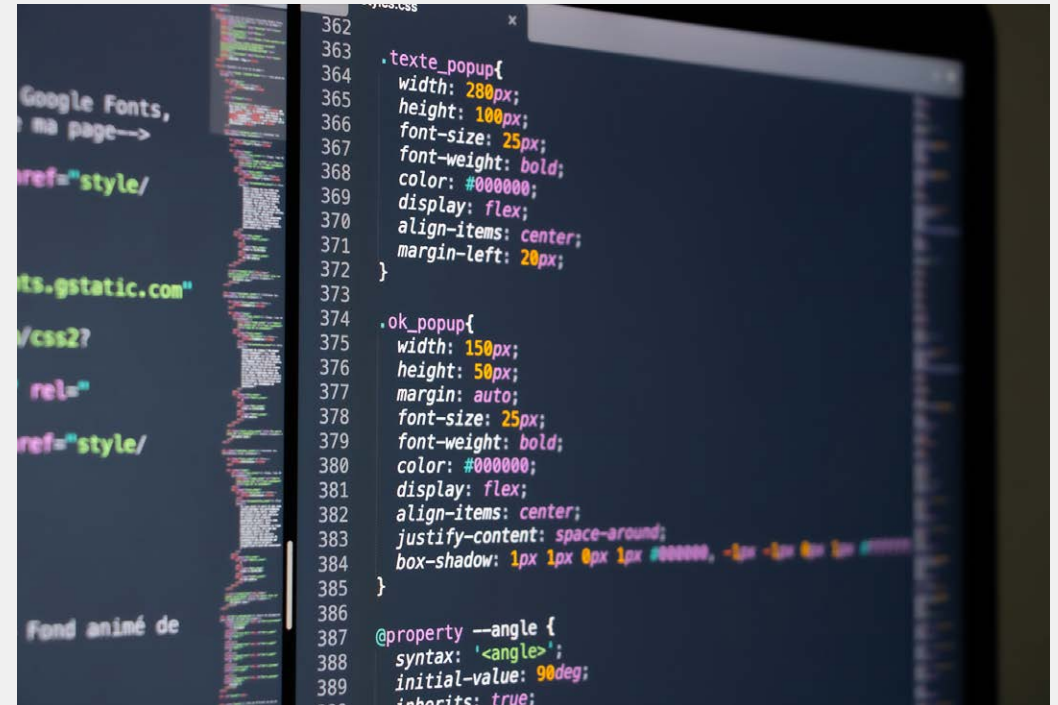
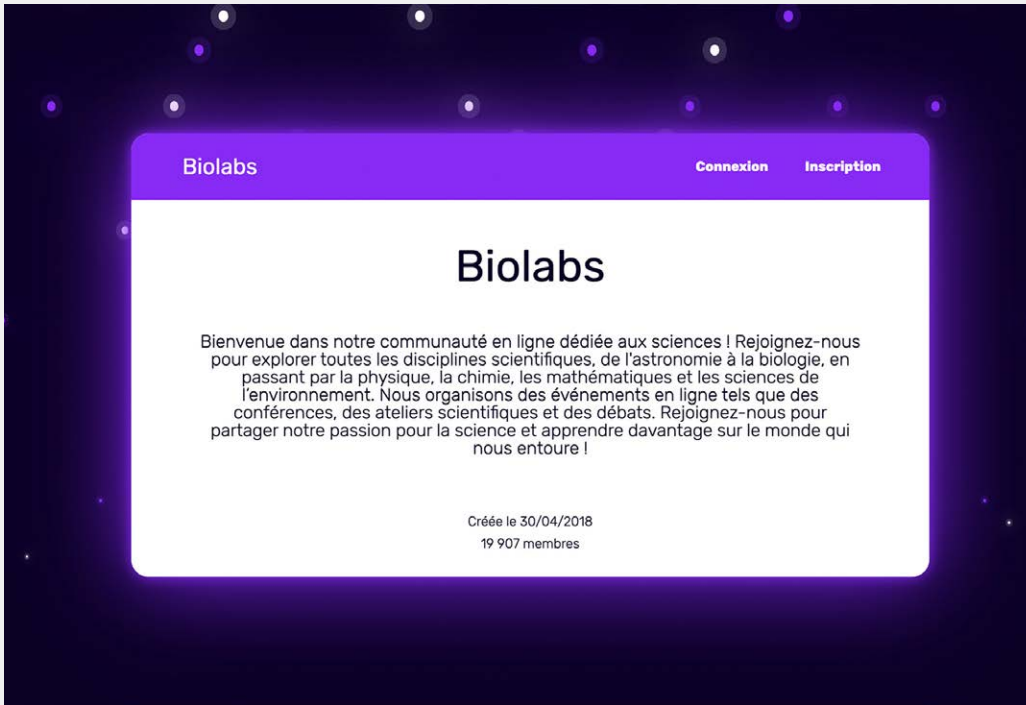
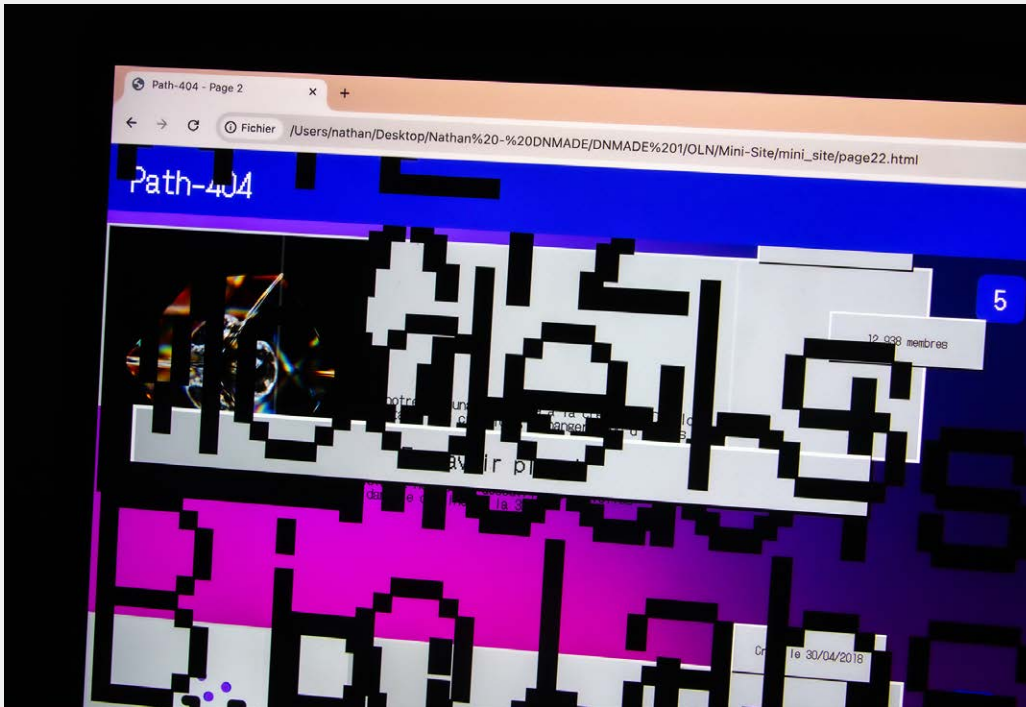
Type → Site Web / Digital

Date → 05/23

Tech → HTML / CSS



<https://vimeo.com/901656024>



+33 (07) 83 56 03 90

3 Rue des Binelles - 92310 Sèvres