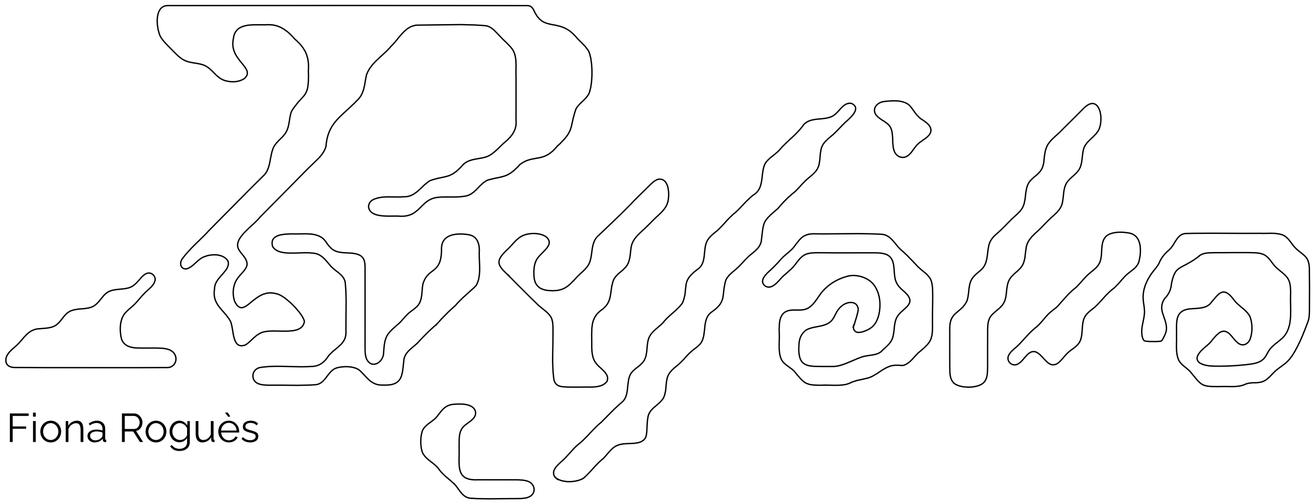


Fiona Roguès

présentation

Après trois ans d'études en arts appliqués, j'ai obtenu mon **bac STD2A** en 2024.

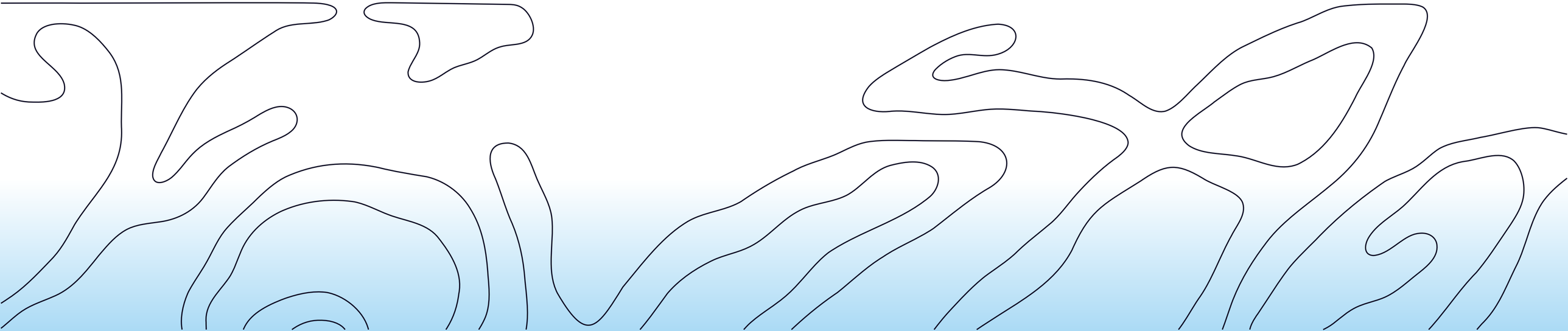
J'ai intégré le **DN MADE graphisme augmenté** de Jacques Prévert, à Boulogne-Billancourt et j'y ai appris les différents aspects du **design graphique numérique** et imprimé et ai pu les mettre en pratique durant mes différents stages.

Passionnée par le design graphique, j'aime **donner vie aux images**, **raconter des histoires** et **créer des univers visuels empreints d'onirisme**.

Curieuse et investie, je souhaite aujourd'hui **poursuivre mon cursus en alternance, partager mes idées** et **mettre ma créativité au service d'une équipe**, tout en contribuant à des projets collectifs qui ont du sens.

Je vous invite à découvrir mon portfolio, reflet de cinq années d'apprentissage, d'expérimentation et de création en design graphique.

Vous y trouverez un **aperçu de mon univers visuel**, de ma démarche créative et des projets qui ont marqué mon parcours.



mon profil

FORMATION & DIPLÔMES

2024-2027 - **DN MADE numérique graphisme augmenté**, 3e année, à Jacques Prévert, Boulogne-Billancourt (92)

2024 - **Baccalauréat STD2A** (Arts appliqués), mention bien, au lycée Vauban, Brest (29)

COMPÉTENCES & SAVOIR-ÊTRE

- **Suite Adobe** (Photoshop, Lightroom, Illustrator, InDesign, After Effects, Premiere Pro, Bridge)
- **Procreate** / **Figma** / Resolume Avenue / Blender
- Langages HTML & CSS

- Organisation et autonomie
- Travail en équipe
- Communication et relationnel
- Adaptabilité
- Rigueur

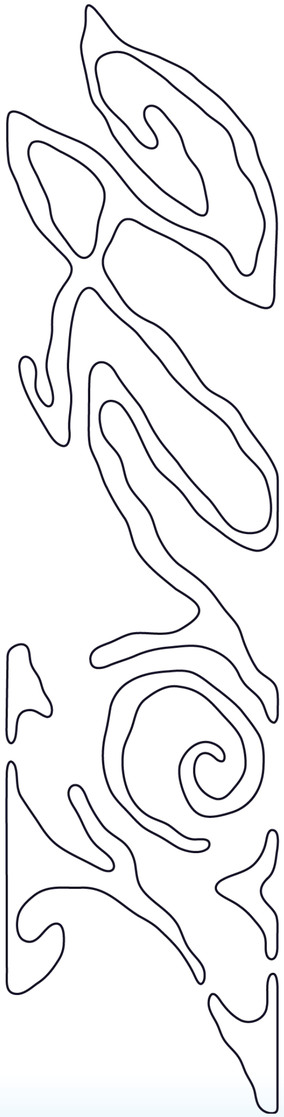
LANGUES

- **Anglais** (Avancé)
- Breton (Élémentaire)

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Stagiaire designer graphique & motion design
Agence Hapart
2026 (2 mois)

- Collaborer avec le directeur artistique sur la **conception de supports de communication visuelle**.
- Réaliser des **illustrations**, propositions de **logos**, **stories**, etc… en respectant la direction établie par le directeur artistique.
- Participer à la **recherche de contenus** et d'idées pour les réseaux sociaux.
- Assister l'équipe dans **la préparation et l'organisation des éléments de communication**.



Stagiaire designer graphique & motion design
Turrim
2026 (1 mois)

- Concevoir des **éléments graphiques et animés** pour la communication autour du jeu Turrim.
- Réaliser des **animations et contenus visuels** en mouvement (motion design) destinés aux supports numériques.
- Participer au **développement de l'univers visuel du jeu** et à la **création de supports promotionnels**.
- **Adapter les créations** aux différents formats et besoins de communication.

Workshop Madfest - Robin Abreux & Clément Chasseray
2026

- Concevoir un **générique d'une série** à partir d'explorations typographiques.
- Créer un **teaser collectif** pour ce festival fictif de séries, créer les transitions en stop motion, créer et animer le mot "Madfest"

Workshop risographie - Quintal
2025

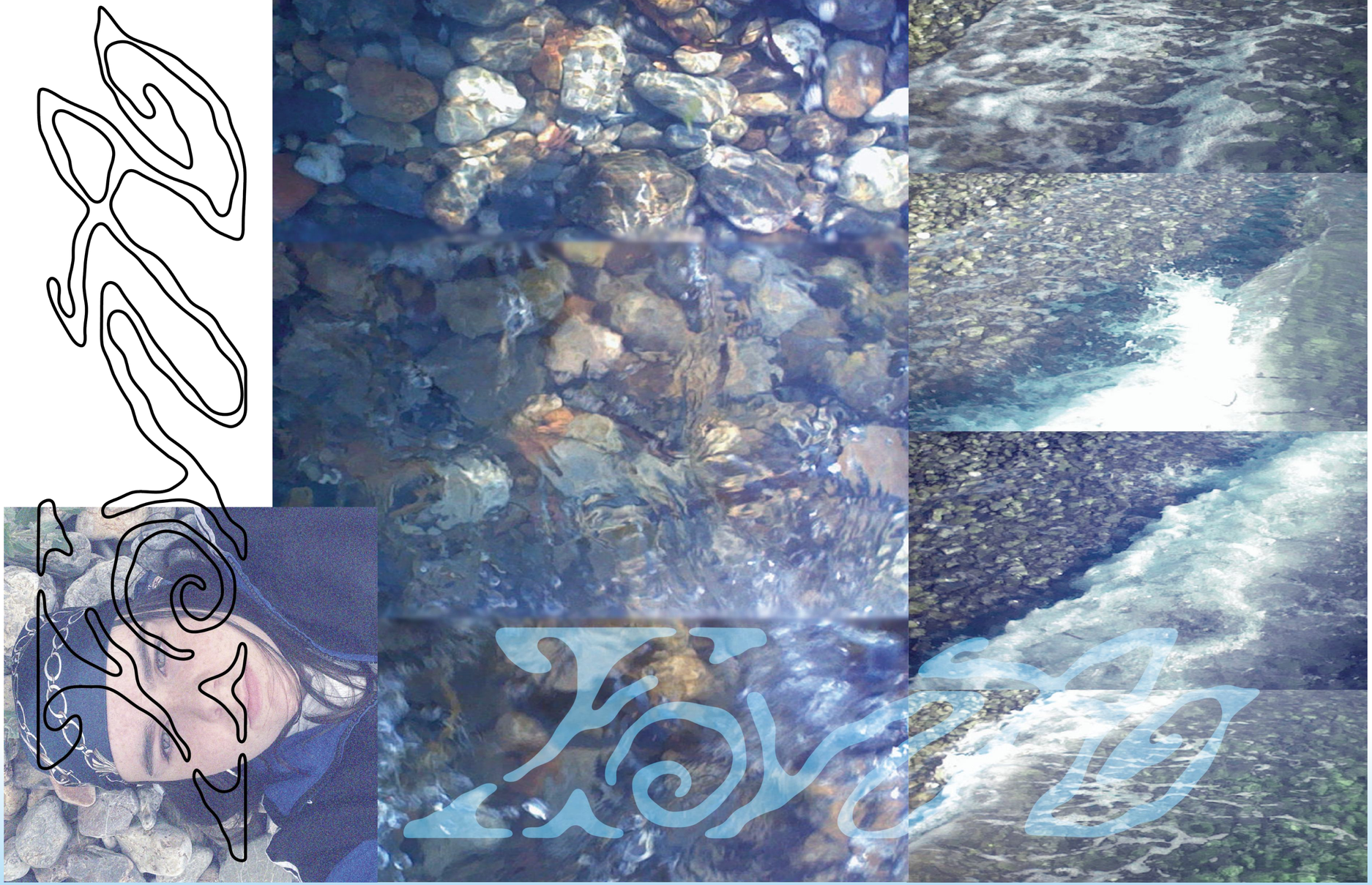
- Créer un fanzine avec pour but d'expliquer et de vulgariser la technique d'impression risographie.
- Imprimer et façonner le fanzine (20 unités) dans les locaux de Quintal

ACTIVITÉS PARA-PROFESSIONNELLES

- Cinéma
- Photographie & création audiovisuelle
- Parc d'attractions & expériences immersives

identité graphique

branding personnel

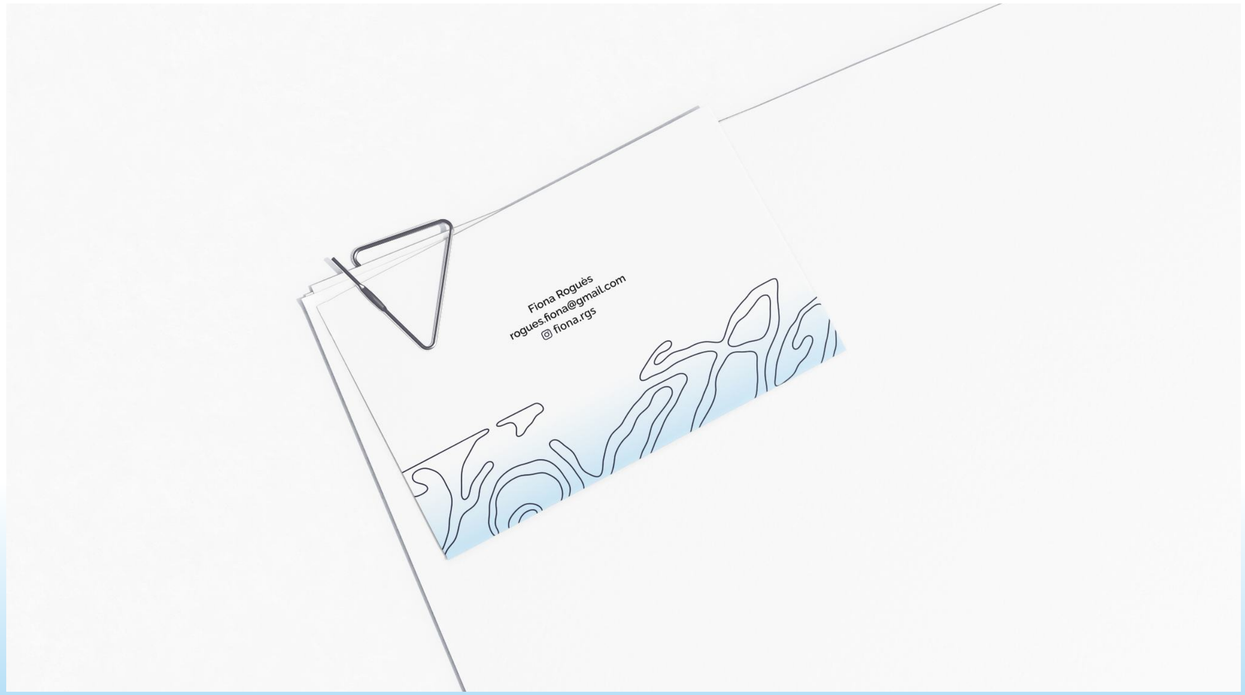


Cette refonte de mon identité visuelle s'inscrit dans une **nouvelle étape de mon parcours d'étudiante** et viendra m'accompagner dans ma **recherche d'alternance** pour l'année 2027.

Je me positionne aujourd'hui comme **designer graphique, à la croisée du motion design et de l'illustration**.
Cette nouvelle identité puise son origine dans **l'imagerie de l'océan**, qui est une grande **source d'inspiration** dans les formes que je produis.

identité graphique

branding personnel



Ce logotype tient ses formes des **écumes** de la mer, la mousse provoquée par le vent, **l'eau en mouvement**. Ce phénomène crée des **formes particulières, organiques et imprévisibles**.

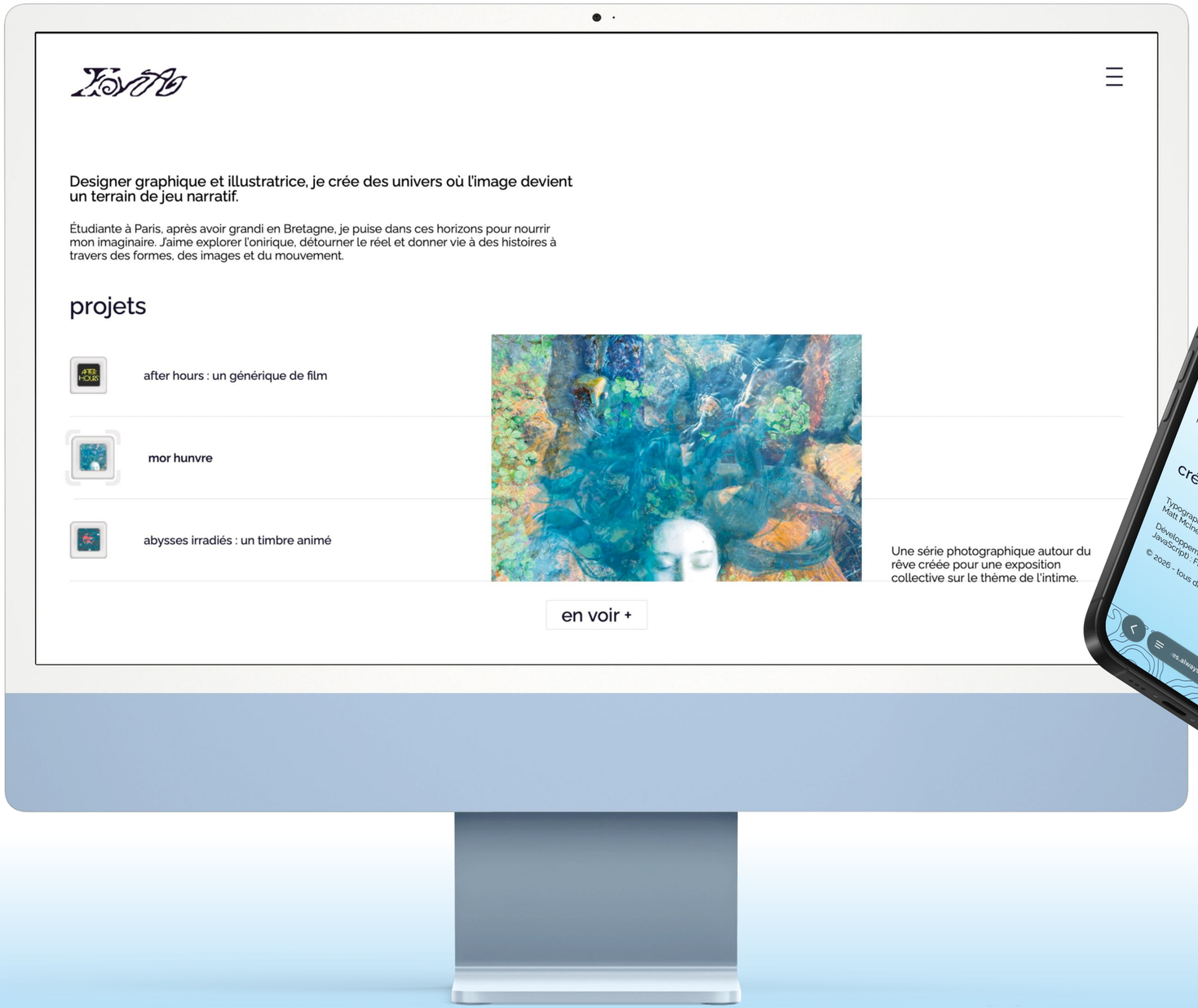
Elle me permet également de conserver, de façon bien plus subtile, un **lien avec le numérique** à travers **l'utilisation détournée du pixel**, lissé pour obtenir ces formes singulières rappelant des algues.

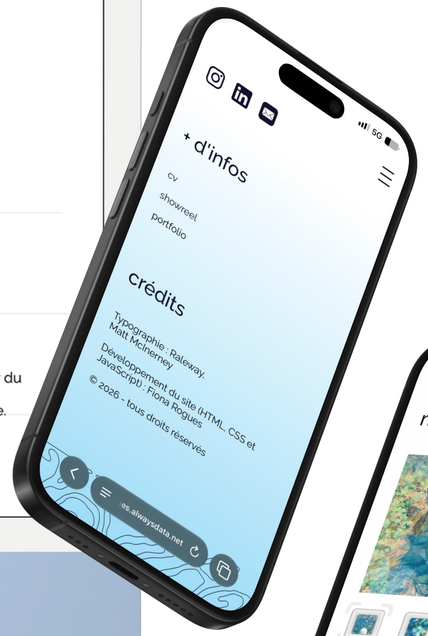
Le logotype réduit met en avant la **spirale**, symbolisant **le mouvement continuel et l'évolution**.

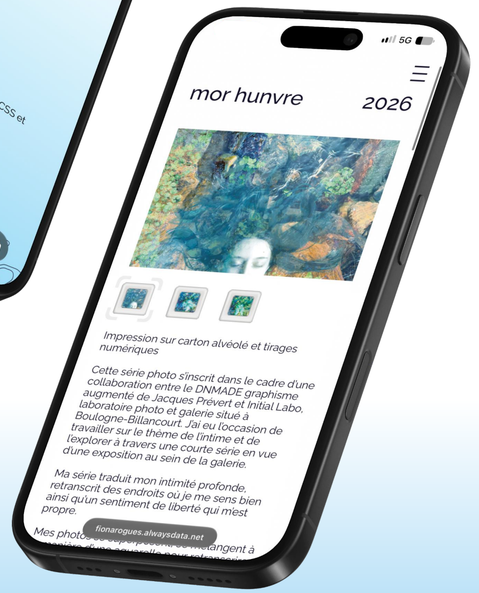
J'accompagne cette identité par la **police Raleway** du designer Matt McInerney, une typographie sans serif, élégante et sobre.

portfolio web

design d'interface, développement web







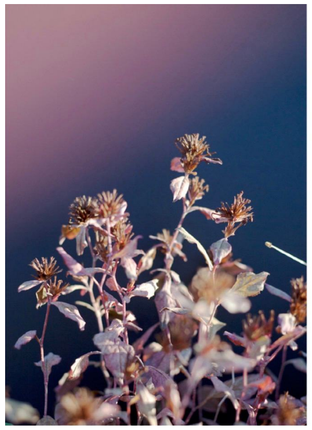
En parallèle de la création de mon identité visuelle, j'ai développé mon **portfolio en ligne** qui présente **une sélection de projets, d'illustrations et d'explorations graphiques**.

Après l'élaboration de **l'arborescence**, du **wireframe** et de **maquettes**, j'ai codé mon site web en HTML, CSS et JavaScript.

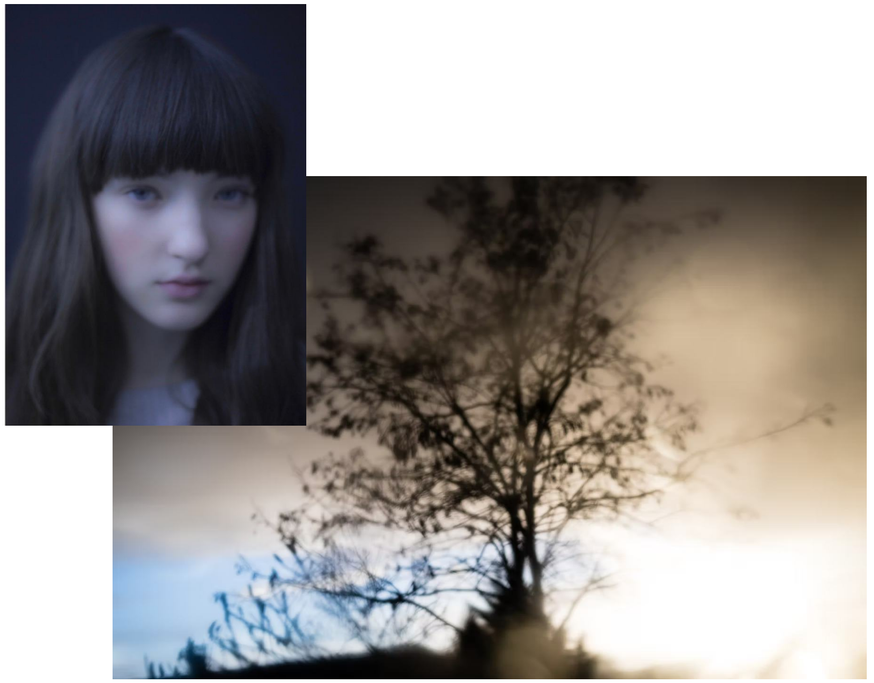
Je vous invite à le visiter à l'adresse : **fionarogues.alwaysdata.net**

mor hunvre

photographie, projection, scénographie



Laetitia Casta



Olivier Panier des Touches

Mor hunvre, série photographique
Impression sur carton alvéolé et tirages numériques

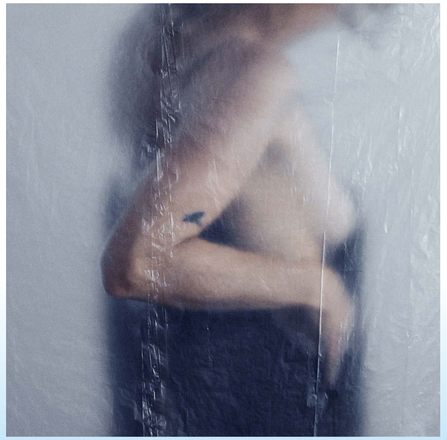
Cette série photo s'inscrit dans le cadre d'une **collaboration** entre le DN MADE graphisme augmenté de Jacques Prévert et **Initial Labo**, laboratoire photo et galerie situé à Boulogne-Billancourt.

J'ai eu l'occasion de travailler sur le **thème de l'intime** et de l'explorer à travers une courte série en vue de l'exposition au sein de la galerie. Ma série traduit mon **intimité profonde**, retranscrit des endroits où je me sens bien ainsi qu'un **sentiment de liberté** qui m'est propre.

Mon intention première était de **mêler paysages naturels et onirisme**.
J'ai regroupé des références de photographes travaillant avec la nature, la figure de la femme ou le **flou** pour analyser leurs images.



Vivienne Mok



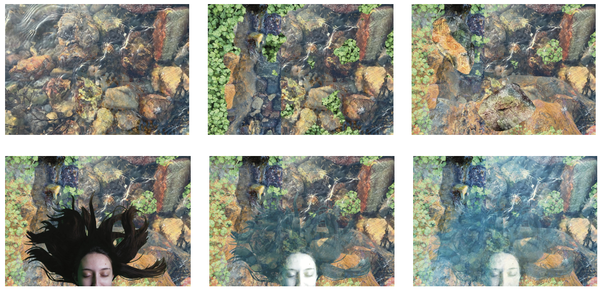
Clara Delarue

mor hunvre

photographie, projection, scénographie



Mes photos **se superposent**, **se mélangent** à la manière d'une **aquarelle** pour retranscrire un sentiment de **paix** et de sécurité.
J'ai choisi de travailler le **photomontage**, ce qui m'a permis de **créer un univers onirique et surréaliste à l'image d'un rêve, d'un monde idyllique**.



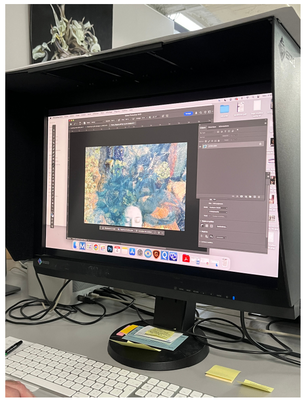
Processus de réalisation de ma photo centrale



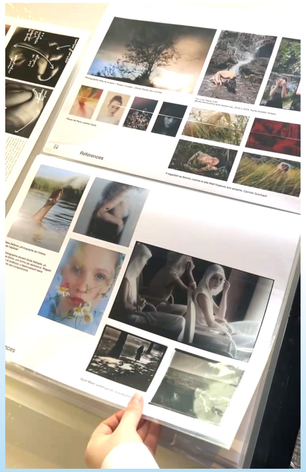


mor hunvre

photographie, projection, scénographie





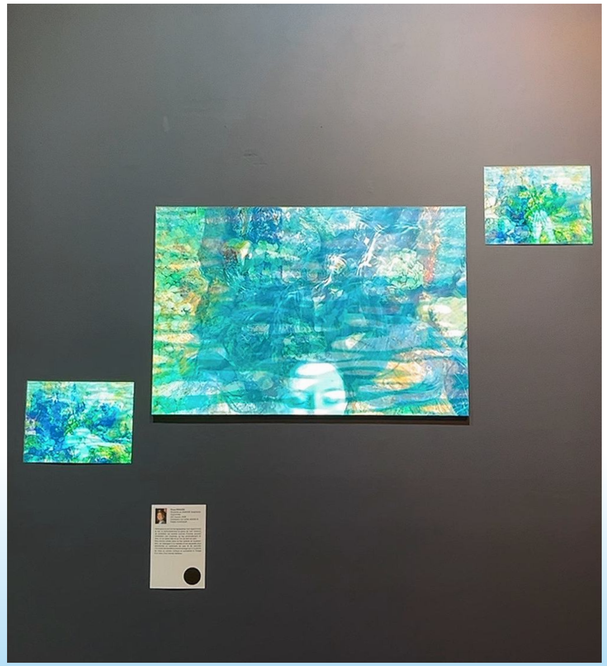




Chaque série produite dans le cadre de cette collaboration a été accrochée à Intial Labo lors de **l'exposition appelée "Intime"**.
Ça a été l'occasion d'en **imaginer la scénographie** pour mettre en valeur nos travaux durant toute la durée de l'exposition du 17 au 28 février 2026.

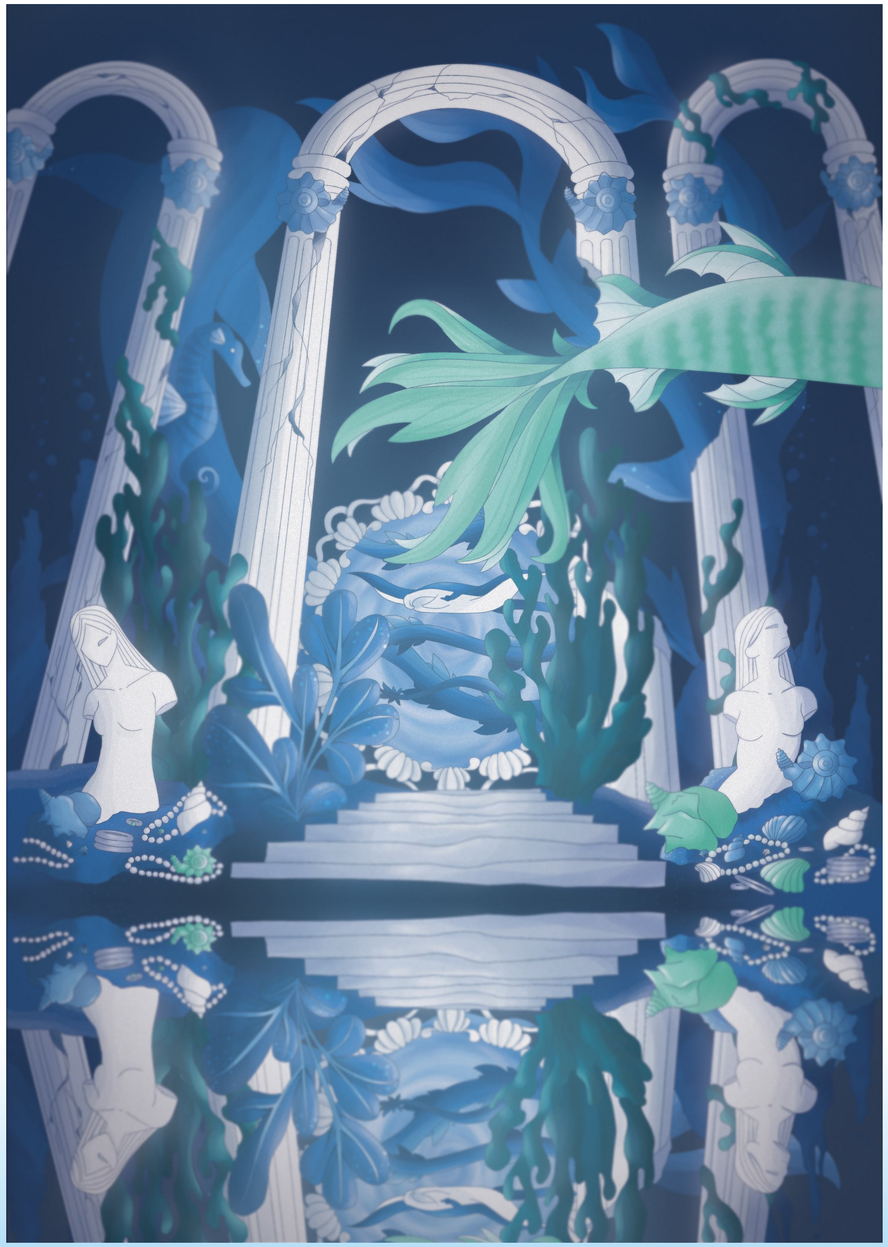
À travers des **projections**, j'ai **augmenté** ma série photo, comme pour **apporter un peu plus de rêves au sein de l'exposition**.

J'ai créé une animation de vagues pour appuyer à nouveau la **position centrale de la mer** dans mon travail.

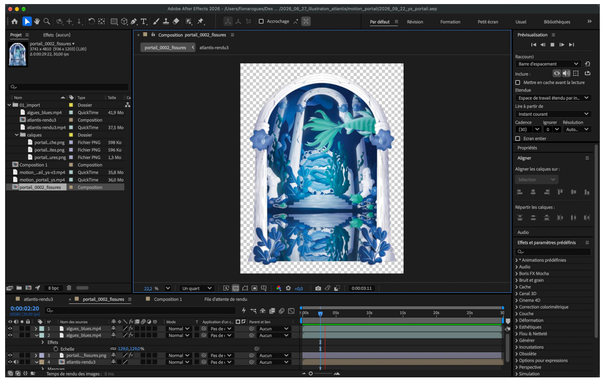


ys

illustration, motion design, projection







J'ai choisi d'**animer mon illustration** et de la projeter, dans une volonté de la rendre plus immersive, comme pour **créer un portail** vers une dimension fantastique.



Cette illustration puise son inspiration dans la **légende bretonne d'Ys**, une cité mythique, qui aurait été **engloutie par la mer**.

J'ai réinterprété ce récit avec des **éléments fantastiques**, en imaginant à quoi pourrait ressembler Ys si elle avait continué à exister sous l'eau, **transformée par le temps et l'océan**.

Je plonge le spectateur au cœur d'une **civilisation perdue où des animaux marins et des créatures fantastiques ont investi les ruines**.

abysses irradiés - un timbre animé

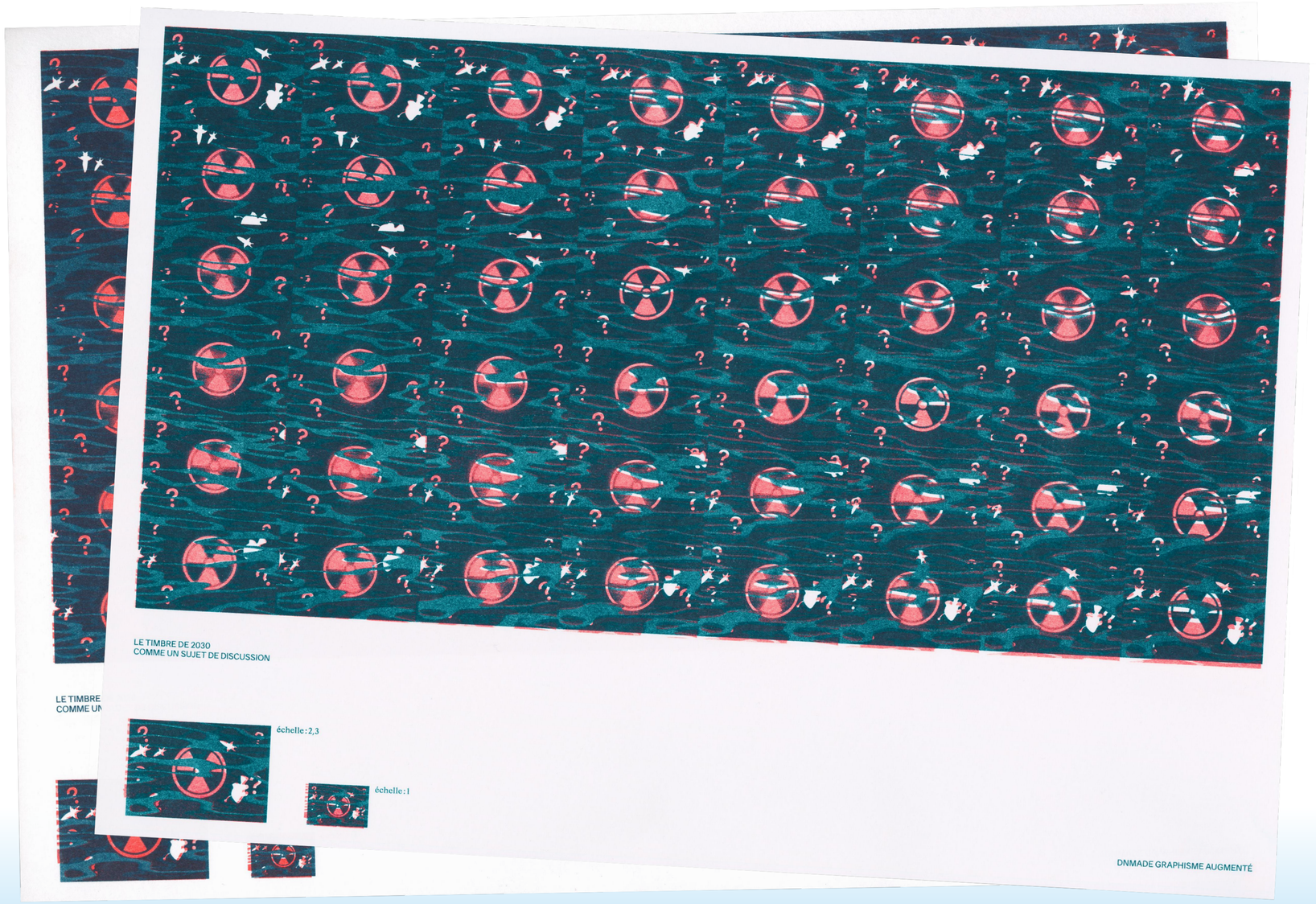
motion design, risographie

Comment raconter un sujet complexe dans **un format aussi réduit qu'un timbre** ?

Ce projet raconte l'exploration de l'Atalante à la recherche des milliers de **déchets radioactifs immergés dans les abysses**.

J'ai cherché à traduire la pollution invisible radioactive à travers une **palette limitée**, des **figures emblématiques des grands fonds** et une animation naturelle presque évidente.

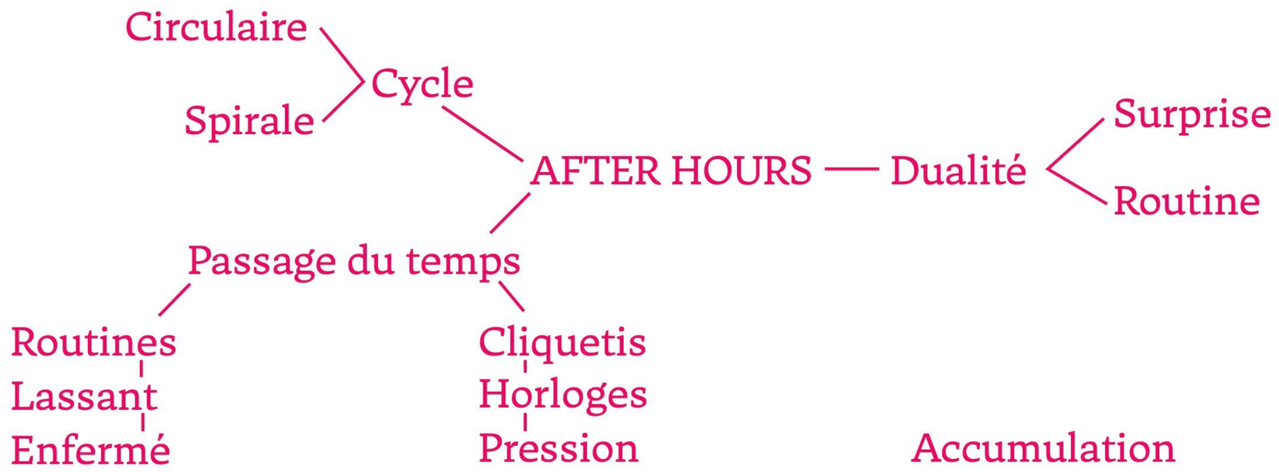
L'animation, imprimée en **risographie** puis remontée, utilise de l'**orange fluorescent pour évoquer la radioactivité** et du **bleu canard** rappelant les grands fonds.



La vidéo complète est disponible sur mon portfolio en ligne (**fionarogues.alwaysdata.net**).

after hours

motion design, générique de film



Dans le cadre de ma deuxième année en DN MADE graphisme augmenté, j'ai imaginé un **nouveau générique pour After Hours** de **Martin Scorsese**.

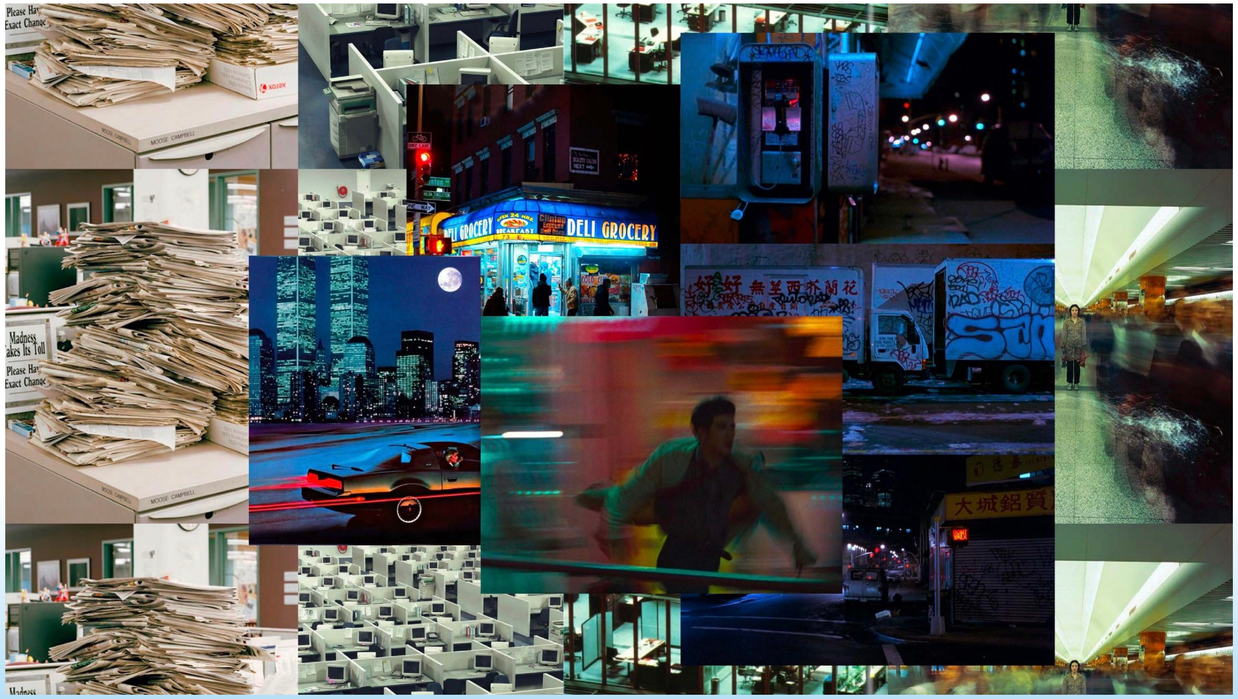
Ce film, rythmé par une **succession de péripéties**, entraîne son protagoniste dans une nuit interminable où chaque problème en engendre un autre. Subitement, il est propulsé au cœur des **quartiers underground du New York des années 80**.

Le long-métrage se place comme une respiration, un amusement pour le réalisateur, il est généreux et **rempli de rythme**.

after hours

motion design, générique de film





J'ai choisi d'explorer l**e contraste entre ces deux univers opposés**, en mettant en avant l'idée d'une **routine soudainement brisée**.

J'ai travaillé autour de la **répétition** en m'appuyant sur la **figure de l'horloge et du métronome** associés à des images du New York des années 80 tirées des films Nine to Five de Colin Higgins et Downtown 81 d'Ed Bertoglio.

J'ai basé mon rythme sur l'instrumental de "Sweet Dreams" d'Eurythmics, une musique des années 80 avec un **rythme intens**e marqué par des basses fortes.

Ce générique a avant tout vocation à faire comprendre aux spectateurs **l'ambiance du film** et les plonger **au cœur du quotidien du protagoniste** pour leur permettre de **s'identifier facilement au personnage et de s'y attacher**.

after hours

motion design, générique de film












1ère boucle ancrée dans les beaux quartiers du New York des années 80, plongeant le spectateur dans le **quotidien répétitif du protagoniste**.







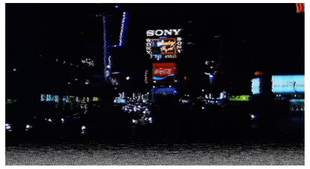







2ème boucle identique faisant vivre **une répétition, une routine** au spectateur.

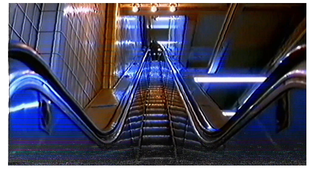
Ici, les séquences présentent des “bugs”, de la **neige de télévision** signifiant **la routine commençant à se fissurer**.







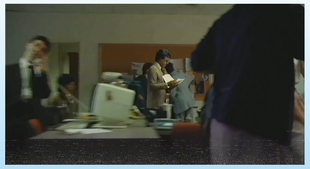






3ème boucle **brisant le cycle** et présentant au spectateur **les quartiers underground, où se déroulera l’intrigue du film**.






Le générique complet est disponible sur mon portfolio en ligne (**fionarogues.alwaysdata.net**) et sur mon profil Instagram (**fiona.rgs**).

madfest

motion design, générique de film

Madfest, ce **festival de séries fictif**, a servi de **terrain d'expérimentation typographique.**

Animé par **Robin Abreux**, graphiste et typographe, un premier workshop a été consacré à **l'exploration de la typographie sur affiche** en adoptant une **approche manuelle** et en **expérimentant divers médiums**.

Un deuxième workshop avec **Clément Chasseray**, directeur artistique et réalisateur, nous a permis de **mettre en mouvement** nos réalisations et d'**expérimenter le motion design à travers le papier et le stop motion**.

J'ai travaillé sur la série "Gone", une série policière qui suit Kit Lannigan, survivante d'un **enlèvement très médiatisé** quand elle était **enfant**.

Pour ce générique, mon objectif était de **raconter l'histoire de la protagoniste**, **représenter son traumatisme** et permettre au spectateur de **se glisser dans sa tête** avant chaque épisode.





J'ai choisi de donner un côté **horrifique** à mon générique pour recréer l'anxiété, la **peur de la situation**.

Au fil de la séquence, les images de la petite fille, du journal télévisé, de voitures de police, d'impact **s'enchaînent de plus en plus vite**, on en retiendrait presque son souffle.

Le générique complet est disponible sur mon portfolio en ligne (**fionarogues.alwaysdata.net**)

madfest

motion design, générique de film



Cette première étape s'est accompagnée de la **création collective d'un générique** pour le festival.

Chaque étudiant a dessiné le mot “Madfest” à sa manière puis l'a animé simplement.



Dans le but de créer un **teaser** pour le Madfest, nous avons combiné nos génériques et avons chacun réalisé des transitions avec comme contrainte la technique du **stop motion**.

Génériques : Ambre Galtier, Ridwane Lehmidi, Méline Gohel - 2026

fuêma - amazônia

médiation, game design, design d'interface, développement web



Fuêma est un **dispositif de médiation** sous forme de jeu autour de l'Amazonie et du thème "**prendre soin**" à destination des élèves de 6ème du **collège Jean-Baptiste Clément à Colombes**.

Ce projet, mené dans le cadre du DN MADE, a été réalisé avec Dhéjy Gadiot, Méline Gohel et Ambre Galtier.







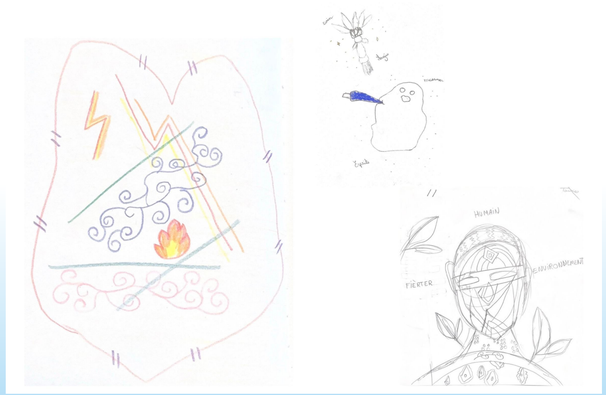
Photos : Dhéjy Gadiot - 2026

fuêma - amazônia

médiation, game design, design d'interface, développement web







Après avoir visité l'exposition Amazônia au musée du quai Branly, nous avons élaboré un **dispositif d'enquête** avec des objectifs multiples :

- Comprendre la vision des enfants sur l'Amazonie et la notion "prendre soin"
- Comprendre quelle forme de médiation l'atteindra le plus



Nous avons créé un jeu de société dont le but est de **préserver et prendre soin de son environnement** à travers cinq mini-jeux.

Chaque partie est **rythmée par une roulette digitale** qui décide de l'ordre des mini-jeux et intégre de la **narration** et des **connaissances** avec une attention particulière au **son**, très important dans les cultures amazoniennes.

fuêma - amazônia

médiation, game design, design d'interface, développement web

Nous avons travaillé autour de la **matière** avec l'ajout **d'osselets** à deux mini-jeux et l'utilisation d'un **bois de noyer** dans la création des plateaux, cartes et boîte de jeu.

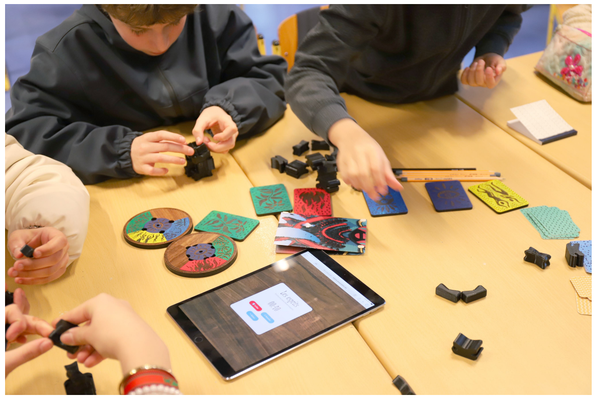
Cette volonté d'intégrer du bois, des **couleurs**, des **textures** différentes vient de nos **observations d'objets amazoniens** au sein de l'exposition du musée du quai Branly.

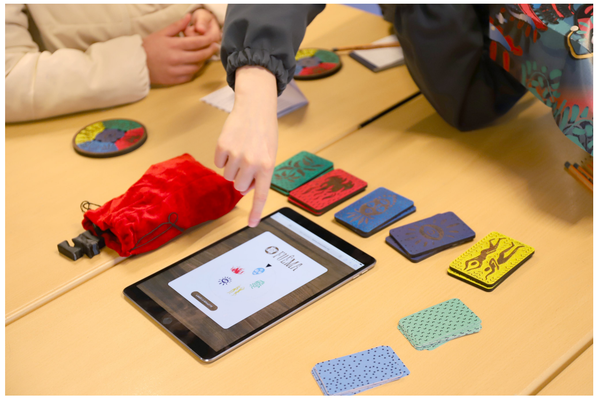




Ce projet a été l'occasion de tester notre jeu avec sa cible, la même classe d'élèves du collège Jean-Baptiste Clément à Colombes.

Les enfants ont été attentifs et ont passé un bon moment en jouant à notre jeu et ont retenu des notions de prendre soin tirées des cultures amazoniennes.







volet abyssal

print, expérimentation

“Le volet” est un projet lancé en 2020 par le studio de design graphique **Blanc Tournant**, puis **relancé par Guillaume Verguin au sein du DN MADE graphisme augmenté** de Jacques Prévert.

À l’origine, un volet situé sur la façade du studio, rue Saint-Gilles à Paris, servait de **support d’exposition**.
Les designers y collaient de temps en temps des visuels, des illustrations ou des messages, **transformant la rue en un espace d’expression graphique**.

Cette année, le projet se poursuit avec les étudiants du DN MADE.
Chaque semaine, l’un d’entre nous y expose **un visuel en lien avec son mémoire** de fin d’études, expérimentant graphiquement son sujet.





Le point de départ de mon mémoire était ma **fascination pour les créatures abyssales.**
J’ai donc travaillé sur la **baudroie abyssale**, connue comme le “poisson lanterne”.
Mon visuel expérimente et utilise le **potentiel horrifique** de cette créature.
J’ai travaillé avec des dessins de la baudroie dont j’ai volontairement **accentué les traits effrayants**.

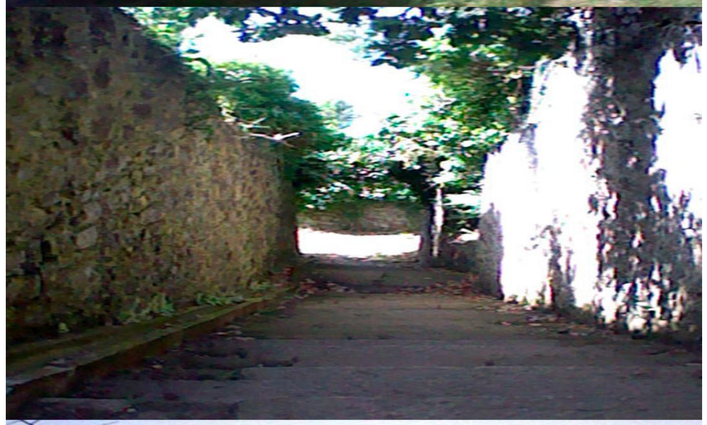
J’utilise également le principe du **caché/révélé** en superposant et fusionnant les poissons les uns aux autres comme pour créer une **présence lourde, pesante mais presque invisible**, combiné à une **texture qui se veut brute**.

exploration graphique

photographie, expérimentation













merci !

...d'avoir pris le temps de découvrir
mon portfolio qui me permet de faire un bilan
de ces deux dernières années de DN MADE.



Dans le cadre de la poursuite de mon cursus
en design graphique,
je recherche une **alternance**, idéalement
au sein d'un studio de graphisme, d'une agence
de communication ou d'une entreprise évoluant
dans les secteurs culturel, médiatique ou
vidéoludique.

Je reste toutefois ouverte à toute autre
opportunité en lien avec mon domaine.

N'hésitez pas à me contacter pour échanger,
merci !