

**DECKER FLORENCE**

**2026**

**DESIGNER GRAPHIQUE/ D'INTERACTION**

# **PORTFOLIO**

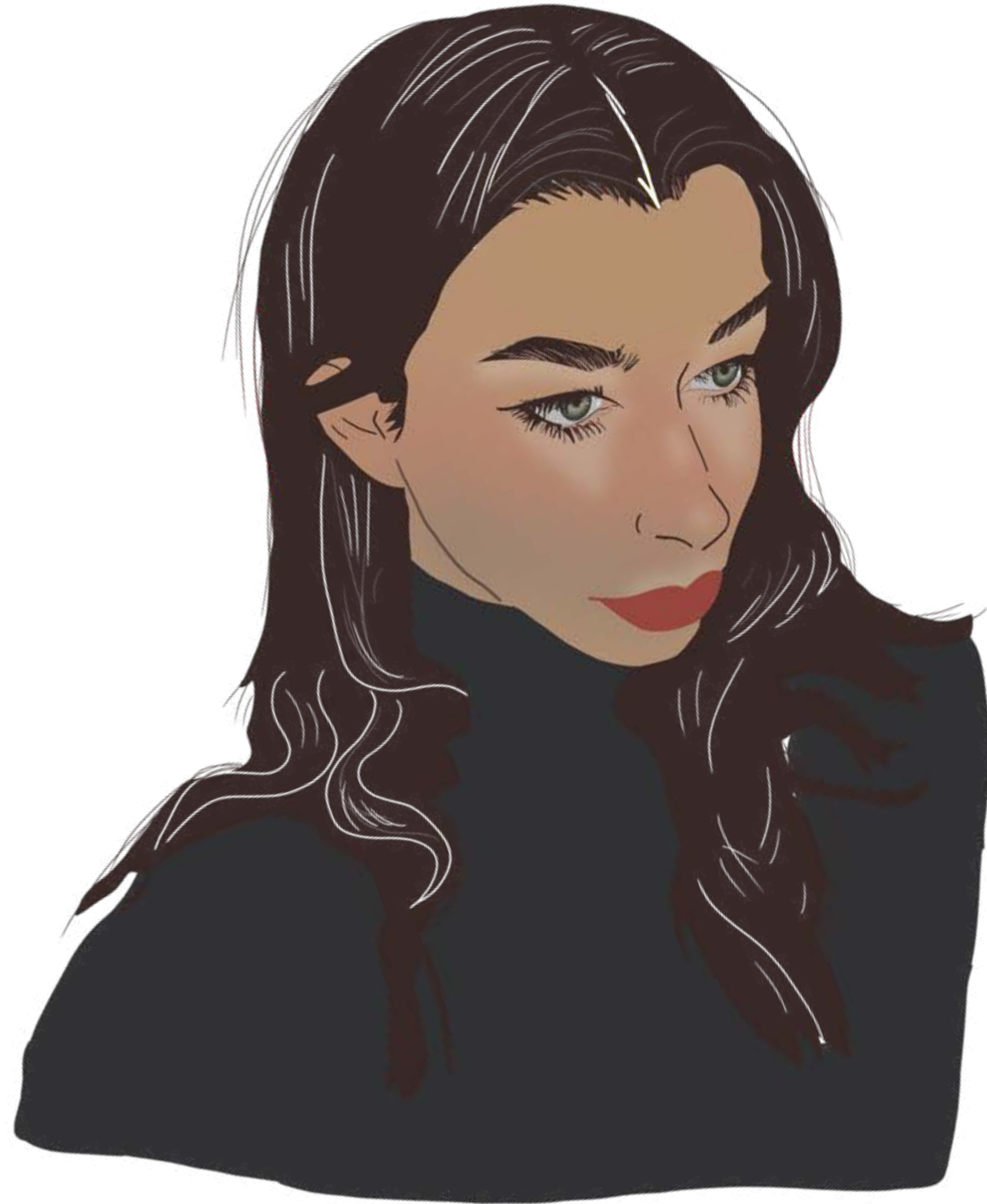


**GRAPHISME   MOTION DESIGN   WEB DESIGN   UI   UX   ILLUSTRATION   IHM**

ÉTUDIANTE EN DSAA/ MASTER DESIGN D'INTERACTION  
ET ALTERNATIVES NUMÉRIQUES

À L'ÉCOLE SUPERIEURE DE DESIGN  
DE VILLEFONTAINE





# BONJOUR

Je suis Florence DECKER. J'ai 21 ans et suis en première année de **DSAA/MASTER** design d'interaction et alternatives numériques à l'école supérieur de design de Villefontaine. Au cours de mon parcours, j'ai exploré **plusieurs domaines**, allant du web design à l'identité visuelle, en passant par l'édition, tout en me perfectionnant dans la création d'animations et de motion design. Toujours en quête de nouveaux défis, je m'efforce de repousser les limites de mon univers et **cherche aujourd'hui une alternance** dans le domaine de l'UI/UX ou le design d'interaction.

[Mon cv](#)



2025

# 01. ALTERA

AFTER EFFECT TOUCH DESIGNER

Un dispositif interactif et sensible qui invite à explorer la Roche de la Muzelle comme un paysage vivant. Animée par le mouvement de la main, cette carte organique immersive a été créée en collaboration avec l'INRIA pour l'association Mountain Wilderness.

En voir plus  
sur mon site



Rotation et animation  
de la carte au glissement  
de la main



INTERACTION



CARNET DE RECHERCHES





# INSTALLATION



Vidéo projecteur dans un faux plafond

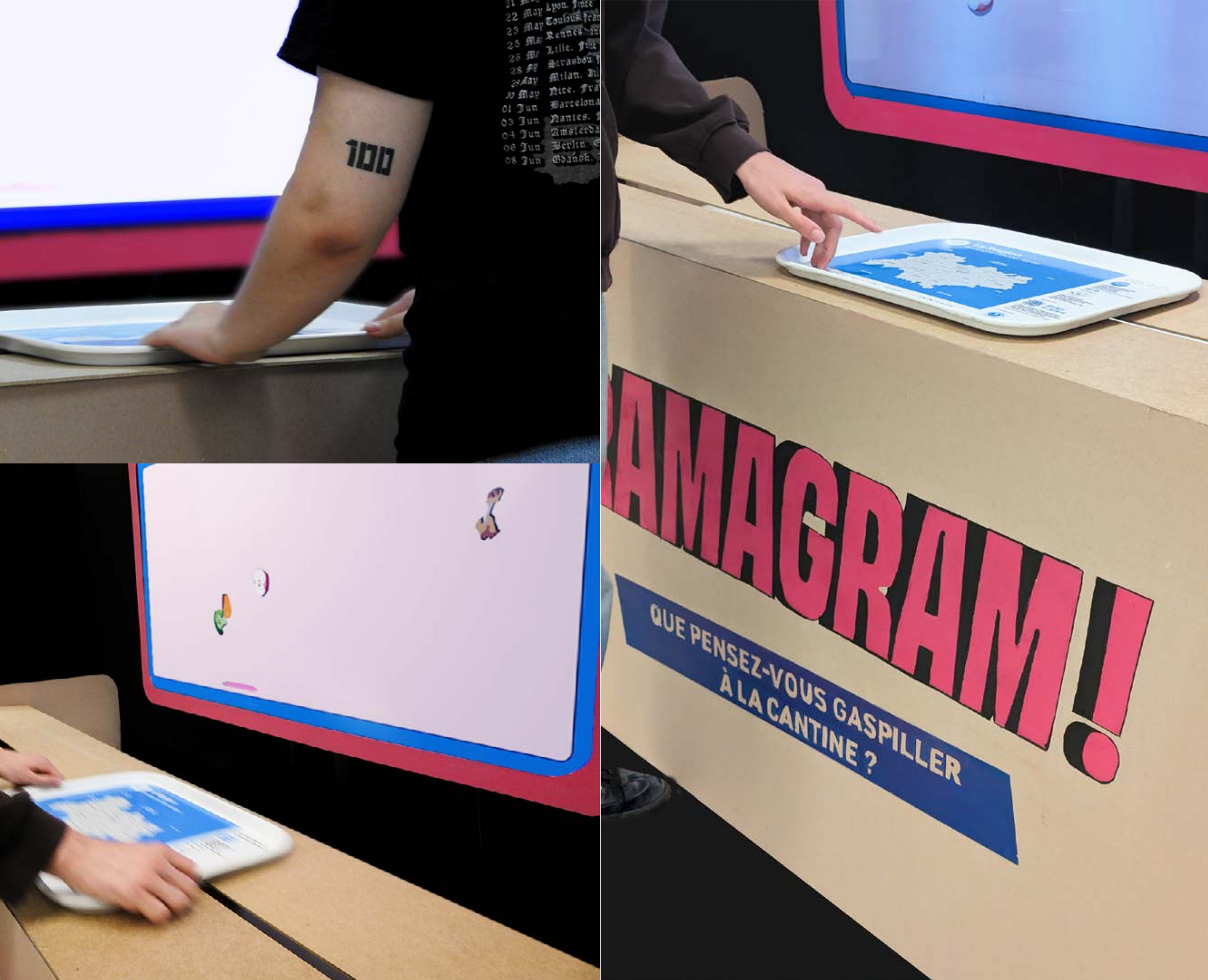


Amélioration d'une structure en vue  
de suspendre un vidéo projecteur



Essai de mapping sur du carton





2025

## 02. GRAMAGRAM

ILLUSTRATOR ARDUINO P5.JS

Gramagram est un dispositif ludique et interactif qui sensibilise au gaspillage alimentaire en cantine scolaire. Grâce au glissement d'un plateau, les joueurs attrapent les aliments à qui tombent à l'écran et découvrent, en fin de partie, la réalité du gaspillage qu'ils génèrent chaque jour.

Réaliser avec Jonathan Torres

En voir plus  
sur mon site



2025

# 03. NOVAMIND

UNITY BLENDER

Forum poétique en VR où l'infinité du ciel devient métaphore de l'immensité des données numériques. Récits sensibles envoyés sous forme de planètes dans un espace infini. L'expérience immersive explore l'éphémère, l'émotion et la mémoire collective à travers une navigation infini.

En voir plus  
sur mon site





Vu d'un espace infini à l'intérieur  
du casque VR

Rotation de la vue avec le  
casque



Panneaux textuelles qui suit  
la vu du casque



# 04. PLANÉTIARIUM

AFTER EFFECT

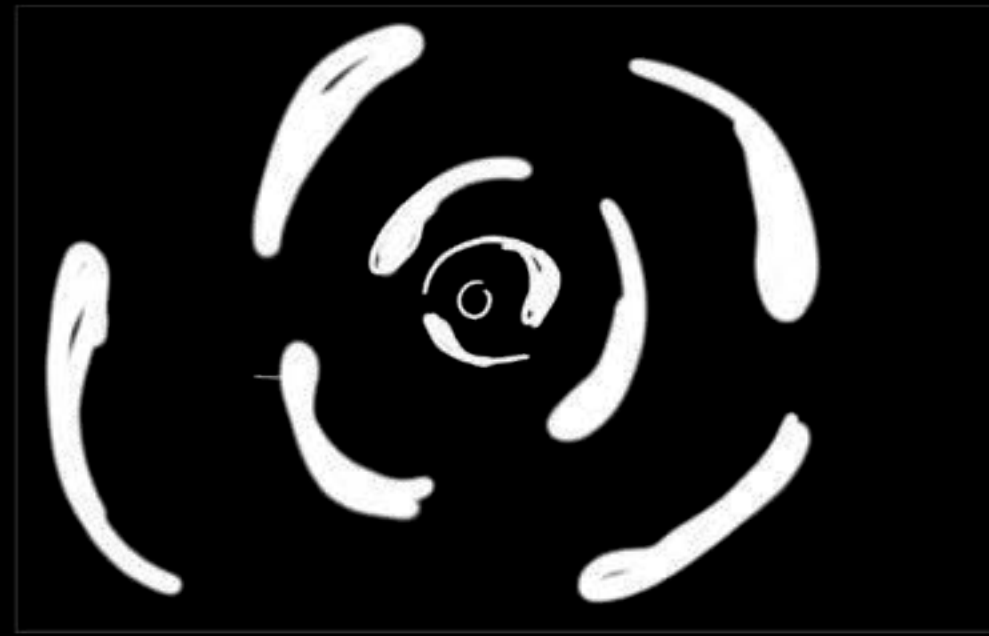
PHOTOSHOP

Il s'agit de l'un de mes premiers travaux en motion design. En deuxième année de DNMADe, nous devions réaliser un motion design de 30 secondes à l'occasion de la réouverture du planétarium de Strasbourg.

En voir plus  
sur mon site



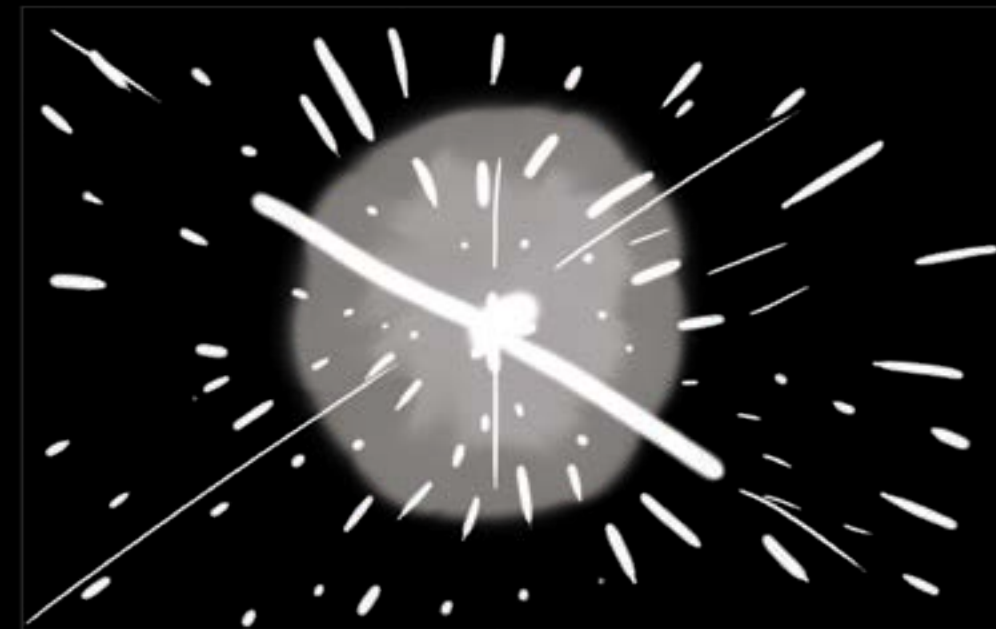
Gouttes d'encre qui tombe dans de l'eau



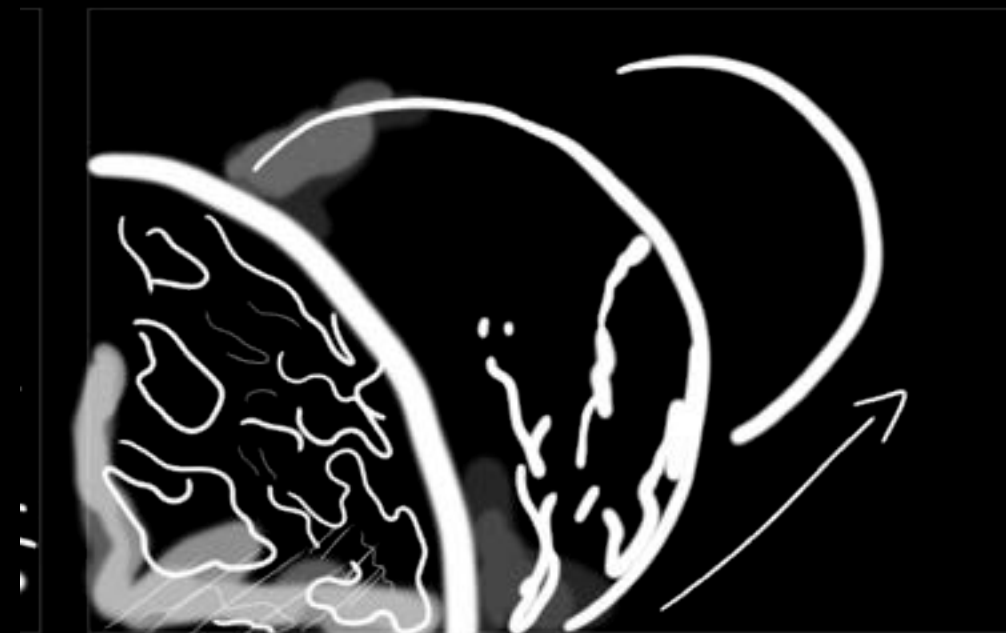
Onde d'eau r dessin en superposition de l'onde pour montrer une rotation (système solaire)



Tâches d'encre qui se dispersent dans l'eau pour évoquer la galaxie avec bulles projection



Explosion sous forme de flash de lumière pour évoquer le big bang puis graphique du flash



ant Vu planètes système solaire (boule en polymère peintes et suspendu)



Lettras de "planetarium" qui tournent à la manière d'une centrifugeuse (vitesse graduée)



en contre plongée qui monte vers le haut, lettre de torium qui monte en tournant au premier plan (mise en place système de fil)

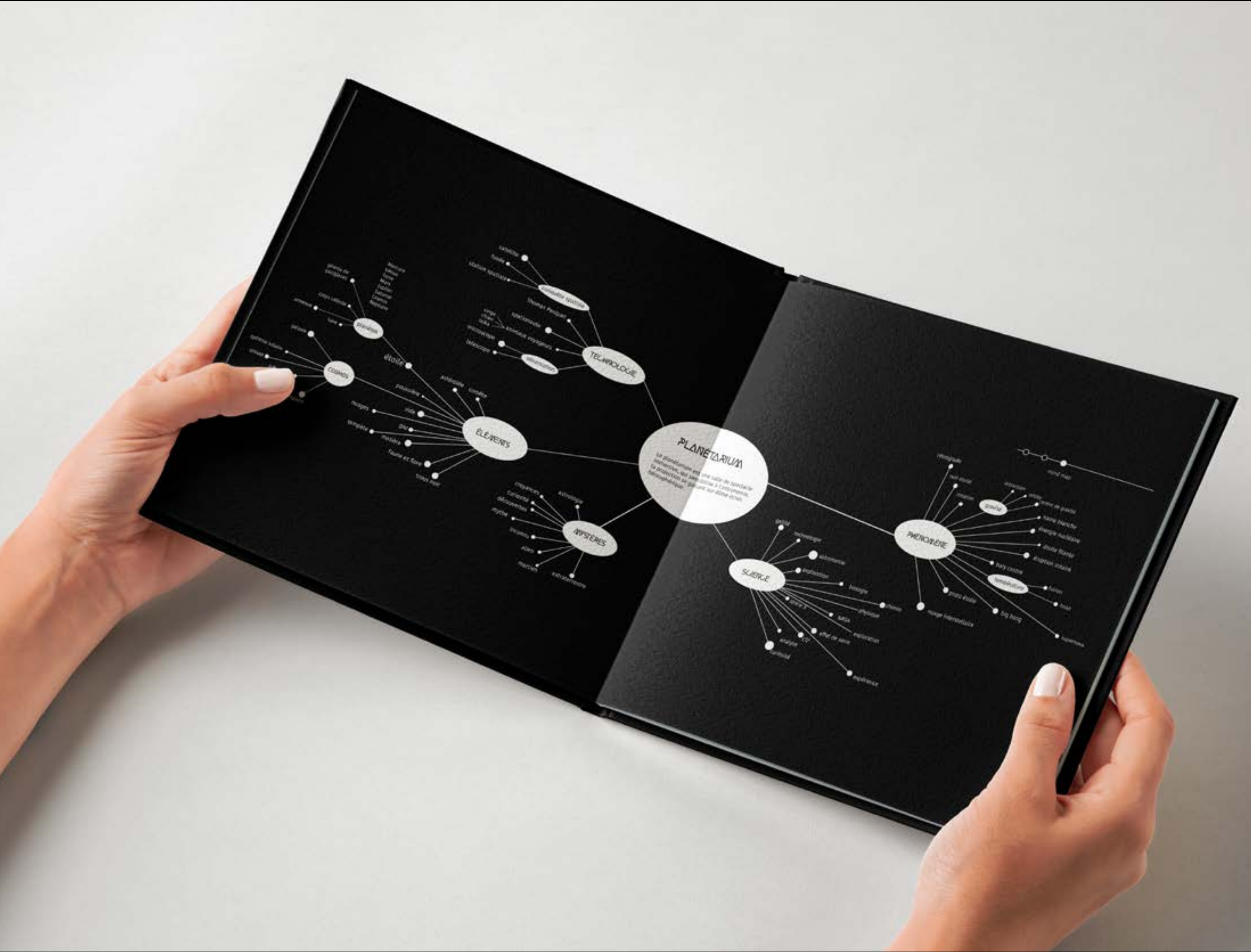


Vision d'un projection de constellation (création doms, découpe de projection ...) + mise en place des lettres pour former le logo du planétarium

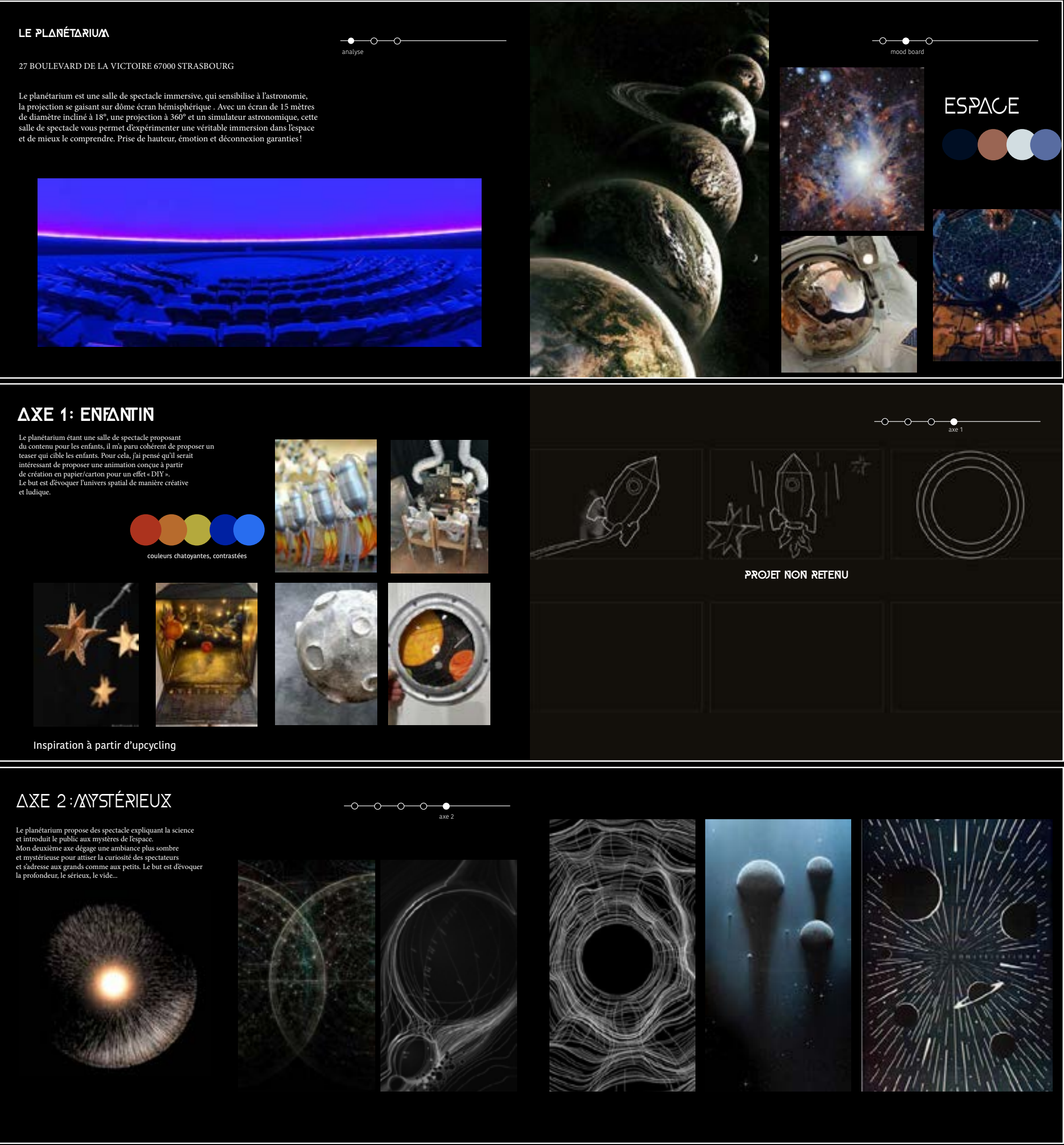


Affichage de texte ...





Carnet de recherche avec deux propositions, moodboard, mindmap et storyboard





2023

# 05. KIT LUDIQUE

PHOTOSHOP INDESIGN ILLUSTRATOR

Ce projet, réalisé en partenariat avec une classe de primaire, avait pour objectif de créer un kit pédagogique pour sensibiliser les enfants à l'importance des arbres. Centré sur le thème des arbres comestibles, il comprenait un **livre** avec des **pop-ups** proposant des recettes, un herbier, un livret pour les enseignants, un **poster interactif**, ainsi qu'un jeu de cartes...





# ATELIER AVEC LES ÉLÈVES



Carnet élève



Affiche interactive



Pop-up livret élève



Jeu de carte manipulé par un élève



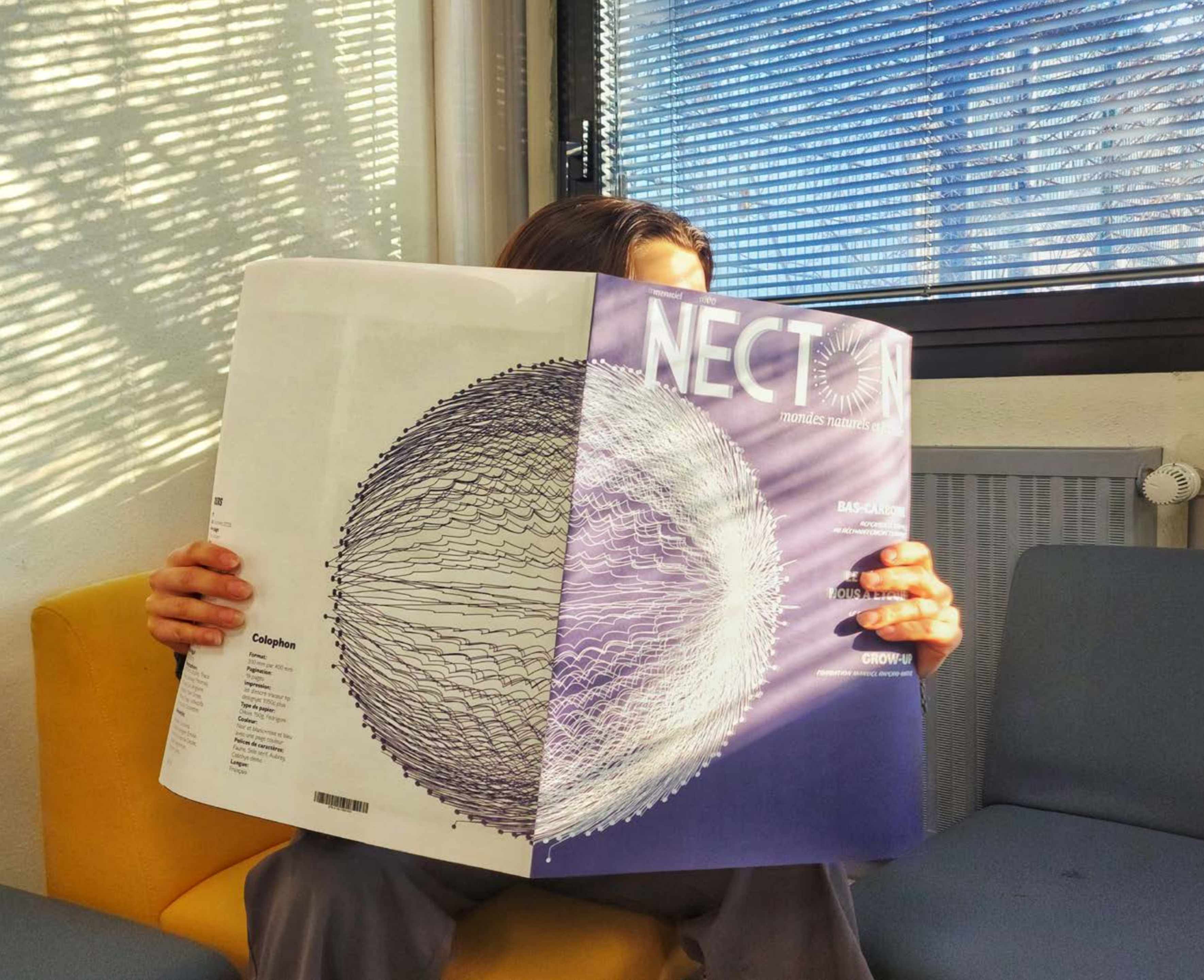
2023 édition

# 06. JOURNAL

PHOTOSHOP INDESIGN ILLUSTRATOR

En deuxième année de DNMADe, j'ai conçu et réalisé un **journal sur l'écologie** intitulé « Necton », en prenant en charge toutes les étapes du processus. Cela inclut le choix du nom, la **rédaction** de certains **articles**, la création des **visuels**, ainsi que l'**imposition** et l'**impression** du journal.

En voir plus  
sur mon site









2024

# 07. IDENTITÉ VISUELLE

PHOTOSHOP INDESIGN ILLUSTRATOR

Création d'identité visuelle pour « Laine Paysanne », une marque de laine et de mode éthique. L'identité visuelle reflète le caractère **organique** et **artisanal** de la laine tout en valorisant les engagements éthiques de la marque, dans un esprit authentique et « fait main ».

Mes propositions incluent :

- Un **logo principal** accompagné de **variantes**
- Quatre **palettes de couleurs**
- Quatre **motifs** personnalisés
- Une **typographie**
- Des **illustrations**, utilisées comme mascottes ou stickers



LAINES  
paysannes



# MERCI

POUR DÉCOUVRIR D'AUTRE PROJETS  
CLIQUEZ-ICI!

**COORDONNÉ :** 07 83 83 01 39

florencedecker21@gmail.com

29 rue d'Ammerschwihr 68310 Wittelsheim