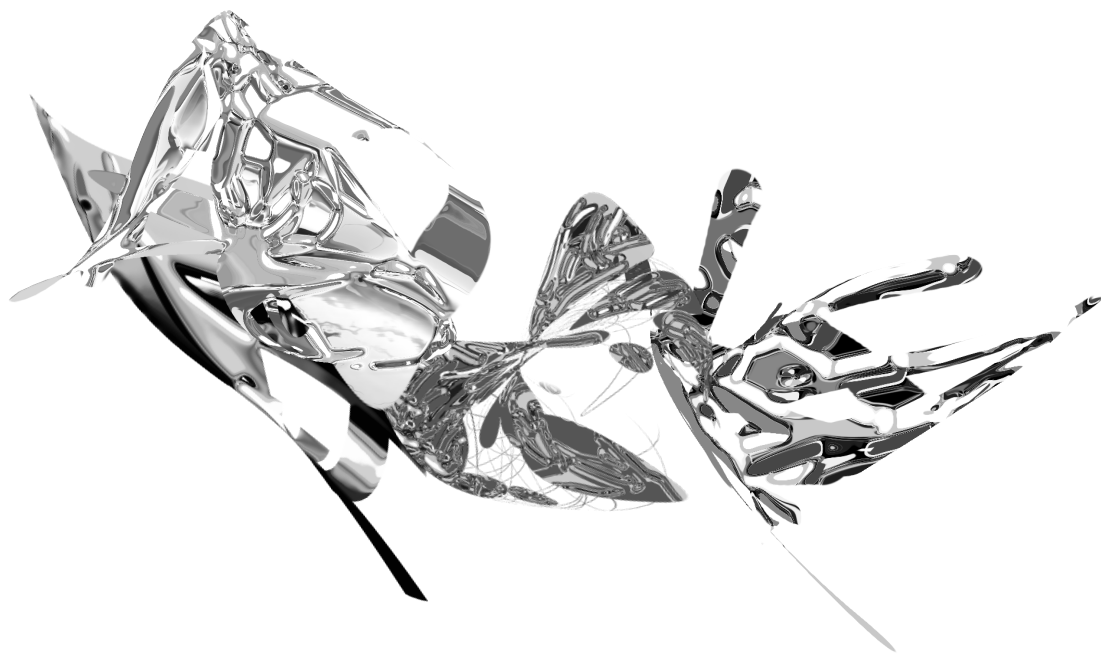


MARWAN ZALAGH



avril 2025

PORTFOLIO

BIENVENUE !

laissez-moi me présenter.

**LA PLUS BELLE MANIÈRE DE S'AMÉLIORER DANS
CE QU'ON AIME, C'EST D'EXPÉRIMENTER.**

**CRÉER, TRANSMETTRE, EXPLORER, TESTER ET
APPRENDRE À TRAVERS MON DESIGN ET MON ART :
VOILÀ DE QUOI JE SUIS FAIT.**

SURPRENDRE, INTERROGER, VOILÀ CE QUE JE CHERCHE.

JE SUIS

Marwan. J'ai 19 ans, et je suis étudiant franco-maghrébin en multimédia. Je fais du design graphique, que ce soit du print, de l'UI/UX ou du branding, de l'audiovisuel, du développement web, et de la communication. Je dessine aussi, quand j'ai le temps.

J'étudiais en France, en région parisienne pour mon diplôme dédié au multimédia, mais depuis janvier, je suis parti à Montréal, au Québec, dans le cadre d'un échange scolaire.

Le temps d'un semestre, je reviens aux fondamentaux, en réapprenant et en repensant mon approche du design, de mes relations personnelles et professionnelles, et aussi de ma vie.

Maintenant, mon objectif est de pousser mes compétences et ma passion pour les arts visuels aussi loin que possible !



qu'est-ce que c'est que ça ?
j'avoue que je n'en ai aucune idée,
désolé

PROJETS

6	print	vernissage project
10	branding	esoteric studios
12	art	reunion issue#125
16	web	illustrations
18	print	starship showdown
20	web	alexandrie website
22	print	bandeaux étretat
24	ui/art direction	festival d'annecy
26	web	ludus visualis
28	print	trash²trend posters
30	ui/ux	alexandrie design system
32	video/3D	maison clou

VERNISSAGE PROJECT

Création d'un poster et de ses déclinaisons pour le vernissage des étudiants en Micromedia à Vanier, prévu le 9 avril 2024.



PDF HQ

Fait sur Photoshop et InDesign

Février 2024

Pour ce projet, j'ai voulu créer une ambiance onirique, à la manière d'un rêve, pour illustrer le caractère éphémère de la formation. Un entre-deux, un limbo entre le lycée et la vie professionnelle. La tagline se veut capturer l'essence du projet : accepter le changement et la fin d'un rêve éveillé.

Les choses évoluent, et il faut savoir les accepter. Pour traduire cette idée, j'ai mis l'accent sur le flou et le bruit, renforçant ainsi cette sensation de volatilité et d'impermanence.

Ce concept s'est décliné sur divers supports : cartes d'invitation, badges, écran web, ainsi qu'un porte-clés en 3D conçu sur Blender.

le concept

Je suis passé par plusieurs itérations, en prenant le temps de réfléchir à la meilleure façon de représenter mon concept. Cependant, tout a dû être réalisé en une semaine, ce qui m'a obligé à travailler rapidement. J'ai dû m'organiser entre tous les fichiers .indd, les .psd, les .pdf et images en tout genre, pour être plus efficient.

Pour assurer la cohérence visuelle entre les déclinaisons, j'ai choisi comme point central mon logo du vernissage. Le plus difficile a été de donner du sens et de l'intérêt à un visuel largement abstrait, avec très peu d'éléments concrets.

L'expérience

VERNISSAGE

582 Multimedia
Vernissage 2025

M Campus
404 Décarie

april 9
2025

cherish impermanence.
to the end of a dream,
and the beginning of another.

remember

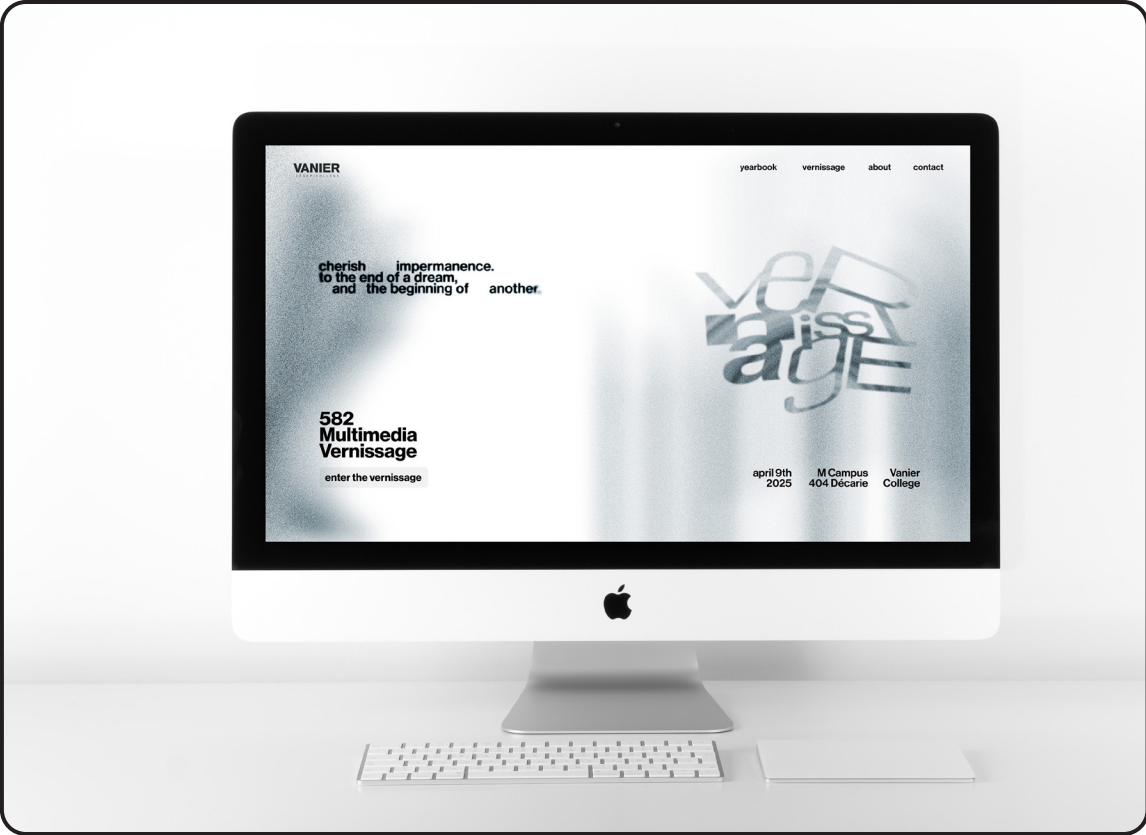


it

Exhibition:
8th-10th Apr.

582multimedia
multimedia@vaniercollege.qc.ca

VANIER
CÉGEP / COLLEGE



ESOTERIC STUDIOS



Identité visuelle et charte graphique d'un studio fictif indépendant de développement de jeux vidéo.

Fait sur Illustrator et Figma

Mars 2025

J'ai remis à neuf une ancienne charte graphique datant de l'année dernière. Le studio est fictif. Il a été fondé par trois étudiants et se spécialise dans les jeux narratifs expérimentaux.

Le logo du tigre a été dessiné à la main, puis scanné et vectorisé sur Illustrator. J'ai ensuite défini la typographie, les couleurs et l'identité de la marque en travaillant sur le ton, les valeurs et la cible.

J'ai également créé un visuel que j'ai décliné pour un jeu fictif du studio : Truth and Hope.

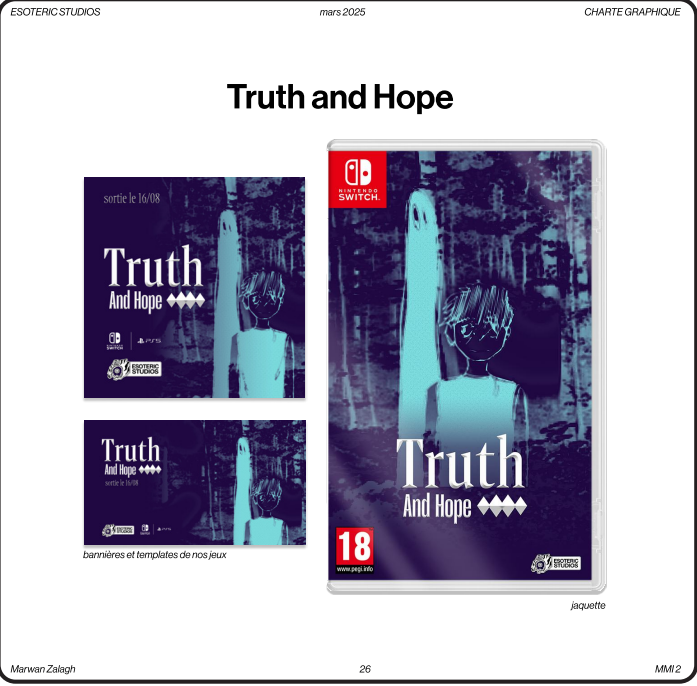
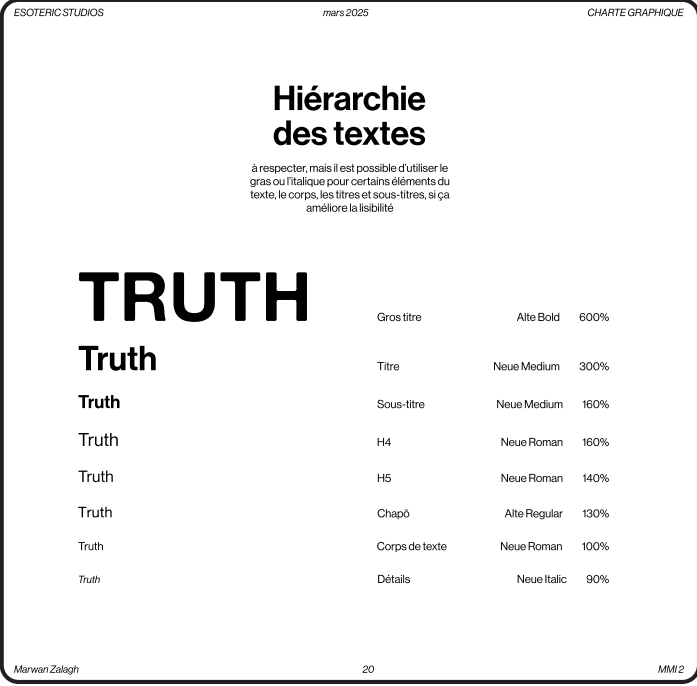
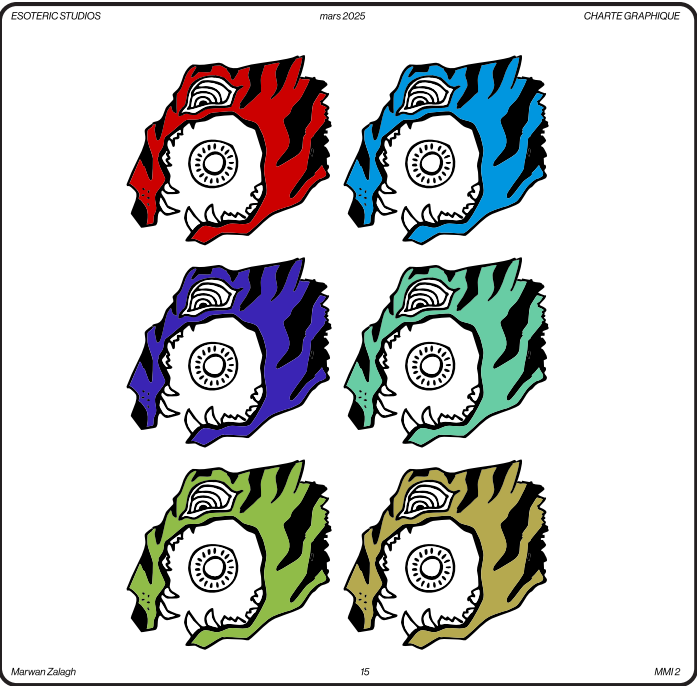
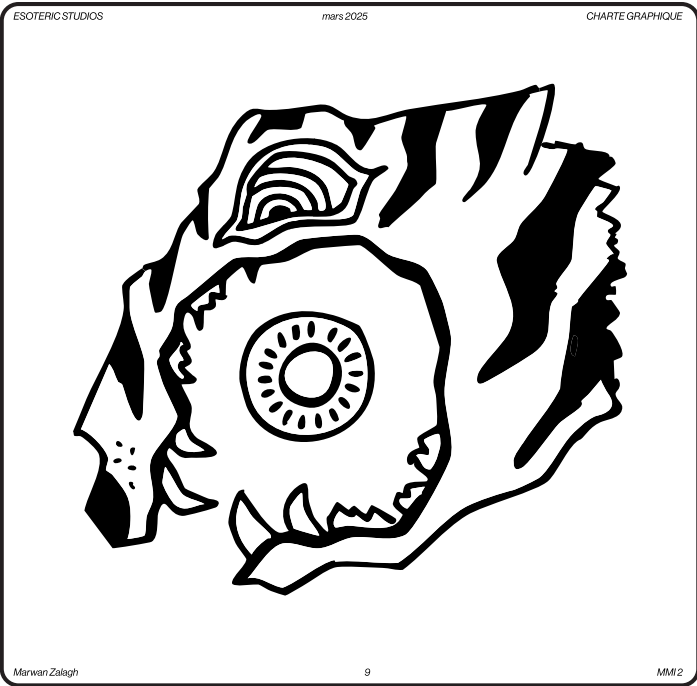
le concept l'expérience

J'ai dû faire plusieurs essais sur papier avant de trouver le logo qui convenait vraiment.

Le processus m'a permis d'affiner mes compétences sur Illustrator, en apprenant à nettoyer un dessin après vectorisation.

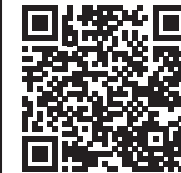
Maintenant, plus j'avais dans la création de la charte graphique, plus j'avais l'impression de suivre un processus "machinal".

Une fois que l'identité visuelle et la forme du logo sont définies, ce n'est plus vraiment un exercice de créativité, mais de logique : comment rendre la charte accessible et compréhensible par ceux qui veulent utiliser l'identité d'ESOTERIC est une question qui se pose alors très vite.





Une couverture de magazine de jeu vidéo réalisée pour un projet personnel. Réunion, magazine fictif, consacre ce numéro spécial à la sortie de Final Fantasy VII Rebirth sur PC.



Janvier 2025

Post Instagram

À l'origine, l'idée de cette esthétique m'est venue lors d'un projet de groupe sur de la mise en page. J'ai donc dû réadapter mes essais pour les transposer à une couverture de magazine de jeux vidéo.

J'en ai aussi profité pour pousser InDesign dans ses retranchements, testant jusqu'où il pouvait aller en termes d'effets sans passer par Photoshop. Un autre défi a été de tenter de garder une mise en page claire malgré la densité visuelle.

l'expérience

REUNION ISSUE#125 le concept

Cette couverture rend hommage aux vieux magazines de jeux vidéo des années 2000 avec une esthétique Y2K. Effet bevel sur le titre, police Futura et serifs pour un côté old school, retouches photo poussées (gradient maps, flou directionnel...) et une palette de verts pour ancrer l'ambiance nostalgique. Les ombres et lueurs externes viennent accentuer le flou typique de l'époque Y2K.

Fait sur InDesign et Photoshop



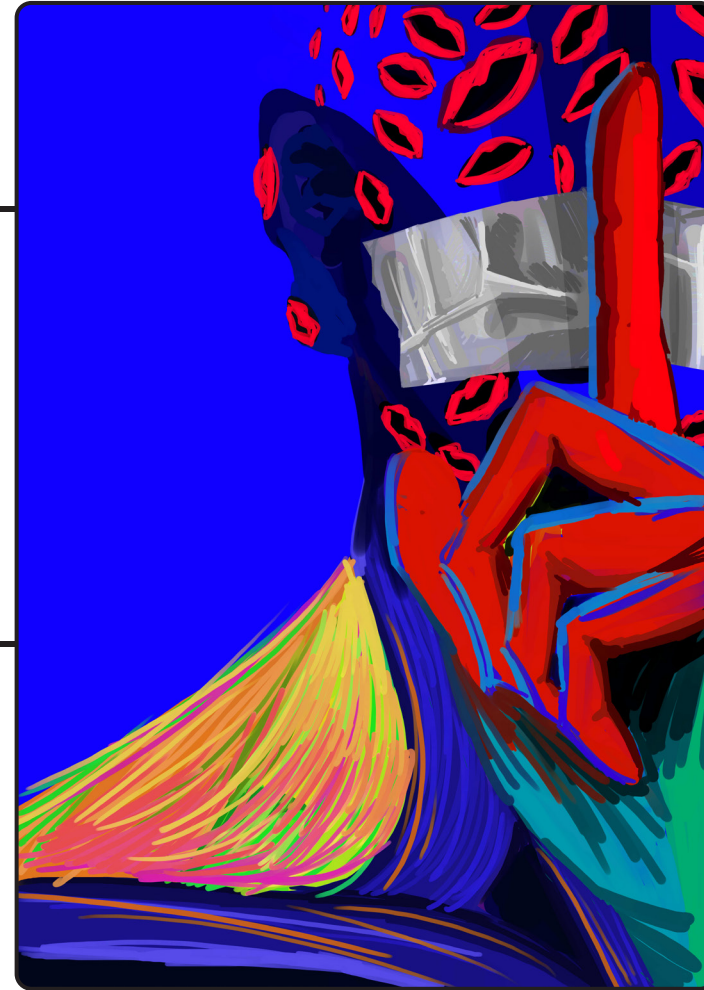
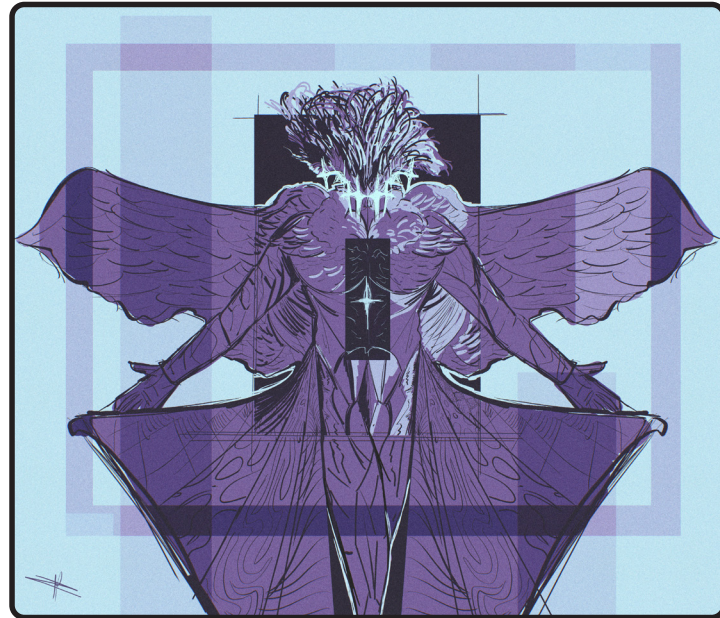
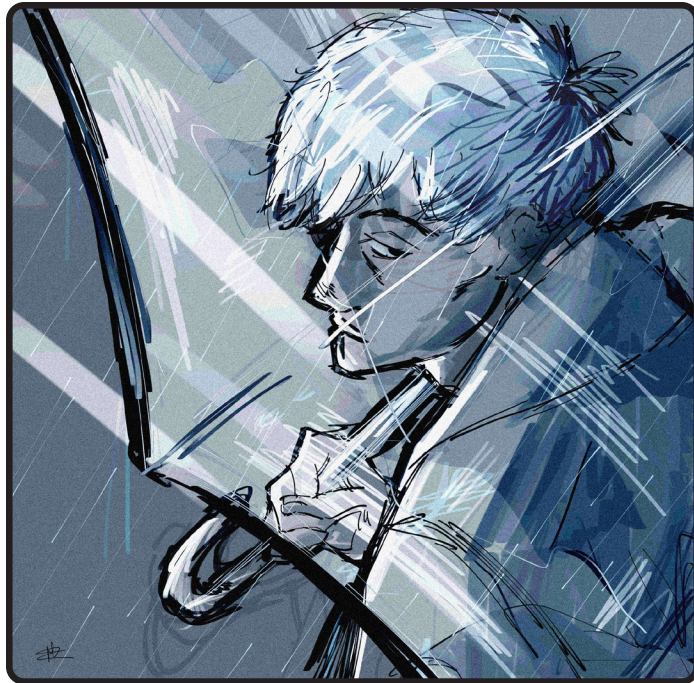
ILLUSTRATIONS

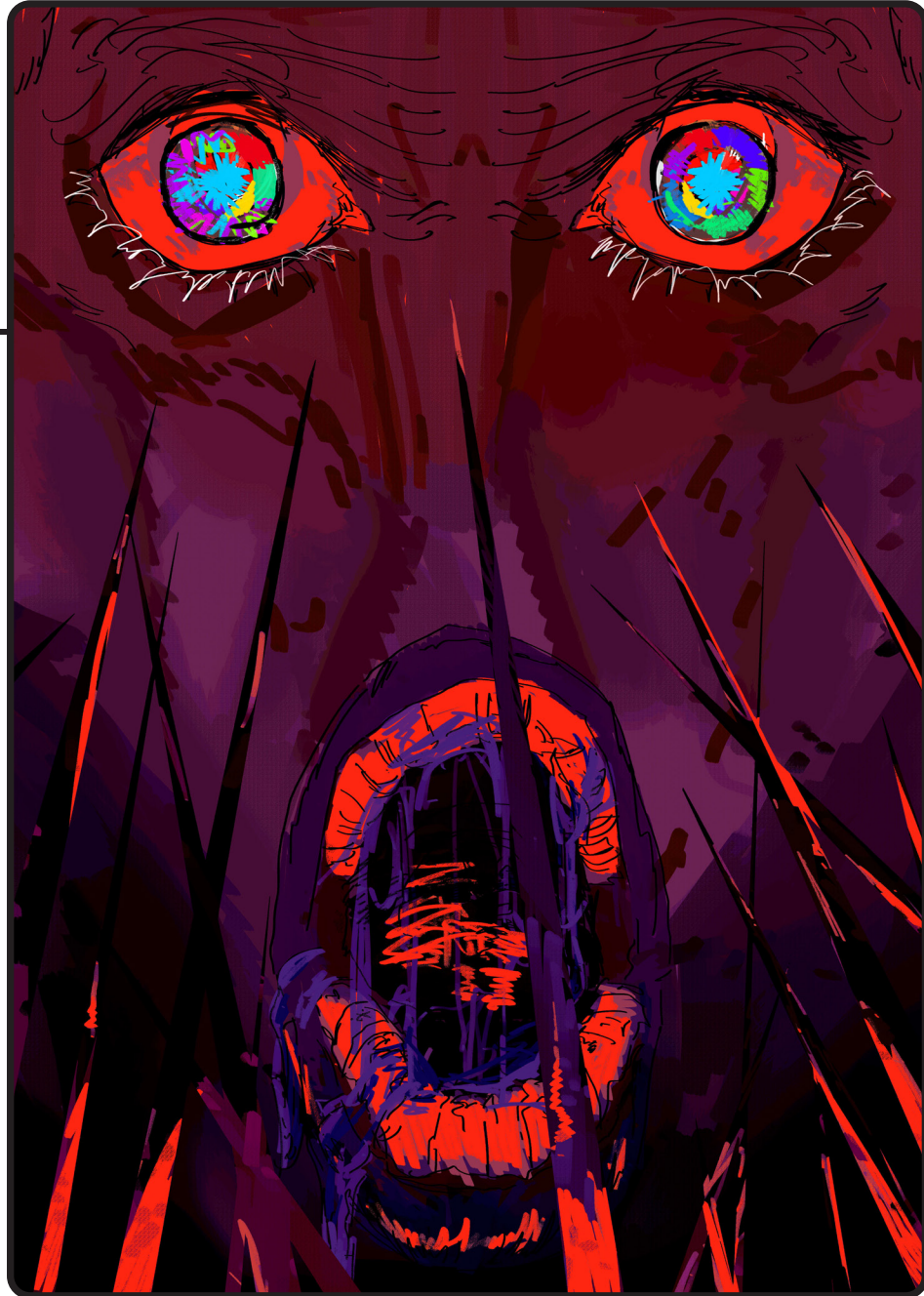


Compte Instagram

Comme dit précédemment, je dessine dans mon temps libre. Alors voici une petite collection des différentes illustrations que j'ai réalisées entre mes années lycées et aujourd'hui. Je les publie régulièrement sur mon compte Instagram.

Depuis 2023, Clip Studio Paint





STARSHIP SHOWDOWN

Codé en
HTML, CSS,
JS w/Ajax et PHP



Lien du jeu

Développement d'un jeu vidéo web amateur au tour par tour, où des flottes de vaisseaux s'affrontent. Ce projet a été réalisé dans un cadre scolaire.

Un aspect complexe de ce projet était le développement, nous avons appris la programmation orientée objet pour créer le jeu. J'ai aussi pu comprendre les défis auxquels les développeurs sont confrontés lors de la création d'un jeu vidéo.

La gestion du temps et de l'organisation était importante également. J'ai réalisé qu'une mauvaise planification pouvait entraîner la perte d'idées intéressantes dès la préproduction. J'ai appris que la faisabilité et ses contraintes, surtout sur un délai court, sont des facteurs cruciaux à prendre en compte.

Même si le projet était divisé en deux phases séparées par trois mois, chaque phase était très intense.

Nous devons créer un jeu vidéo de combats de vaisseaux spatiaux en tour par tour. Le joueur dirige une flotte et affronte une flotte ennemie, chaque vaisseau ayant un équipage avec des capacités spécifiques.

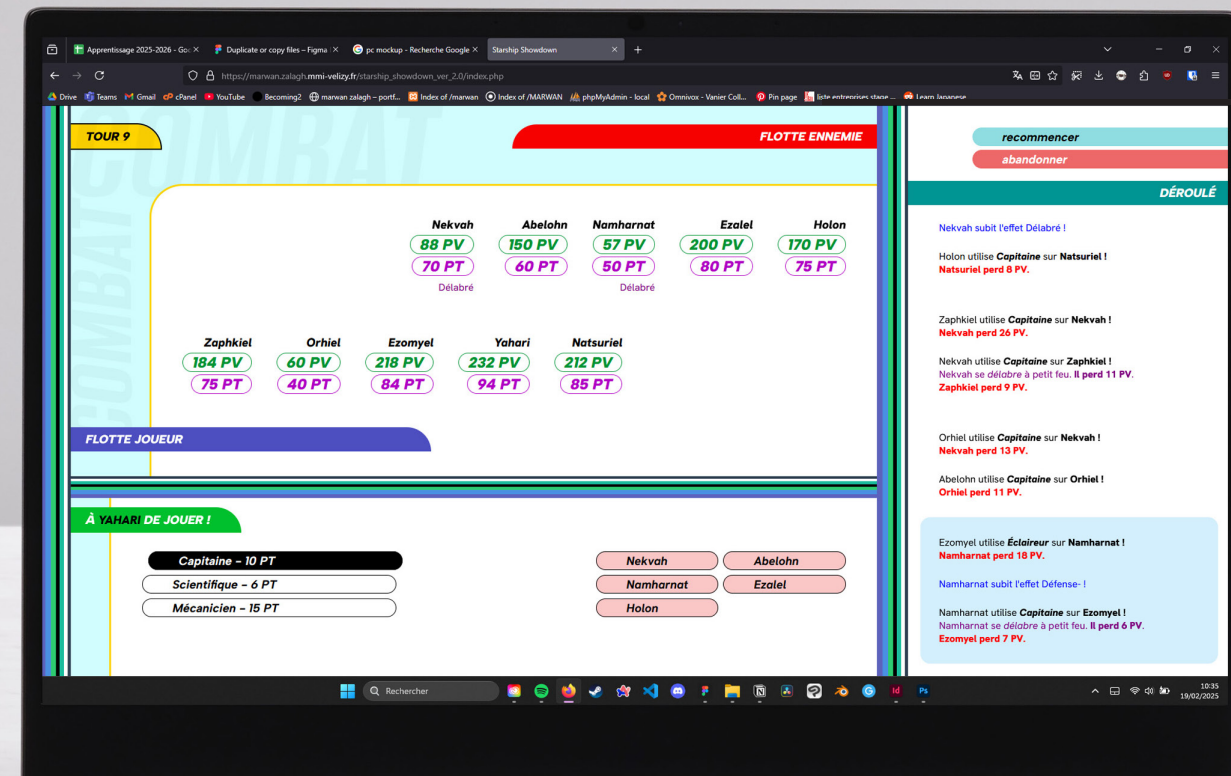
J'ai choisi d'en faire un jeu inspiré de Pokémon : le joueur sélectionne une équipe de cinq vaisseaux parmi des modèles préconstruits et affronte l'ennemi en tour par tour. Chaque vaisseau utilise une capacité liée à son équipage, et le premier à perdre toute sa flotte est vaincu.

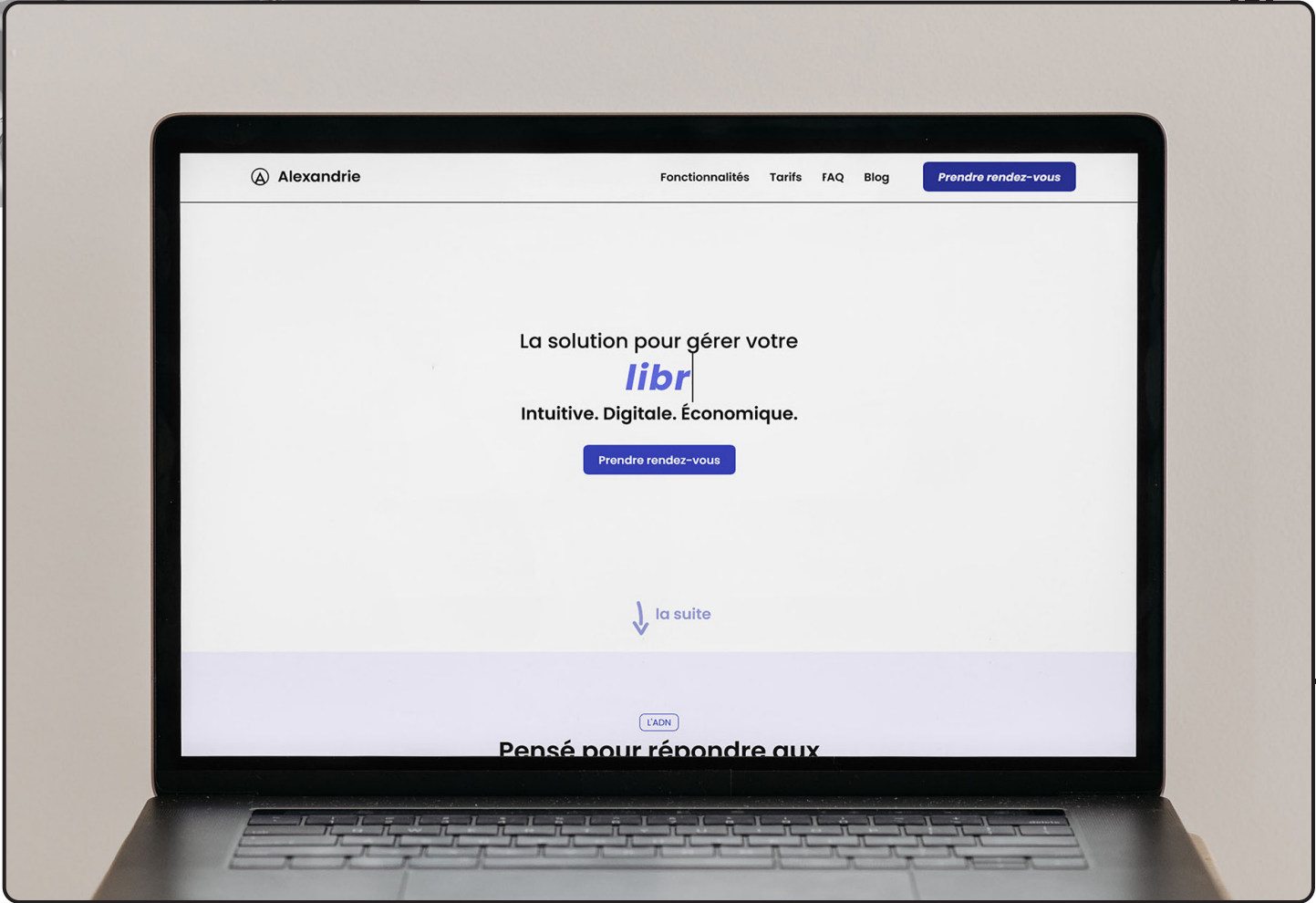
Le jeu a été codé en octobre 2024, puis redesigné en février. Pour l'UI, j'ai voulu intégrer des éléments modernes, ainsi que du rétro-arcade des années 2000, avec un travail sur les couleurs et les bordures pour renforcer cet aspect.

le concept

Octobre 2024

l'expérience





ALEXANDRIE WEBSITE

Site vitrine réalisé via un CMS pour présenter le service de gestion de librairies Alexandrie, dans le cadre d'une prestation freelance.



Le site web réalisé est un one-page. J'ai participé à la rédaction des contenus du site et effectué un audit de sites web vitrines similaires pour identifier les bonnes pratiques.

Le wireframe a été conçu sur Figma, puis importé sur Framer, où j'ai ajouté des éléments visuels et des animations. Le site est entièrement responsive.

le concept

C'était mon premier projet en freelance. J'ai pu me concentrer à 100% sur le côté webdesign du site, puisque je n'avais pas à gérer de code avec le CMS utilisé.

C'était aussi difficile au niveau de la gestion du temps, je devais jongler avec un semestre chargé en projets à rendre, j'ai donc du travailler sous pression.

l'expérience

Octobre 2024

BANDEAU ETRETAT

Le concept

L'affiche présente une version stylisée du site d'Étretat, célèbre pour ses falaises, ses arches et l'aiguille. La mer est représentée en bleu uni, tandis que le ciel du matin dégrade du bleu au violet.

Le mot "horizon" du slogan "Prenez de la hauteur sur l'horizon" est placé au niveau de la mer, là où l'on peut observer l'horizon, ici partiellement caché par les nuages.

Les bannières existent en plusieurs formats, offrant ainsi diverses manières de promouvoir la ville.

Une série de bannières promotionnelles fictives pour la ville d'Étretat, située en Normandie, France. Ce projet a été réalisé dans le cadre d'un travail scolaire.



Étretat - Wikipédia

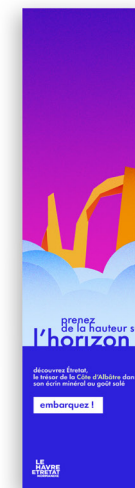
Fait sur Illustrator

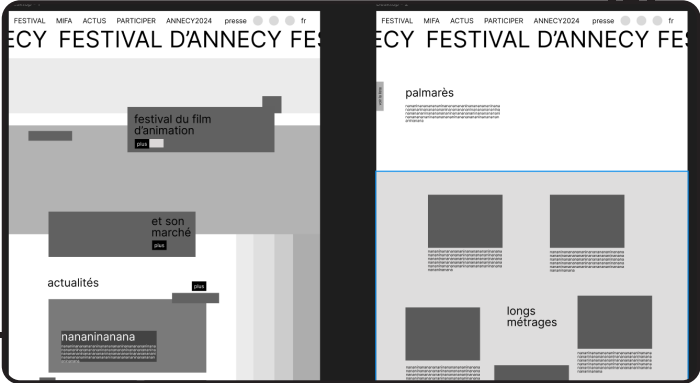
Octobre 2024

l'expérience

La composition de l'image a été un vrai défi, car j'ai dû trouver un compromis pour qu'elle fonctionne sur tous les formats. J'ai aussi été contraint d'utiliser les nuages pour éviter des problèmes de contraste entre le texte, que je voulais de la même couleur que la mer, et les falaises orange.

J'ai appliqué des dégradés pour compenser le manque de détails et ajouter de la profondeur, et j'ai utilisé du grain pour donner plus de texture, sachant que l'image se compose principalement de formes simples.





FESTIVAL D'ANNECY

Projet fictif de refonte du site web du Festival international du film d'animation d'Annecy.

Fait avec Figma



Maquette Figma

Pour ce projet de cours, il s'agissait de repenser la direction artistique d'un site web de notre choix. J'ai choisi le festival d'Annecy et travaillé sur une nouvelle typographie, une palette de couleurs et un système de grille dans un style très psyché/éclectique.

J'ai réalisé deux wireframes, dont l'un a été finalisé pour la page d'accueil. Ma maquette Figma inclut également un journal de bord que j'ai tenu tout au long du projet.

le concept

Le temps a été une contrainte majeure, ce projet ayant été réalisé en fin de semestre, entre deux projets de groupe importants.

J'ai pu approfondir l'utilisation de tokens et de composants réutilisables pour structurer un site web de manière efficace. Globalement satisfait de mon travail, j'aurais bien aimé pousser davantage la direction artistique sur laquelle j'étais parti.

Décembre 2024

l'expérience

LUDUS VISUALIS



Lien du site

Un site interactif fait dans le cadre d'un projet scolaire. Contient une liste de toutes les consoles de jeu produites en masse de la Magnavox Odyssey à la Playstation 5 Pro. Le traitement des données est asynchrone.

Codé en
HTML, CSS,
JS w/Ajax et PHP

J'ai surtout rencontré des difficultés techniques.

Intégrer toutes les consoles dans une base de données s'est révélé chronophage. J'ai du créer un fichier .csv via un Excel, dans lequel j'ai récupéré les données techniques et les images des consoles via différentes sources (Wikipédia, Google Images) à la main.

Ce site était aussi l'occasion pour moi de m'introduire à Fetch API, une alternative plus moderne à AJAX. De fait, il n'y a aucun rechargement de page dans le site. Les données sont traitées via PHP, puis formatées en JSON pour être affichées dans le site.

J'ai essayé de m'inspirer du style typographique international, ou style suisse, pour le design du site web. Je suis resté en noir et blanc pour appuyer le côté épuré du site.

Toutes les consoles sont organisées dans un grid. Les consoles les plus connues et les mieux vendues sont accompagnées d'une mini-biographie de la console. Elles sont filtrables par décennie de sortie, par génération de consoles, par type et par constructeur. Il est aussi possible de les trier par date de sortie et par ordre alphabétique.

le concept

Novembre 2024

l'expérience

T2T POSTERS

Affiches conçues pour un projet scolaire de campagne fictive sur les déchets textiles, incluant site web, publicités vidéo et plan de communication.

Membres du groupe : Jules Renault, India Ramanantsoa, Shanice Toko, myself and Nathan Zerbib.



Campagne

Fait sur Photoshop

Les affiches devaient s'inscrire dans la direction artistique de la campagne, limitant certaines libertés. J'ai néanmoins pu expérimenter avec les trames et les halftones sur Photoshop.

Aussi : le temps a été un gros obstacle pour le projet.

J'ai travaillé sur un duo d'affiches illustrant l'obsolescence perçue des vêtements et leur possible nouvelle vie. Recto montre des habits abîmés sous le slogan "Real fashion never dies". Verso dévoile un jean reconstitué à partir de ces morceaux, avec "Real fashion stays alive".

L'inscription "décembre 2024" fait écho aux numéros de couverture de magazine qui affichent la date de la collection; petite allusion au monde de la mode, qui a aussi été un thème important de notre campagne de communication.

le concept

Mai 2024

L'expérience



ALEXANDRIE DESIGN SYSTEM

Le concept

J'ai réalisé un design system pour une application de gestion, appelée Alexandrie, entièrement conçu sur Figma.

Ce service contient toutes les fonctionnalités d'un service de gestion de librairie standard : gestion des commandes, réapprovisionnement, recherche, gestion du catalogue, des retours, des réceptions, des notices, etc.

Ce système est interactif et intègre une variété de composants, de styles typographiques, de couleurs, etc., tout en veillant à maintenir une interface fonctionnelle et épurée, sans fioritures. Mon approche a été centrée sur l'expérience utilisateur : j'ai visité plusieurs librairies pour poser des questions et recueillir des retours sur l'interface.

Design system de la version 2 d'un service de gestion de librairies nommé Alexandrie, conçu lors d'un stage l'année dernière.



Fait sur Figma

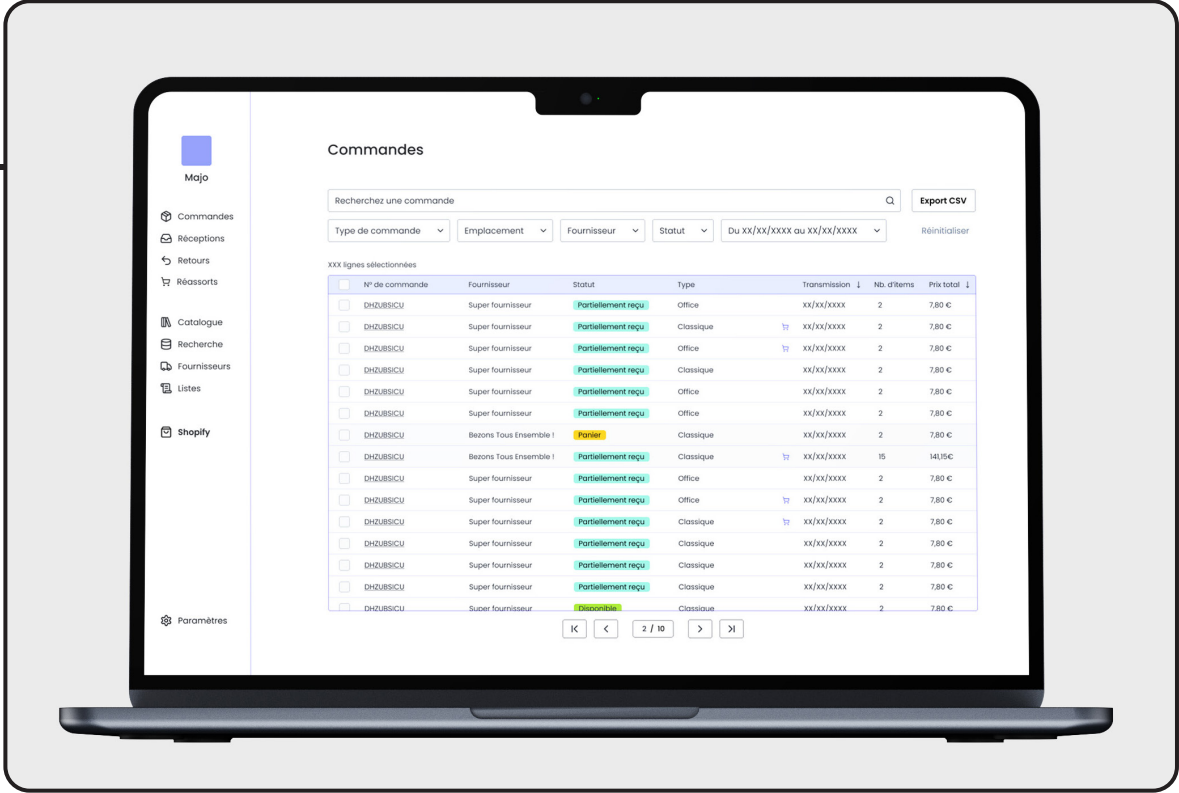
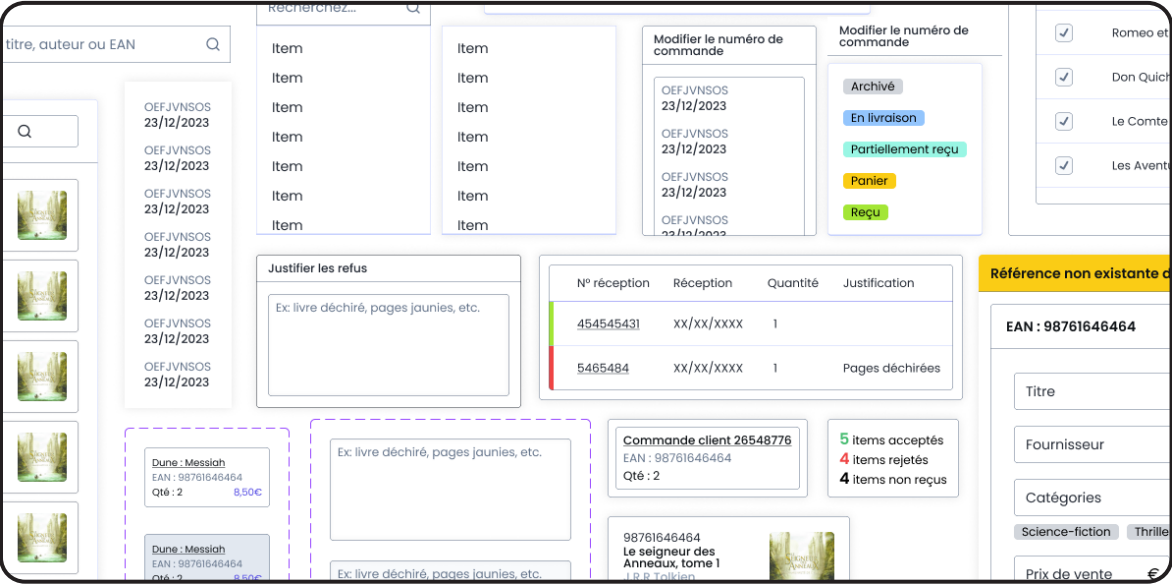
Maquette Figma

Juin 2024

l'expérience

Ce projet m'a permis d'affiner mes compétences sur Figma et en UI/UX. Il a également marqué mon premier projet professionnel.

Sur le plan personnel, j'ai appris à mieux accepter la critique et à voir les itérations comme un moyen d'évolution et d'amélioration. Ce projet a aussi mis à l'épreuve mon organisation et mon esprit d'équipe, puisque j'ai dû travailler en collaboration avec mon tuteur/mentor. Cela m'a aidé à renforcer ma gestion du temps et ma capacité à collaborer.





Une courte vidéo de 30 secondes illustrant l'opposition entre culture locale et culture globale, réalisée en binôme avec Raphaël Liberge.

MAISON CLOU

le concept



Octobre 2024

Lien de la vidéo

L'objectif de la vidéo était de mettre en lumière l'influence croissante de la mondialisation sur les cultures plus niches, plus locales, celles qui résistent encore aux tendances globales. Ayant carte blanche sur le choix du support, Raphaël et moi avons choisi d'utiliser Blender pour réaliser une courte vidéo entièrement en 3D.

J'ai conçu la ville, tandis que Raphaël s'est occupé de l'îlot, un espace représentant une enclave de culture locale au sein d'un environnement urbain très dense. L'inspiration principale vient des maisons clous en Chine, ces vieilles habitations que les propriétaires refusent de vendre, conservant ainsi un fragment de passé au milieu d'une ville ou d'autoroutes qui elles, évoluent sans cesse.

Fait sur Blender

Travailler en duo sur un logiciel que nous ne maîtrisions que depuis un mois seulement représentait un défi, mais tout s'est bien déroulé.

Nous avons su rester efficaces sans perdre de temps, en gardant une progression régulière. J'ai beaucoup apprécié l'opportunité d'explorer la 3D plus en profondeur à travers la modélisation de cette ville.

L'expérience

FIN

un grand merci pour votre considération !
aussi, voici mes réseaux:

marwanzalagh - linkedin
@marwan_trc - instagram
Marwan Zalagh - behance

ohh ok,
j'ai trouvé un nom
pour ça !
juste, laisse-moi juste...
euh... euh..
ouais.

je le dirai pas. dirai pas. mais
si vous voulez VRAIMENT
connaître son nom, je
suppose que vous pourriez
toujours voir **ce post...** ?

juste là.

