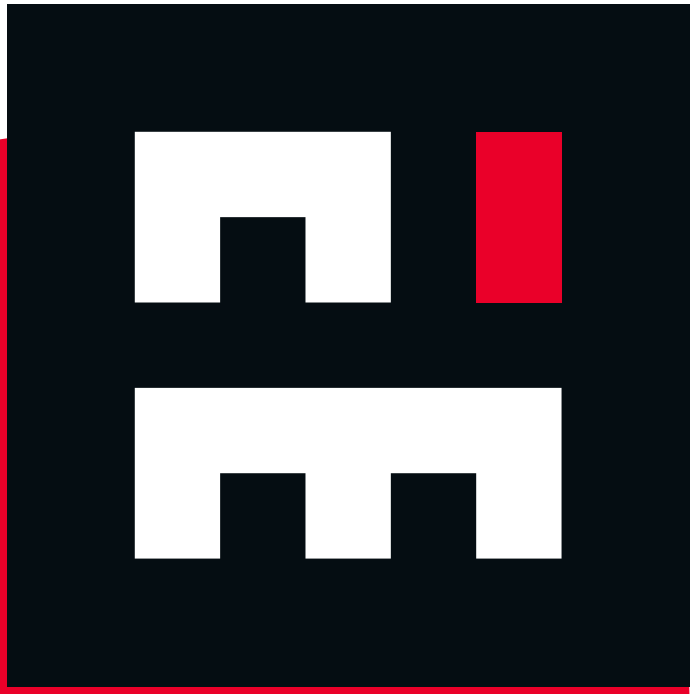


nirima

développement web

Imaginons ensemble des projets
sur mesure !

Projets 2020 - 2024

nirima développement web

Sommaire

Notre équipe ..... p 1

Nos valeurs ..... p 2

Nos projets ..... p 3

Collaborations ..... p 9

Contactez-nous ! ..... p 10

Notre équipe

Nous sommes trois freelances développeurs et développeuses informatique, et collaborons régulièrement sur différentes missions depuis 2021. C'est pourquoi nous avons créé le GIE **nirima** (Groupement d'Intérêt Economique) afin de mutualiser nos moyens pour mieux **concevoir** et **réaliser vos projets** !

Nicolas Decoster



Issu du milieu scientifique, Nicolas est un **développeur senior** ayant travaillé en société de service pendant 20 ans en tant qu'**ingénieur scientifique dans le spatial et la cartographie**. Il y a travaillé sur des algorithmes scientifiques, de la visualisation de données, du processing (en particulier dans le cloud), etc.

Il est indépendant depuis quelques années, travaillant sur des projets à forte composante web dans un contexte éducatif et/ou culturel. Il est également impliqué dans la **Compagnie du Code** : une **structure d'éducation populaire autour du numérique et de la programmation**.

Marie Guerin



Issue des milieux culturels, artistiques et éducatifs, Marie **partage son activité entre la programmation et la pédagogie**.

Côté développement, elle est à l'aise tant sur le front que le back, la conception de bases de données et d'interfaces utilisateur, ainsi que la **gestion de projet**.

Côté pédagogie, elle intervient notamment dans des collèges et lycées pour **sensibiliser les élèves** à la cybersécurité, l'IA et la programmation, mais aussi à la question de la **mixité dans le numérique**. Elle aime développer des jeux et supports pour ces ateliers.

Irina Barragan



Issue du milieu artistique, Irina est développeuse web indépendante et aussi **salariée chez Vittascience**. Entre autres, elle y développe un **outil web pédagogique de visualisation de réseau de neurones**, qui lui a demandé d'en comprendre le fonctionnement et de s'approprier des technos web avancées (comme Three.js et Tensorflow.js). Elle a également contribué à différentes interfaces web plus classiques de la plateforme Vittascience. Elle s'intéresse aux **technos VR/AR** (réalité virtuelle et réalité augmentée), en particulier dans un contexte web.

Nos valeurs

Sur mesure

Avec **nirima**, nous aimons concevoir les projets **avec** nos clients et nos clientes, sous forme de réunions et d'itérations régulières. Nous pouvons être **force de proposition**, que ce soit pour l'UI/UX, le design graphique, le périmètre des fonctionnalités, etc. Nous essayons de vous faire tester les prototypes le plus souvent possible afin d'améliorer le produit jusqu'à la livraison finale.

Thématiques scientifiques, pédagogiques, culturelles et/ou créatives

Nous apprécions tout particulièrement travailler sur des projets traitant de ces différentes thématiques. Que ce soit la création de jeux sérieux ou de **jeux éducatifs**, de **plateformes de vulgarisation et d'apprentissage**, ou encore d'**outils créatifs.** De par nos backgrounds respectifs et nos sensibilités, nous avons de la matière à apporter à la conception de ces projets. Nous sommes aussi **curieux et curieuses de découvrir d'autres domaines** !

R&D, innovation

Nous sommes aussi très enthousiastes pour les **projets d'innovation et de recherche et développement**. Prototyper rapidement pour tester la viabilité d'une idée, réfléchir et tester comment donner vie à un concept.

Empouvoirement par et pour le numérique

Nous pensons que nous pouvons **donner plus de pouvoir aux individus et aux collectifs** dans leur rapport au numérique pour penser, créer et construire avec lui et pour lui, et tenter de **les rendre autonomes dans leurs usages**.

Partenariats et collaborations

Avec des musées, universités, centres culturels, etc. pour **œuvrer à l'intérêt collectif** !

Nos projets

Blinkbook - depuis octobre 2020

4 ans

BlinkBook est une **application mobile** gratuite qui permet de **transformer un coloriage en dessin animé**. C'est une création des Éditions Animées, qui mobilise une équipe pluridisciplinaire : édition, graphisme, développement, animation 3D et musique.

En 2023, nous avons également développé une **application web mobile**. Elle a été conçue spécifiquement pour le **Musée du Quai Branly** Jacques Chirac dans le cadre d'une subvention Services Numériques Innonvants, et est utilisée actuellement au musée comme cahier de visite augmenté.

Découvrir depuis un téléphone ou une tablette : https://blinkbook.net/webapp/mqb/



Technique

Nous sommes en charge de la **maintenance** et de l'**évolution** de l'**application mobile** BlinkBook (Android et iOS) développée avec Unity 3D, ainsi que du **backend** développé avec Django et PostgreSQL.

L'application web fonctionne **hors ligne** (PWA) et est développée avec plusieurs frameworks (Ionic, Vue.js, Three.js). Nous avons aussi expérimenté sur des **contenus en réalité augmentée** avec le framework MindAR : plaquer le coloriage d'un masque sur le visage des enfants.

Bougez, Cherchez ! - déc. 2023 - sept. 2024 *10 mois*

Bougez, Cherchez ! est une **application web mobile** créée pour la saison 5 d'Xperium, sur le Campus scientifique de l'**Université de Lille**.
Nous avons **conçu de A à Z** cette application avec l'équipe d'Xperium, à l'origine du concept.
L'idée est de faire **découvrir les oeuvres du campus** via un **jeu de type course d'orientation,** aidé d'un système de géolocalisation et de réalité augmentée qui, lorsqu'on approche des oeuvres, déclenche un quiz.
Il était aussi important de **créer un backoffice** pour que les équipes puissent ajouter ou modifier les parcours de courses, par exemple, et puissent être autonomes.

Technique

Nous avons développé l'application web avec plusieurs frameworks (Ionic, Vue.js) ainsi qu'AR.js pour la **réalité augmentée** et Leaflet pour la **cartographie**. Elle fonctionne également **hors ligne** (PWA).
Le **backend et le backoffice** ont été développés avec Django et SQLite. Nous avons hébergé l'ensemble dans une **machine virtuelle** de l'Université sous Linux Debian avec Nginx et gunicorn.





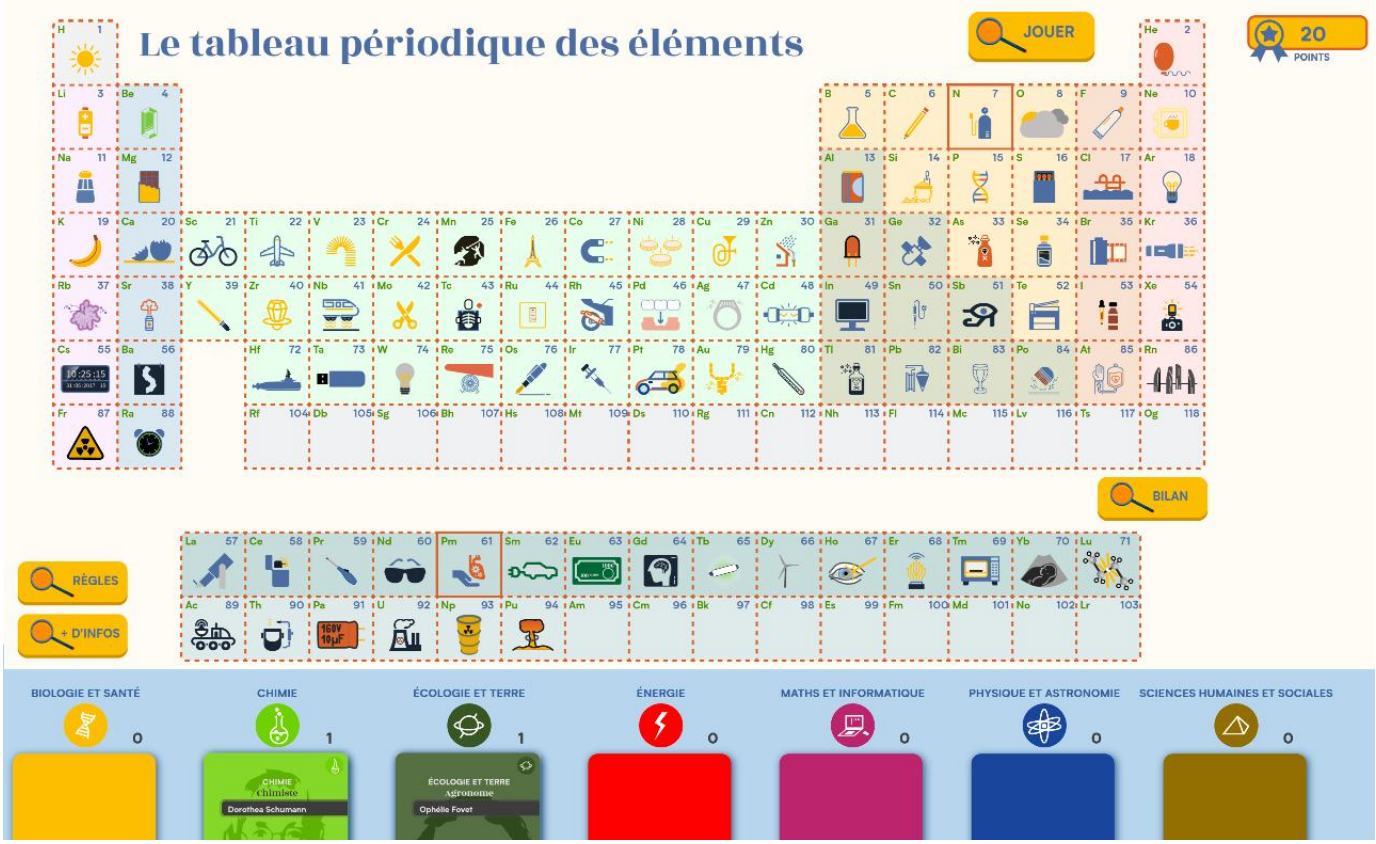


Mendeleieva - oct. 2021 - sept. 2022

11 mois

Mendeleieva est un **jeu éducatif en ligne** développé pour l'association **Femmes & Sciences.** C'est une version numérisée d'un jeu physique créé par l'association pour intervenir dans des collèges et écoles et **mettre en avant les femmes scientifiques**.

Nous avons **collaboré** avec Femmes & Sciences ainsi qu'une graphiste et un game designer de chez **Ikigai** afin d'adapter le concept du jeu physique à une utilisation numérique.



Technique

Développé avec Phaser.js, utilise Supabase pour le backoffice et est hébergé chez Ikigai :

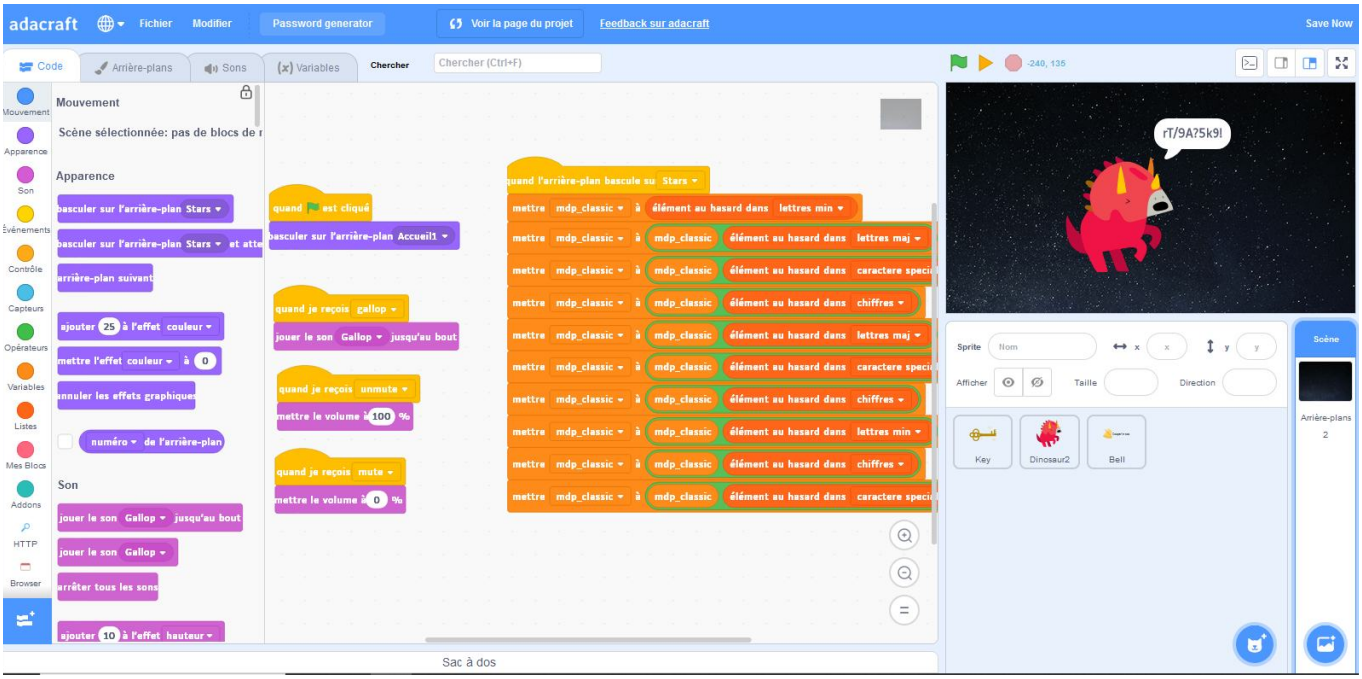
https://ikigai.games/mendeleieva/

adacraft - depuis juillet 2020

4 ans

adacraft est un **outil créatif** de **programmation par blocs**, fork de Scratch, qui ouvre de nouvelles possibilités créatives par l'ajout de **nouvelles fonctionnalités** et de **nouveaux blocs**. Il s'adresse aux artistes, enseignant.e.s, Scratchers, pédagogues ou créatrices et créateurs de jeux vidéo.

C'est un outil que Nicolas, Marie et des animateurs et animatrices de **La Compagnie du Code**, **utilisent lors d'ateliers avec des enfants** et adolescents.



Technique

L'**environnement de programmation** lui-même, basé sur Scratch, est développé en React. Il s'agit donc ici de **modifier du code existant**.

Le **portail, créé à partir de zéro**, permet de créer des comptes utilisateurs et de gérer les projets créés avec adacraft. Il est développé en Vue.js avec TailwindCSS, utilise une base de données FaunaDB et un stockage de fichier basé sur Swift d'OpenStack. L'ensemble est hébergé chez bunny.net.

Caterina's wedding quest - sept. 2023

48 heures

Jeu éducatif créé lors de la **Game Jam des Rendez-vous de l'histoire** organisée par l'association La Science Entre en Jeu. Il a été **réalisé en 48h autour de la thèse de l'historienne Solène Minier** : vous incarnez Caterina, une femme au 14ème siècle, dans la cité de Padoue, en Italie du nord. Votre but : créer votre dot et vous marier avec un bon parti ! A l'époque la condition des femmes étaient disons... peu enviable.
Le jeu a remporté le « **Grand Prix 2023** de la Game Jam des Rendez-vous de l'histoire ».

Jouez ici **https://raxara.itch.io/caterinas-wedding-quest**



Technique

Jeu entièrement développé avec adacraft.

Solène MINIER - Doctorante en histoire médiévale à Sorbonne Université et à l'université de Padoue.

Théo GALLAND - Game design

Marie GUERIN - Programmation

Nicolas DECOSTER - Programmation

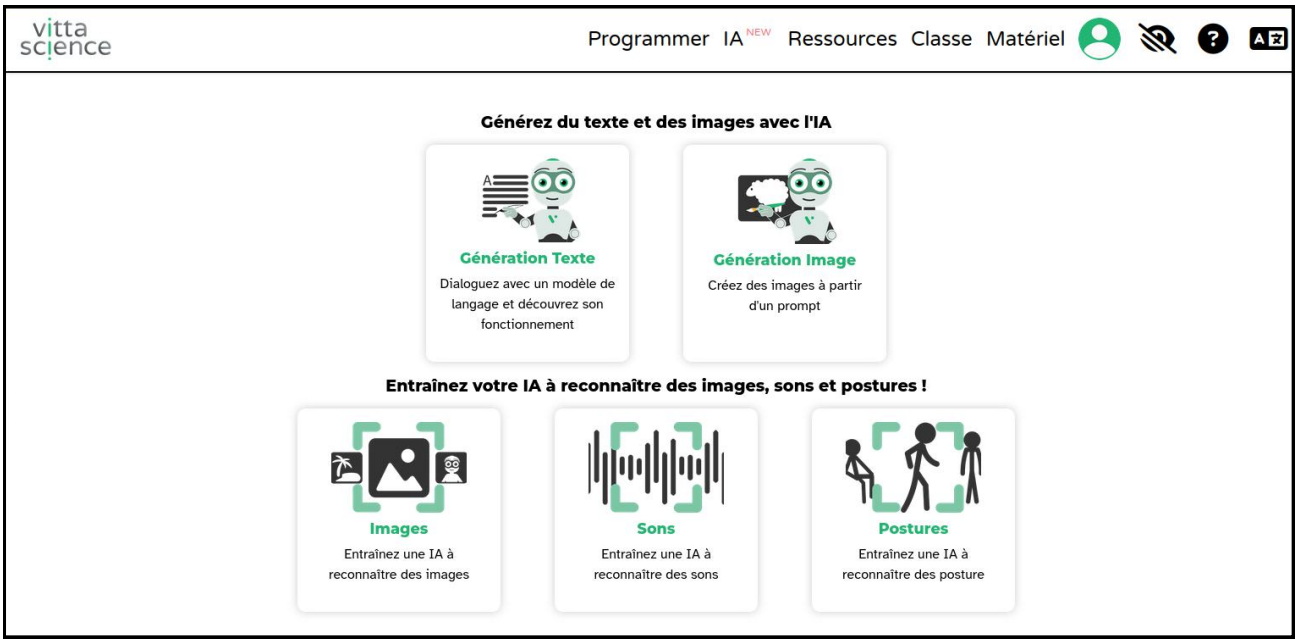
Ludovic BAS - Sound design

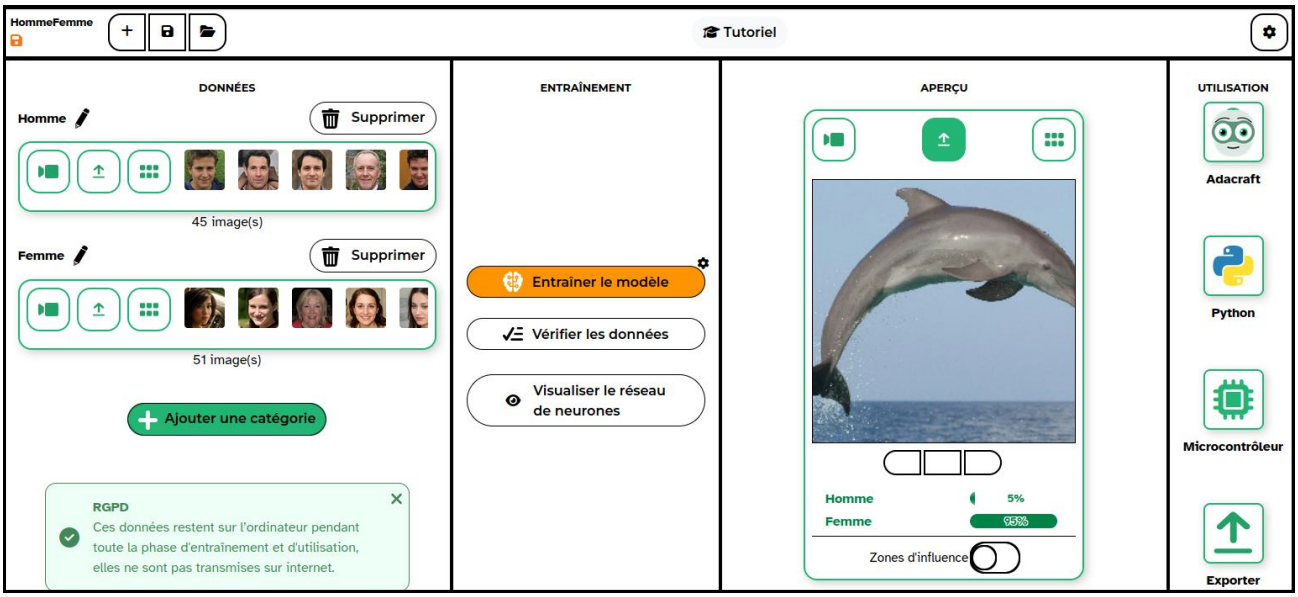
Solenne MARTY - Game art

Vittascience IA - depuis juillet 2021

3 ans

Vittascience est une **plateforme éducative à la programmation**. Irina en tant que **salariée** et Nicolas en tant qu'indépendant interviennent notamment sur **Vittascience IA** qui développe des **outils web pédagogiques pour la compréhension des algorithmes d'IA** : visualisations de réseaux de neurones de reconnaissance d'image, playground pédagogique de reconnaissance image et son, playground pédagogique de type ChatGPT.





Technique

Les principales technos utilisées sont Three.js, Tensorflow.js et wavesurfer.js.

Collaborations

- ÉDITIONS ANIMÉES -

BLINK BOOK

MUSÉE DU QUAI BRANLY JACQUES CHIRAC

LILLIAD LEARNING CENTER INNOVATION

Université de Lille

Xperium
Découvrir la recherche et l'innovation

FEMMES & SCIENCES
association

vitta science

SAWUP

BIOtransfer
Growing innovation for your solutions

cie du code

LES INTRÉPIDES DE LA TECH

yeeso
L'avenir de l'IT avec les femmes

Contactez-nous !

Discutons de vos projets et de notre prochaine collaboration.

nirima

Nicolas : nicolas.decoster@nirima.org - 06.73.15.89.77

Marie : marie.guerin@nirima.org - 06.15.03.17.85

linkedin.com/company/nirima31