

Portfolio



Faustine Dos Santos

ARCHITECTURE INTÉRIEURE & DESIGN · 2026 – 2027

Chaque lieu commence
par une porte.

Derrière chacune, un lieu à découvrir, une émotion à ressentir.



À PROPOS

Bonjour, je suis Faustine

Étudiante en 3^e année de design global à l'École Bleue, je conçois des lieux qui se ressentent avant de se comprendre. De l'analyse de site au prototype d'atelier, je travaille la matière, la lumière et le détail pour celles et ceux qui habiteront l'espace. Mes expériences auprès d'une clientèle haut de gamme m'ont appris l'écoute et l'exigence.

01

Émotion

Un espace se ressent avant de se comprendre.

02

Matière et lumière

Elles construisent l'atmosphère d'un lieu.

03

Détail

Chaque détail participe au sens de l'ensemble.

OUTILS · AutoCAD · SketchUp · Photoshop · Illustrator · InDesign · maquettes d'étude · prototypage en atelier · croquis

Sommaire



01

Le Moulin des Loges

ARCHITECTURE INTÉRIEURE · HÉBERGEMENT

05



02

Boutique No Name

ARCHITECTURE INTÉRIEURE · COMMERCE

10



03

TOAD

DESIGN PRODUIT · MOBILIER

16



04

Mufasa

DESIGN PRODUIT · PROTOTYPE

23

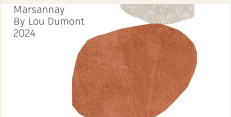


05

Musée de la Vie romantique

DESIGN GRAPHIQUE · SIGNALÉTIQUE

32



06

Arpège

DESIGN GRAPHIQUE · PACKAGING

34



07

Morag Myerscough

DESIGN GRAPHIQUE · ÉDITION

36



Visuel IA d'après le projet

01 — ARCHITECTURE INTÉRIEURE · HÉBERGEMENT

Le Moulin des Loges

Réhabilitation d'un moulin en gîte

LE CONTEXTE

Un ancien moulin isolé dans les marais salants doit devenir un gîte pour quatre personnes, avec un petit espace de vente indépendant pour le paludier. De mai à septembre, les hôtes participent à la récolte du sel.

L'IDÉE

Posé dans un paysage horizontal, le moulin évoque un navire échoué. Il devient un « bateau habité » : cabines compactes, espaces communs ouverts sur le paysage, coursive et passerelle.

PROGRAMME

Gîte de 4 personnes et boutique

SITE

Marais salants

CADRE

Projet d'école, École Bleue

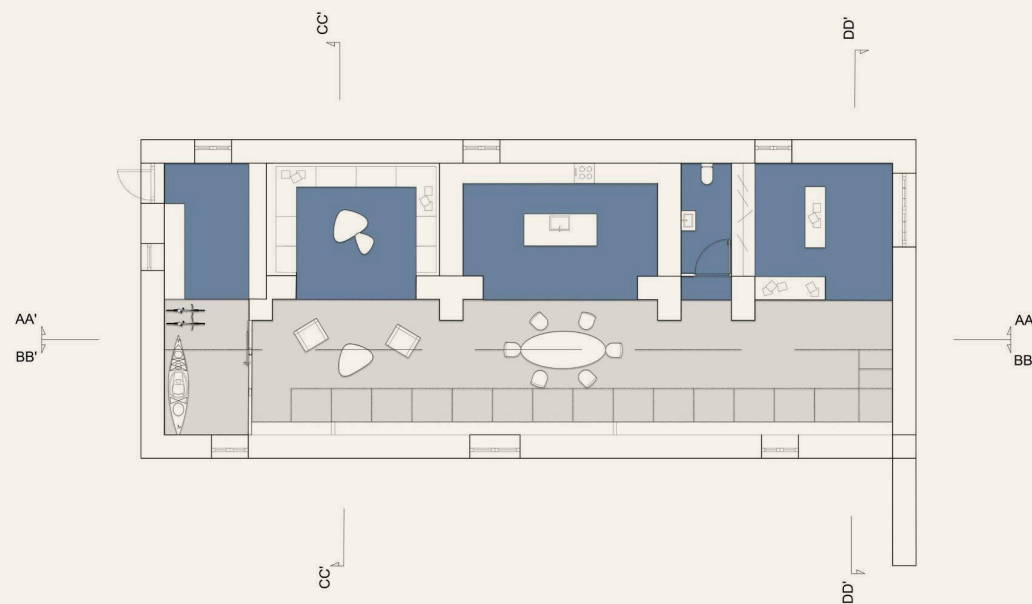
LIVRABLES

Plans, coupes, axonométrie, perspectives

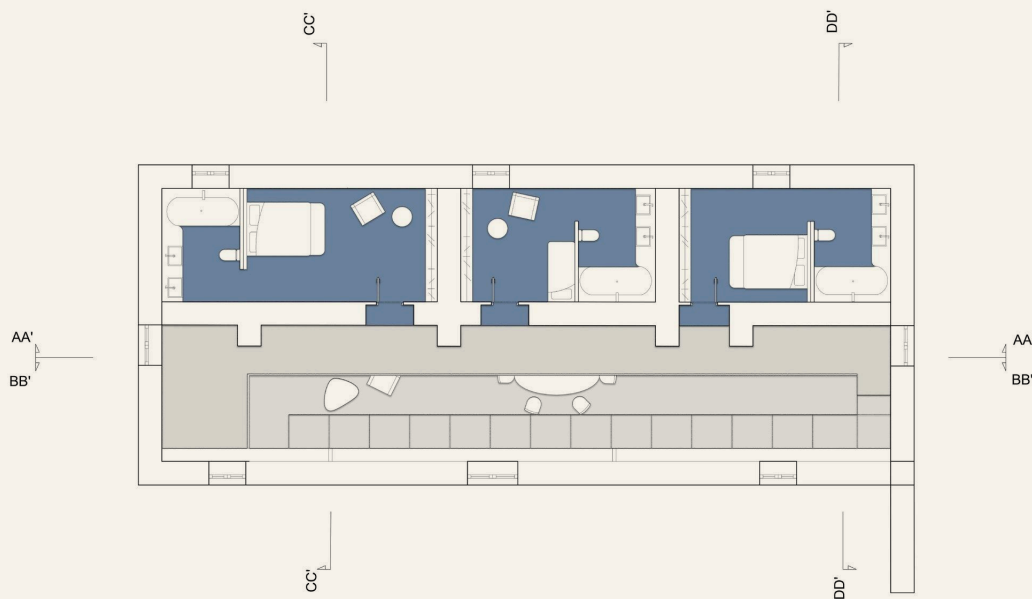
Organisation

Au nord, les pièces privées se glissent dans des volumes bleus, comme des cabines.

Au sud, un grand espace commun en double hauteur, traversé par l'escalier suspendu et la coursière de l'étage.



Plan du rez-de-chaussée

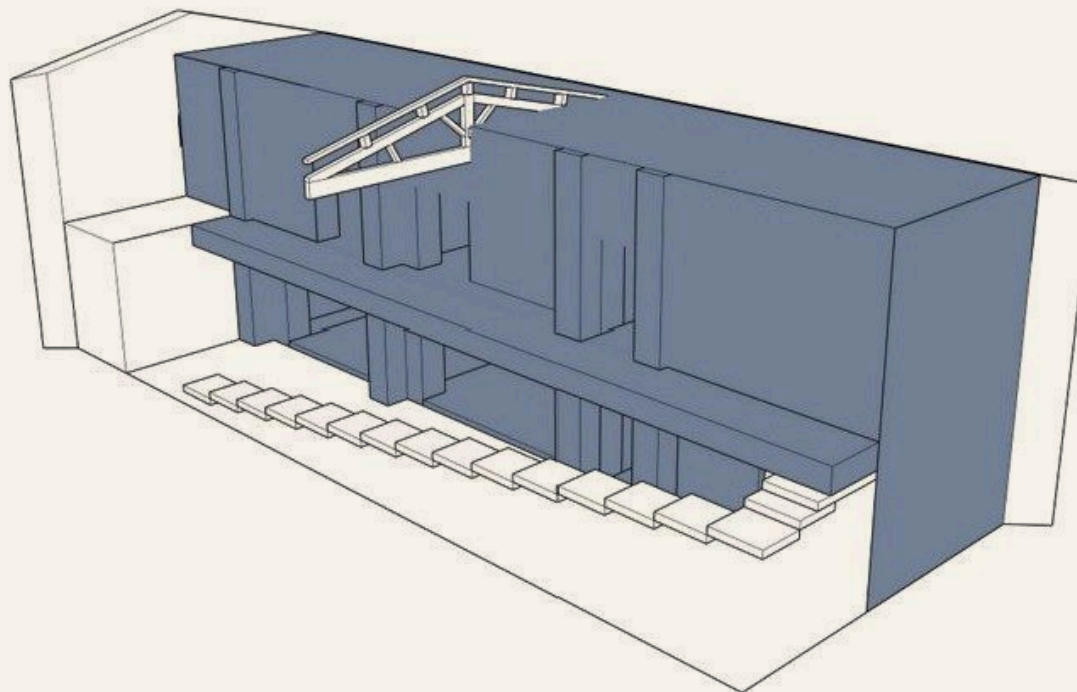


Plan du R+1

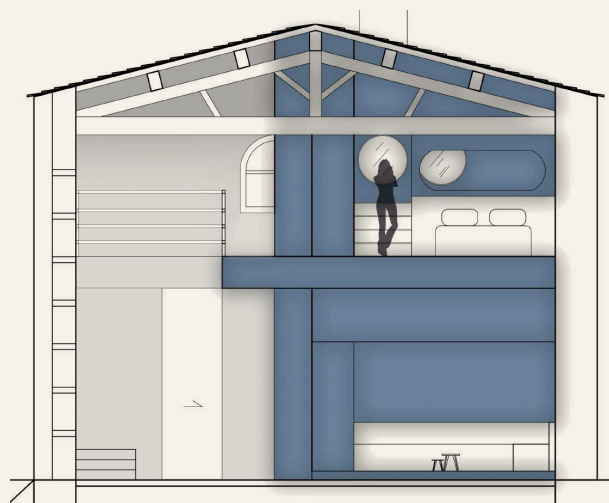
Coupes et volumes

Les coupes montrent l'emboîtement des cabines sous la charpente conservée.

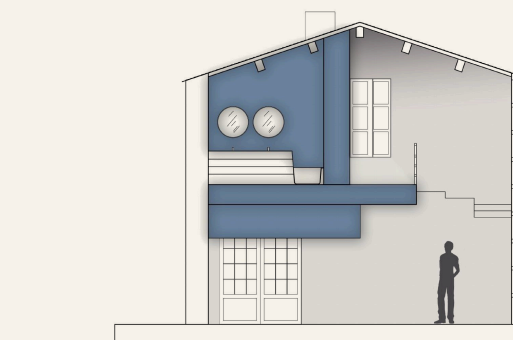
L'axonométrie révèle la coursive et l'escalier qui relient les deux niveaux.



Axonométrie en coupe du moulin



Coupe CC'



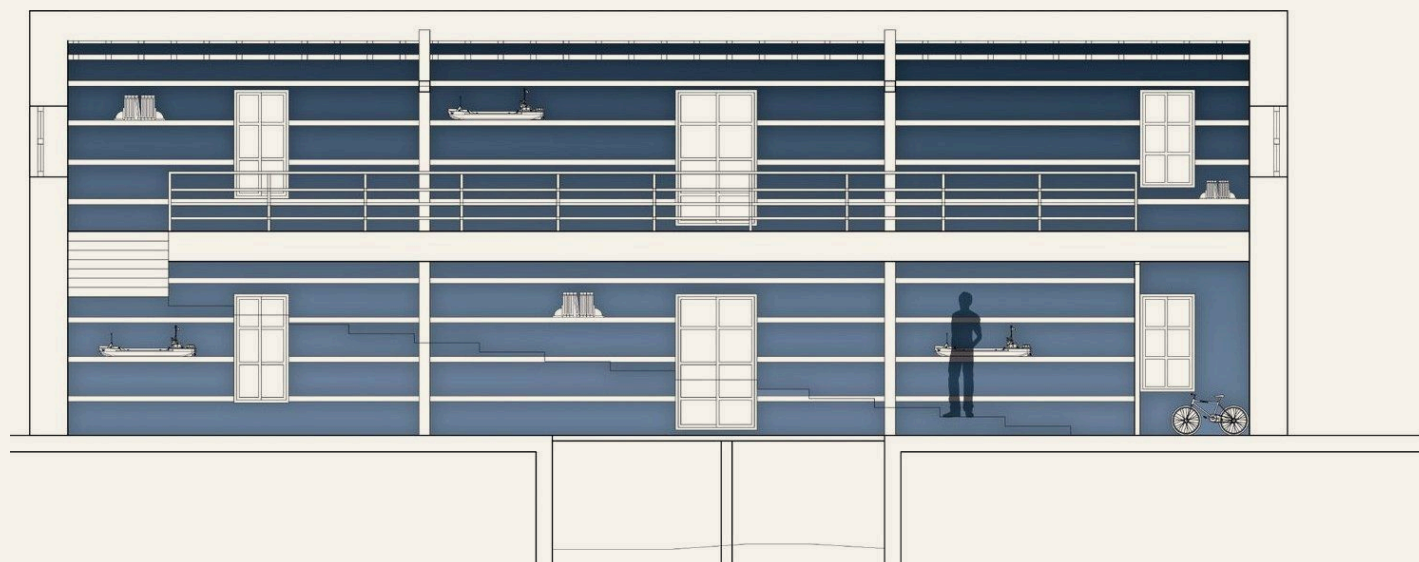
Coupe DD'

Coupes longitudinales

Le long du moulin, les volumes bleus
s'alignent comme les cabines d'un navire.



Coupe AA'



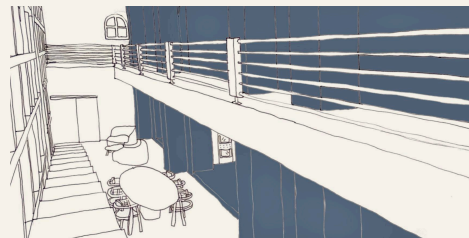
Coupe BB'

Ambiances

Bois clair, structure apparente et bleu des cabines : des perspectives dessinées à la main puis mises en couleur.



Escalier suspendu le long des étagères



Coursive et passerelle



Salle à manger sous la coursive



Cuisine et salle à manger



Visuel IIA d'après le projet

02 — ARCHITECTURE INTÉRIEURE · COMMERCE

Boutique No Name

Espace de vente pour une marque de baskets

LE CONTEXTE

La marque No Name installe sa boutique dans un immeuble de 1845, rue Réaumur, entre le Sentier et le Marais : 363 m² sur deux niveaux. La façade historique et l'identité de la marque sont à conserver.

L'IDÉE

Un parti de « non-architecture » : l'espace s'efface derrière l'objet. Murs neutres, baskets suspendues comme dans une galerie, double hauteur mise en scène.

Analyse du site

Avant de dessiner : le quartier des Arts et Métiers, le relevé de la façade et ses couleurs, qui donnent la palette du projet.



Le quartier des Arts et Métiers



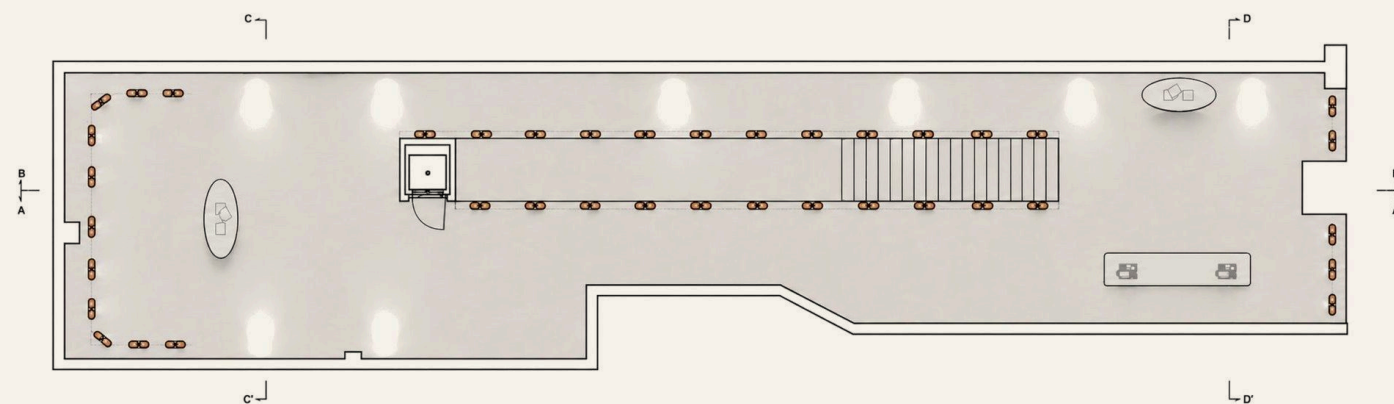
Analyse des couleurs de la façade



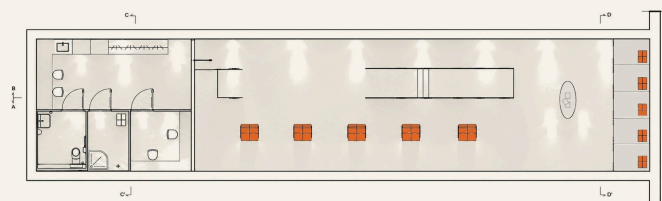
Relevé de la façade

Plans et coupes

Un parcours linéaire du rez-de-chaussée au niveau bas, rythmé par l'escalier et les baskets suspendues. Les coupes montrent le jeu de la double hauteur.



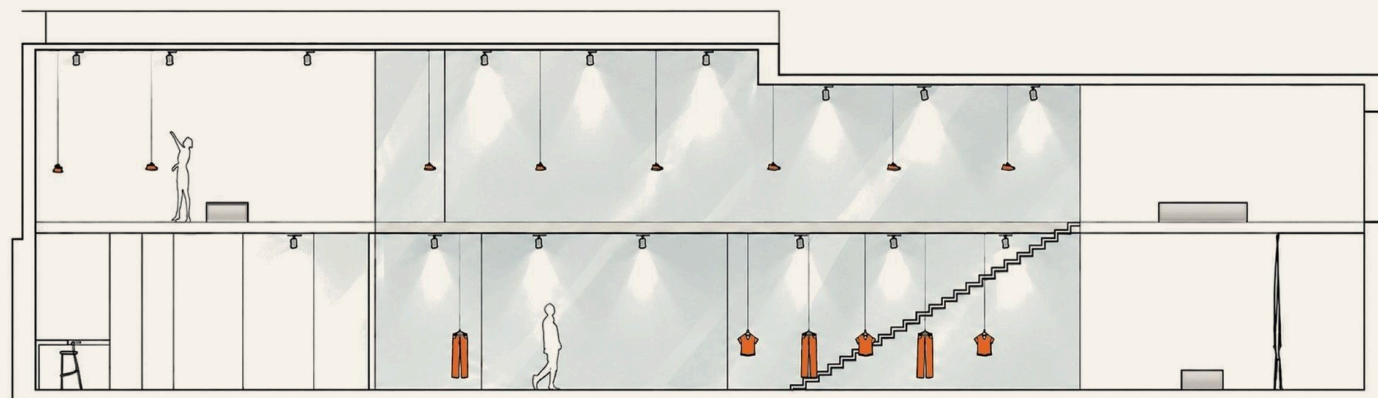
Plan du rez-de-chaussée



Plan du R-1



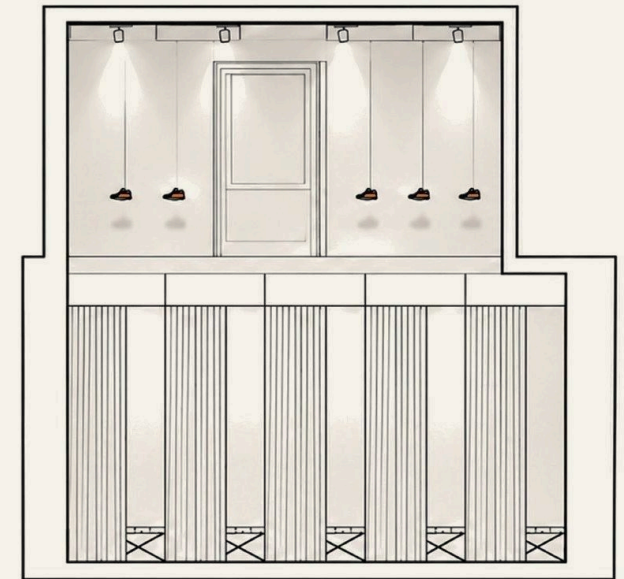
Coupe AA'



Coupe BB'

Coupes transversales

Cabines d'essayage et zone de repos se glissent sous la mezzanine.



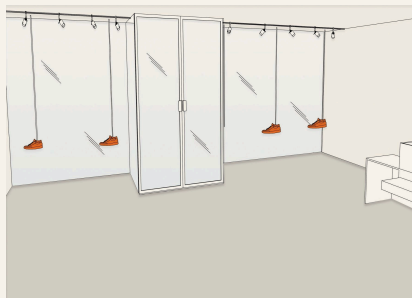
Coupes CC' et DD'

Rendu

Une palette neutre, blanc, gris et verre, où
l'orange des produits devient la seule
couleur.



Escalier et double hauteur



Entrée et vitrine



Espace de vente et paroi de verre



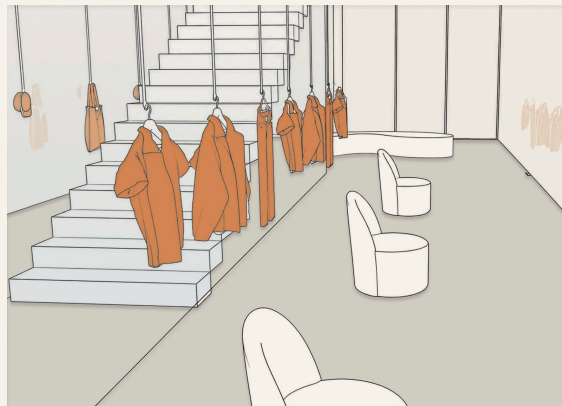
Baskets suspendues

Parcours

De l'escalier au niveau bas : vêtements suspendus et espace de repos.



Escalier et vêtements



Espace de repos



Vêtements suspendus sous l'escalier



03 — DESIGN PRODUIT · MOBILIER

TOAD

Assise empilable pour un éditeur de mobilier

LE CONTEXTE

Dessiner une assise empilable pour les lieux publics, pensée pour rejoindre la collection d'un éditeur de mobilier haut de gamme.

L'IDÉE

Faire de la pile un élément presque architectural : même rangé, le tabouret garde une identité forte. Deux arches en camaïeu de bleus reliées par une assise traversante.

OBJET

Tabouret empilable

COTES

H 800 · L 550 · P 450 mm

ÉDITEUR VISÉ

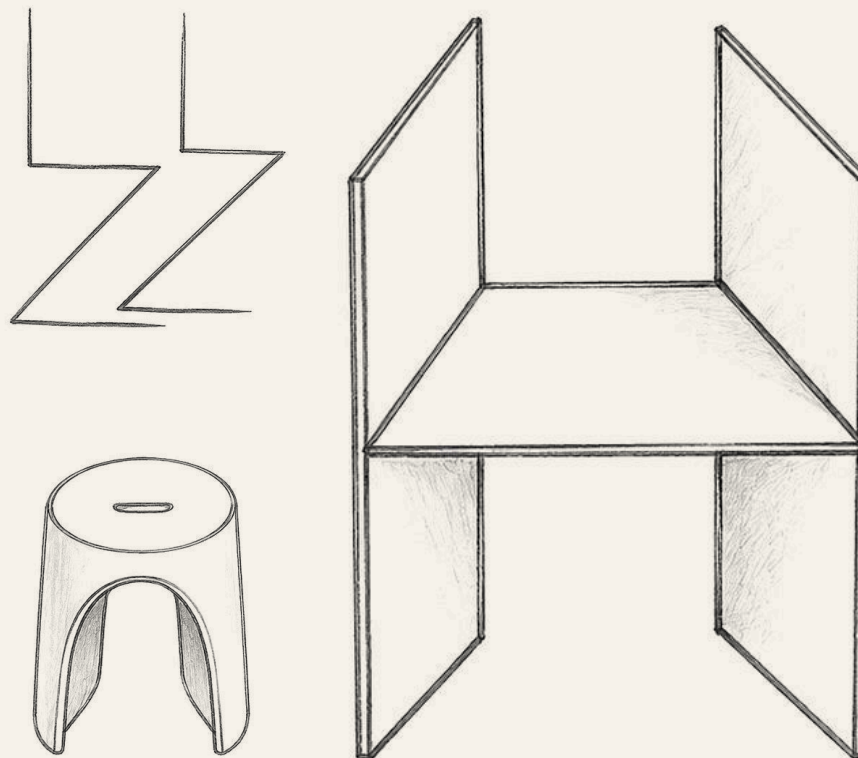
Talenti

CADRE

Projet d'école, École Bleue

Processus 1/2

Croquis, puis maquettes au 1/10 pour tester l'empilement. Au 1/5, les angles s'arrondissent et les accoudoirs se prolongent jusqu'aux pieds.



Premiers dessins

La piste choisie



Maquettes au 1/10

Processus 2/2



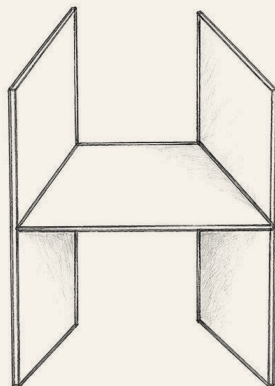
Évolution : accoudoirs arrondis



Évolution : angles adoucis et emboîtements

Du dessin à l'objet

L'association de deux matériaux, puis le dessin de la version finale.



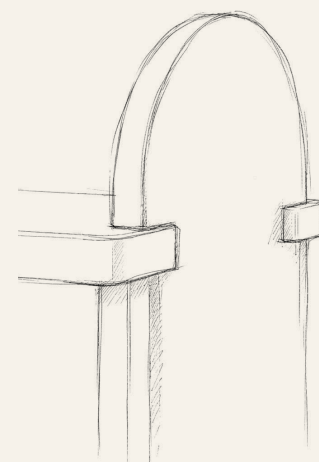
Pistes d'assises empilables



Première maquette de la piste choisie



Association de deux matériaux

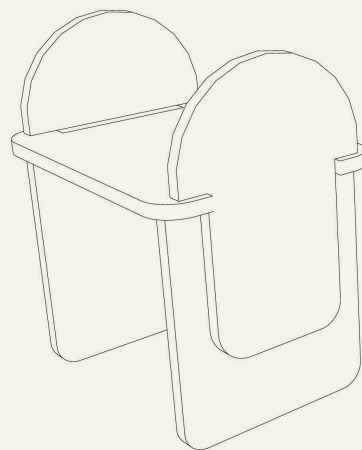


Dessin de la version finale

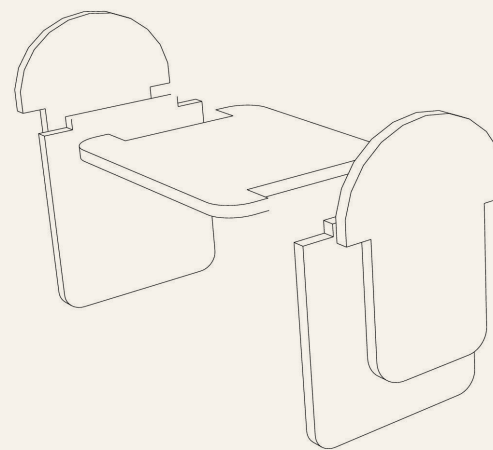
Dessins techniques

1/2

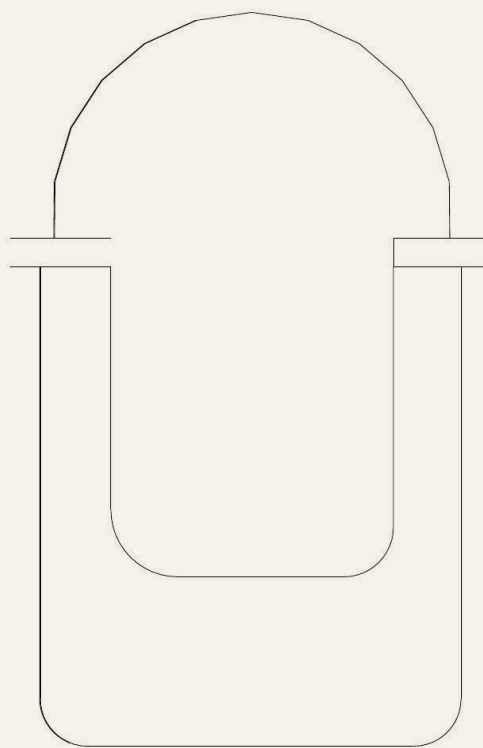
Axonométrie, vue éclatée et élévations cotées : l'assise traverse les flancs et se fixe par des clous, devenus un détail esthétique.



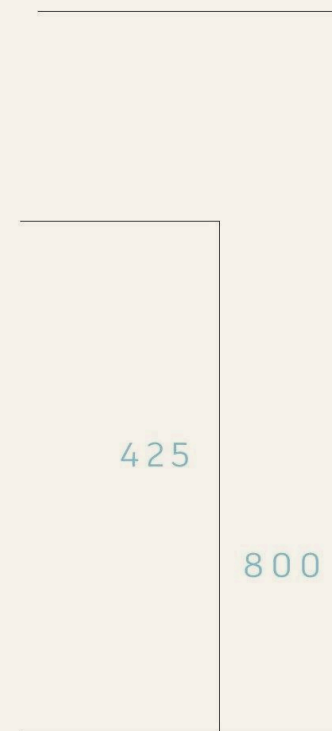
Axonométrie



Vue éclatée

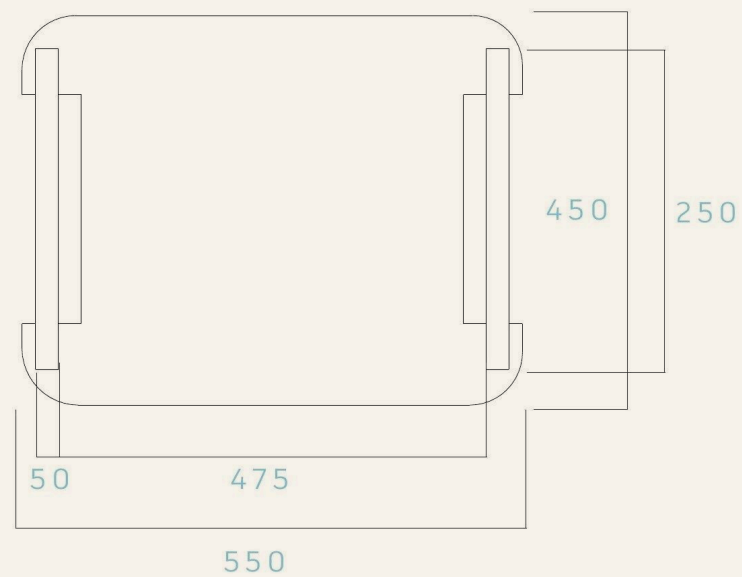


Élévation de côté

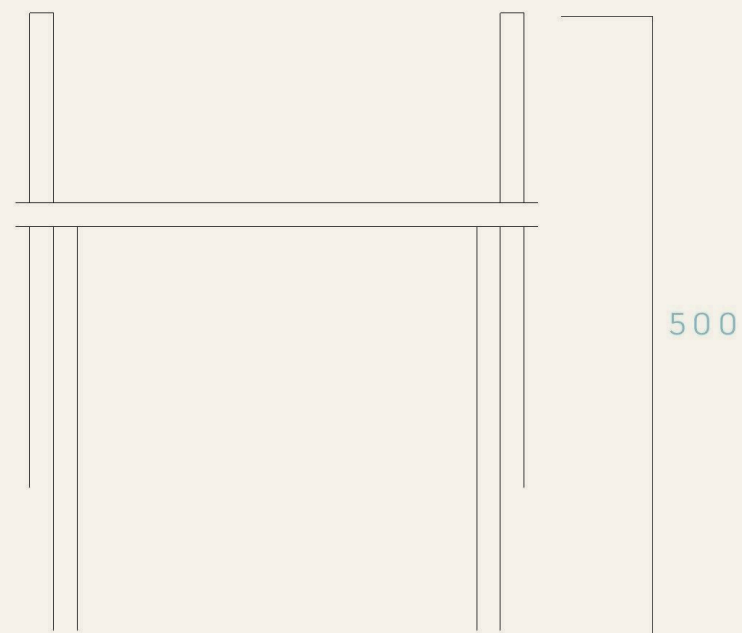


Dessins techniques

2/2



Vue en plan



Élévation de face

Rendu

Seul ou empilé, TOAD trouverait sa place dans une galerie d'art comme dans un patio méditerranéen.



Le tabouret en camaïeu de bleus



Vue de profil

Mufasa

Table d'appoint en feuille de métal

LE CONTEXTE

« De la contrainte naît la forme » : dessiner une table d'appoint à partir d'un seul matériau imposé, la feuille de métal, puis la fabriquer en atelier.

OBJET

Table d'appoint

COTES

Plateau 480 × 350 ·
H 500 mm

L'IDÉE

Tout repose sur le pli : un piètement en étoile rainuré et un plateau ondulé, comme une feuille qui se soulève. Jaune moutarde ou terracotta, la pièce passe du minéral au solaire.

MATÉRIAU

Tôle pliée, peinte

CADRE

Projet d'école,
prototype en atelier

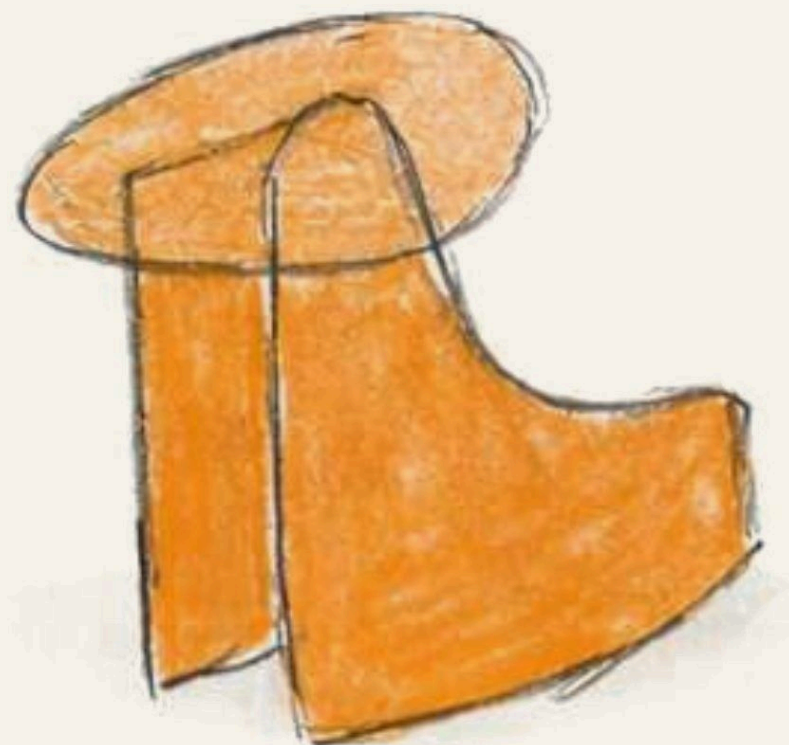


Recherches 1/3

Des familles de formes (l'étoile, les colonnes, la croix, le demi-cercle), puis trois pistes testées en maquette.



Recherches 2/3



Piste « le rangement »



Piste « le demi-cercle »

Recherches 3/3



Maquette, piste 1



Maquette, piste 2

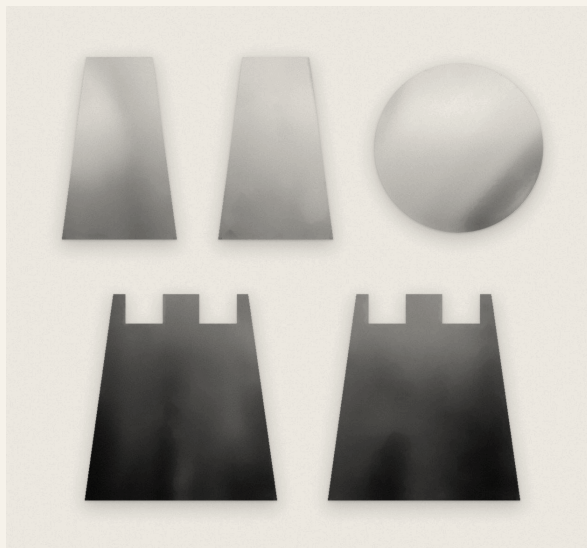


Maquette, piste 3

Piste 4

Fabrication

En atelier, la tôle est découpée, cintrée puis
assemblée : le prototype prend forme à la
main.



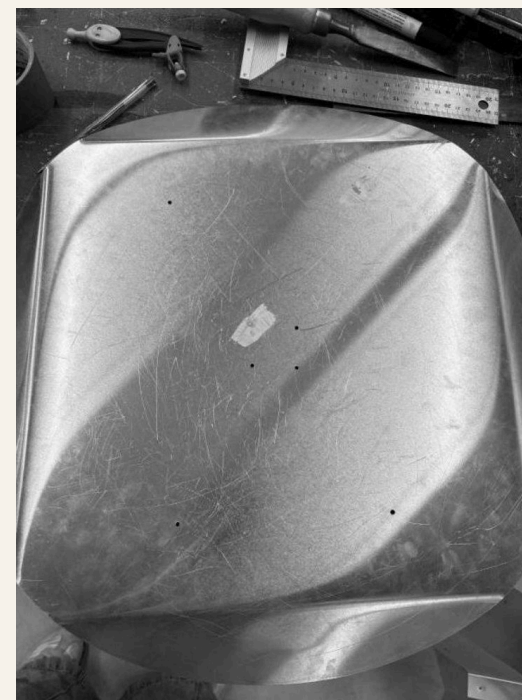
Pièces découpées avant assemblage



Cintrage de la tôle



Mise en forme des pieds

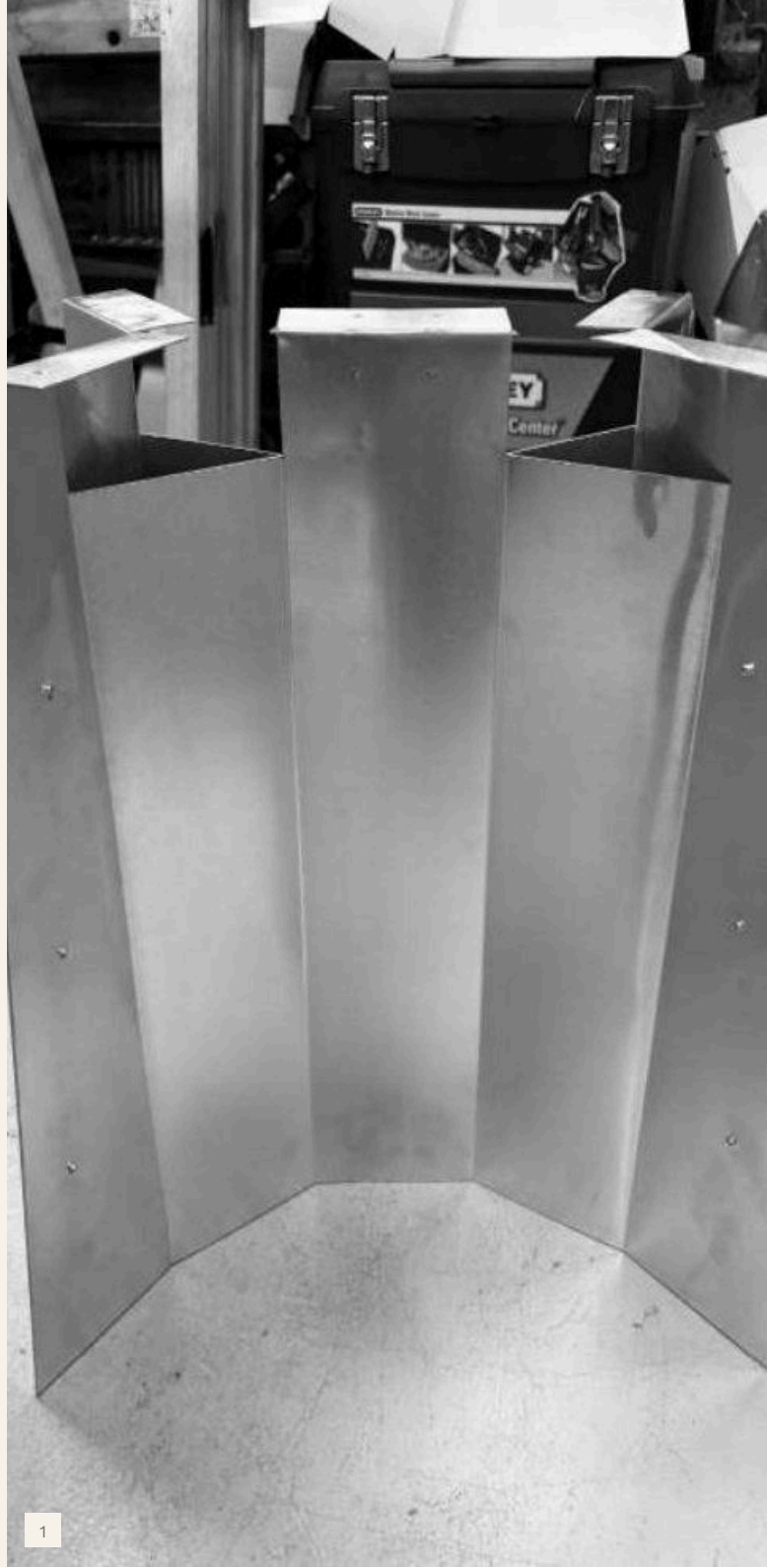


Le plateau

L'atelier

Assemblage des pièces pliées : la table prend forme avant la peinture.

- 1 Assemblage
- 2 Avant la peinture



1



er - Mise en couleur

2

La mise en couleur

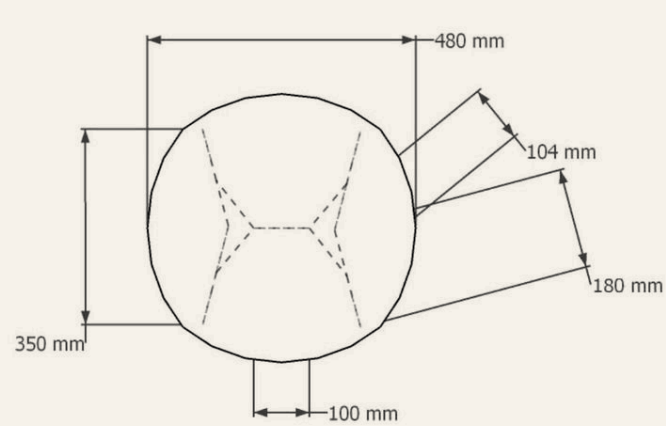
Plusieurs essais avant de retenir le jaune moutarde et le terracotta, puis la mise en peinture en cabine.

- 1 Essais de couleurs
- 2 En cabine de peinture
- 3 Mise en couleur des pieds
- 4 Mise en couleur du plateau

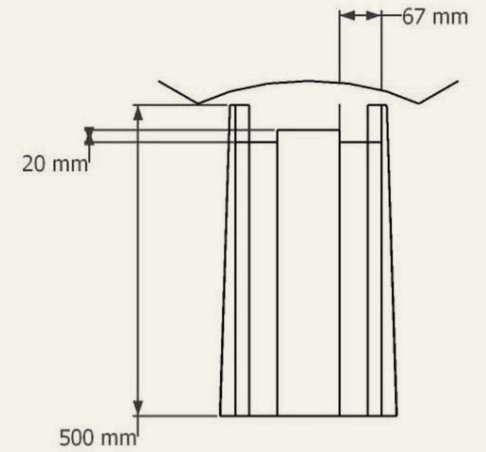


Dessins techniques

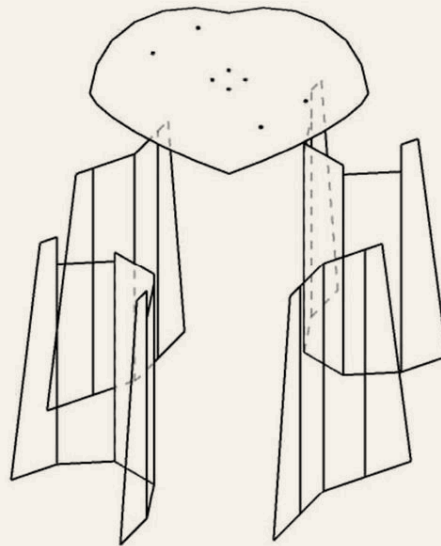
Vues cotées, vue éclatée et axonométrie du prototype.



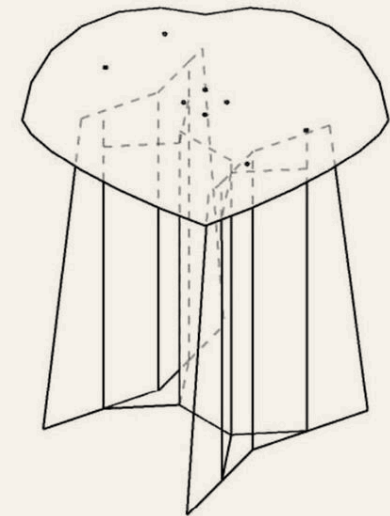
Vue de dessus



Vue de profil



Vue éclatée



Axonométrie

Rendu

Une pièce légère, facile à déplacer, qui tient dans la main comme dans un intérieur.



La table en jaune moutarde



Le plateau ondulé



Une pièce légère, facile à déplacer

Musée de la Vie romantique

Enseigne et signalétique d'entrée

LE CONTEXTE

Dessiner l'enseigne du Musée de la Vie romantique, à Paris, et la faire exister dans la rue.

OBJET

Enseigne et signalétique

LIEU

Paris 9^e

L'IDÉE

Fond noir, typographie aux accents du XIX^e siècle et ornements floraux en pointillé, comme une dentelle : un romantisme évoqué sans pastiche.

CADRE

Projet d'école, École Bleue



Mises en situation

Déclinée sur le portail et les piliers,
l'enseigne guide le regard depuis la rue.



L'enseigne du musée



La signalétique vue depuis la rue

Arpège

Étiquette de vin

LE CONTEXTE

Créer l'étiquette d'un vin rouge de Bourgogne, un Marsannay.

OBJET

Étiquette de vin

APPELLATION

Marsannay, Bourgogne

CADRE

Projet d'école, École Bleue

L'IDÉE

Des pierres empilées comme les notes d'un arpège, en terracotta et tons calcaires, avec beaucoup de blanc pour laisser respirer la composition.

ARPÈGE

Marsannay
By Lou Dumont
2024



Mise en situation

L'étiquette mise en situation sur la bouteille.
Visualisation d'ambiance réalisée par IA
d'après le projet.

- 1 Visualisation d'ambiance réalisée par IA d'après le projet (la bouteille dans les vignes)



Morag Myerscough

Livret, logo et affiche

LE CONTEXTE

Étudier la designer Morag Myerscough, qui transforme la ville par la couleur, puis concevoir un livret, un logo et une affiche à son image.

OBJET

Livret, logo, affiche

SUJET

Morag Myerscough

CADRE

Projet d'école, École Bleue

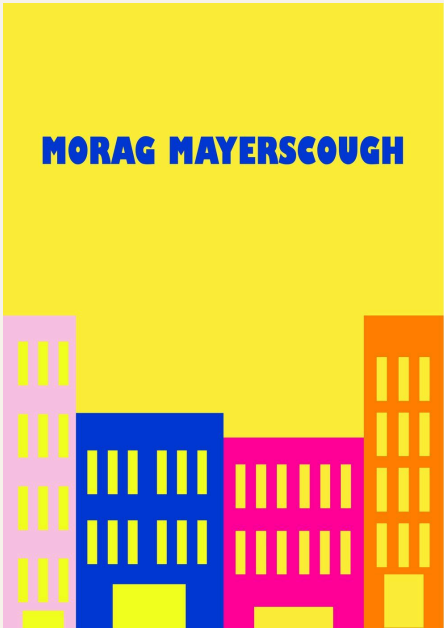
L'IDÉE

Aplats fluorescents, typographie massive et formes géométriques. Le logo, un trou de serrure habité d'un œil, invite à regarder de l'autre côté de la porte.



Le livret

Couverture, sommaire, ouverture de chapitre et dernière page.



Couverture du livret

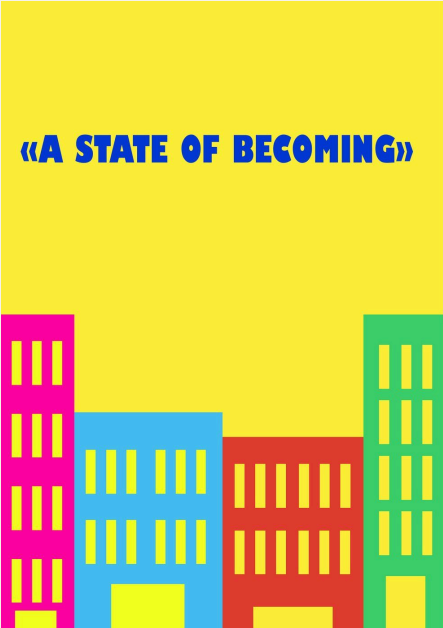
1	MORAG MYERSCOUGH	p 4-6
2	STYLE ET INFLUENCE	p 7-9
3	OEUVRES MAJEURES	p 10-17
4	SON IMPACT	p 18-20
5	ANNEXE	p 21-28

3

Sommaire



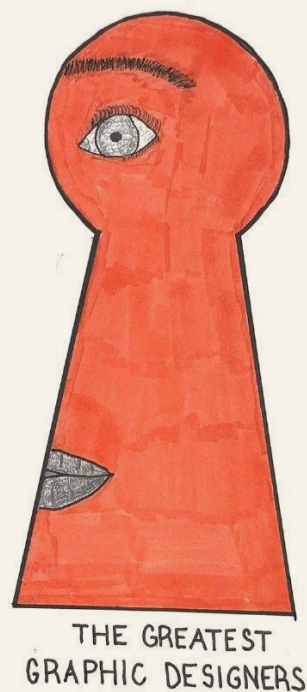
Ouverture de chapitre



Dernière page

Recherches 1/2

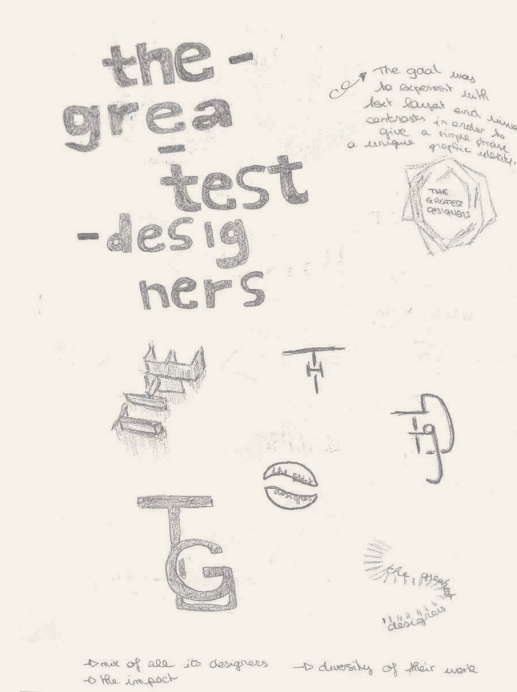
Pistes de logo, recherches typographiques
et première version de l'affiche.



Logo de la série « The Greatest Graphic Designers »



Premières pistes de logo

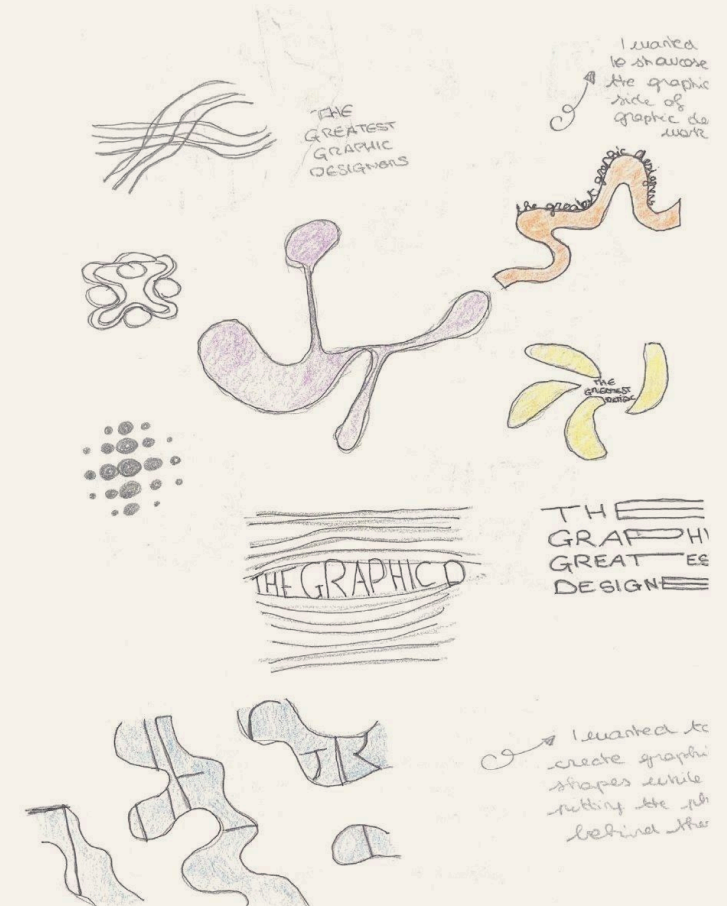


Recherches typographiques

Recherches 2/2



Première version de l'affiche



Recherches graphiques

Parcours

LOGICIELS

AutoCAD

SketchUp

Photoshop

Illustrator

InDesign

LANGUES

Français · langue maternelle

Anglais · courant

FORMATION

2023 – 2027

École Bleue, Paris

Design global, 3^e année en 2026–2027, après une année préparatoire.
Architecture intérieure, design produit et design graphique.

EXPÉRIENCES

Été 2026

Hôtesse d'accueil

Maison Schiaparelli, Paris · 3 mois

Accueilli et orienté une clientèle internationale haut de gamme, en français et en anglais, selon les standards d'une maison de haute couture.

2023

Assistante commerciale

Agence immobilière Oralia, Lyon · 1 mois

Conduit des visites d'appartements, rédigé des baux et suivi les dossiers locatifs.

2019

Stage d'observation

Xanadu Architecture & Urbanisme, Lyon · 1 semaine

Participé aux réunions de projet et aux visites de chantier ; modélisé un projet en 3D.

Également hôtesse événementielle : pop-up store Samsung (2025), salon de robotique Keyence (2023).

TECHNIQUES

Plans, coupes, axonométries

Perspectives et mise en couleur

Maquettes d'étude (1/10, 1/5)

Prototypage en atelier

Croquis à main levée

Identité visuelle, signalétique, édition

Poussons la porte ensemble.

Recherche un stage de 3 à 6 mois dès avril 2027, en agence d'architecture
intérieure ou studio de design haut de gamme, à Paris.

PROJETS PÉDAGOGIQUES RÉALISÉS SANS LIEN AVEC LES MARQUES ET LIEUX CITÉS.

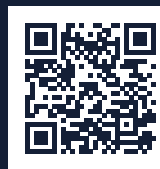
Faustine Dos Santos

06 83 56 72 57

contact@fdsdesign.fr

fdsdesign.fr

Instagram @faustineds.design



Tous les projets et le CV sur
fdsdesign.fr