

ZINEB ASSAD

PORTFOLIO
ARCHITECTURE

00//

Curriculum Vitae

Je m'appelle Zineb ASSAD, Architecte DENA (Diplômée de l'Ecole Nationale d'Architecture de Rabat). À travers ces pages, je vous invite à découvrir une sélection de mes projets les plus significatifs réalisés au cours de mes études en architecture. Il témoigne de ma capacité à intégrer des concepts créatifs avec des solutions pratiques et respectueuses de l'environnement. Au-delà des murs académiques, j'ai eu le privilège de mettre en pratique mes compétences au sein d'équipes professionnelles au cours de mes stages. Ces expériences ont été des terrains d'apprentissage riches, façonnant ma compréhension de la profession et m'incitant à repousser les limites de la conception architecturale. Afin d'enrichir encore plus mes compétences, j'ai décidé d'intégrer l'ENSA de Nancy dans laquelle je poursuis actuellement la formation en Design Numérique et Architecture.



Info

Nom : Zineb Assad
Nationalité : Marocaine
Âge : 25 ans

Education

- **2023-2024:** M2 Design Numérique et Architecture - ENSA - Nancy - France
- **2017-2023:** Diplôme d'architecte de l'Ecole Nationale d'Architecture - Rabat - Maroc
- **2019-2020:** Mobilité - Faculté d'Architecture La Sapienza - Rome - Italie

Contact

 Lyon, France
 zinebassad24@gmail.com
 +33 7 58 57 28 80

Softwares



Langues

- Arabe ●●●●●●●●
- Français ●●●●●○
- Anglais ●●●●●○
- Italien ●●●○○○
- Espagnol ●●●○○○

Expérience

- **Mars 2024- Août 2024: Builders&Partners/Lyon**
Stage - BIM et synthèse
- **Sept 2022- Fév 2023: Builders&Partners/Casablanca**
Stage - OPC et MOEX
- **Nov 2021- Juin 2022: AGA Architecture/Rabat**
Stage - Architecture et urbanisme
- **Juin 2021- Oct 2021: EMK Architecture/Casablanca**
Stage - Architecture et project management
- **Jan 2021- Fév 2021: Agence Urbaine de Casablanca**
Stage - Architecture et urbanisme
- **Juil 2020- Août 2020: Archimedia/Casablanca**
Stage - Média architectural et project management
- **Juil 2019- Août 2019: Archimonial/Casablanca**
Stage - Architecture et project management

Projets

Sélection* 2019-2023



3ème année - Centre culturel
Rome-Italie



3ème année - Ecole primaire
Rome-Italie



4ème année - Artothèque
Rabat-Maroc



5ème année - Médiathèque
Rabat-Maroc



Compétition - Ecole primaire
Dillu-Ethiopie



Projet de fin d'études -
Marché aux puces
Casablanca-Maroc

* Ces travaux sont une sélection de projets personnels effectués dans le cadre des ateliers d'architecture dans mon cursus universitaire. A l'exception de la compétition qui fut un travail de groupe.

01//

Centre culturel



L'idée du projet était de créer une plateforme d'où émergent les 3 tours. La plateforme (niveau -1) est un espace qui regroupe plusieurs activités (amphithéâtre, salle de sport, administration...) et sa toiture (niveau 0) représente un espace vert de détente et de circulation. Les 3 tours sont reliées par des passerelles qui permettent également de profiter de la vue sur le site.

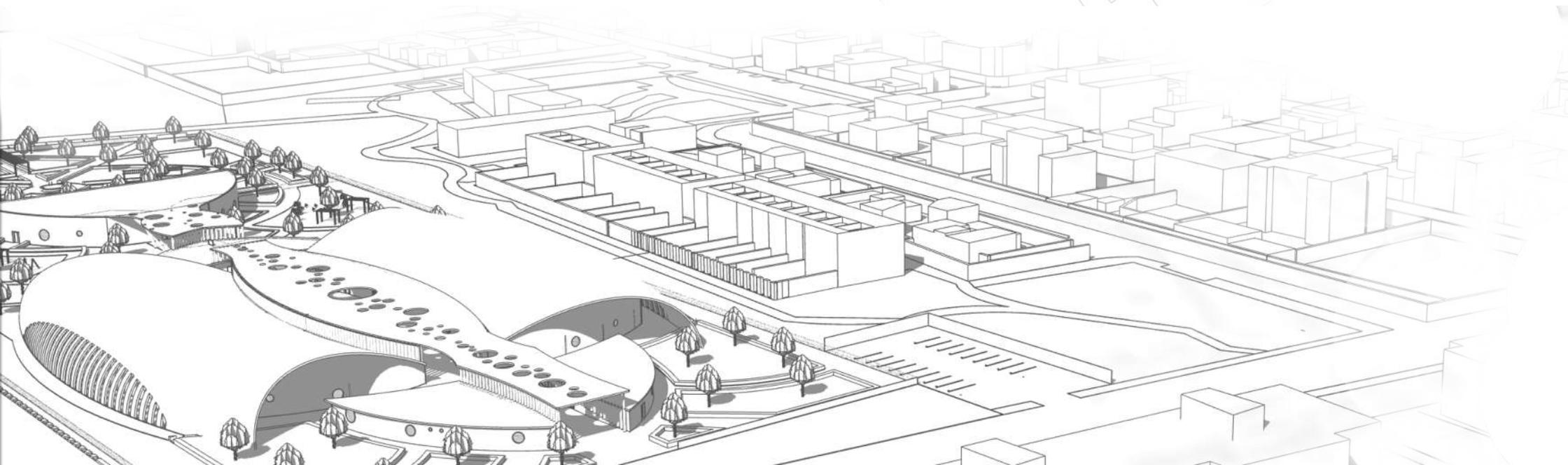




02//

Ecole primaire

L'idée était de créer un espace interactif pour les enfants, un espace facile et agréable à pratiquer. Tous les espaces sont desservis par l'axe principal du projet (salles de classe, cantine, administration...), ayant comme aboutissement un espace vert aménagé.

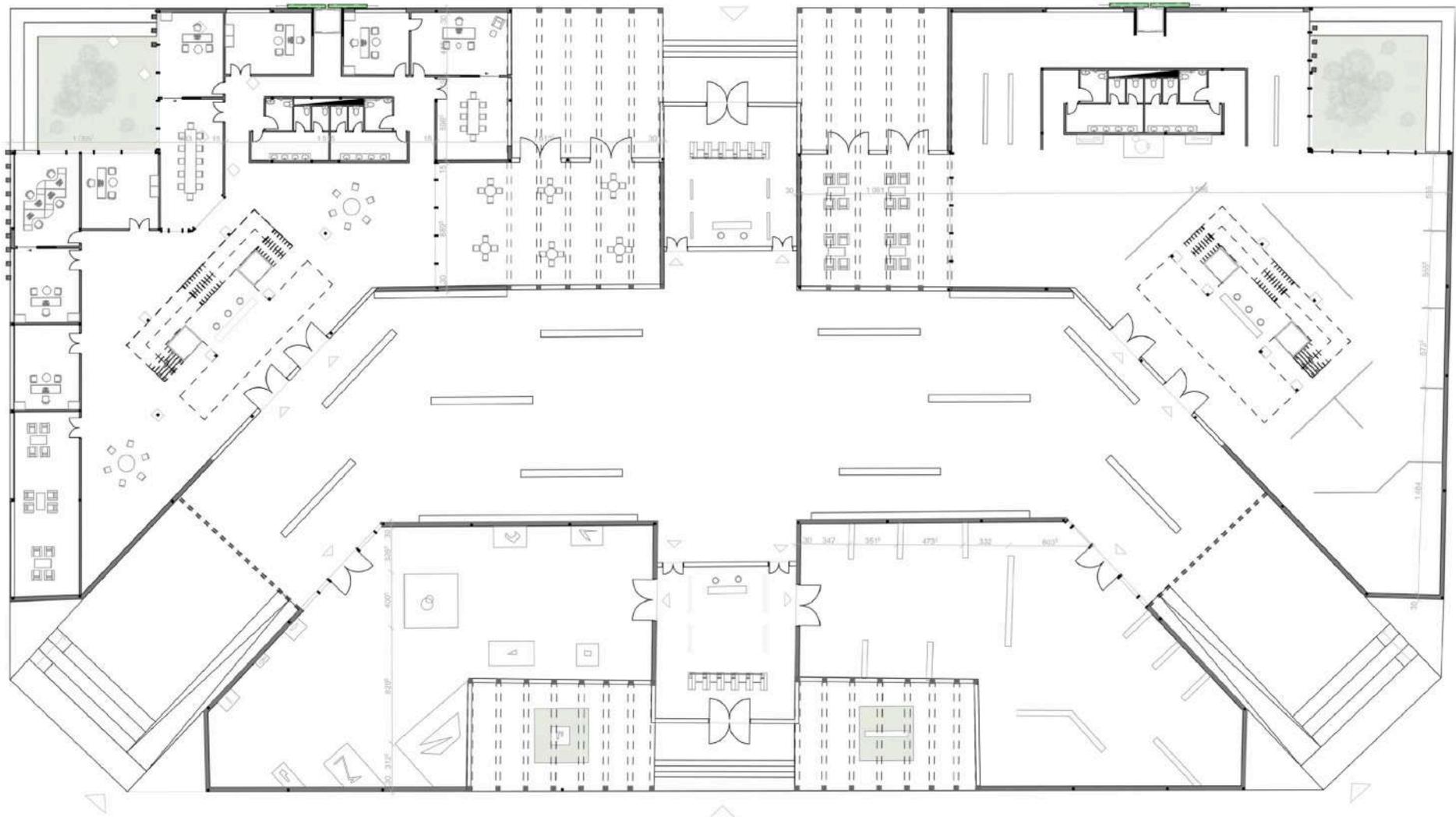




03//

L'îlot urbain bénéficie d'un emplacement qui permet l'ouverture sur 3 événements : Les niches du cimetière, le parc central et la placette qui surplombe la rue piétonne. L'objectif était d'unifier ces 3 événements par des ouvertures qui ont comme point commun la cour centrale de l'îlot. Espace central : intersection des 3 axes du projet (l'îlot ouvert de De Portzamparc).

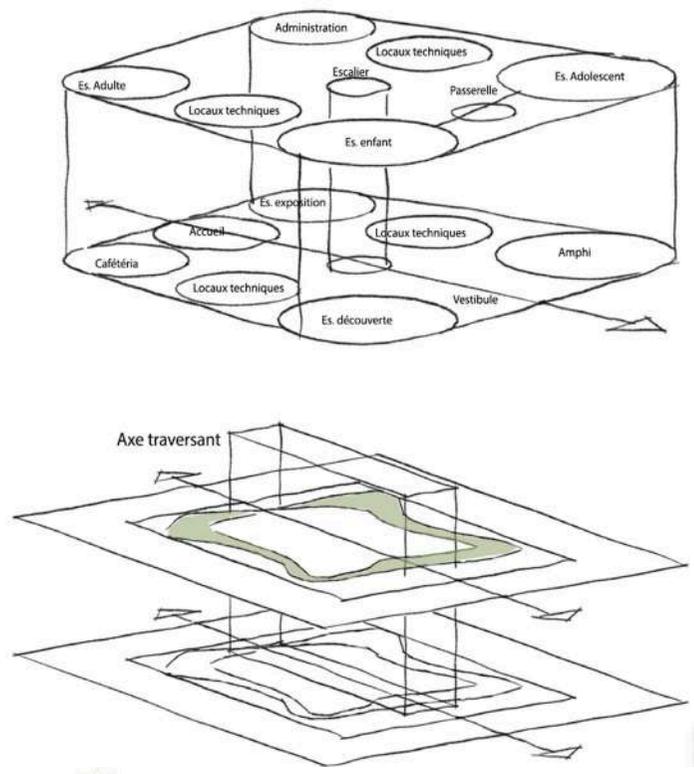
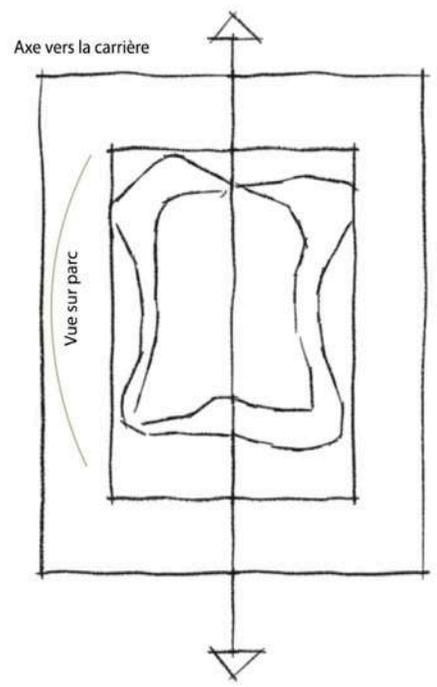
Artothèque

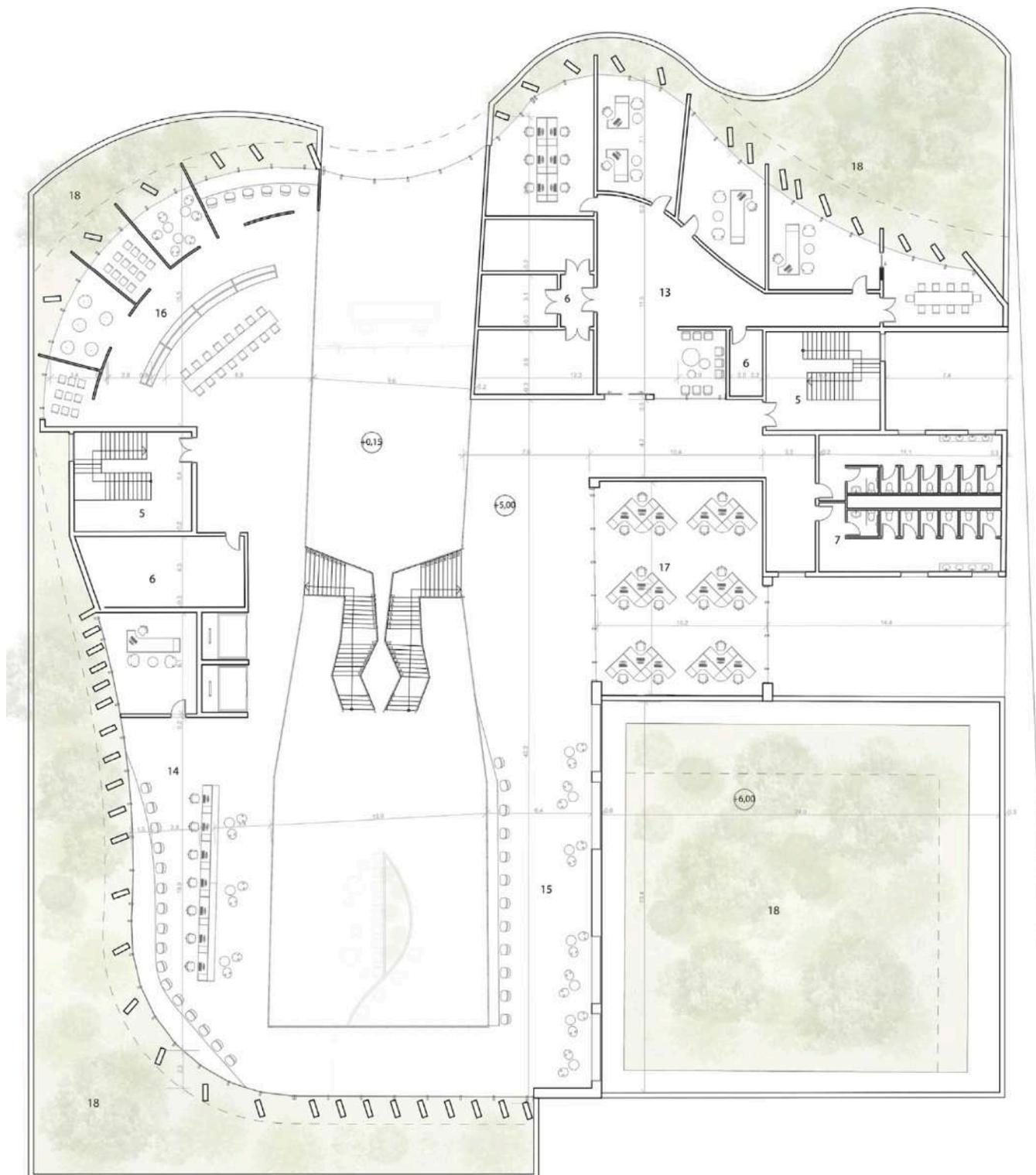


Plan du RDC



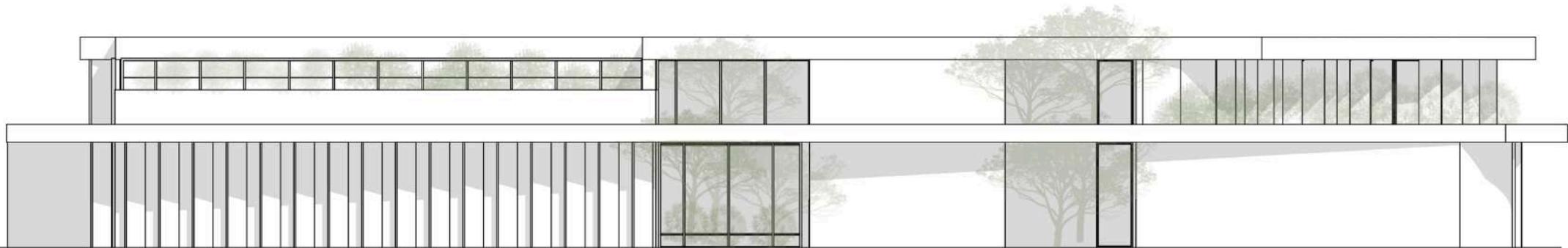
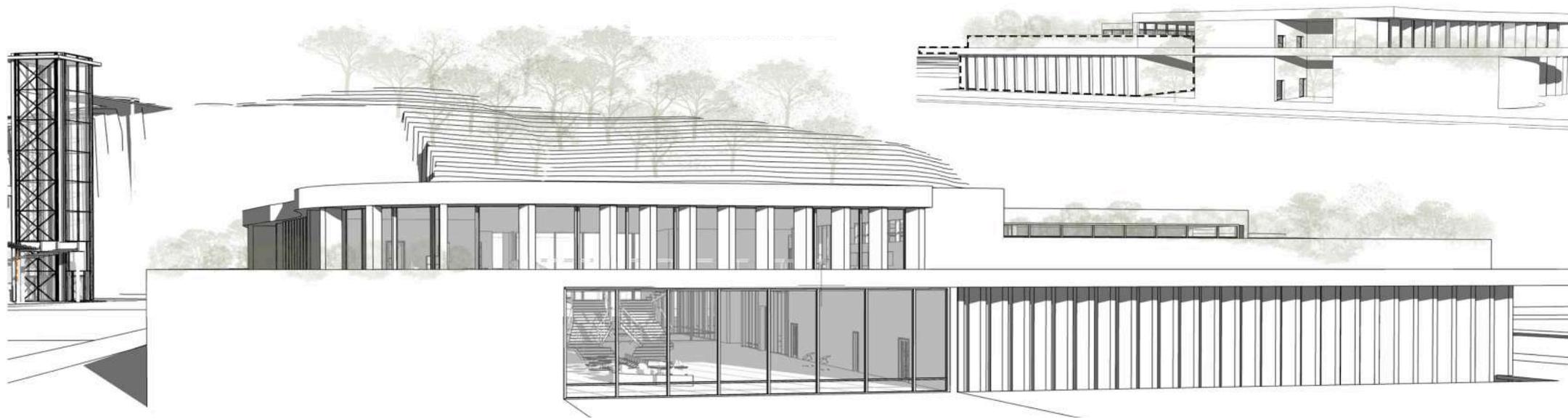
Délimité par la carrière et le parc central, le projet s'insère dans le site à partir de ces deux éléments principaux. L'axe principal est mis en valeur par sa centralité et sa double hauteur afin de créer une percée visuelle vers la carrière à partir de l'entrée sud du projet. Grâce aux terrasses végétales, à l'effet miroir de la façade principale et au mouvement du volume, le projet de médiathèque représente une métaphore de la carrière. L'escalier central est orienté vers cette dernière pour créer une impression d'escalade.





- 1- Accueil
- 2- Espace d'exposition
- 3- Cafétéria
- 4- Escalier
- 5- Escalier de secours
- 6- Local technique
- 7- Sanitaires
- 8- Vestibule
- 9- Espace gaming
- 10- Espace étude
- 11- Bureau responsable zone
- 12- Amphithéâtre
- 13- Administration
- 14- Espace enfant
- 15- Espace adolescent
- 16- Espace adulte
- 17- Espace programmation
- 18- Terrasse végétalisée
- 19- Espace lavage, préparation et cuisson
- 20- Local poubelle
- 21- Vestiaires
- 22- Economat
- 23- Chambre froide positive
- 24- Chambre froide négative

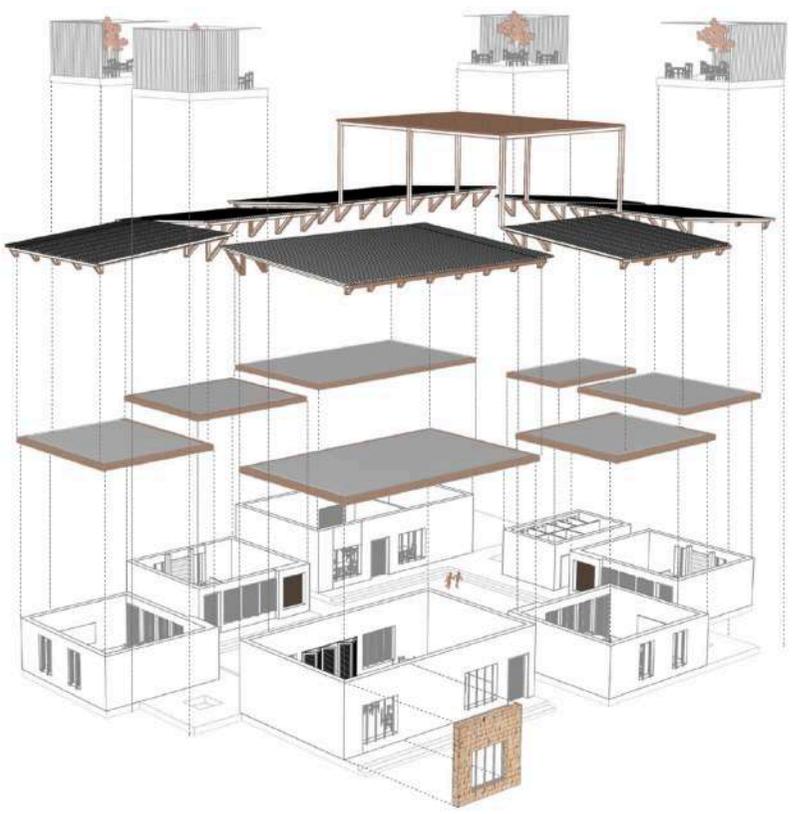
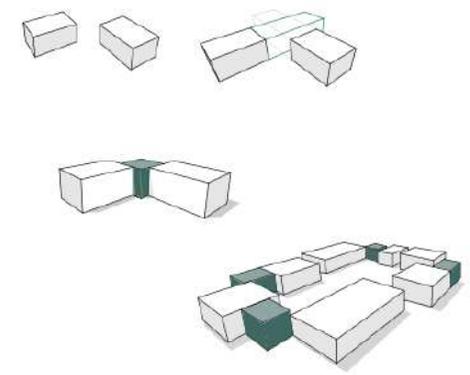
Plan de l'étage



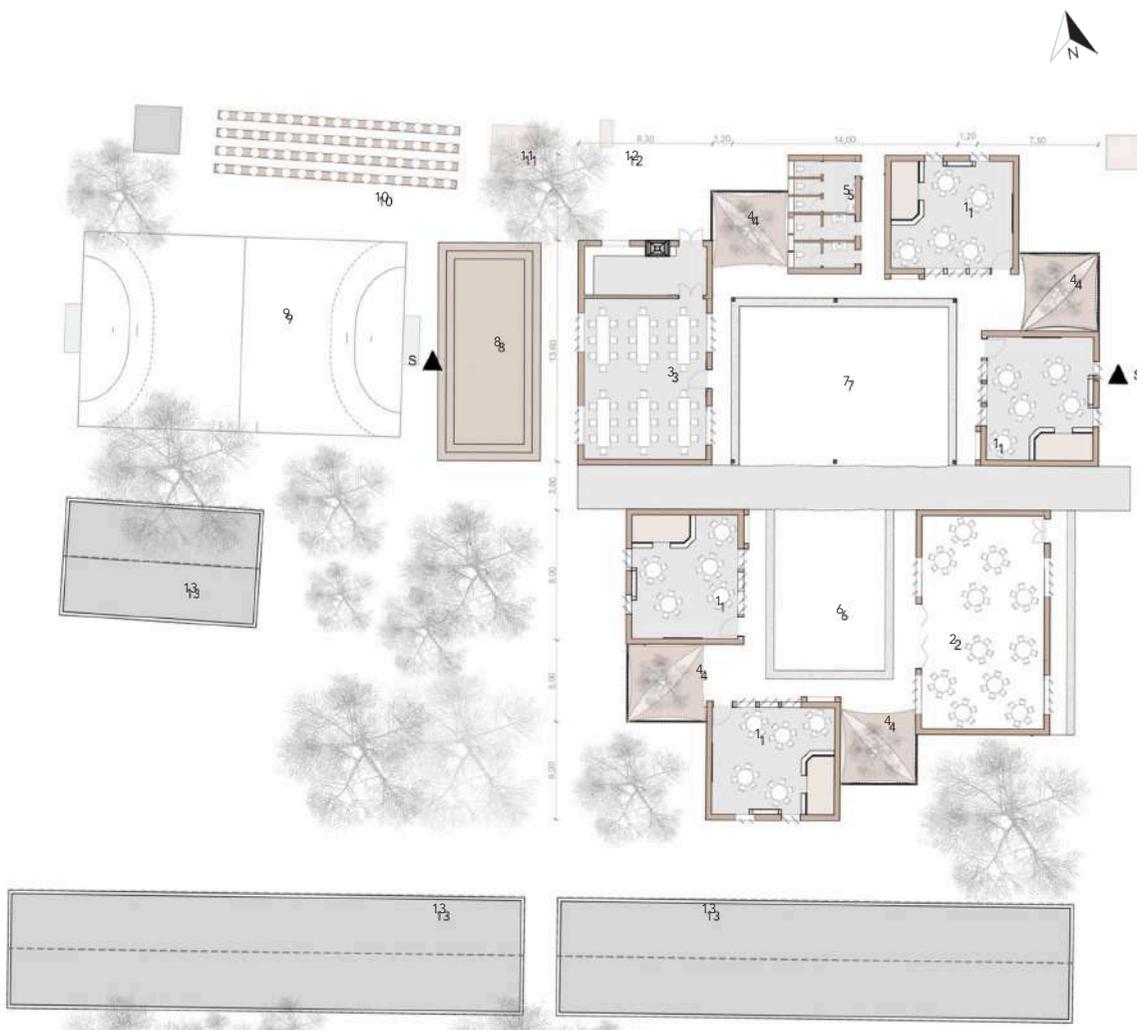
05//

Inside-out Ecole primaire

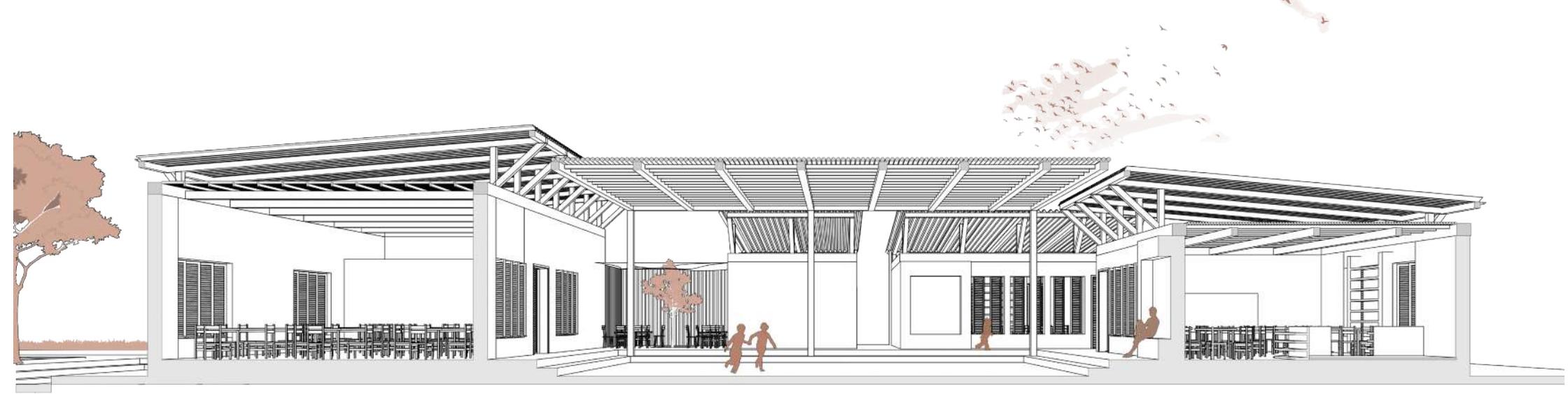
Le projet prévoit la conception d'un environnement d'apprentissage adapté qui favorise la connexion intérieur-extérieur, tout en utilisant des matériaux abordables et locaux. La conception s'articule autour de deux cours principales reliées par un passage menant à des activités extérieures qui permettent aux jeunes enfants d'explorer leurs capacités physiques et mentales.



- 1- Classe
- 2- Espace polyvalent
- 3- Cantine et cuisine
- 4- Courette
- 5- Sanitaires
- 6- Cour
- 7- Cour couverte
- 8- Agora
- 9-Terrain de sport
- 10- Potager
- 11- Poulailier
- 12-Pompe à air
- 13- Existant









06//

La Jouteya 2.0

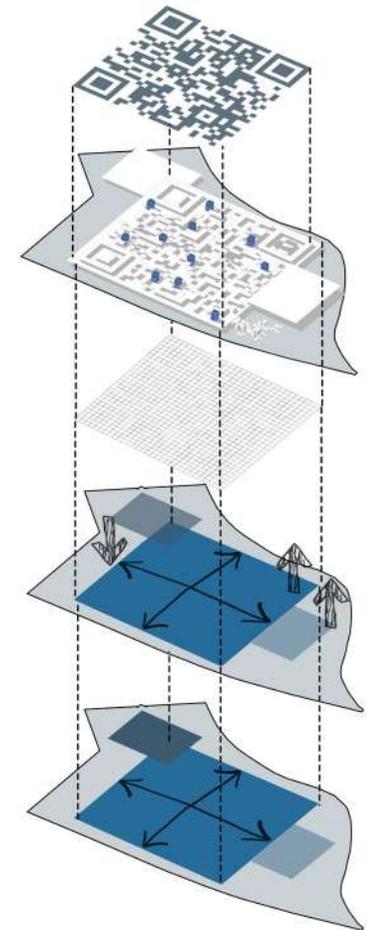
Le concept du "Thrift shopping" a refait surface dernièrement et a mis encore plus en valeur les marchés aux puces.

La Jouteya de Derb Ghallef de Casablanca est un repère urbain au niveau national et international grâce à son fonctionnement et sa réputation de génie en matière d'électronique.

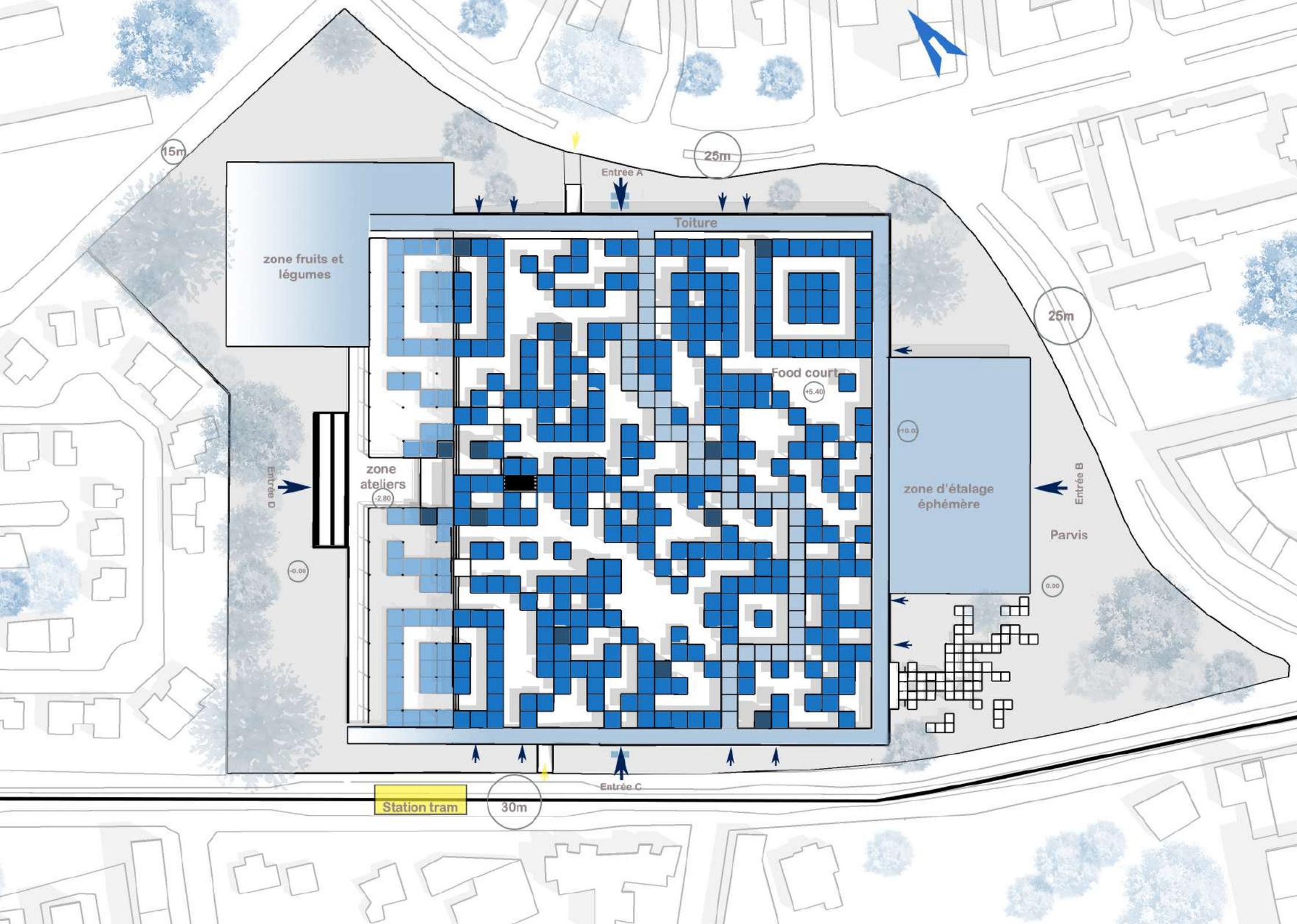
C'est un "chaos" fragile qui fonctionne depuis des années et génère des chiffres importants. Dans ce mémoire, nous avons étudié le concept de la Jouteya et analysé l'espace de Derb Ghallef afin de proposer un projet adapté aux besoins des différents usagers et qui s'insère dans son environnement.

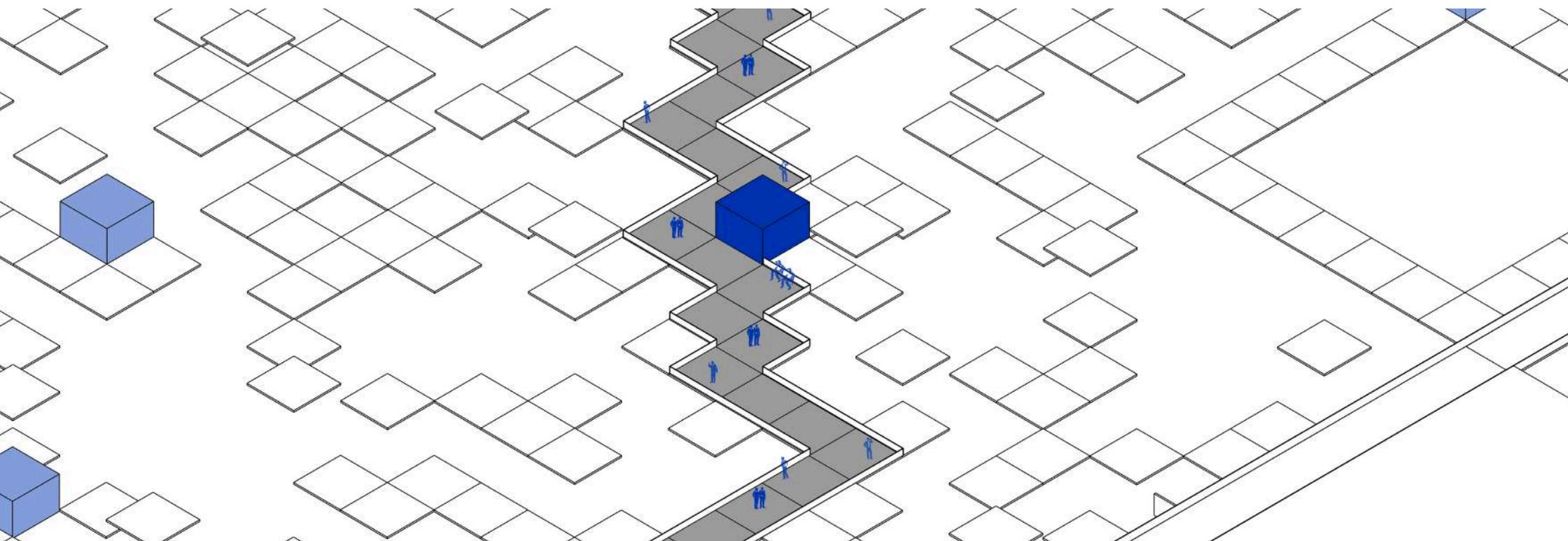
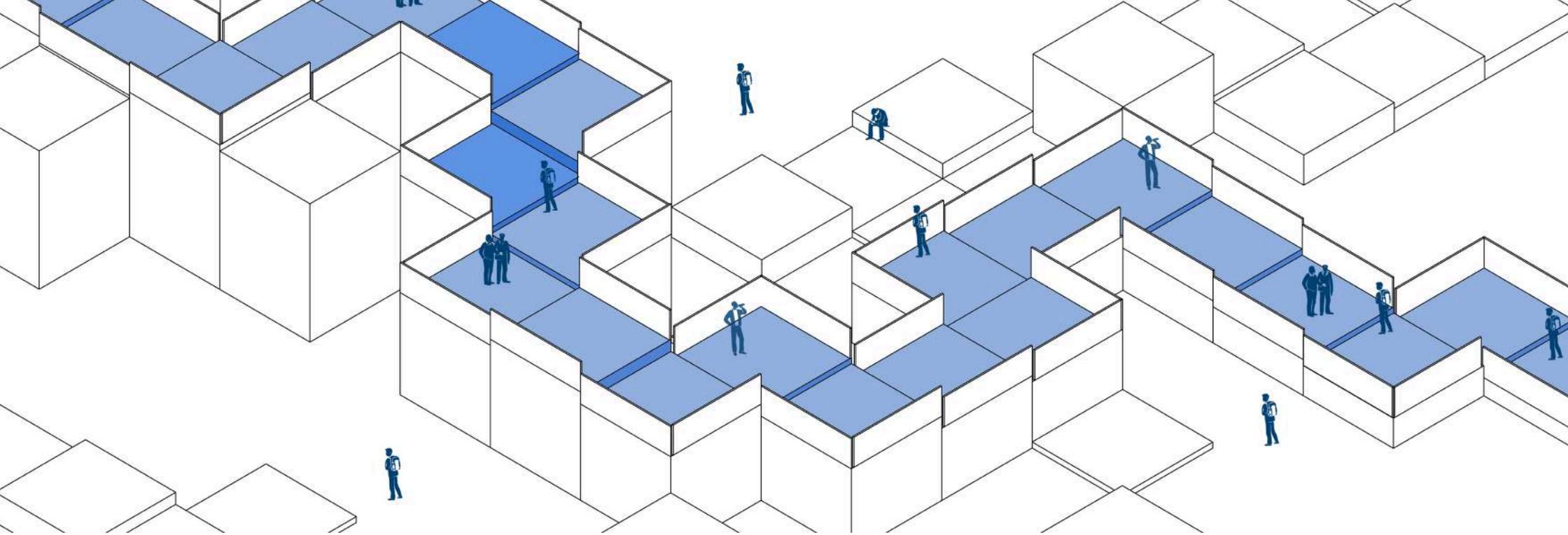
Le jeu de volume permettra de mettre en valeur certaines parties du projet par rapport à d'autres, créer un rythme et marquer les zones. Le tracé à partir de l'image satellite de la Jouteya sera retravaillé afin de créer des modules qui serviront de base pour la conception du projet. Ces modules sont sous forme d'un carré (pixel) dont le côté mesure 6m.

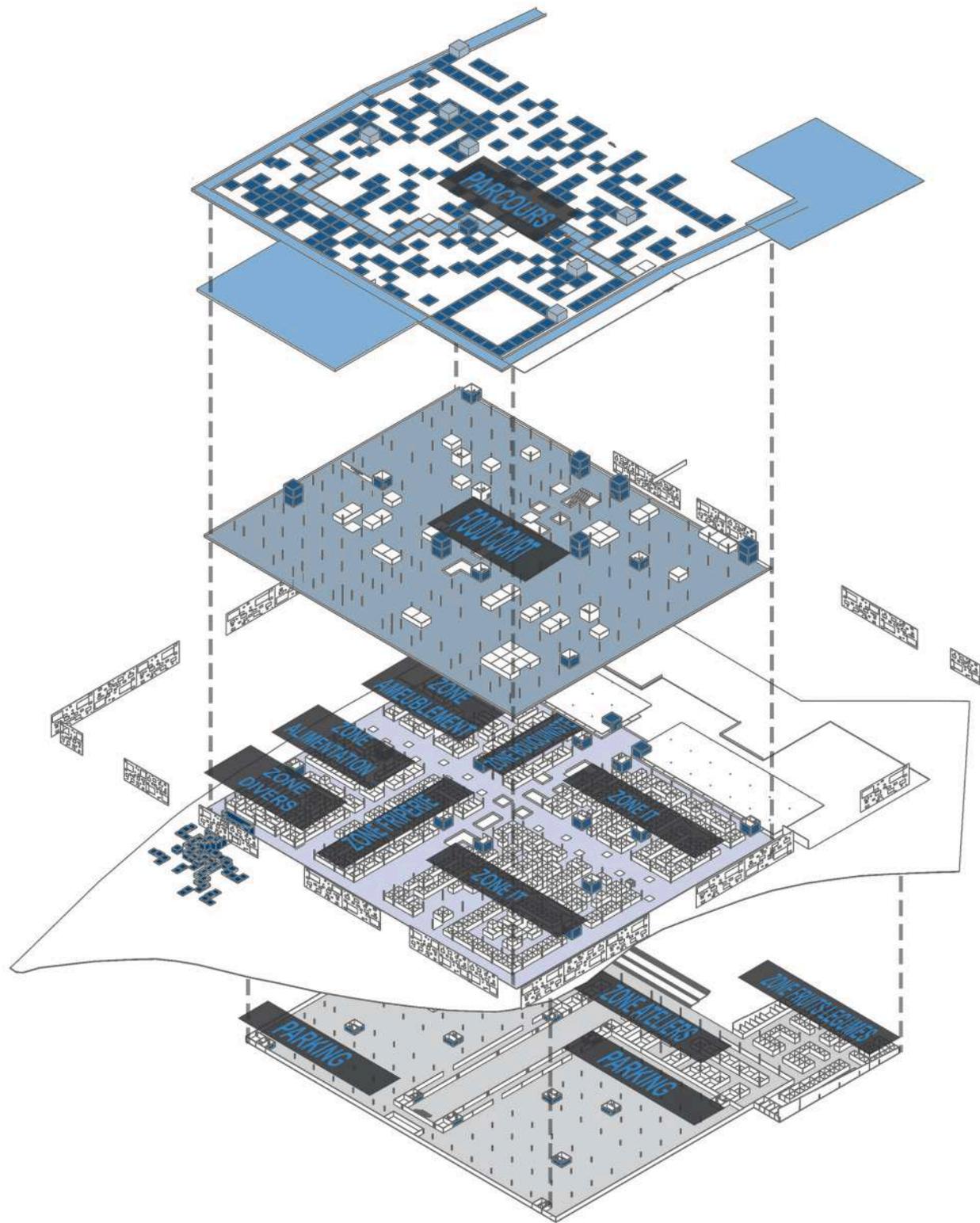
La composition finale sera transformée en un QR code qui permettra aux visiteurs d'accéder au site e-commerce de la Jouteya et de naviguer dans la maquette numérique du projet afin de pouvoir se repérer dedans.

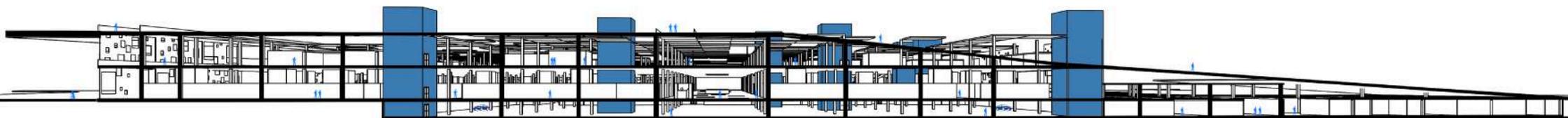
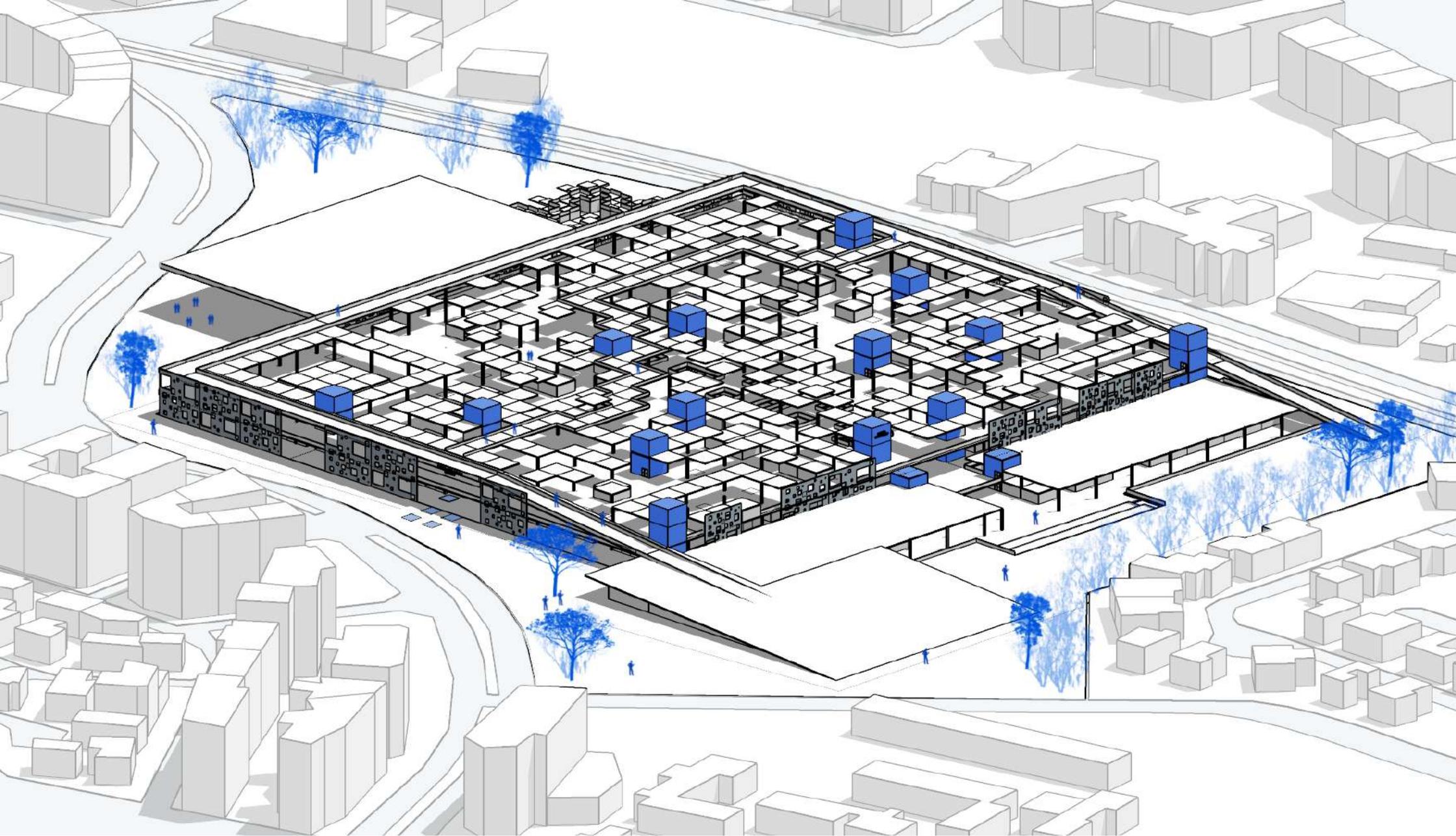








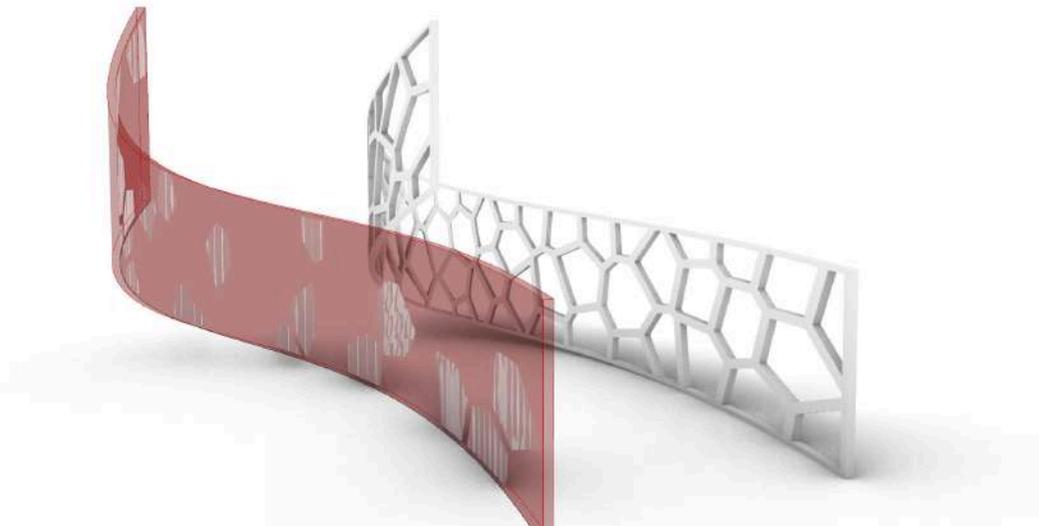
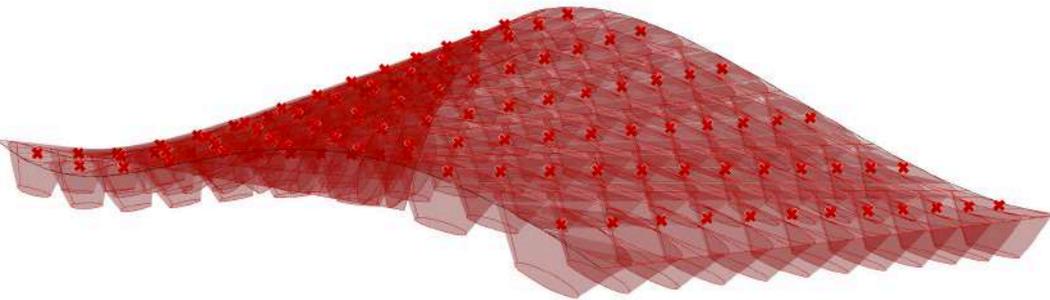
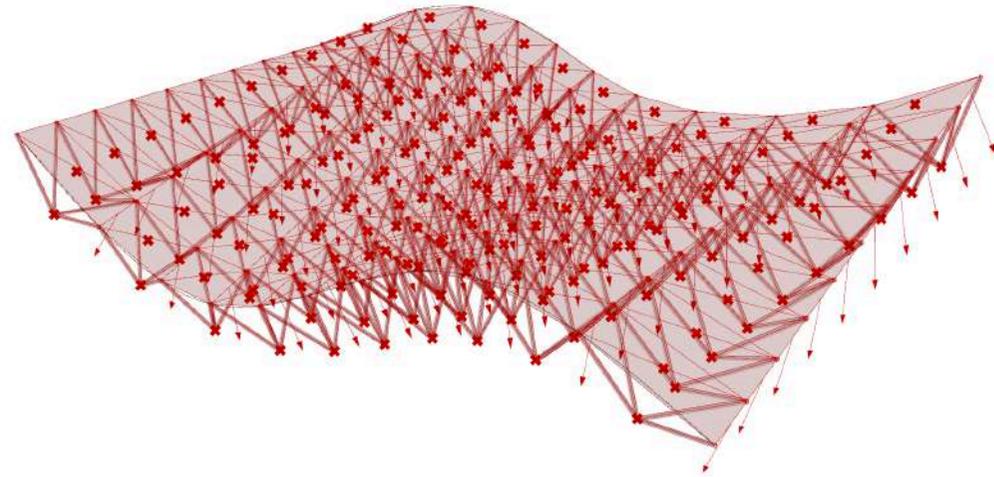




07//

Modélisation 3D

Dans le cadre de mon M2 Design Numérique et Architecture à l'ENSA Nancy, j'ai pu m'initier à l'utilisation de Blender avec ses moteurs de rendu ainsi qu'à la modélisation paramétrique sur Rhinoceros/Grasshopper.



Modélisation paramétrique
Rhinoceros/Grasshopper

Modélisation et rendu du projet:
Gare de Suizhou
Blender

