



LUCAS RAMOND

PRODUCT DESIGNER

À PROPOS.

Fort d'un parcours créatif hybride croisant design d'objet, graphisme, scénographie et innovation numérique, je traduis les besoins en solutions tangibles, intuitives et engageantes. Guidé par une approche centrée utilisateur, j'explore la recherche, l'itération et le prototypage pour concevoir des expériences intuitives, fluides et impactantes.

✉ lucas.ramond@gmail.com
🌐 Montpellier, L'Écusson
☎ 06 29 51 20 93
🚗 Permis B
📅 30 ans
📁 [Portfolio](#)

📅 2021-2024 ~pédagogie

Professeur d'arts appliqués.
DNMADE, enseignement supérieur.
École Boulle, AC Paris.
École Lucas de Nehou, AC Paris
CPES-CAAP Colbert, AC Reims.

- Formation aux outils numériques & prototypage (Adobe Suite, 3D, Motion design, Web & Print)
- Enseignement du design graphique (interactions, chartes, design systems, accessibilité)
- Méthodologies du design et de l'expérience utilisateur (itération, faisabilité, expérimentation)
- Exploration des interfaces immersives & 3D (réalité augmentée, compatibilité & visualisation)

📅 2019-2021 ~pédagogie

Professeur de scénographie.
Université de Reims
(Licence & Master)

- Approche narrative et sensorielle du design d'espace interactif.

📅 2019-2020 ~pédagogie

Formateur Outils Numériques.
Y-Schools.

- Prototypage numérique et interactions objet/interface. (CAO, CFAO, HTML, CSS, Arduino)
- Techniques de conception et scénarisation interactive.

📅 2021 - aujourd'hui ~design produit

Designer & Project Lead
Indépendant (Auto-entrepreneur)

- Direction artistique, prototypage, étude de faisabilité, scénographie, design d'interaction, conception de supports de communication imprimés et numériques.

Principaux projets :

- Les Cabanes, micro-architecture interactive. Reims Capitale Européenne de la Culture 2028.
- Reconstitution de lieux historiques modélisation 3D & réalité augmentée. Ville de Tours sur Marne, Saint Ex Culture Numérique
- Scénographie et régie technique. FRAC CA, Ville de Reims, Jeu de Paume, The Left Place, Mécènes du Sud.

📅 2020-2021 ~design contextuel

Créateur associé de Club Sans
Collectif de Design Global.
France - Corée du Sud

- Objet, espace, graphisme et numérique. Création et conception d'expériences sociales engagées.

Principaux projets :

- AN. [création originale] Commande publique, Direction de la Culture, Reims
- LA. [création originale] Village du Mesnil-sur-Oger. Résidence de création
- JIM. [création originale] Carte Blanche, Typoianchi. Biennale Internationale de typographie, Seoul, Corée du Sud.

📅 2018-2019 ~design numérique

Freelance collaborator.
Studio Non Commun - Paris.
Mydriaz - Paris.

- Consulting 3D, PLV, intérieur, création graphique, maquette, (Lancôme, Cartier).

HARD SKILLS.

UX/UI : Wireframing, prototypage, design system, atomic design.

Outils : Figma, Adobe Suite, Illustrator, Indesign, Photoshop.

Développement : HTML, CSS, JS (bases), IA générative.

Motion & 3D : AR/VR, Blender, Rhino, Vray, After Effects.

Langues : Anglais B2.

SOFT SKILLS.

Analyse : UX research, data-driven design

Créativité : Conception sensorielle et storytelling visuel

Gestion : Leadership, agilité, médiation, teamwork

Veille : Tendances, nouvelles technologies.

📅 2021 - aujourd'hui ~gestion

Co-operateur de
The left place, the right space
Hub créatif et artistique.

- Développement, gestion, structuration du lieu, création d'ateliers, optimisation des espaces.
- Programmation, scénographie, conception et mise en place d'événements et d'exposition.
- Accompagnement, facilitation, support technique aux artistes, régie d'exposition.
- Stratégie, financement, montage de dossiers, gestion budgétaire.
- Communication, supervision, coordination technique et diffusion.

📅 2024-2025 ~subvention arts visuels

Aide Individuelle à la Création
Région Grand Est

- Nuage [création originale] projet collectif protéiforme, fabrication d'objets sonores.

📅 2021-2022 ~subvention arts visuels

Aide Individuelle à la Création
DRAC Grand Est

- Envers [création originale] installation immersive.

📅 2018 - 2020 ~médiation

Coordinateur Fablab.
SaintEx-Culture Numérique Reims.

- Gestion d'un espace d'innovation et de fabrication numérique
- Accompagnement de projets, prototypage rapide multimatériaux, design numérique interactif.

📅 2016 ~édition, design objet

Bernard Chauveau Édition
& Esad de Reims

- Echos [création originale]

📅 2015 ~prix, design objet

Lauréat du concours 980°,
École de Céramique de Vallauris

- Bricke [création originale]

CURSUS.

📅 2013-2018

Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique.

Ecole Supérieure d'Art et de Design de Reims.

- Master en design, avec les félicitations du jury.

📅 2019-2020

Programme Incubateur FLUXUS

Direction Régionale des Affaires Culturelles Grand Est.

- Dispositif de mentorat pour entrepreneurs culturels.