

Stagiaire Conception

Mohamed BENTAYEB

Master 2 Sciences Cognitives

Institut des sciences du Digital Management & Cognition
(IDMC)



mohamedmbentayeb@outlook.fr



06.61.72.25.33

PORTFOLIO

<https://www.behance.net/mohamedmbe6b0d>

OBJECTIF

Développer des ponts entre les Sciences, les Arts, et la Technologie. Domaines qui devraient constamment cohabiter pour un monde cohérent.

COMPÉTENCES

Game Design, UX Design, Conception centrée utilisateur

Graphique : Dessin, Sculpture 3D, Modélisation 3D, Animation.

Logiciels : Gimp, Unity 3D, Sculptris, Blender, Rhino 3D.

STAGES PROFESSIONNELS

Janvier-Juin **2017** : Projet Tuteuré Master I

« **Analyse de comportement des visiteurs et évaluation de l'expérience muséale** ». Laboratoire lorrain de Recherche en Informatique et ses Applications (Loria). Nancy, France.

Mars-Avril **2016** : Recherche Clinique Stage L3

« **Évaluation à long terme des séquelles dues aux traitements contre la leucémie chez l'enfant et l'adolescent** ».

Service d'hématologie et d'oncologie pédiatrique, hôpital de la Timone. Marseille, France.

Août **2015** : Stage bénévole, Recherche Fondamentale. **Virologie, Microbiologie, expérimentation animale.**

URMITE, Faculté de médecine Marseille, France.

PROJETS UNIVERSITAIRES

Application E-Beck - M2 : Développement d'une application d'E-Santé basée sur une thérapie cognitivo-comportementale. *Conception centrée sur l'utilisateur, Méthode SCRUM, Django (Python).*

Jeu vidéo The Maze - M2 : Game Design. Modélisation d'objets et personnage. Rigging, texturing, réalisation des animations et des cinématiques, direction de l'esthétique global du jeu. *Unity 3D ; Blender ; Sculptris.*

Jeu Sérieux (Jeu vidéo) Binario - M2 : prototype développé sur Unity.

Game Design Les prémices d'Eden - M1 : Conception d'un jeu de stratégie. *Maquette papier ; Jeu de plateau.*

Game Design Quiz App - M1 : Application / Quizz développé sur mobile.

FORMATIONS

2017 – En cours

Master 2, Sciences de la Cognition et Médias Numériques - Université de Lorraine

Spécialité Innovation numérique pour la formation (Jeux Sérieux, TICE e-learning, Réalité Virtuelle & Augmentée)

2016 – 2017

Master 1, Sciences de la Cognition et Applications - Université de Lorraine

Spécialité Sciences Cognitives

2014 - 2016

Licence Sciences de la Vie, Biologie Humaine & Biotechnologies - Aix-Marseille Université

Spécialités Bactériologie Appliquée & Atelier d'Immunologie

2012 - 2014

Première Année Commune aux Études de Santé - Aix-Marseille Université

2012

Baccalauréat Scientifique – Sciences de la Vie et de la Terre

Spécialité Mathématiques

PROJETS PERSONNELS

Décembre 2017

Participation au *Serious Game Challenge*. Hackathon organisé par TCRM-Blida pour la société Veolia et la Mosellane des Eaux.

2017

Conseil d'Administration EKOS - Association des étudiants en Sciences Cognitives de Nancy : Aide à la conception de bannières, affiches d'Afterworks, Café-Débat, ...

2015-2016

Atelier théâtre Aix en Provence. Acteur dans « Don Juan Face au Vide », mise en scène par Claire Viscogliosi.

Marseille PiDay
2016

Représentation du Spectacle de la soirée au théâtre National de la Criée.

Sport WATERPOLO