

DESIGN D'INTERACTION

POR TFO LIO

2022



Sophie
DRAKAKIDES

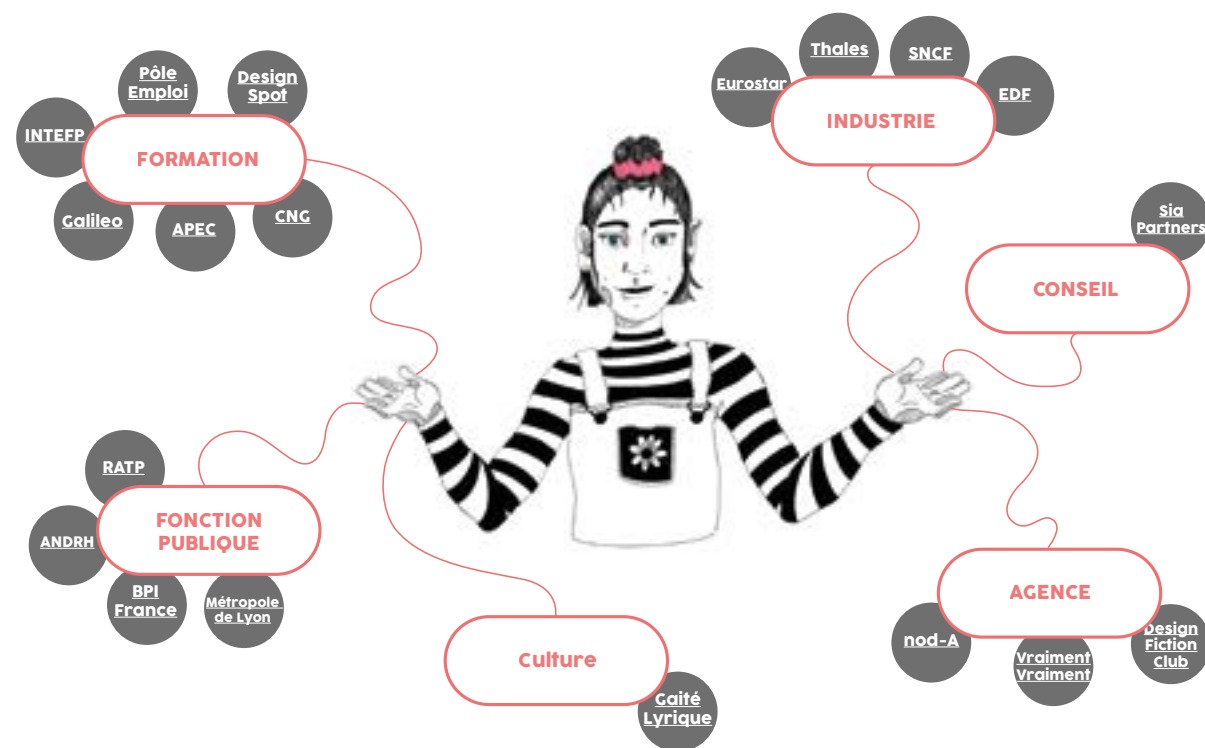


Je m'appelle Sophie Drakakides, je suis designer d'interaction à Paris.

Pourquoi un double diplôme Strate et Sciences Po Paris ? Pour une compréhension fine de tous les enjeux d'aujourd'hui et de demain, afin que le designer sache accompagner au plus juste ces transformations à venir.

Pour moi le design est inconditionnellement tourné vers l'humain, respectueux du vivant, engagé et responsable.

SECTEURS D'ACTIVITÉ DANS LESQUELS JE SUIS INTERVENUE



hi!

Sophie Drakakides

Designer d'interaction

Contact

06 62 10 15 04
sophie.drakakides@gmail.com
Paris, 75008

Skills

Photoshop	+	+	+	+	+
Illustrator	+	+	+	+	+
InDesign	+	+	+	+	+
Adobe XD	+	+	+	+	+
Figma	+	+	+	+	+
Première pro	+	+	+	+	+
3DS Max	+	+	+	+	+
Sketch	+	+	+	+	+
Modelage	+	+	+	+	+
Procreate	+	+	+	+	+
After Effect	+	+	+	+	+

Anglais B2/C1

Hobbies

Trekking haute montagne
Road Trip
Escalade (bloc & voie)
Dessin (à la main & numérique)
Lecture (science fiction, design)
Artiste tatoueuse novice

Formations

Strate École de Design

4ème/5ème année design d'interaction
Diplômée avec les félicitations du jury
2020-2022

Sciences Po Paris

Master Innovation & transformation numérique
2019-2020

Strate École de Design

1ère/2ème/3ème année design d'interaction
2016-2019

Baccalauréat économique & social

Mention
2016

Expériences

nod-A (SiaXperience design)

Designer d'expériences collaboratives

Design d'outils ludopédagogiques
Design d'ateliers collaboratifs (sprint)
Juin 2022 à aujourd'hui

Thales Digital Factory - Design Center

Designer stagiaire

Avril à août 2019

SIE Saint Cloud - SIE Clichy

Auxiliaire de bureau

Juin 2018 puis juillet 2021

Projets

Métropole de Lyon - DINSI

Conception de 2 serious game (physique & digital) pour accompagner le changement d'environnement SI
Juin à octobre 2023

EDF - Pôle MME-SI

Mission d'accompagnement à la conduite du changement du SI (interviews, étude terrain, ateliers collaboratifs)
Mars à juin 2023

SNCF Réseau

Conception d'un outil de formation au nouveau dialogue social de proximité - Prix Or Syntec Conseil 2023
Juin à novembre 2022

INTEFP - Mayotte

Animation d'un séminaire de co-conception des dispositifs pour mettre en place un droit conventionnel à Mayotte en contribuant à la convergence sociale
Avril 2023

Pôle Emploi

Animation d'un atelier pour évaluer les freins, moteurs et attentes des collaborateurs face à des actions visant à réduire la consommation carbone de Pôle-Emploi
Novembre 2022

hi!

SOMM A I R E

PROJETS DE DESIGN	07
La Faim du Monde : controverses contemporaines - partenariat Design Fiction Club & Gaité Lyrique	08
Administration publique et identité de genre : design d'intérêt général - partenariat Vraiment Vraiment	10
L'Itinérant : projet éducationnel - partenariat Galileo	12
Transhumain.e.s : projet sociétal - partenariat Design Spot Paris Saclay	14
Le Bon Réflexe : projet ludopédagogique - SNCF Prix Or Syntec Conseil 2023	16
Make It Work : projet de digitalisation d'outil - SiaXperience	18
Majenta Express : projet ludopédagogique - Métropole de Lyon	20

ATELIERS COLLABORATIFS	23
Pôle Emploi : évaluer les freins, moteurs et attentes des collaborateurs face à des actions visant à réduire la consommation de cabornne	24
INTEFP : Imaginer les dispositifs pour mettre en place un droit conventionnel à Mayotte	26

PROJET DE FIN D'ETUDES	29
Mémoire : La Croyance, coeur de l'idéologie politique	30
Projet de Diplôme : Citizen, le jeu qui libère le débat	32

CREATION	35
PAO / CAO	36
À LA MAIN	38

PRO
JETS

Controverse Contemporaine

Sciences Po_2020

Encadré par le **Design Fiction Club** & la **Gaîté Lyrique**



Illustration des controverses

ENJEUX & CONTEXTE

Dans un monde d'insécurité alimentaire, mises en avant par la récente pandémie de coronavirus, nous nous sommes interrogés sur la notion **«alimentation et écologie»**. Nous souhaitons **soulever des controverses** liées à ce sujet pour **permettre des discussions** et **trouver d'éventuelles solutions aux problèmes rencontrés** actuellement. Nous avons sélectionné trois sous-thèmes, analysés à travers le prisme transdisciplinaire de la Théorie des imaginaires, de la **Cartographie des controverses** et du Design fiction.

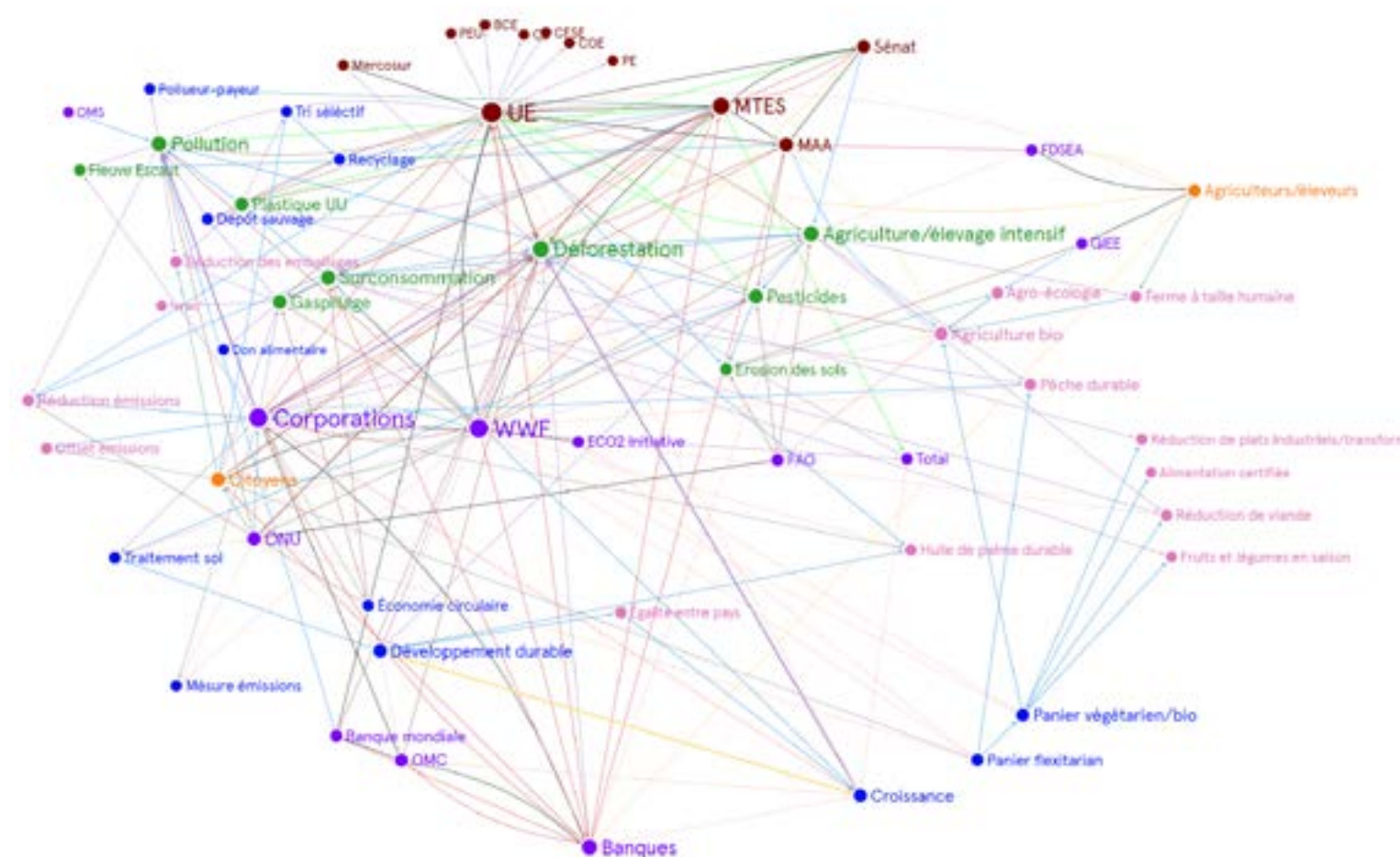
RÉSULTAT

Lors de ce projet, j'ai conçu une **cartographie** autour de l'**engagement des acteurs (État, entreprises, etc)** mais aussi **leurs responsabilités en matière d'écologie**. La cartographie numérique permet de repérer les motifs argumentatifs récurrents en lien avec une problématique, pour ensuite les modéliser à grande échelle. Dans le cadre de cette controverse, la cartographie numérique a permis de renseigner sur l'état d'esprit des parties prenantes ainsi que leurs actions et habitudes.

MÉTHODE

- Lecture documentaire (articles, études, ...)
- Réalisation d'une cartographie sur Graph Commons avec rédaction de synthèses et sources

Pour le projet en
intégralité, par ici !



Administration publique & identité de genre

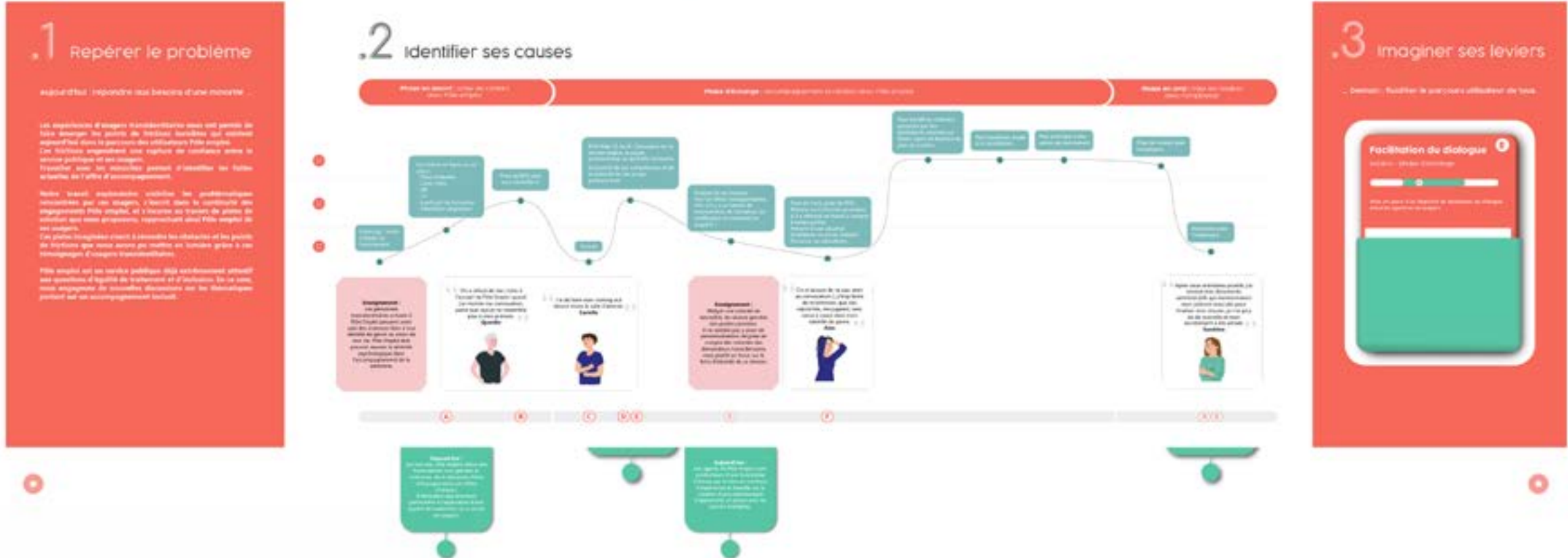
Design d'intérêt général

Sciences Po_2021
Encadré par l'agence **Vraiment Vraiment**



L'équité d'accompagnement à Pôle emploi

Comment Pôle emploi peut-il repenser son accompagnement pour mieux intégrer les personnes transidentitaires ?



MÉTHODE

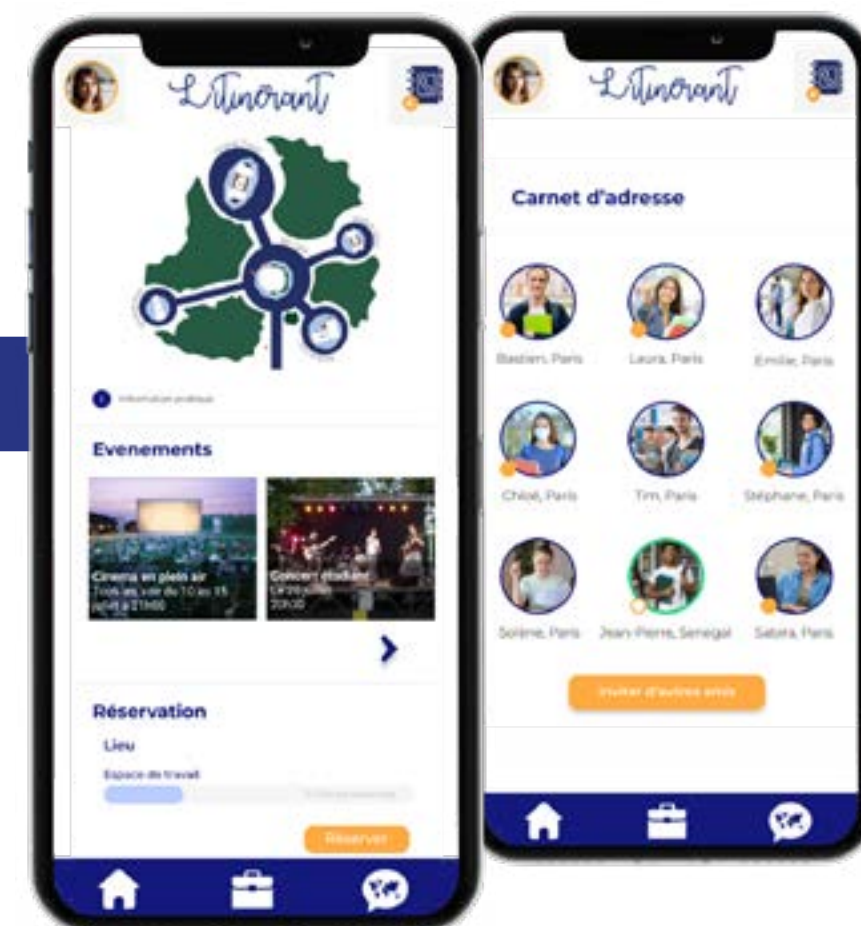
Au cours de ce projet, les **expériences des utilisateurs transidentitaires** ont joué un rôle crucial en révélant des **points de friction jusqu'alors invisibles**, mais bien présents dans le parcours des **utilisateurs de Pôle Emploi**. À terme, ces frictions peuvent avoir comme résultat une **rupture de confiance entre le service public et ses usagers**. Notre recherche utilisateur auprès de la communauté transidentitaire nous a ainsi permis d'identifier les défis auxquels ces individus font face dans leur interaction avec les services de Pôle Emploi. Cette phase de recherche et d'empathie a été essentielle pour cerner les **besoins spécifiques et émergents de cette population**, enrichissant ainsi notre compréhension des failles actuelles dans l'offre d'accompagnement à la recherche d'emploi.

RÉSULTAT

Ce **poster interactif**, conçu spécifiquement **pour les agents** de Pôle Emploi, **met en évidence les obstacles** rencontrés dans le parcours des utilisateurs transidentitaires, en les accompagnant des **verbatim collectés et d'enseignements** issus de ces expériences. De manière complémentaire, il **met en valeur les dispositifs déjà en place** et offre une perspective élargie en présentant des **cartes concepts** liées aux moments de friction. Cet outil **favorise la continuation de la réflexion et de la créativité des agents** sur ces questions, leur offrant la possibilité de poursuivre ce poster au quotidien.

Strate_2021

Client : Groupe Galileo Global Education



CONTEXTE & MÉTHODE

Galileo est un groupe d'enseignement post-secondaire qui offre aux étudiants un accès à l'enseignement supérieur dans les domaines des arts, de l'innovation, du management, de la mode et de l'éducation en ligne. Le groupe recense **54 écoles réunies sur 91 campus dans 13 pays**.

Après de **nombreux entretiens et observations**, nous nous sommes aperçues que ce qu'il manquait aux étudiants la possibilité de **rencontrer, d'échanger et de collaborer** avec d'autres étudiants du groupe. Dès lors, nous nous sommes demandées : **comment offrir aux étudiants pluriels d'un groupe un moyen de tisser des relations fertiles ?**

En nous intéressant aux différents **modes pédagogiques dans le monde**, le modèle américain avec son principe de campus est apparu comme une évidence. C'est ainsi que nous avons conçu **l'itinérant, le village Galileo qui réunit les étudiants de France et de l'étranger**.

RÉSULTAT

Nous avons pensé l'itinérant comme un **village nomade** : il change de lieu tous les trimestres afin de **se rapprocher des écoles** du groupe.

Grâce aux **différents modules** sur place, les étudiants du groupe peuvent **rencontrer des profils variés, boire un verre, étudier, travailler en mode collaboratif et pluridisciplinaire, s'informer** (aides étudiantes, discriminations, etc), **dialoguer** avec des étudiants à l'étranger, **se renseigner** ou **intégrer une association**, etc.

Le village est conçu pour être **géré par les étudiants eux-mêmes** par le biais d'un collectif proposant aussi des jobs étudiants.

Grâce à l'**application**, les étudiants peuvent **se renseigner** sur le lieu du village, ses événements, **reserver** un module de travail, **rester en contact** les étudiants rencontrés, **savoir si leurs amis sont sur le village** et **voir les offres de job** disponibles.

Transhumain.e.s

Un nouveau regard sur nos imaginaires

Strate_2021/2022

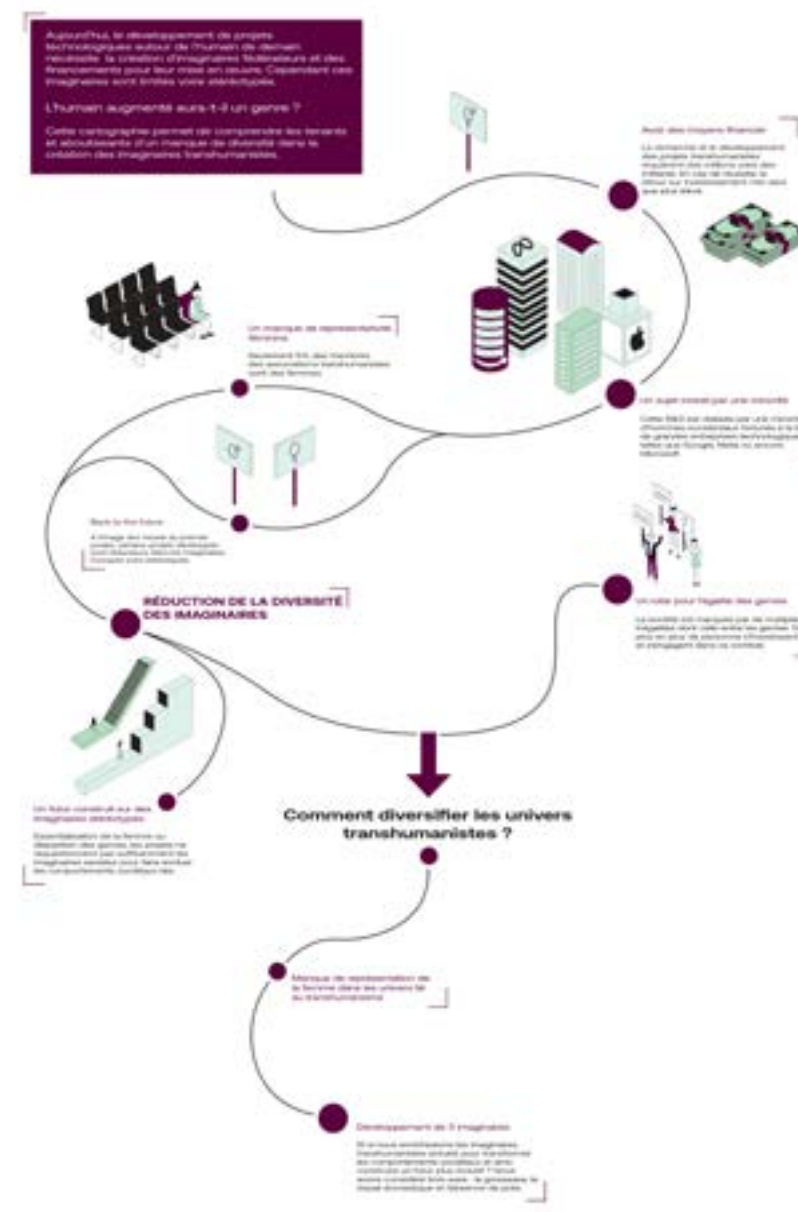
Client : Design Spot de Paris-Saclay

TRANSHUMAIN.E.S

UN NOUVEAU REGARD SUR NOS IMAGINAIRES


Armand Dayras
Sophie Drakakides
Apolline Raclet
Justine Vignalou

Les technologies modifiant l'humain deviennent de plus en plus nanoscopiques et invasives. Elles modifient nos capacités, notre corps et notre projection dans le monde, matériel ou virtuel. Elles questionnent alors nos imaginaires et notre identité, transformés par les visions transhumanistes, essentiellement portées par des hommes occidentaux.




L'humain augmenté aura-t-il un genre ?

Le transhumanisme cherche à augmenter nos capacités mais qui est ce "nous" ?
 Nous vous proposons trois concepts transhumanistes à remettre des pratiques intégrées :
 ... faire de la transhumanisme parentalité (parental) de ...
 ... griffer et partager les tâches domestiques ?
 ... renforcer le lien parental plutôt qu'automatiser la grossesse ?
 ... faire de l'ophtalmologie une pratique unique et non plus une réponse au déficit visuel ?




« La simple écrit de la fonction neurologique sur plusieurs générations entraîne des modifications dans la physiologie humaine »

Source : [https://www.lesciences.fr/](#)




« La détermination des activités physiologiques de travail au profit de divertissement ne fait qu'augmenter »

Source : [https://www.lesciences.fr/](#)




« La simple écrit de la fonction neurologique sur plusieurs générations entraîne des modifications dans la physiologie humaine »

Source : [https://www.lesciences.fr/](#)



« La détermination des activités physiologiques de travail au profit de divertissement ne fait qu'augmenter »


Source : [https://www.lesciences.fr/](#)



Du lien parental au lien parental


« La simple écrit de la fonction neurologique sur plusieurs générations entraîne des modifications dans la physiologie humaine »

Source : [https://www.lesciences.fr/](#)




« La détermination des activités physiologiques de travail au profit de divertissement ne fait qu'augmenter »

Source : [https://www.lesciences.fr/](#)



« La détermination des activités physiologiques de travail au profit de divertissement ne fait qu'augmenter »

Source : [https://www.lesciences.fr/](#)



« La détermination des activités physiologiques de travail au profit de divertissement ne fait qu'augmenter »

Source : [https://www.lesciences.fr/](#)

CONTEXTE & ENJEUX

Ce projet a porté sur la question du **transhumanisme au trans-humain** et sur la réflexion de **l'implication des nouvelles technologies sur le vivant**.

Pour convaincre et rassembler, les grands acteurs du transhumanismes communiquent des **imaginaires fantasmés, positifs, magiques, au-delà**, etc. Cependant, à y regarder de plus près ces grands acteurs sont quasi exclusivement des hommes, occidentaux, puissants, fortunés, à la têtes des plus grandes entreprises. **Les femmes**, quant à elles, **représentent moins de 5% des membres des associations et entreprises** concernées...

La sous représentations du genre féminin dans la réflexion transhumaniste a pour conséquence la **construction d'imaginaires non inclusifs et empreints de stéréotypes genrés**. Ainsi on retrouve une sexualisation du corps féminin, une essentialisation autour de la grossesse et un eugénisme, ou alors l'effacement total du genre. **L'humain augmenté aura-t-il alors un genre ?**

RÉSULTAT

À travers trois concepts, nous avons souhaité **enrichir les imaginaires transhumanistes actuels** pour transformer les comportements associés et ainsi, **construire un futur plus inclusif**. Ainsi, nous avons considéré **trois imaginaires** : la grossesse, la répartition et la gratification des tâches ménagères et l'épilation. Ce projet a été **exposé à la bibliothèque d'Orsay et de Sceaux**.

Le Bon Réflexe
Client : SNCF Réseau

Juin à décembre 2022 (6 mois)
Cheffe de projet
Prix Or Syntec Conseil 2023 – catégorie Management des Ressources Humaines



ENJEUX & CONTEXTE

Engagé dans un cycle de transformation important de son organisation, **SNCF réseau** souhaite déployer une démarche pour **ancrer la compréhension et l'appropriation du rôle du manager de premier niveau dans le Dialogue Social de proximité**, ainsi qu'**interroger et faire évoluer les pratiques et postures en la matière**. Dans ce contexte, j'ai pu les accompagner dans la conception d'un outil collaboratif et pédagogique de formation au Dialogue Social.

Le Bon Réflexe est un **outil d'acculturation collective** au Dialogue Social de Proximité chez SNCF Réseau. Il permet de **repérer les enjeux du Dialogue Social**, d'**identifier et sélectionner les leviers** de mise en œuvre et de les **transférer dans sa propre pratique**. **En équipe**, les participants devront analyser et résoudre des situations du Dialogue Social.

MÉTHODE

- 3 ateliers de co-design avec l'équipe projet du client pour définir les besoins et affiner la solution finale
- Note d'intention et intention graphique
- Prototypage
- Test utilisateur auprès de 10 personnes
- Gestion de la production industrielle

RÉSULTAT

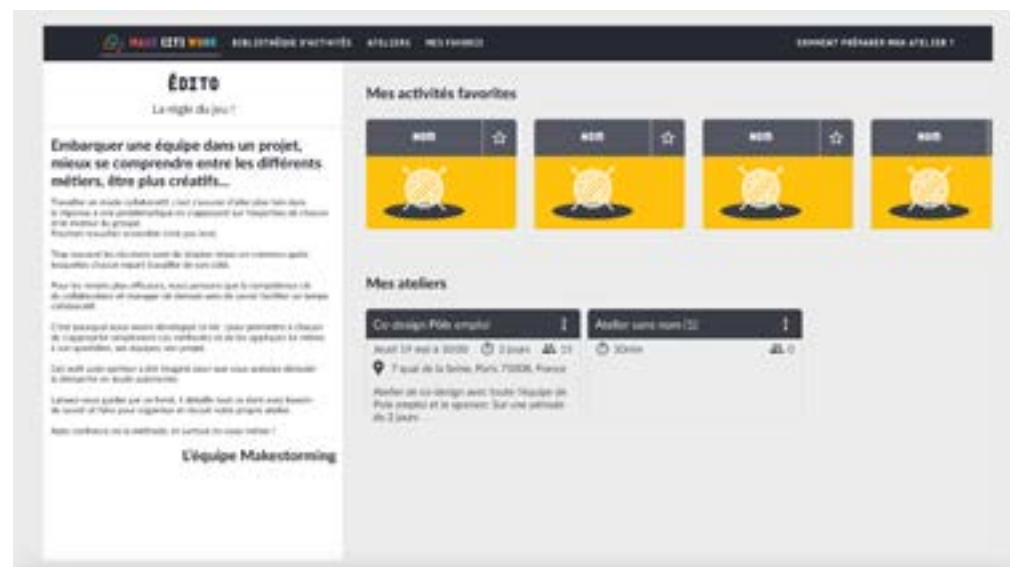
- Un outil collaboratif clé en main
- Un guide de prise en main pour l'animateur
- 21 situations, proches de la réalité du terrain, à analyser afin de les résoudre en mettant en place les bonnes ressources
- Un sharepoint pour mettre à disposition des ressources
- Une production de 100 exemplaires.

Digitalisation de la Make It Work SiaXperience

Juin 2023 (en cours)
 Client : SiaXperience
 Designer UX



Arborescence de la MIW digitale et ses relations avec les sites SiaXperience



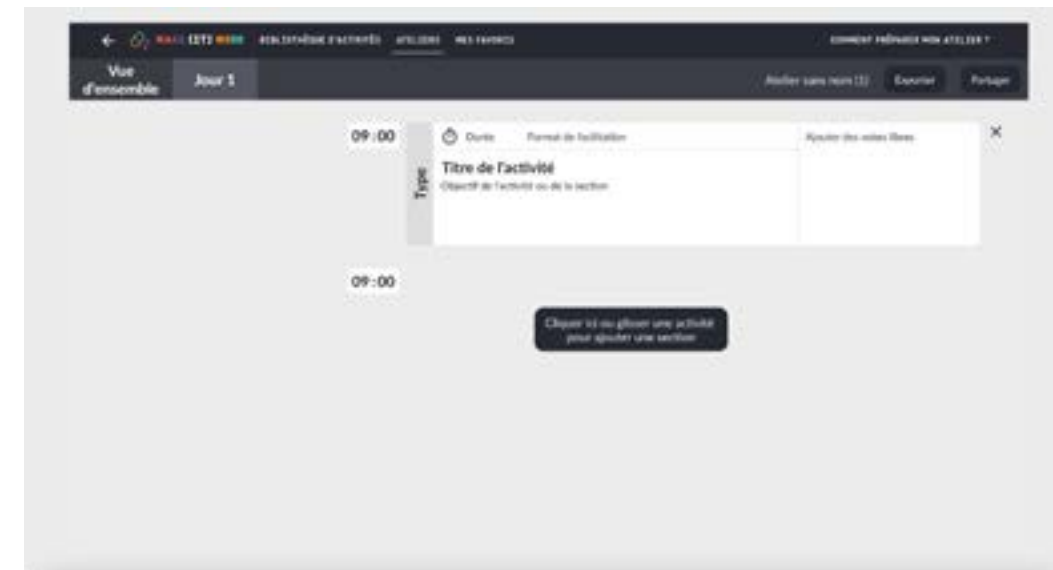
Écran d'accueil

CONTEXTE

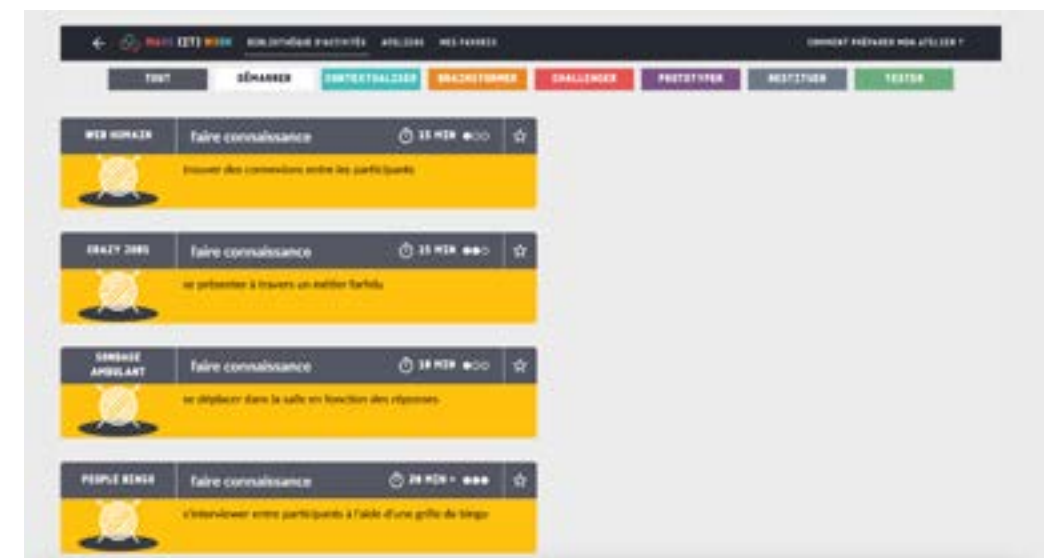
En 2018, SiaXperience a conçu une **ressourcerie d'aide à la création et à l'animation d'ateliers collaboratifs** en s'inspirant des techniques du **design thinking** et de sa propre expertise en la matière. Cet outil est aujourd'hui un des 6 outils phares du Starter Pack créés par SiaXperience.

Depuis 2022, SiaXperience souhaite **digitaliser la Make It work** afin de proposer une **expérience mobile, personnalisable, facilitée et collaborative** à leurs utilisateurs en terme d'accompagnement à la création d'ateliers collaboratifs.

Nous avons ainsi constitué une équipe projet et nous sommes appuyés sur les **utilisateurs actuels de l'outil** physique afin de proposer **une digitalisation au plus près de leurs besoins réels**.



Écran de conception d'atelier



Écran des activités favorites

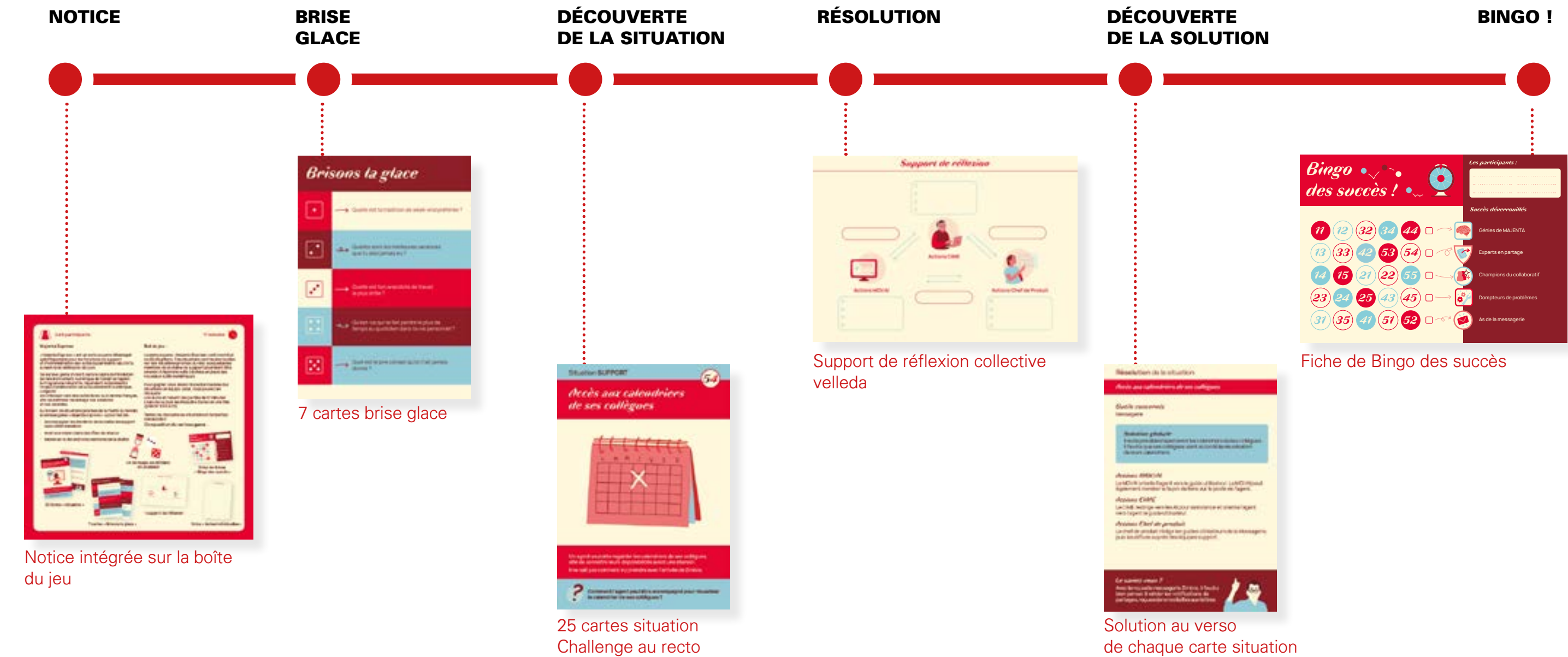
MÉTHODE

- Entretiens qualitatifs avec les utilisateurs de la Make It Work physique
- Recueil des besoins et points de friction
- Synthèse des entretiens & parcours utilisateur
- Veille créative
- Prototypage wireframe Figma
- Tests utilisateurs et focus group
- Synthèse des tests
- Prototypage V2 Figma
- Business model

RÉSULTAT

- Réalisation d'interviews auprès des utilisateurs de la MIW physique
- Réalisation d'une maquette Figma et de séries de tests utilisateurs

Juin à novembre 2023 (6 mois)
Cheffe de projet
Client : Métropole de Lyon



CONTEXTE

La Métropole de Lyon met en place un **changement de politique**, notamment en matière d'écologie, afin de représenter **une métropole à l'image de ses électeurs** et en accord avec leurs choix. D'ici à 2024, les agents devront s'adapter à de **nouveaux outils numériques** qui seront à l'avenir plus locaux, libres de droits et plus sécurisés (RGPD).
Cependant, ce changement suscite de l'**appréhension chez les agents** qui expriment un réel **besoin d'accompagnement** dans cette transition et dans la prise en main des nouveaux outils numériques.
C'est dans ce contexte que j'ai accompagné la métropole dans la **conception d'un serious game afin d'accompagner les agents dans la prise en main des nouveaux outils**.

MÉTHODE

- 3 ateliers de co-design avec l'équipe projet du client pour définir les besoins et affiner la solution finale
- Note d'intention et intention graphique
- Prototypage
- Test utilisateur avec des utilisateurs finaux (partenariat avec Nova7)
- Production en fablab

RÉSULTAT

- 1 serious game physique à destination des agents DINSI et MOI/AI produit en 10 exemplaires

ATEL
IERS

Imaginer les dispositifs pour mettre en place un droit conventionnel à Mayotte en contribuant à la convergence sociale

INTEFP & CCI de Mamoudzou, Mayotte

Avril 2023

Atelier collaboratif de 1/2 journée

5 équipes de 10 personnes

Animation et facilitation d'une équipe

Client : INTEFP



CONTEXTE

Depuis 2017, la Direction Régionale de l'Économie de l'Emploi, du Travail et des Solidarités (**DEETS**) et l'Institut National du Travail de l'Emploi et de la Formation Professionnelle (**INTEFP**) ont œuvré à la mise en application du Code du travail sur le territoire mahorais, à la professionnalisation des acteurs du dialogue social ainsi qu'à la mise en place du conseil de prud'hommes à Mayotte. À la suite de ces premiers jalons, l'INTEFP a souhaité organiser un **séminaire collaboratif rassemblant les partenaires sociaux de l'île pour réfléchir ensemble au cadre de mise en place d'un droit conventionnel sur le territoire afin de créer des conditions de travail plus favorables aux salariés, renforcer l'attractivité des métiers sur le territoire et avancer vers la convergence sociale.**

C'est ainsi que j'ai eu la chance de pouvoir me rendre sur place afin d'**animer et faciliter une équipe de commerçant mahorais sur le cadre de déploiement du droit conventionnel pour la branche Commerce de détail.**

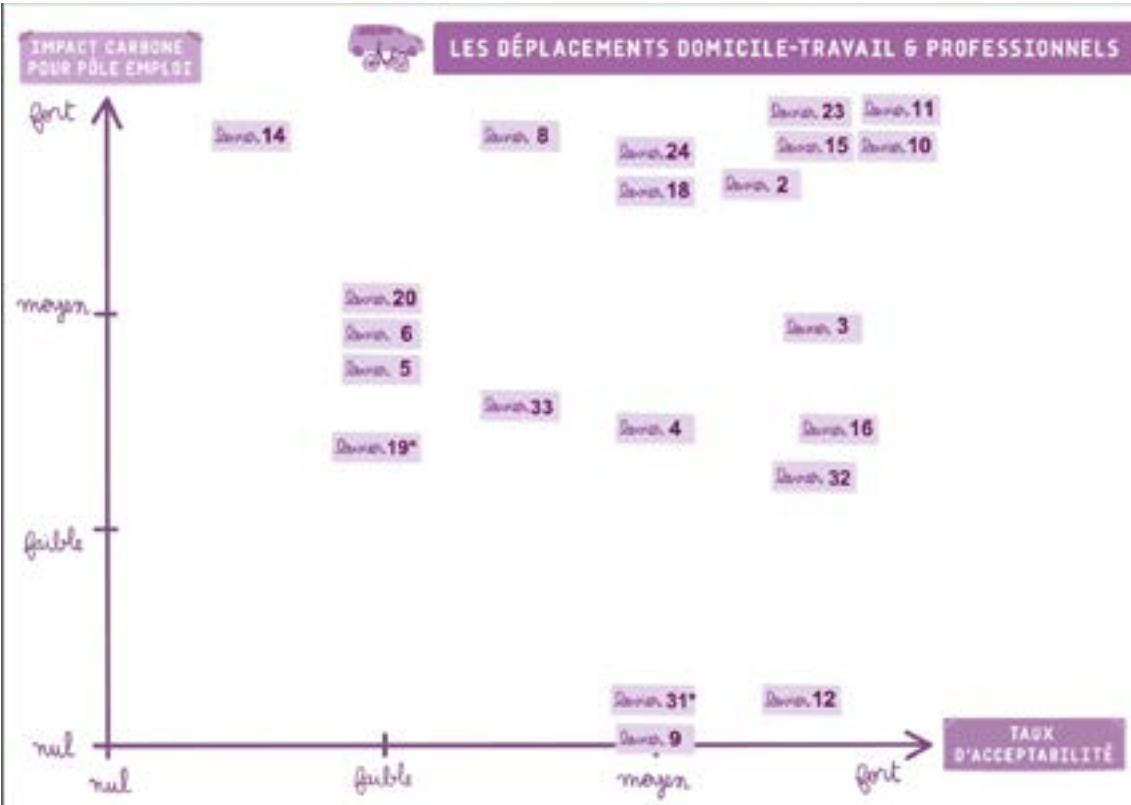
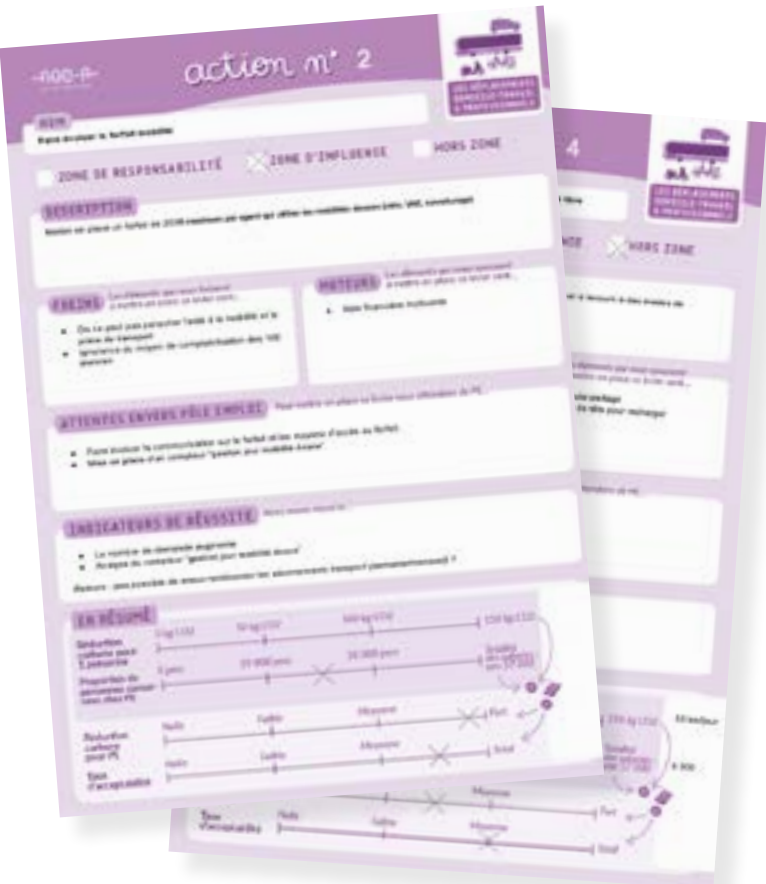
Cette expérience a été particulièrement marquante de part l'importance de cet atelier, la chance de pouvoir échanger et travailler avec les parties prenantes locales et le contexte actuel de l'île (pénurie d'eau, insécurité et opération «Wuambushu»).

RÉSULTAT

· 20 fiches actions incarnant le processus permettent de définir le cadre de déploiement du droit conventionnel pour 5 branches sélectionnées au préalable : Bâtiments Travaux Publics (BTP), Hotels cafés restaurants (HCR), Transport routier, Sécurité et Commerce de détail.

Identifier les difficultés et opportunités pour construire une démarche éco-responsable à Pôle Emploi

Atelier collaboratif de 2 jours
5 équipes de 8 personnes
Animation & facilitation d’une équipe



CONTEXTE

Le **Lab Pôle Emploi** a souhaité aborder un sujet d’actualité : **l’empreinte carbone de Pôle Emploi et les leviers possibles pour réduire celle de la structure**. Pour cela, le Lab a souhaité **impliquer des collaborateurs** dans cette réflexion afin de **faire émerger des pistes de solutions** qui soient **acceptables** pour les demandeurs d’emploi et en interne. C’est pourquoi le Lab a fait voulu concevoir et faciliter un sprint de 2 jours en présentiel avec 40 collaborateurs.

C’est dans ce contexte que j’ai **animé et facilité une équipe de collaborateur sur le sujet des déplacements professionnels**.

Pendant ce sprint, les participants ont **identifié des actions** pour **faire baisser leur impact carbone** associées à un des trois leviers (énergie des bâtiments, numérique responsable, déplacements professionnels)

RÉSULTAT

- 60 actions identifiées incarnées dans des fiches actions
- 3 matrices qui situent les actions identifiées sur 3 catégories selon des critères définis
- Des mises en situation filmées des actions

DIPL
ÔME

La croyance, coeur de l'idéologie politique

Mémoire de fin d'étude

Strate_2021-2022

J'ai débuté ce mémoire autour d'un sujet : celui de **la croyance**. Je me suis alors rapidement demandé si croire était **une nécessité ou un danger pour les sociétés**. Après quelques lectures, il me paraissait intéressant de **la confronter au concept d'idéologie politique**.

Pourquoi ?

L'idéologie est définie comme un **système d'idées générales et de croyances** constituant un corps de doctrine philosophique et politique à **la base d'un comportement individuel ou collectif**. De nos jours, nous assistons à la **corrosion de nombreuses structures sociales, de "grands narratifs" et d'idéologies nationales** jusque-là bien établies et contenantes. Sur ce champ de ruines ont prospéré l'**incertitude**, la **perte de repères**, le **sentiment d'essoufflement** et l'**absence de capacité à se projeter** dans l'avenir. Or, l'humain a le **besoin vital de croire**, le rendant **vulnérable à des idéologies** qui, en utilisant les croyances, ne s'adressent **qu'à des formes émotionnelles de cohésion et d'identité** pour créer l'adhésion.

Ainsi, mon but a été de **déconstruire l'idéologie politique comme système de croyance**, pour sortir de la **fragmentation sociale**.

De ce mémoire je me suis alors demandé : **comment en tant que designer puis-je penser le débat démocratique en tant que pratique citoyenne, hors des cadres institutionnels, afin de limiter la fragmentation sociales ?**

C'est dans le cadre de mon projet de diplôme que j'ai tenté de répondre à cette problématique.



ABSTRACT

Depuis la nuit des temps, l'humain croit. Cela lui permet d'expliquer des phénomènes qui dépassent les limites de son savoir, d'avoir des certitudes dans un monde qu'il ne maîtrise pas, de se représenter le monde et surtout, de faire groupe par des représentations et des rituels communs. C'est la croyance, et plus précisément la croyance religieuse en tant qu'idéologie politique dominante, qui a cimenté la société française jusqu'au début du XX^{ème} siècle. Ce socle commun a contribué à forger l'identité de la Nation et à construire l'Etat. En effet, c'est parce que les idéologies se sont appuyées sur les croyances qu'elles ont permis d'organiser la société, en proposant des idéaux types, des récits, une lecture commune du monde, apportant aux individus les certitudes dont ils avaient besoin. Les idéologies sont définies comme des « systèmes d'idées générales et de croyances constituant un corps de doctrine philosophique et politique à la base d'un comportement individuel ou collectif ».

Aux grandes idéologies du XIX^{ème} siècle, ont succédé leurs affrontements: nationalisme versus globalisation, libéralisme versus conservatisme, capitalisme versus communisme, laïcité versus religion... Même si l'Etat s'affirme aujourd'hui laïque (Constitution de 1958) et sécularisé, il est possible de se demander si la croyance a disparu de l'idéologie politique.

Citizen, le jeu qui libère le débat

Projet de fin d'étude

Strate Diplôme 2022
Félicitations à l'unanimité du jury

Le débat est essentiel à la formation de l'opinion et à une démocratie vivante.

Or, par la fracture de la confiance et le repli sur soi, la construction des croyances de fait de moins en moins par le collectif. Les **18-34 ans**, très abstentionnistes, plus exposés à la désinformation et aux communautés de croyance via les réseaux sociaux, ne sont ni dépourvu d'opinion, ni d'engagement.

Néanmoins, une fois sortis du système scolaire, les jeunes adultes ont **peu d'opportunités, d'espaces et de temps** consacrés à l'apprentissage et à la mise en pratique du débat. Ce manque d'espaces dédiés au débat contribue ainsi à **limiter la participation active à une vie démocratique**

Grâce à mon projet de diplôme, j'ai alors souhaité tenter d'offrir une expérience pédagogique du débat par le jeu de société afin de libérer la parole entre les citoyens. C'est ainsi que j'ai proposé **Citizen, le jeu qui libère le débat**.

Citizen est une expérience ludopédagogique qui se propose d'**apprendre l'argumentation, la confrontation des idées et l'analyse des points de vue autour de sujets clivants, avec des de bienveillance, de communication non violente et en un temps limité.**

Le jeu de société physique est accompagné d'une **application** permettant aux joueurs de **lancer un débat, d'accéder à de l'information vérifiée** sur la thématique du débat, de suivre leur **évolution** et d'être tenus au courant des **événements autour du débat démocratique.**

MÉTHODE

- Analyse de l'existant
- Définition de la cible, recherches et interviews
- Synthèse des entretiens sous forme d'une cartographie
- Analyse des formes de débat et de l'actualité
- Veille ludopédagogique
- Analyse et test de jeu
- Recherches sur les mécanismes
- Prototypage (physique et Figma)
- Tests utilisateurs

RÉSULTAT

- Un parcours utilisateur
- Un prototype du jeu et de l'application
- Une vidéo de présentation
- Une présentation PDF et traceur
- Un business model et partenariat
- Soutenance devant un jury de professionnels



CRÉA
TION



Casque Beat - 2019
3DS Max, rendu Vray



Cité dans le ciel - 2020
Photoshop



Vespa - 2021
3DS Max, rendu Vray



Robot Kawai- 2019
Illustrator



Akira - 2020
Micron 0,05 & Promarkers sur papier blanc



Naruto - 2024 - en cours
Micron 0,05 & Promarkers sur papier blanc



Autoportrait - 2019
Encres de chine sur toile de lin



Illustration - 2024
Micron 0,05 mm



Chihiro - 2019
Micron 0,05 & crayon blanc sur mi-teinte



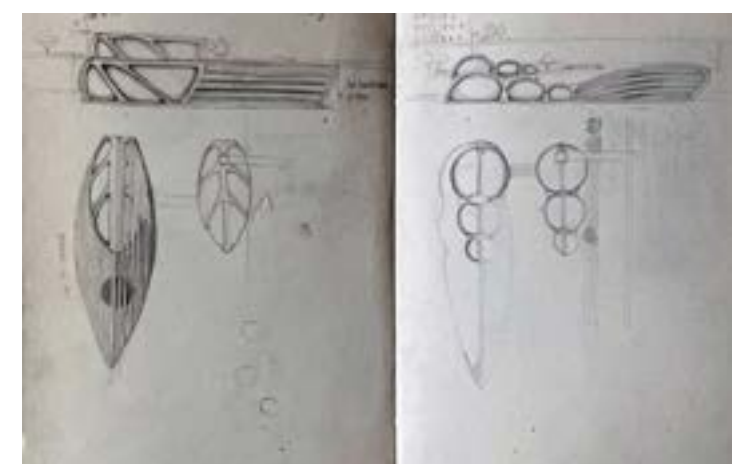
Le Garçon et le Héron - 2024
Micron 0,05 & aquarelle



No Ages - 2019
Stop Motion / Structure métallique, pâte Fimo



Sketch - 2024
Crayon



Sketch - 2022
Crayon

MERCI !

Contact
+336 62 10 15 04
s.drakakides@strate.design