

Margot Stevens

UX designer



Experience

Janvier 2023 - Aujourd'hui :

UX designer à Atos - Bezons (95)

- spécialisation expérience immersive

Septembre 2021 - Décembre 2022 :

UX designer à Atos (contrat professionnel) - Bezons (95)

- spécialisation expérience immersive

Novembre 2019 - Aout 2021 :

UX-UI designer, à Fanprime

(contrat professionnel 3sem/1sem) - Paris (75)

Mai-Juillet 2019 :

Travail intérim à Newell, préparateur de commande - Montéleger (26)

Avril 2018 :

Stage, avec J.Chevrier, L'IRCAM et le CRI - Paris (75)

Décembre 2018 :

Hackathon, pour favoriser l'autonomie et le maintien à domicile des personnes fragilisées. - Crest (26)

Education

2021-2022 :

Mastère Spécialisé IDE, aux Gobelins et Cnam-Enjmin - Paris (75)

- Conception, développement et réalisation de preuves de concept d'expériences digitales interactives, ludiques ou innovantes, Stratégie de promotion et de communication d'une expérience interactive digitale ludique
- thèse : les technologies XR peuvent-elles être une source d'aide au travail pour les personnes en situation de handicap cognitif ?

2019-2021 :

Mastère en alternance interactivité et UX Design, à l'IIM - Courbevoie (92)

- Atelier UX, Gamification, VR - AR, persona, Gestion et chef de projet, ...

2018 :

DNA en Design Graphique, à l'École Supérieure d'Art et de Design - Valence (26).

2014-2015 :

Mise à Niveau en Art Appliqué - Valence (26)

Coordonnées

Adresse : Nogent sur Marne, 94130

Telephone : 06.85.21.51.09

Email : m.stevens @protonmail.com

Linkedin

Portfolio

Compétences

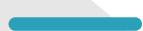
Anglais Professionnel

Français courant

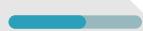
Figma



FigJam



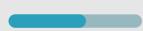
Blender



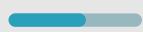
Photoshop



Illustrator



Unity



SteamVR / PUN / MRTK 2 / intégration / level design ...

Unreal Engine



Intégration / level design / MetaHuman / HoloLens ...

HoloLens



Casque VR



Dell et MetaQuest 3

Certification PSP0 1

Trophée Microsoft Learn :

- Notions de base de Hololens 2 : développer des applications de réalité mixte
- Utilisé Dynamics 364 Guides
- Bases de l'accessibilité du gaming
- Bases de l'accéssibilité
- Formation sur la dyslexie, en partenariat avec Made By Dyslexia