

# Margot Stevens

## UX Designer

---

UX Designer passionnée par la création d'expériences immersives avec 2 ans d'expérience. Spécialisée en Level Design, design d'interface, UX research, et amélioration de l'accessibilité des médias XR.

Mon objectif : repousser les limites de la conception UX en réalité virtuelle en permettant une amélioration constante de la qualité des interactions pour les utilisateurs finaux.

## Expériences professionnelles

---

### UX Designer Immersive experience | 01/2023 – Aujourd'hui

Atos, Bezons (95)

- Consultant UX : UX research, Persona, UserStory, Design Thinking, Facilitation
- Design de POC (Proof Of Concept) : UX Research, Design thinking, Workshop, UX-UI design, Level Design, modélisation 3D sur Blender, integration des assets sur Unity et Unreal Engine, QA test
- Presentation client en Anglais et Français, mise en place et introductions des démonstrations, animations de workshop pour groupe de 4 à 10 personnes
- Travail auprès du Product Manager : aide sur la définition de la roadmap de l'équipe, veille technologique et professionnel

### UX Designer Immersive experience - Contrat Professionnel | 09/2021 – 12/2022

Atos, Bezons (95)

### UX/UI Designer - Contrat Professionnel | 11/2019 – 08/2021

Fanprime, Paris(75)

- Definition du design system en lien avec l'équipe de deloppeur Front-end
- Design atomic system, wireframe, maquette, production d'asset 2D
- Travail auprès du product design

### Préparateur de commande | 05/2019 – 07/2019

Newell, Montéleger(26)

## Formations

---

### Mastère spécialisé IDE 09/2021 - 12/2022

Gobelins – 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 ?

### Mastère interactivité et UX Design 09/2019 – 08/2021

IIM, Courbevoie (92)

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

### DNA Design Graphique 09/2015 – 06/2018

ESAD, Valence (26)

## Contact

Tel : 0685215109

m.stevens@protonmail.com

Ile-de-France

[Linkedin](#)

[Site web - Portfolio](#)

## Compétences

- Figma – FigJam, Adobe XD
- Notion, Milanote
- Blender
- Suite Adobe (Photoshop - Illustrator - Indesign... )
- Integration sur Unity et Unreal Engine

## Certifications

Certification PSPO 1 – Professional Scrum Product Owner

Trophée Microsoft Learn

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

## Langues

Anglais Professionnel

Français