



Margot Stevens

UX Designer

*Immersive expérience - UX Research – Prototypage –
Collaboration - Design interactif - Expérience utilisateur*

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Atos, Bezons (95) — UX Consultant Immersive experience
01/2023 – Aujourd'hui

- **Consultant UX** pour des présentations clients, comment et est-ce que les expériences immersive peuvent les aider (UX research, Persona, UserStory, Design Thinking, Facilitation ...)
- **Design de POC (Proof Of Concept)** : Recherches autour d'un sujet, Identification des cibles, Idéation (Design thinking, Workshop, Brainstorming, veille technologique et concurrentielle, Figma...), Prototypage (UX design, Level Design, Game Design, UX/UI design, modélisation 3D sur Blender, integration des assets sur Unity et Unreal Engine, développement sur Unity ...), Itération (user testing ...)
- **Présentation client** en Anglais et Français, mise en place et introductions des démonstrations, animations de workshop pour groupe de 4 à 10 personnes
- **Assistante Product Manager** : aide sur la définition de la roadmap de l'équipe, veille technologique et professionnel

Atos, Bezons (95) — UX Designer Immersive experience
09/2021 – 12/2022

- Contrat Professionnel

Fanprime, Paris(75) — UX/UI Designer
11/2019 – 08/2021

- Design atomic system, wireframe, maquette et maquette interactive, production d'asset 2D, Motion design, assistant product design.

Newell, Montéleger(26) — Préparateur de commande
05/2019 – 07/2019

EDUCATION

Gobelins – Cnam Enjmin, Paris (75) — Mastère spécialisé IDE
09/2021 - 12/2022

- 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 ?

IIM, Paris (92) — Mastère interactivité et UX Design
09/2019 – 08/2021

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

ESAD, Valence (26) — DNA Design Graphique
09/2015 – 06/2018

CONTACT

0685215109
m.stevens@protonmail.com
En cours de mobilité à Bordeaux et
périphérie
[Linkedin](#)
[Site web - Portfolio](#)

SKILLS

Soft Skills

- Design thinking
- Facilitation
- Data-visualisation
- Développement de prototype

Hard Skills

- Figma – FigJam
- Blender
- Suite Adobe (Photoshop - Illustrator - Indesign...)
- Unity (SteamVR / Photon pun / MRTK 2 / C#...)
- Unreal Engine (MetaHuman / MRTK 2 / OpenVR / Blueprint...)
- HoloLens et Casque VR

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'accessibilité
- Formation sur la dyslexie, en partenariat avec Made By Dyslexia

LANGUAGES

- Anglais Professionnel
- Français