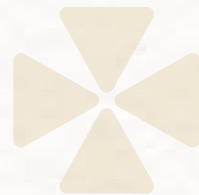




- 2023 -

# Portfolio

**Marie cologon**  
DESIGNER INTERACTIF



## à propos de moi



👋 Hello, moi c'est Marie Cologon, product designer avec un sens aigu du détail et un goût prononcé pour la direction artistique.  
En charge de l'expérience utilisateur chez Hyperfiction. Diplômée de l'école Gobelins.

Ravie d'échanger sur vos besoins  
👉 06 52 05 40 10, cologonm@gmail.com

## Mes compétences

Recherche utilisateur   Ergonomie des interfaces   Prototypage   Conception UX  
Conception, rédaction   Graphisme   Suivi de production

## Parcours

- 2023 | Gobelins, L'École de l'image (74)  
MASTER MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE
- 2021 | Gobelins, L'École de l'image (74)  
BACHELOR DESIGNER INTERACTIF
- 2020 | IUT de Belfort Montbéliard (25)  
LICENCE PROFESSIONNELLE CONCEPTEUR ET RÉALISATEUR
- 2019 | Lycée et CFA Le Corbusier (67)  
BTS DESIGN GRAPHIQUE OPTIONS MÉDIAS NUMÉRIQUES
- 2017 | Lycée de la communication (58)  
BAC ARTS APPLIQUÉS / STD2A



# Expériences

## **Product designer** chez **Hyperfiction** 2021 - 2023

Studio d'expériences immersives

- Conception d'expériences VR et AR : Serious-game, initiations, modules d'apprentissage
- Rédaction de dossiers de conceptions, tests utilisateurs
- (Réalisation) d'interfaces VR et PC
- Conception de visites et tours virtuels

Alternance

## **Graphic designer** chez **Markson** 2020 - 2021

Agence de communication

- Création de visuels print et web
- Conception de plateformes numériques
- Direction artistique

Alternance

## **Graphic designer** chez **Eclolink** Mars - juin 2020

Agence de communication

- Création de newsletters (BMW, Actimeat)
- Création de sites internet
- Création de visuels de communication (rs, print)

Stage

## **Graphic designer** chez **Pan !** Décembre 2019

Agence interactive

- Création d'assets visuels pour les campagnes de la ville de Strasbourg : "Strasbourg mon amour"
- Travail avec les community manager (Arte, Strasbourg)

Stage

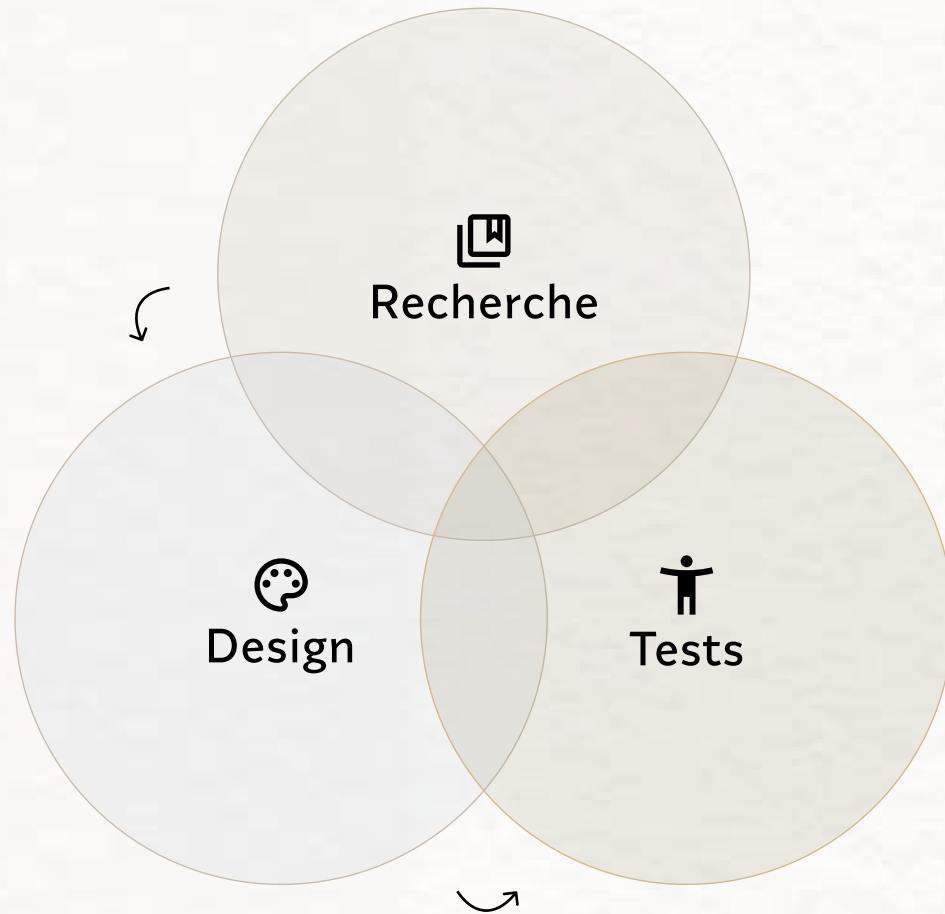
## **Bénévole** chez **ASCKA** 2013-2022

Association sportive et handisport

- Encadrement de groupes, valides ou non
- Organisation d'événements de sensibilisations



# Workflow



Mes outils



Borne interactive

Ui & Ux

Apprentissage

### Contexte

Projet de fin d'étude  
(en cours).

### Rôle

Conception,  
arborescence, structure  
interfaces, direction  
artistique.

### Équipe

4 personnes, designer,  
développeurs.

# Tangibilis

## Médiation culturelle

L'objectif était de créer un dispositif sur mesure pour un musée de l'architecture, lui permettant de faire vivre aux jeunes la création d'un pont dans son contexte historique. Les jeunes visiteurs ont invités à résoudre une énigme à chaque étape de construction d'un viaduc pour créer une médiation.



## Comprendre les besoins

Pour mettre en place le dispositif nous avons d'abord du nous adresser aux différentes parties prenantes du projet.

## 1. Interviews

Définir une problématique avec le commanditaire

Responsable du pôle pédagogique du musée ↷

S'assurer de la cohérence des contenus pédagogiques

↳ Professeure relai

## 2. Recherche documentaire

↑  
Trouver la documentation et les sources des assets, sur Gallica

## 3. Analyses de l'activité

Explorer les mécaniques d'expériences similaires existantes auprès de la cible

**?** Enjeux : Pousser l'utilisateur à se saisir des 9 fiches et de sélectionner les 3 bonnes. Il doit comprendre qu'il existe 3 typologies d'éléments.  
→ Ce qui a marché dans l'entretien : similarité, éléments textuel / chiffre


+ ::

**✓** Piste de solution d'après l'entretien :  
- mettre le nom des éléments sur les feuilles,  
- prévoir des emplacements spéciaux  
- Ne pas donner le code tout de suite

# Tester l'expérience

Pour l'occasion un processus de test a été rédigé et mis en place pour faciliter la restitution de nos commentaires suite à ces moments d'échanges et d'observations de l'utilisation.

## Scénario


 **Description :** Il est demandé aux utilisateurs de communiquer et de collaborer et de suivre les consignes dispensées par le dispositif (un écran et trois tablettes posées sur une table) pour venir à bout de deux énigmes.

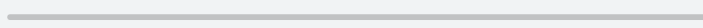


+ ☰

✓ 1 - Reconstituer la structure du pont d'après une photo pour faire apparaître un code à 6 chiffres à renseigner dans le dispositif.

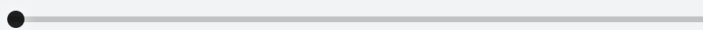


✓ 2 - Savoir nommer les 5 matériaux les plus utilisés à la révolution industrielle. Retrouver dans les informations dispensées par le dispositif, les températures de fusion des 3 matériaux principaux ainsi que leur matières premières.

## Hypothèses

 Les utilisateurs identifient rapidement les informations principales et comprennent lesquelles il doit utiliser pour avancer dans l'expérience. → **PARTIELLEMENT VALIDÉE**

▶ 0:00 / 0:00   

Les utilisateurs ne veulent pas lire le texte, de manière générale.

▶ 0:00 / 0:00   

Il essayent des choses au hasard.







**Les utilisateurs ne se sont pas placés aux bon endroits.**

**Niveau :** Majeur, impact notable en termes de performance, mais n'empêche pas la réalisation.



**Conséquence :** Seul un ou deux utilisateurs ont utilisé les ipads, ce qui n'a pas permis à tout le monde de participer à l'expérience interactive.

**Raison identifiée :** Il n'y avait pas assez de place pour se disposer derrière les ipads.

**Difficulté du correctif :** Modérée

✓ **Solution envisagée :** Disposer les ipads de manière différente, il faut plus les éloigner et il ne faut pas qu'on puisse en atteindre deux en même temps.

## Trier les retours

Ces tests nous ont permis de lever et identifier un certain nombre d'obstacles qui ont été consignés et triés par ordre de priorité et d'impact technique.



Expérience immersive

Ui & Ux

Apprentissage

### Contexte

Projet client en entreprise, sur mesure.

### Rôle

Conception, arborescence, structure interfaces, direction artistique.

### Équipe

5 personnes, designer, développeurs, chef de projet.

# Les clefs de la cuisine

Apprendre en expérimentant.

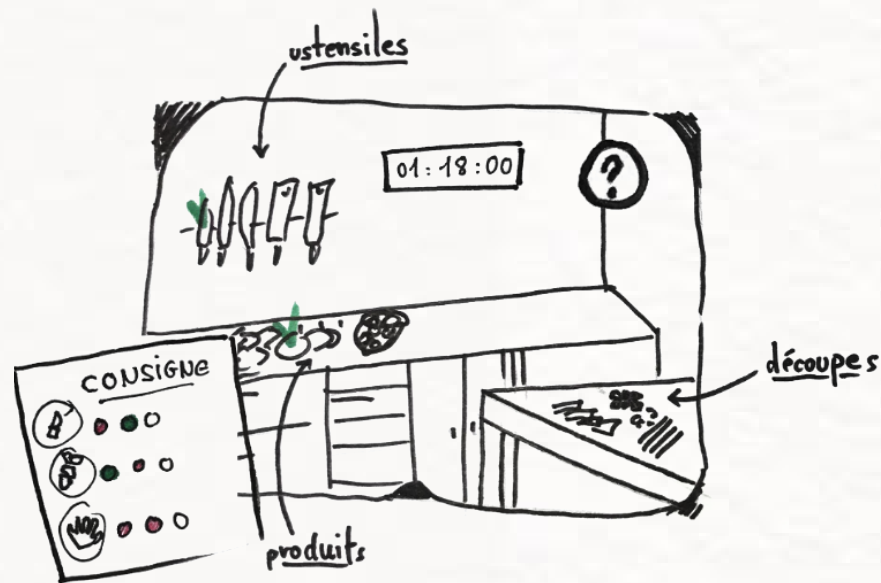
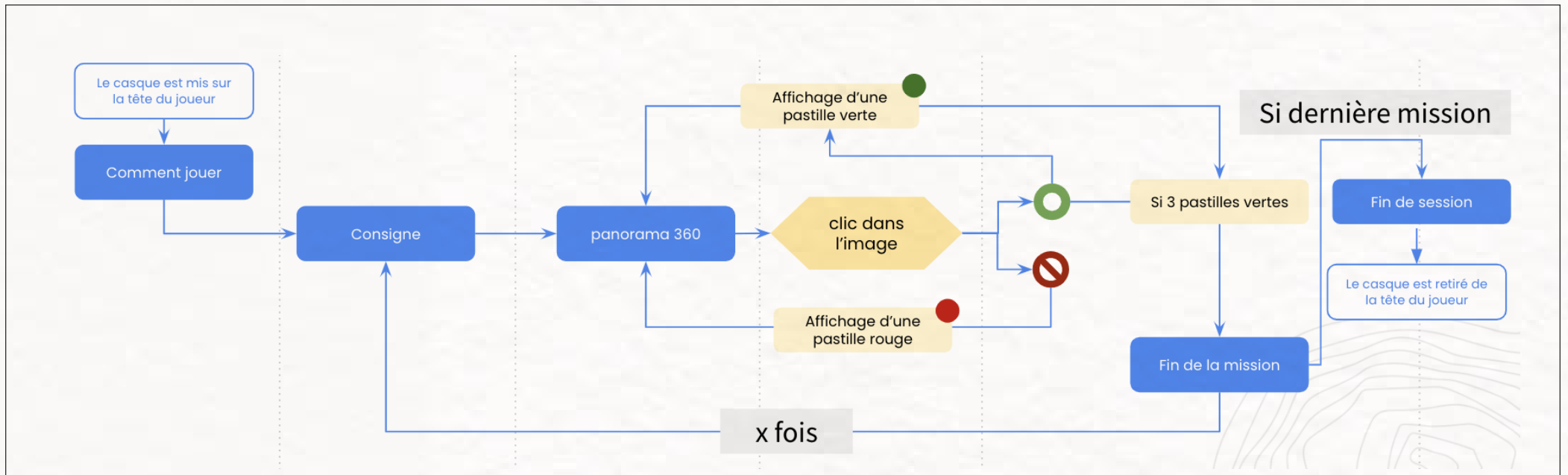
Pole emploi souhaite intervenir auprès de publics carcéraux afin de proposer des expériences d'initiations au métier de cuisine. La solution de l'initiation immersive (VR) a donc été choisie pour s'adapter au contexte juridique pénitentiaire. Ne pouvant faire rentrer de vrais matériaux de cuisine.











## Userflow et storyboard

Avant de produire les différents écrans et wireframes, j'ai d'abord commencé par tracer les différentes étapes nécessaires à cette initiation, sous forme d'userflow et Story board. Cela m'a permis de m'assurer que nous fournissions tous les éléments de feedbacks et d'informations nécessaires aux apprenants.

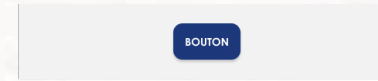
## Éléments de Maquette



## State

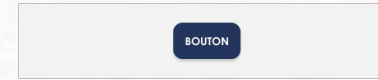
### Default (default)

◇ Bouton pc  
Background color : #1C387B



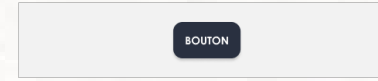
### Hover

◇ Bouton pc  
Background color : PC/Primary/700 #23345C

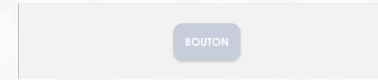


### Pressed

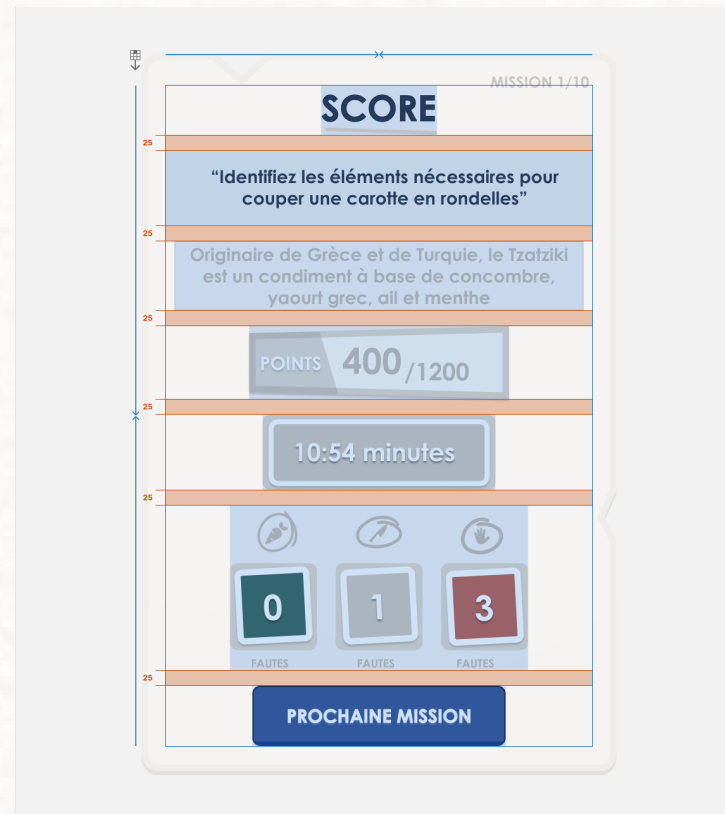
◇ Bouton pc  
Background color : PC/Primary/900 #293040



### Disabled



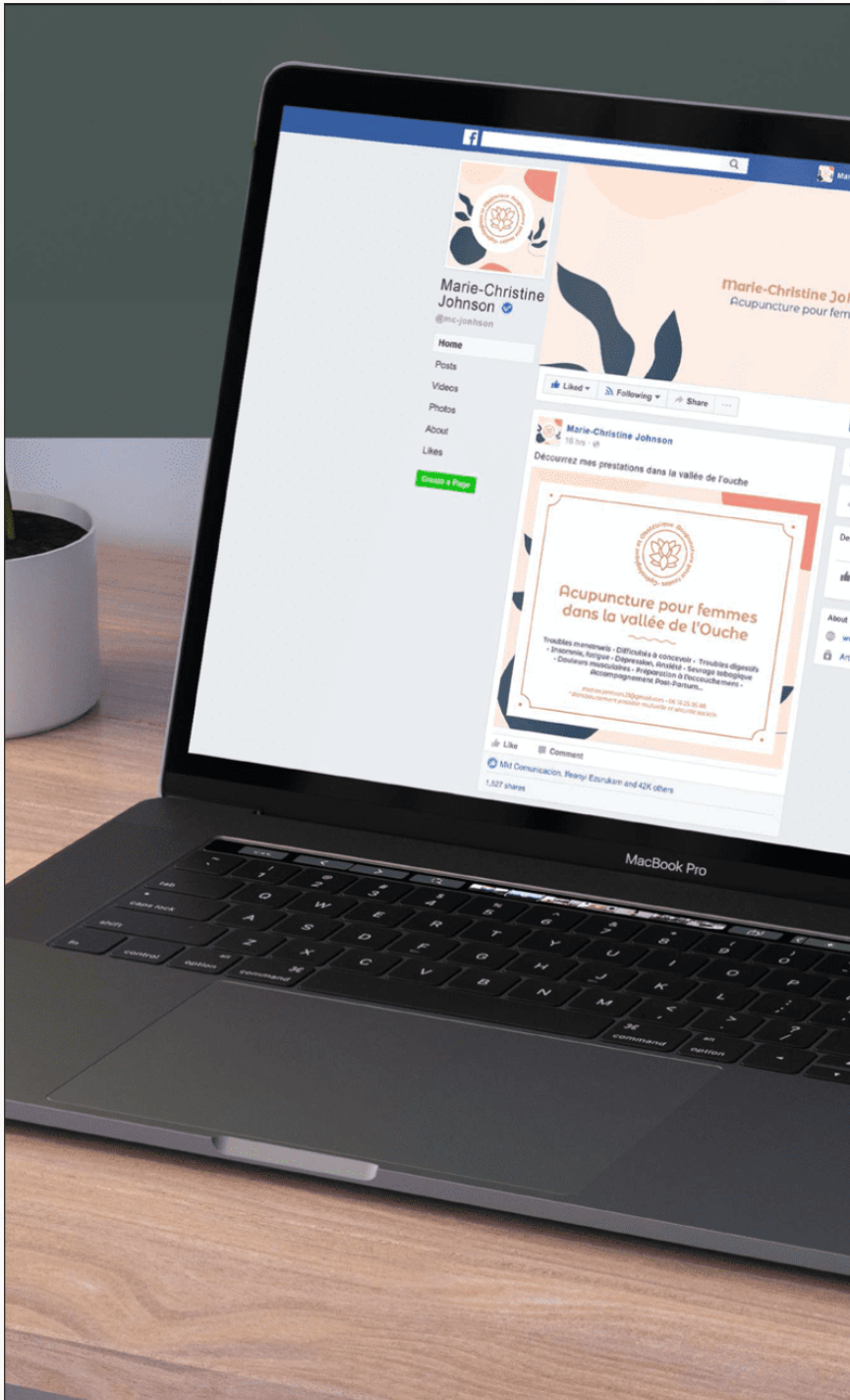
## Spécifications techniques



# Johnson Acupuncture

Entre médecine chinoise et féminité.

Marie-Christine Johnson est une sage-femme acupunctrice basée en Bourgogne. Sa volonté est d'afficher ses valeurs autour de la médecine chinoise, la féminité (consultations pour femmes) et l'aspect médical. Elle a besoin d'une identité et de supports web et print pour communiquer son activité.



Identité visuelle

**Contexte**

Projet individuel en auto-entreprenariat

**Rôle**

Conception, accompagnement, identité.

Plateforme en ligne

Ui & Ux

Direction artistique

### Contexte

Projet entrepreneurial.

### Rôle

Cocréatrice du projet et chargée du design.

### Équipe

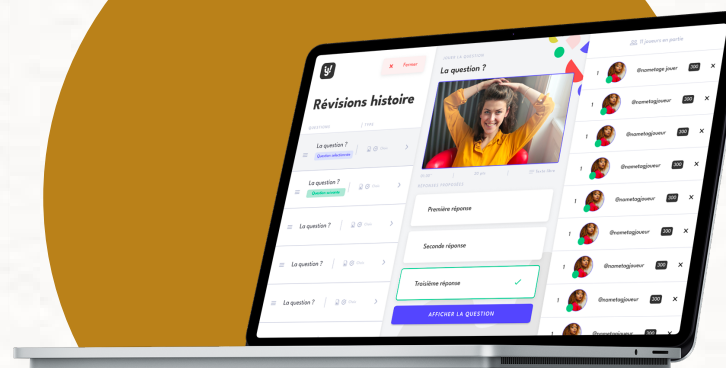
2 personnes,  
développeur + designer.

# Yask ! Le quiz

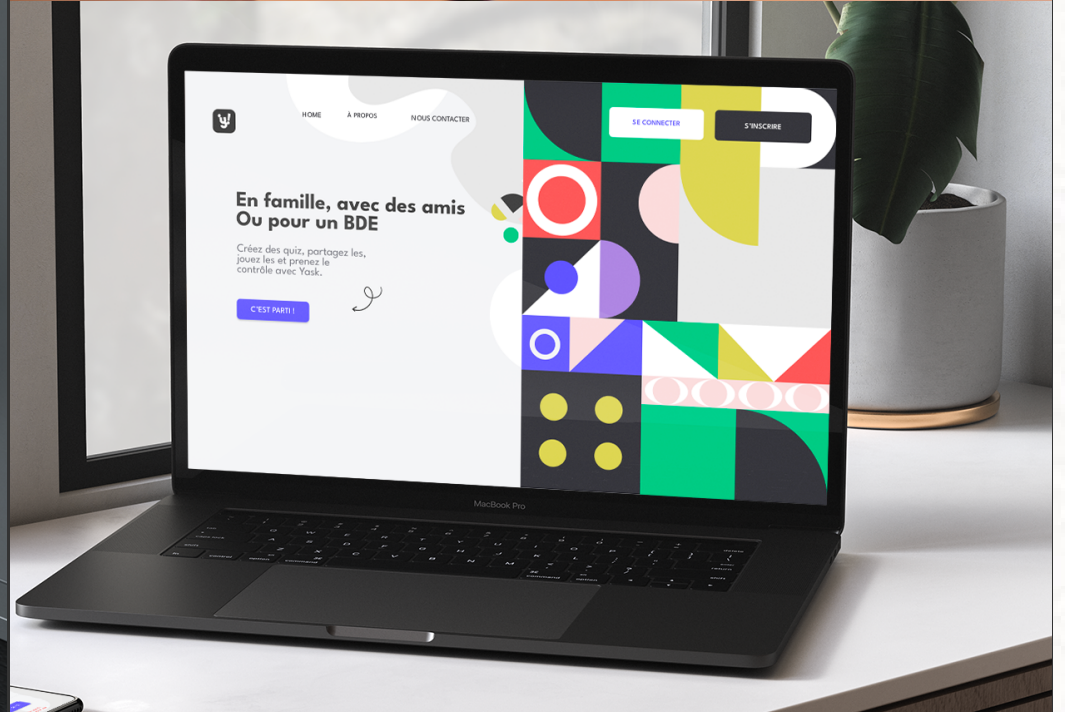
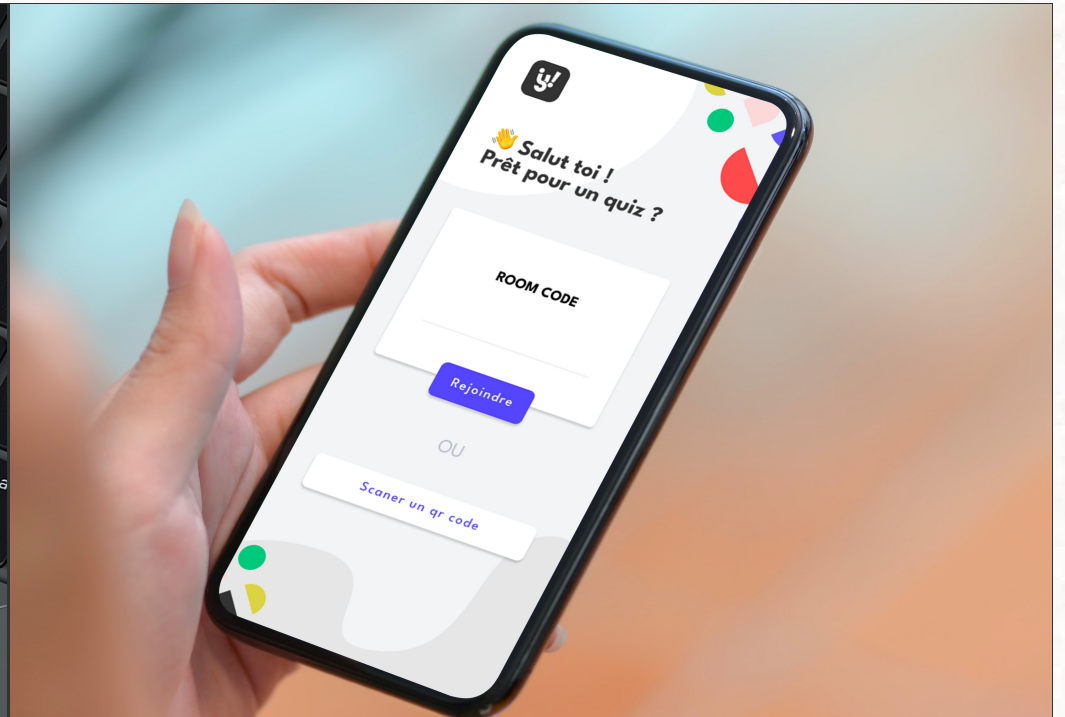
Prendre le contrôle de son propre quiz.

Yask, une contraction de « you ask », est un projet de quiz en direct, multijoueur et accessible depuis n'importe quelle plateforme. Il est né de la volonté de fournir aux joueurs un outil complet qui s'adapte à différents environnements.

Il a été conçu pour être simple et accessible, tout en offrant une grande polyvalence et une facilité d'adaptation.







PORTFOLIO 2023

[cologonm@gmail.com](mailto:cologonm@gmail.com)

[marie.cologon.fr](http://marie.cologon.fr)

**Marie Cologon**

*Designer interactif*