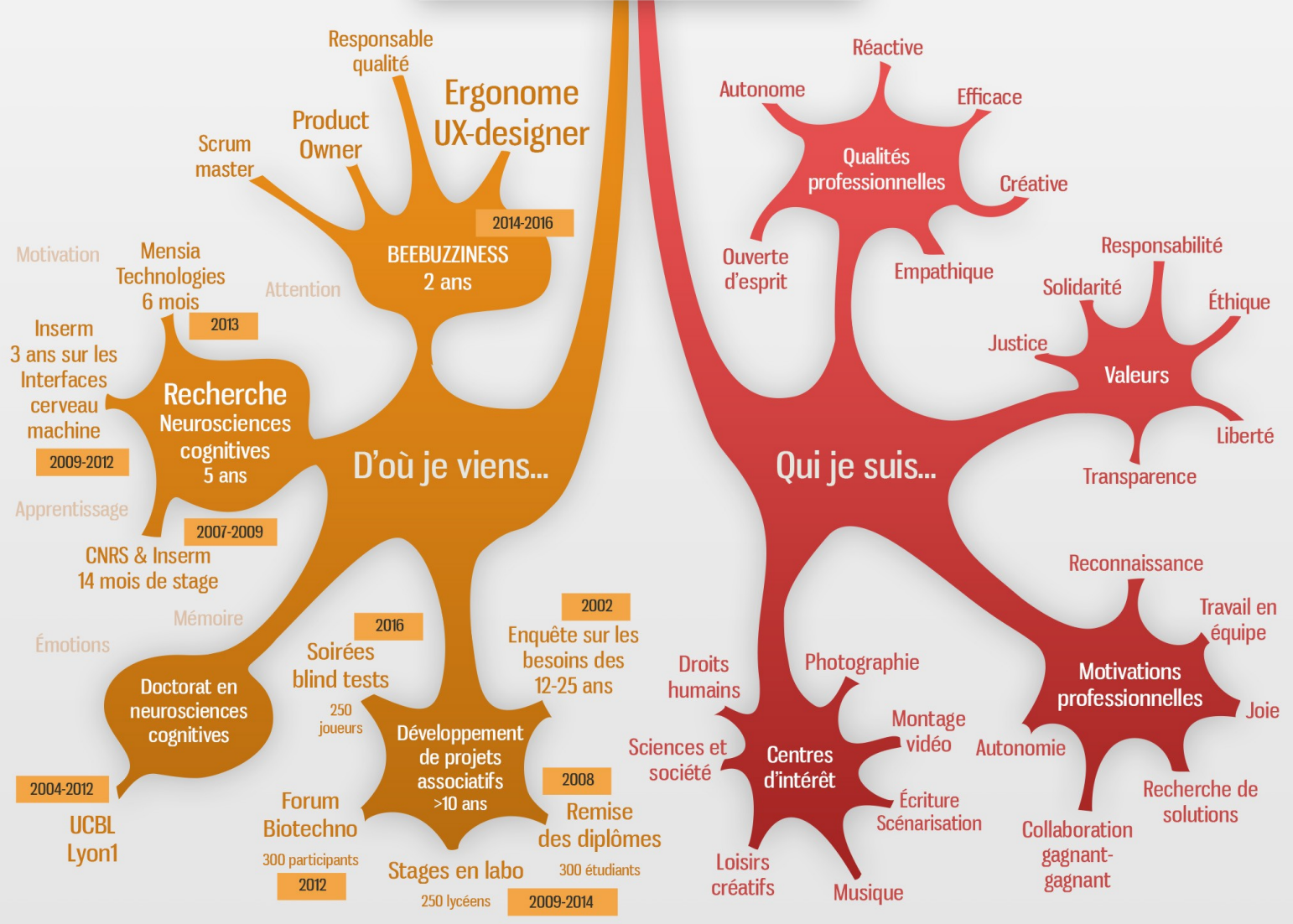


Margaux l'ergo 

UX designer - Chercheuse d'idées

Margaux Perrin : PhD - 30 ans

ergo@margaux-perrin.com
www.margaux-perrin.com
 06 12 88 11 62



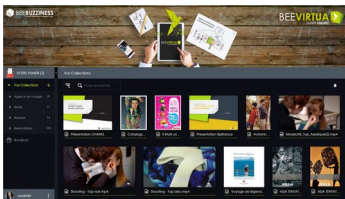
Présentation de projets

Conception et direction de la production d'une médiathèque virtuelle

Entreprise : BEEBUZZINESS
Rôles : Ergonome et Product Owner
Durée : 1 an (2015 à aujourd'hui)

Concevoir et diriger le développement d'une bibliothèque de médias capable d'accueillir des documents virtuels, des photos et des vidéos et consultable sur tout type de support de l'écran 4K au smartphone a été un challenge passionnant. Avec une approche agile et des cycles courts de 3 semaines, j'ai été en mesure de tester régulièrement les interfaces sur des utilisateurs finaux. Ces tests m'ont permis de faire des choix éclairés en termes d'ergonomie et de priorisation des fonctionnalités, afin de proposer des interfaces intuitives et utilisables, avec la juste dose d'information.

[En savoir plus](#)



Conception de l'interface graphique de documents virtuels enrichis

Entreprise : BEEBUZZINESS
Rôle : Ergonome
Durée : 1 an (2015 à aujourd'hui)

L'enjeu de ce projet est de proposer à l'utilisateur final des interfaces simples à utiliser sur toutes tailles d'écrans, tout en proposant des fonctionnalités avancées de valorisation du contenu. En particulier, la fonctionnalité de personnalisation d'un document (MyDoc) permettant à l'utilisateur de choisir les sections qui l'intéressent pour créer un document unique et de l'imprimer a été à l'origine de réflexions approfondies pour aboutir à une fonctionnalité intuitive et à un comportement cohérent de renumérotation des pages en temps-réel.

[Voir un exemple](#)

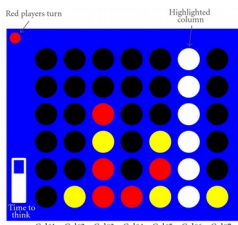


Conception d'un jeu vidéo contrôlé par l'activité cérébrale et montage de projet

Entreprise : Inserm puis Mensia Technologies
Rôle : Chercheuse
Durée : 2 ans (2012-2013)

Outre les aspects techniques de traitement de signal en temps-réel, les contraintes sur ce projet étaient d'imaginer un jeu simple et rapide s'appuyant sur la sélection d'items. J'ai proposé le jeu de Puissance 4, que nous avons adapté afin d'exploiter les faiblesses de l'interface cerveau-machine à notre avantage. J'ai particulièrement apprécié le fait de suivre un projet appliqué de la conception jusqu'à son évaluation et d'analyser les problèmes rencontrés en imaginant des solutions pratiques. Au sein de Mensia-Technologies, j'ai monté un projet FUI pour exploiter ce concept à des fins thérapeutiques.

[En savoir plus](#)



Développement du projet Science-Académie en Rhône-Alpes

Association : Un peu de bon science !
Rôle : Vice-présidente
Durée : 5 ans (2009-2014)

L'objectif de ce projet associatif consiste à proposer à des lycéens issus de milieux défavorisés de découvrir le monde de la recherche et le raisonnement scientifique à travers des stages en laboratoire de recherche. J'ai eu l'occasion de faire du recrutement, du management, de mettre en place un partenariat avec l'Inserm et des semaines d'activités thématiques (nutrition, robotique...) et d'organiser des journées de rencontre entre les différents acteurs du projet, incluant des conférences scientifiques grand public. Sur 5 ans, 250 lycéens et 120 chercheurs ont été impliqués dans la région Rhône-Alpes.

[En savoir plus](#)

