

Mon expertise

Mon app

UX Designer & Researcher basée à Paris

Je résous les problèmes complexes
en imaginant des solutions
numériques fédératrices.

(+33) 6 67 64 71 97

marion@seigneurin.com

[LinkedIn.com/in/marion-seigneurin/](https://www.linkedin.com/in/marion-seigneurin/)



Marion Seigneurin

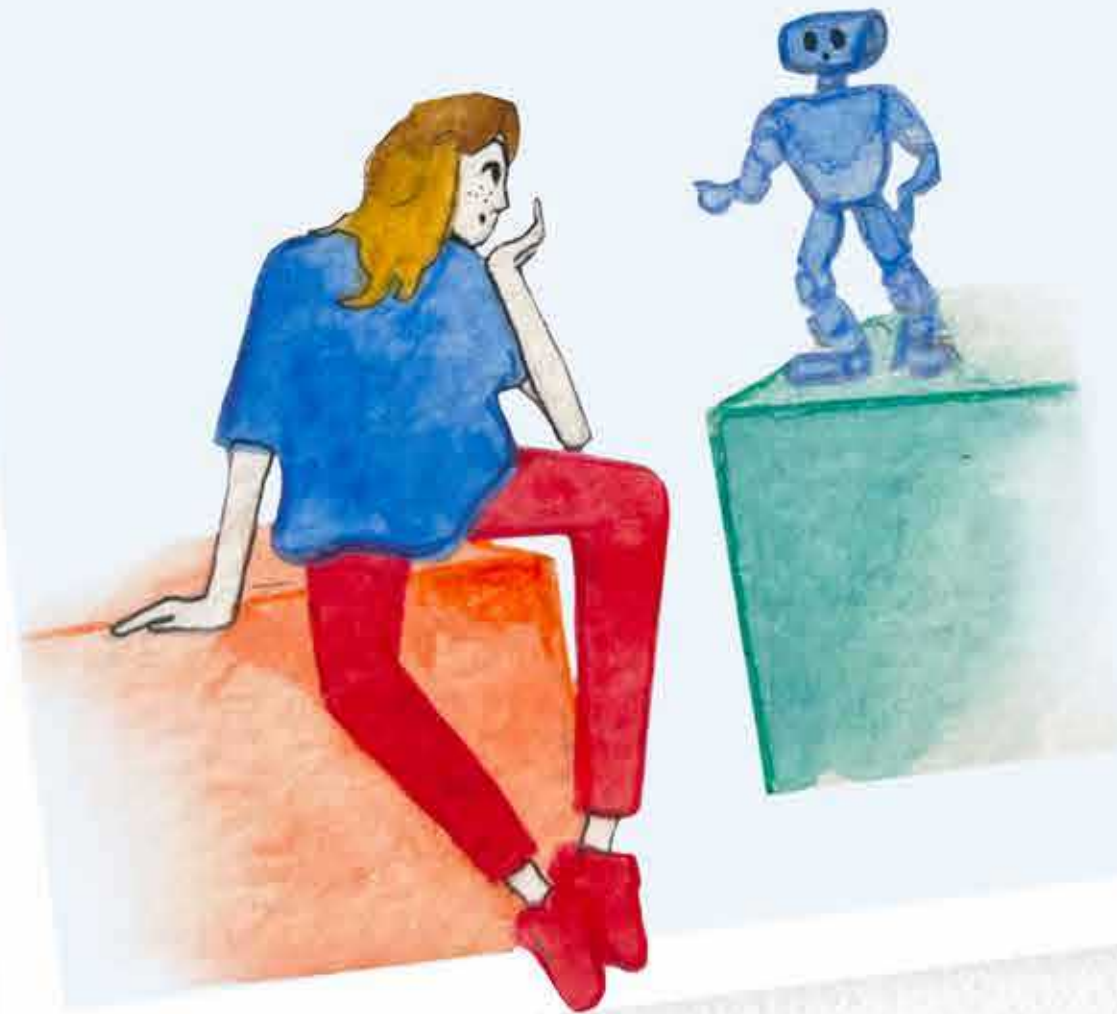


Mon expertise

Curieuse et insatiable, j'aime découvrir de nouveaux sujets et tout mettre en oeuvre pour les comprendre. J'observe en dessinant et j'analyse en lisant : c'est ainsi que je pratique le design.



Analyste créative



Designer réflexive



Les problèmes complexes demandent de l'empathie et une distance analytique. J'échange avec les utilisateurs, puis j'analyse les données pour cartographier un sujet et imaginer des solutions.

	DÉFINITION Cadrage & objectifs	IMMERSION Explorer les besoins & usages	IDÉATION Générer des idées	PROTOTYPAGE Itérer & tester	IMPACT Diffuser & créer de l'impact
Recherche	Revue de littérature Entretiens exploratoires Atelier d'alignement	Audit UX multi-parcours Enquête CSUQ/UMUX Observatoires & bases de données	Formulation d'hypothèses Modélisation comportementale	Protocole de test Tests en conditions réelles	Mesure d'impact Diffusion scientifique
Design	Cartographie d'écosystème Diagramme des valeurs d'usage	Analyse par zonage Benchmark concurrentiel Parcours utilisateur	Ateliers de co-conception Design fiction Maquettes digitales basse fidélité	Maquettes low-tech Design système - tokens Installations et workshops in situ	Animation de communauté Présentation aux parties prenantes
Livrables	Brief stratégique Carte des connaissances Question de recherche	Rapport d'audit Base de données codées Benchmark structuré	Scénarios d'usage prospectifs Panorama de solutions Matrice de priorités	Rapports de tests Solutions formalisées	Publications & tribunes Kit de déploiement Accompagnement au changement



1

Sharvy

Harmoniser l'expérience de partage des ressources en entreprise.



2

Désinformation

Outiller les réseaux sociaux pour limiter la désinformation.



3

Mon Parcours

Co-crée un accompagnement à l'orientation socialement juste.



4

Espaces publics

Concilier les besoins contradictoires des usagers dans l'espace public.

Sharvy

Rôle	Outils	Durée
Recherche & Design	Figma, Claude, Miro, Typeform, Excel	En cours - 6 mois Freelance

Contexte

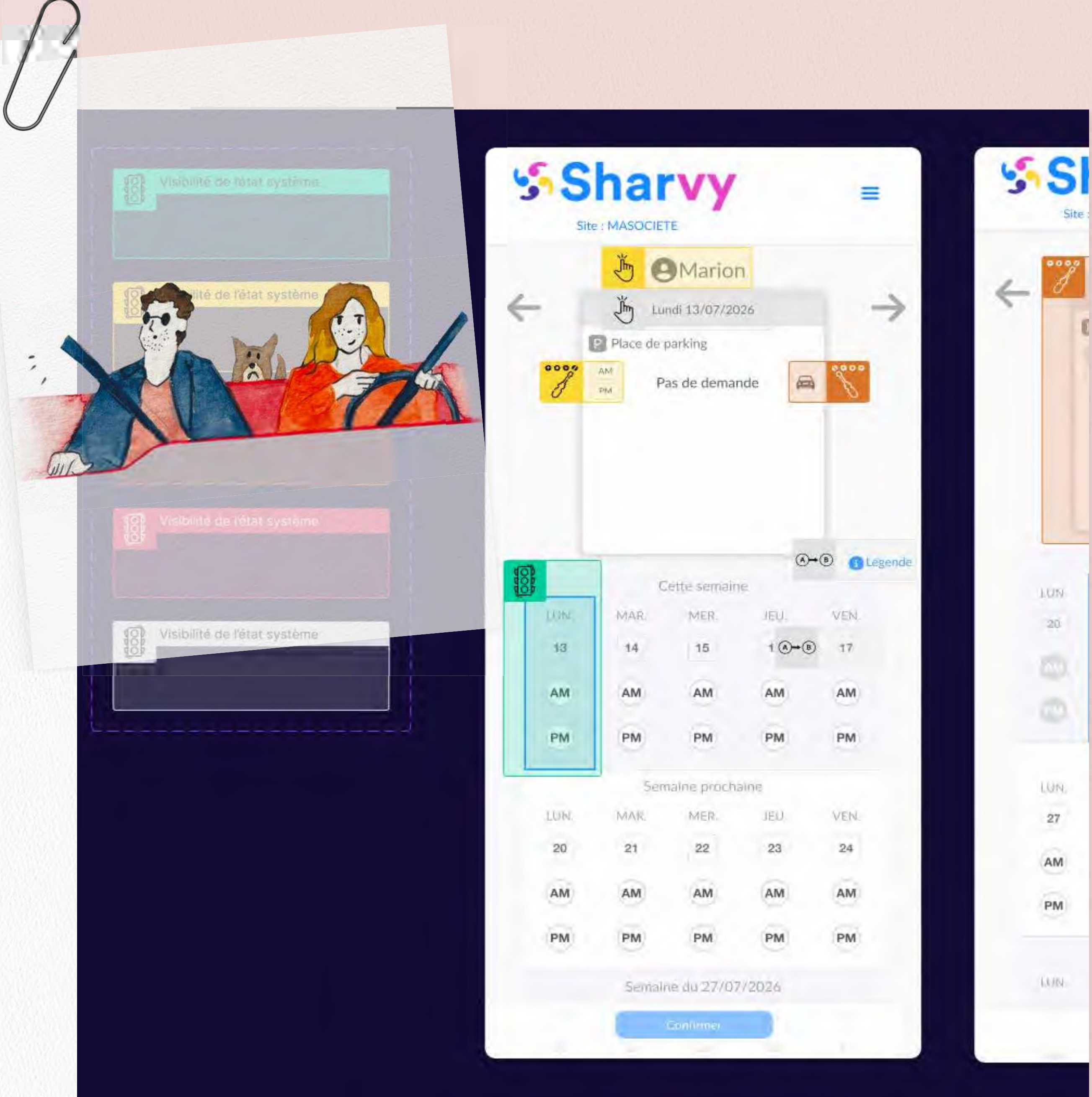
Sharvy est une solution SAAS B2B qui permet d’optimiser les coûts immobiliers en entreprise tout en garantissant une meilleur qualité de vie au travail. Comment ? En mutualisant les ressources, comme les places de parking.

Objectifs UX

Sharvy dispose d’une forte culture technique, mais n’a pas encore adopté de démarche centrée utilisateurs.
Mon objectif était de rencontrer leurs utilisateurs pour traduire les frictions et opportunités existantes en levier d’action.

Résultats & impact

Une proposition de valeur centrée sur trois piliers stratégiques.
Un audit complet de l’application (Heuristiques / RGAA).
Une enquête quantitative & des entretiens qualitatifs, pour valider les leviers d’innovation.
Un design système aligné avec le fonctionnement des équipes de développement, pour harmoniser l’expérience.



Démarche

Méthode & challenges

Méthode

Six mois couvrant l'ensemble de ma démarche UX : cadrage stratégique, analyse des besoins, idéation, prototypage et tests, déploiement.

Principaux challenges

1 - Concevoir avec l'accessibilité

J'ai conçu le design system de Sharvy pour répondre aux normes WCAG/RGAA, et formé les équipes à l'accessibilité.

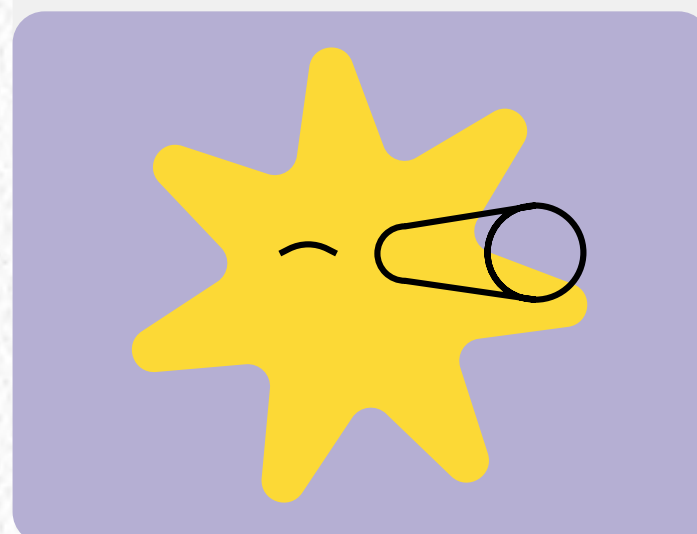
2 - Atteindre les utilisateurs finaux

Sharvy est un service B2B, le client n'est donc pas toujours l'utilisateur final.

Avec l'accord des administrateurs de sites clients, j'ai diffusé un questionnaire quantitatif grâce auquel j'ai pu recruter les participants pour les entretiens qualitatifs.

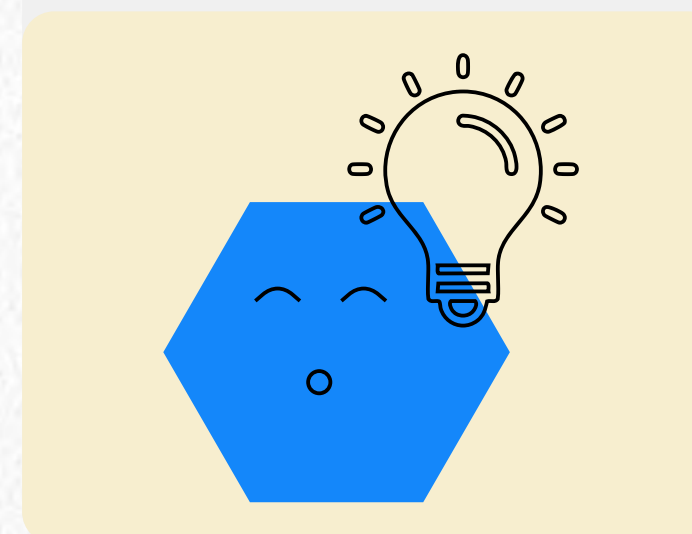
Cadrage stratégique

Cartographier l'écosystème & identifier nos leviers stratégiques



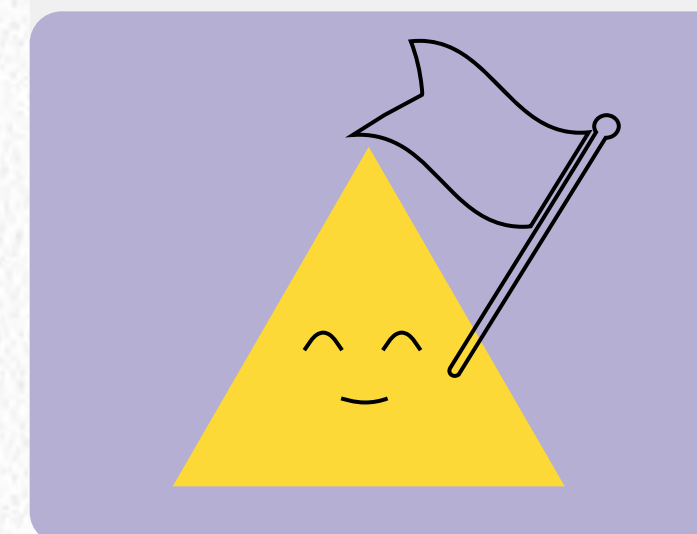
Idéation

Proposer une expérience utilisateur innovante & harmonieuse



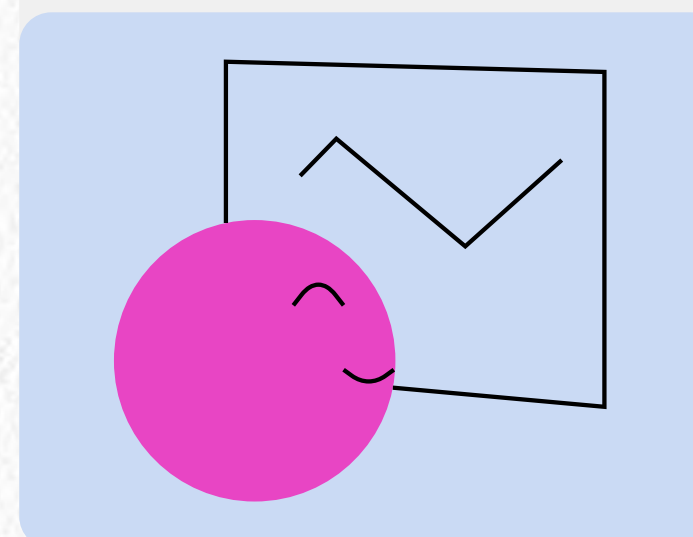
Déploiement

Accroître le rayonnement & accompagner la croissance



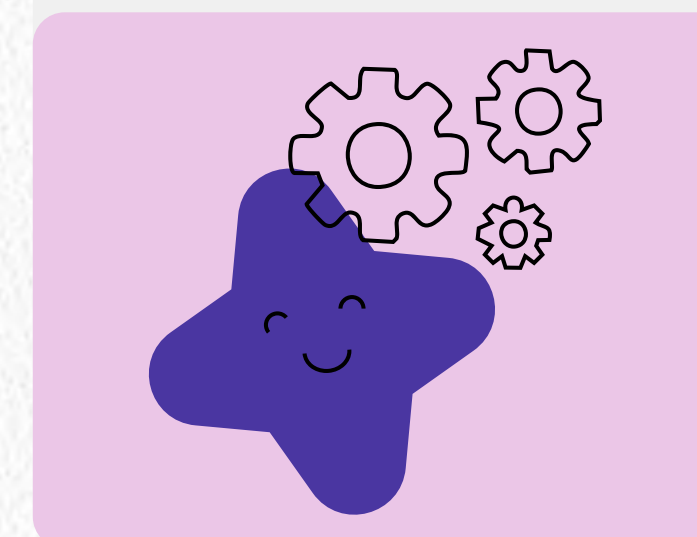
Analyse des besoins

Comprendre le parcours utilisateur & identifier nos opportunités



Prototypage & tests

Diffuser une culture centrée utilisateur et créer un lien design/dev



Définition

Cadrage & objectifs

J'ai d'abord conçu puis animé un atelier d'alignement. Les membres de l'équipe ont clarifié la proposition de valeur de Sharvy, défini leurs utilisateurs types (projetés), partagé leurs enjeux et fixé les ambitions de la mission.

J'ai ensuite traduit les éléments collectés en un diagramme des valeurs d'usage, une customer journey map préliminaire et une carte des connaissances regroupant les données à disposition et les données manquantes. L'ensemble de ces éléments m'a permis de synthétiser les défis identifiés et de définir les plus stratégiques.

Atelier d'alignement

Diagramme des valeurs d'usage

Brief stratégique

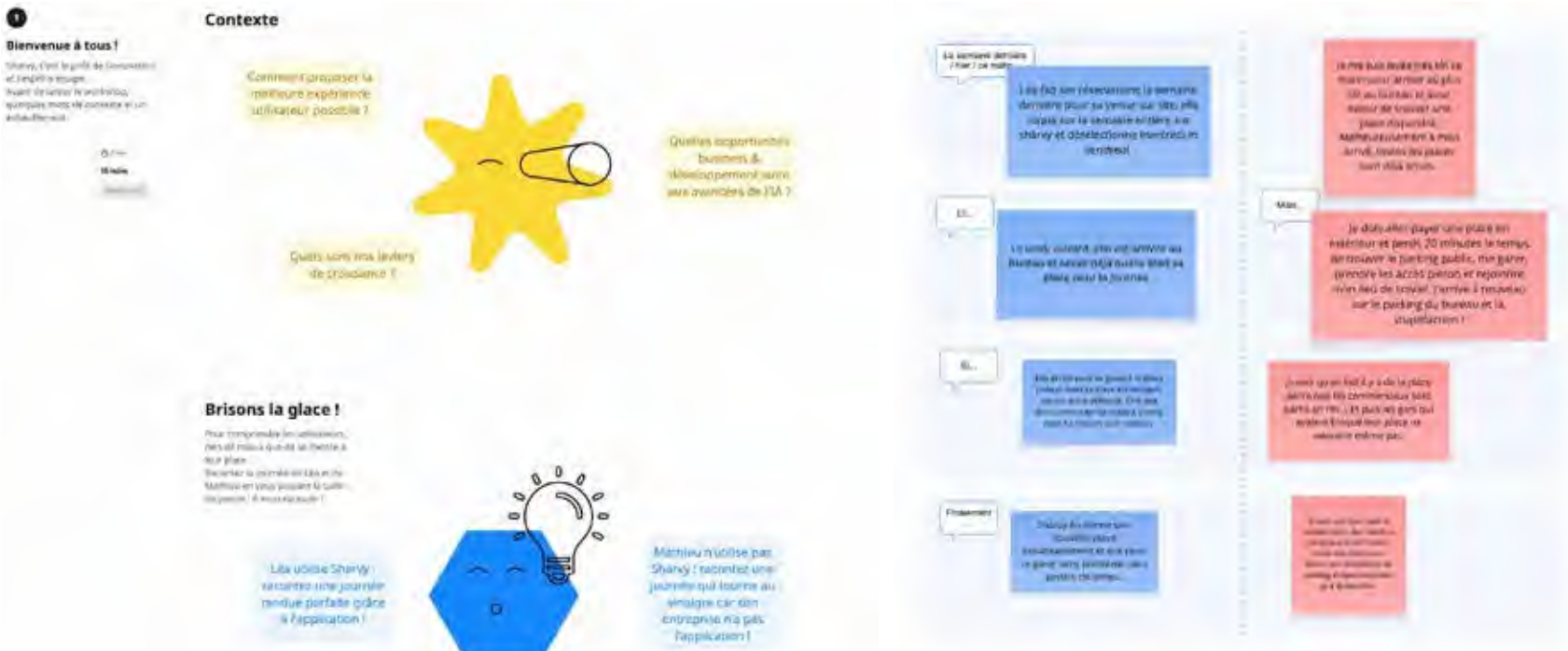
Question de recherche

Carte des connaissances

Définition

Atelier d'Alignement

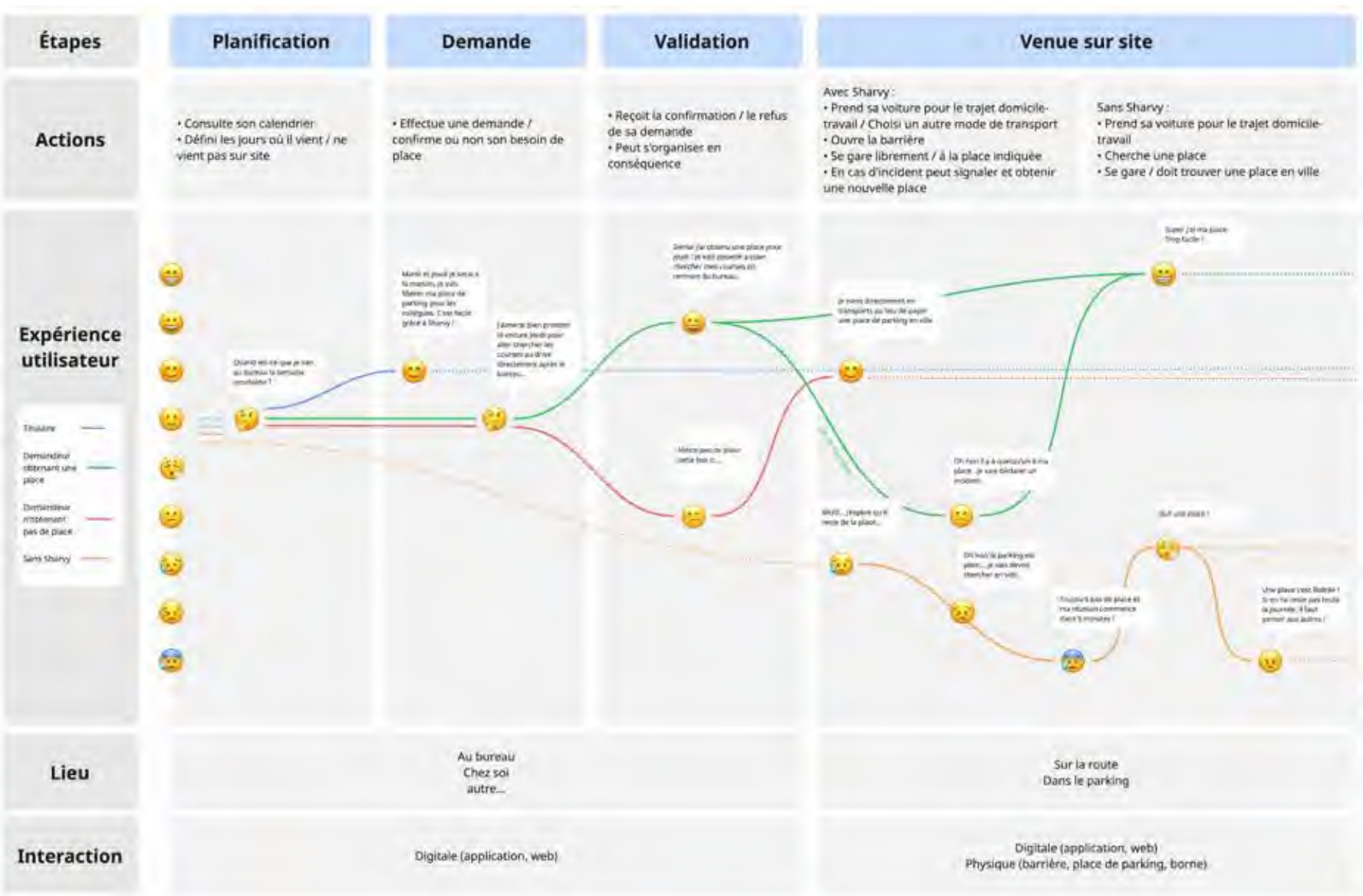
L'atelier se compose de trois temps : introduction, brise-glace et discussion. Le coeur de l'atelier porte sur la proposition de valeur, les utilisateurs, les défis et les ambitions de Sharvy.



Immersion

Idéation

Prototypage



Customer journey map préliminaire

Cette carte met en évidence les défis UX identifiés pendant l'atelier. Par exemple, des pistes pour améliorer l'expérience des utilisateurs qui demandent une place sans l'obtenir : en les aidant à trouver des alternatives.

Immersion 1/2

Regard expert sur les besoins & usages

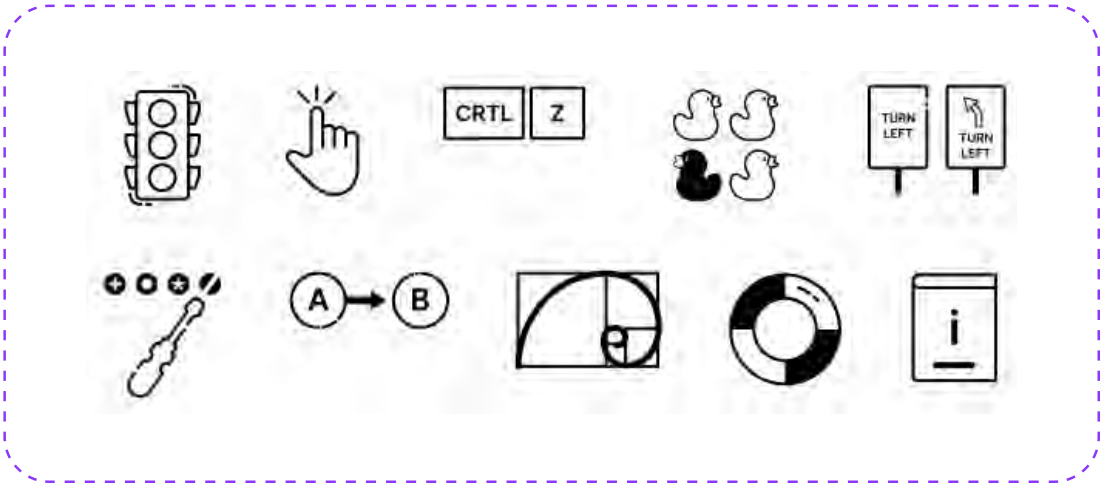
L'audit UX couvre les principaux parcours collaborateurs : la première connexion, la réservation et l'arrivée sur site.

Il permet d'identifier les éventuels problèmes liés à l'usage du produit et de définir les pistes d'action prioritaires.

- Audit UX multi-parcours
- Parcours utilisateur
- Rapport d'audit

Évaluation heuristique

L'audit UX s'appuie sur les heuristiques de Nielsen comme la visibilité de l'état du système et la prévention des erreurs.



Recommandations & bonnes pratiques

À chaque friction identifiée par l'audit correspond une recommandation, illustrée par une bonne pratique. Par exemple, utiliser l'état initial (vide) de l'application comme call to action.

- Visibilité de l'état système
- Visibilité de l'état système
- Visibilité de l'état système
- Visibilité de l'état système
- Visibilité de l'état système

Écrans	Problématiques identifiées	Solutions envisagées
Réservation	La page d'accueil ("mes demandes") ne guide par la première action de l'utilisateur.	Rendre la page d'accueil actionnable par un call to action visible.

Utiliser l'état initial comme call-to-action

État initial vide suggérant l'action par des icônes ("Ajouter", "Ajouter", "Ajouter") et textes ("Ajouter", "Ajouter", "Ajouter") de bon format qui vous ont recommandé car ils s'affichent ici.

Écrans	Problématiques identifiées	Solutions envisagées
Arrivée sur site	- Plusieurs clics sont nécessaires pour ouvrir la barrière (web-app). - Le bouton d'ouverture de la barrière surcharge l'interface en information (in-app).	- Limiter les clics en supprimant les actions évitables (sélection de barrière si unique). - Masquer le bouton d'ouverture après le passage, et réafficher si l'utilisateur revient.

Barre d'action fixe, notification contextuelle

Écrans	Problématiques identifiées	Solutions envisagées
Login web-app	La validité du mot de passe n'est vérifiée qu'après validation.	Proposer une solution de validation en temps réel pour le mdp et le champ email.

Feedbacks & validation temps réelle

Écrans	Problématiques identifiées	Solutions envisagées
Login web-app	Bouton "Suivant" / "Se connecter" actifs même si les champs sont vides ou incorrects.	Définir et implémenter les états principaux des boutons (par défaut / survol / actif).

Déclinaison de boutons d'action

Immersion 2/2

Regard utilisateur sur les besoins & usages

L'enquête utilisateur complète l'audit de manière quantitative (le quoi) puis qualitative (le pourquoi).

Le volet quantitatif mesure la qualité de l'expérience utilisateur.

Résultat : 35 sites clients, 900 réponses et un score composite de 77,6/100. Les principaux points à améliorer sont la clarté des messages d'erreur et le plaisir à utiliser l'application.

48 utilisateurs ont acceptés d'être recontactés pour un entretien approfondi.

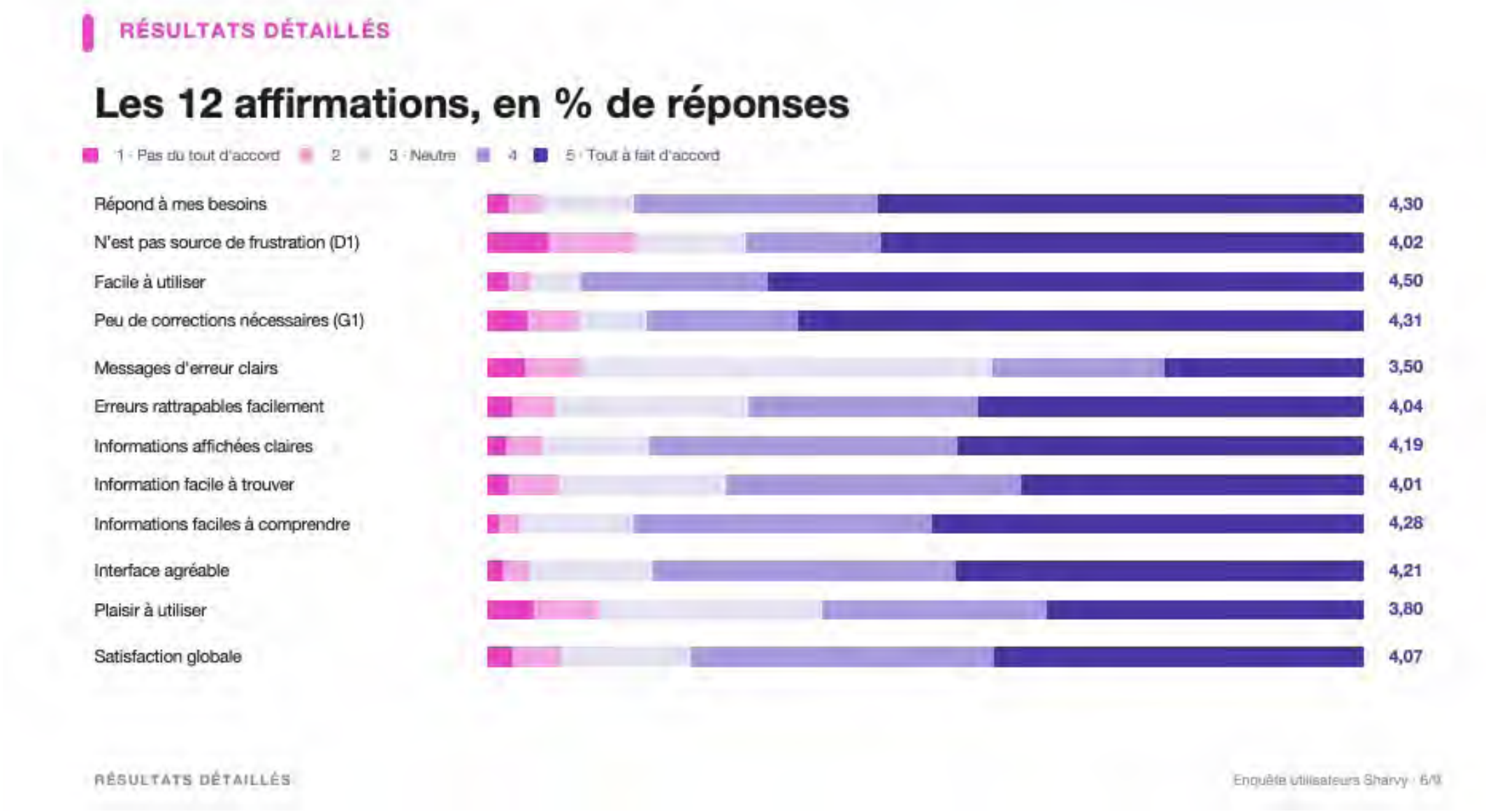
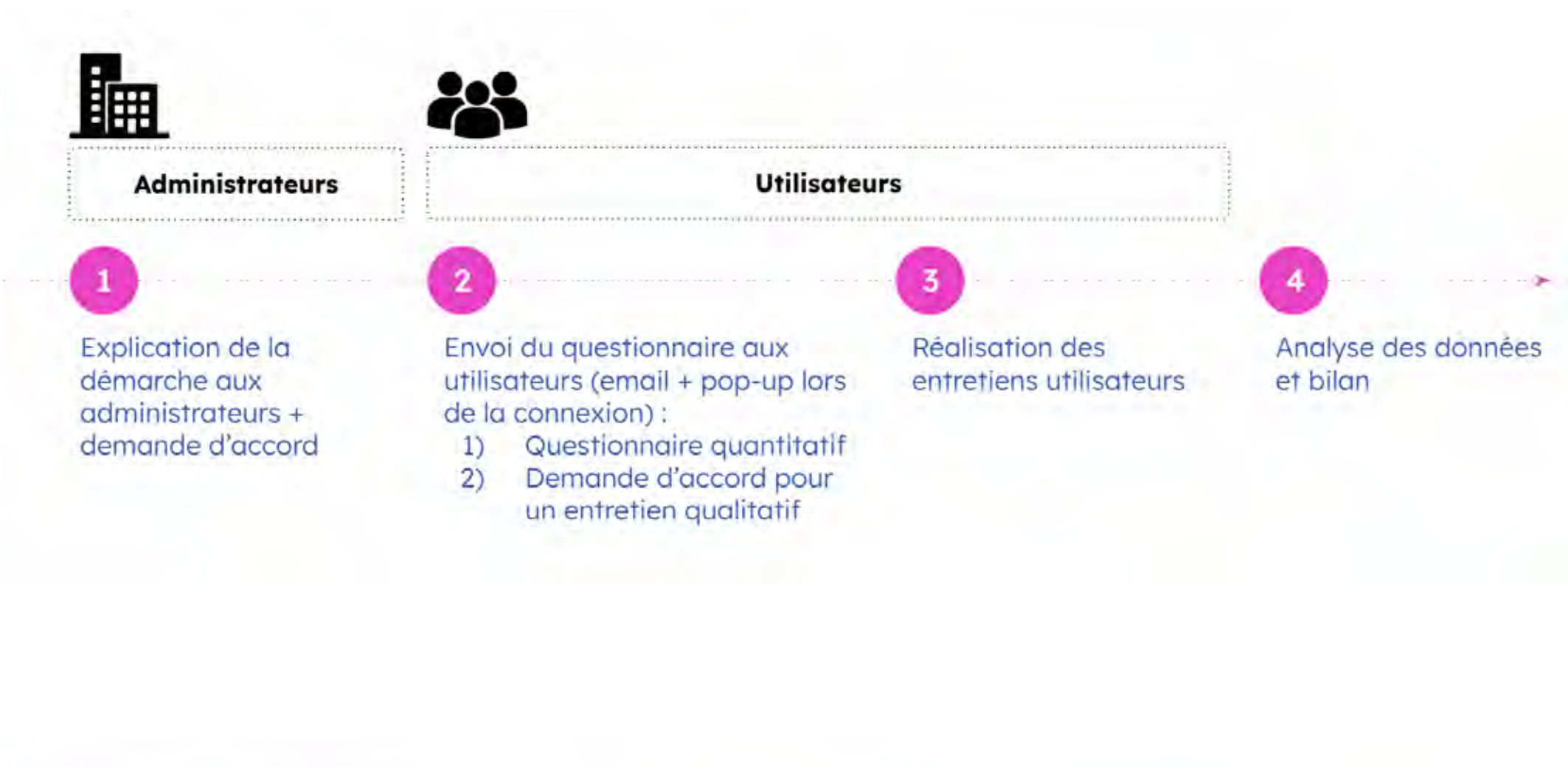
Protocole de recherche

Questionnaire CSUQ/UMUX

Rapport d'analyse quantitative

Questionnaire UX

Le questionnaire s'appuie sur deux échelles scientifiques : le Computer System Usability Questionnaire (CSUQ) et l'Usability Metric for User Experience (UMUX).



MESURER L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

4 dimensions, 12 affirmations

Dimension	Nombre d'items	Ce qui est mesuré	Exemple d'affirmation
Utilité & facilité d'usage (UMUX adapté)	4	La perception globale d'utilité et de simplicité d'usage de Sharvy	"Sharvy est facile à utiliser."
Qualité de l'information (CSUQ adapté)	5	La clarté et la facilité de compréhension des informations fournies	"Les informations affichées sont claires."
Qualité de l'interface (CSUQ adapté)	2	L'agrément et le plaisir d'usage de l'interface	"Je trouve l'interface Sharvy agréable."
Satisfaction globale (UMUX adapté)	1	Un item synthétique qui clôture le questionnaire sur l'expérience Sharvy	"Je suis satisfait(e) par Sharvy."

DE QUI EST MESURÉ : Responsables Sharvy - 6/9



Idéation & Prototypage

Générer des idées & tester

Design system

L’audit expert a révélé des problèmes d’harmonisation et des non-conformités RGAA. J’ai conçu le design system en collaborant avec les équipes de développement : prototypage des composants sous Figma, puis export des tokens en CSS, affinés avec Claude Code.

Sélection du type de place

Cet élément, identifié par l’audit comme peu accessible, est devenu le POC de l’implémentation du design system. À partir des résultats de l’enquête utilisateurs, j’ai retravaillé l’affordance de ce choix pour le rendre plus lisible et réduire les frustrations.

Formulation d'hypothèses

Maquettes digitales

Design système - tokens & variables

Solutions formalisées

Design système

J’ai conçu le design system en collaboration avec l’équipe de développement afin de traduire leurs intentions en éléments cohérents du système.



sharvy-button.tokens.css

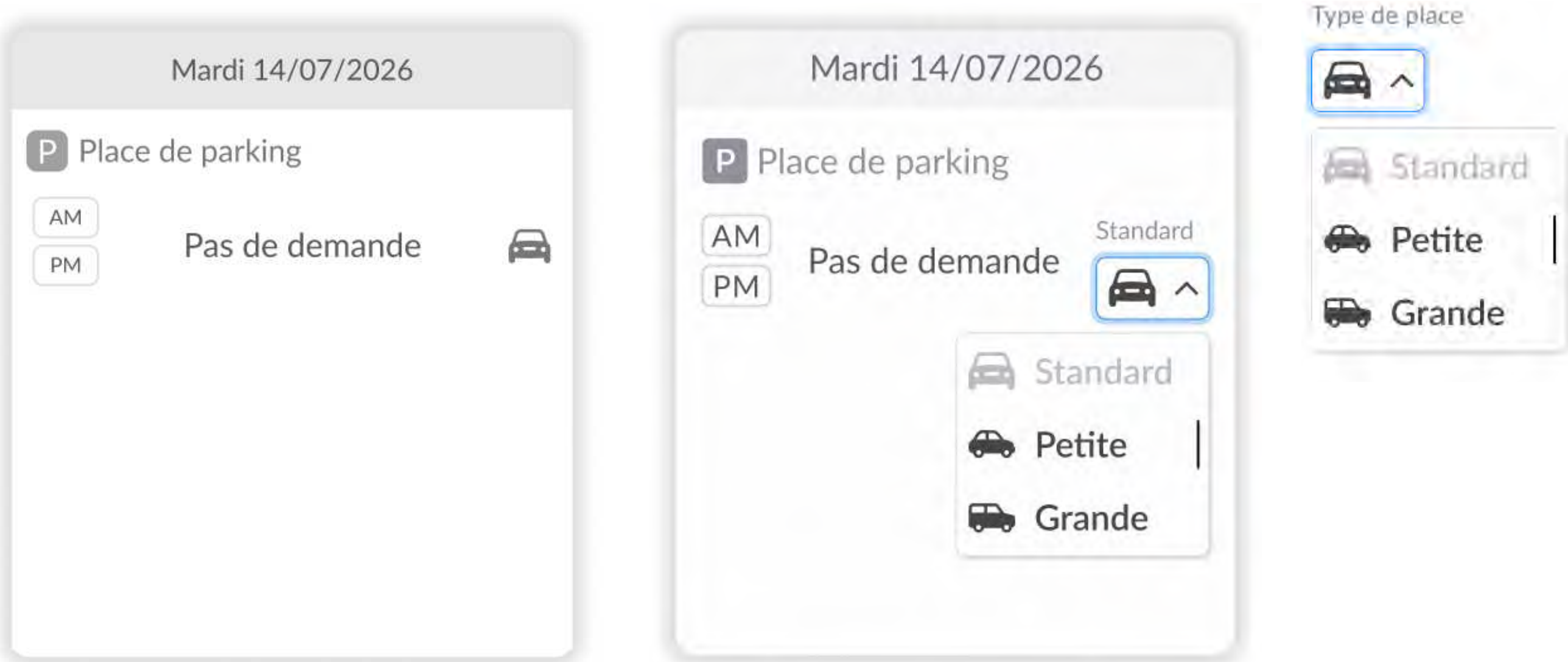
copier

```
/* généré depuis Figma - ne pas éditer */
[data-size="medium"] {
  --sh-button-primary-background-default: #1588fc;
  --sh-button-primary-background-pressed: #0055aa;
  --sh-button-primary-border-focus: #004182;
  --sh-button-primary-dimensions-radius: 8px;
}
```

bouton.html

copier

```
<!-- data-size : quel jeu de valeurs -->
<!-- data-type : laquelle est appliquée -->
<button
  class="sh-btn"
  data-type="primary"
  data-size="medium"
>
  Enregistrer
</button>
```



Affordances vs. Signifiers

Selon les utilisateurs, l’application Sharvy est facile à utiliser, mais les informations sont parfois difficiles à trouver ou manquent de clarté. Rendre une action possible ne suffit pas : il faut que l’interface indique à l’utilisateur que cette action existe et peut être réalisée. J’ai retravaillé la carte d’attribution des places afin de rendre visible la possibilité de choisir son type de place.

Désinformation

Rôle

Recherche & Design

Outils

Miro, Google Workspace,
LimeSurvey, R & RStudio, Maze

Durée

2 ans et demi
Contrat de recherche

Contexte

La mésinformation prospère sur les réseaux sociaux qui délaissent le fact-checking au profit de systèmes de modération participatifs aux performances insuffisantes. À date, la méconnaissance des motivations à contribuer à ces dispositifs limite l'amélioration des performances.

Objectifs UX

Je me suis intéressée aux Notes de la Communauté sur la plateforme X, avec pour objectif, la conception d'interfaces plus performantes. Ma question de recherche : Comment expliquer le désengagement ou la participation à ces systèmes de modération crowdsourcée ?

Résultats & impact

Mon enquête montre que les utilisateurs qui se sentent obligés ou plus compétents sont plus susceptibles de participer à ces dispositifs. J'ai formulé des lignes directrices pour concevoir des interfaces de contre-mesures plus efficaces et j'ai conçu deux protocoles de test dont la mise en œuvre se poursuit au sein des équipes de l'Institut Mines-Télécom.



Démarche

Méthode & challenges

Méthode

Ce projet est une collaboration entre la chaire Good in Tech, l'Institut Mines-Télécom et Paris-Saclay. Il s'articule en cinq étapes qui mobilisent les sciences comportementales et le design centré utilisateur.

Principaux challenges

1 - S'adapter à un écosystème changeant
Les politiques de modération des réseaux sociaux ont évolué et j'ai dû adapter mon étude pour garantir sa viabilité.

2 - Accéder aux contributeurs

Pour entrer en contact avec les contributeurs et recruter des participants, j'ai dû devenir contributrice et construire une crédibilité au sein de la communauté.



1.
DÉFINITION



2.
IMMERSION



3.
MODÉLISATION
COMPORTEMENTALE



4.
CO-DESIGN &
RECOMMANDATIONS



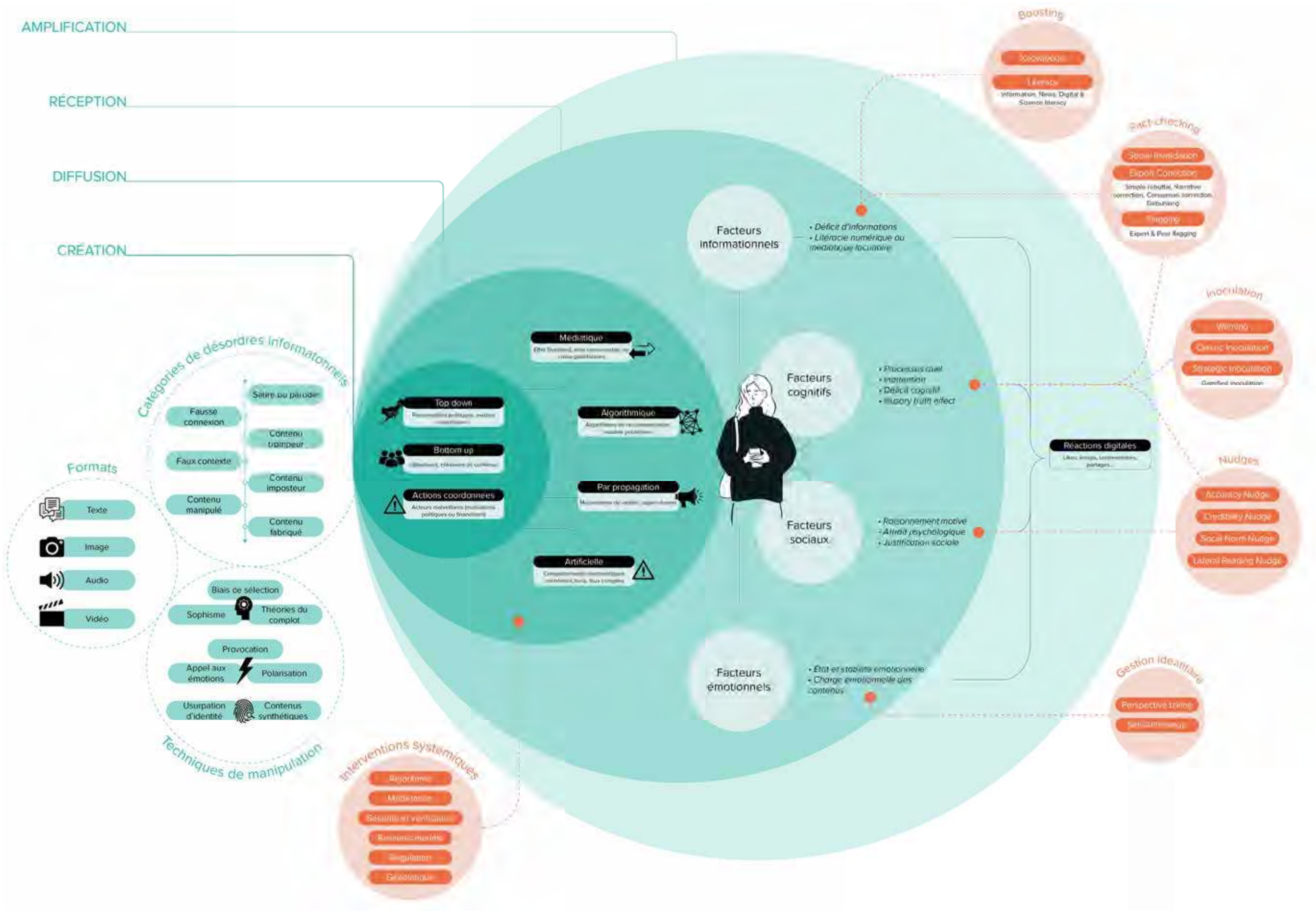
5.
IMPACT

Définition

Cadrage & objectifs

En analysant les définitions de la mésinformation et de la désinformation, j'ai montré comment les plateformes tirent parti de l'absence de définition universelle reconnue par le droit. Elles conservent ainsi leurs utilisateurs et limitent les coûts de modération. J'ai ensuite cartographié les dynamiques de diffusion de la désinformation et les contre-mesures existantes. Conclusion : en améliorant la conception des interfaces de contre-mesures, nous pourrions limiter la désinformation.

- Revue de littérature
- Cartographie d'écosystème



Comprendre les désordres de l'information - État de l'art des mécanismes, vulnérabilités et réponses dans l'environnement informationnel numérique.



Immersion 1/2

Explorer les besoins & usages

Pendant les JO de Paris et la présidentielle américaine, j'ai mis en place un observatoire quotidien de la désinformation sur les réseaux sociaux. Nous avons classé les informations collectées dans deux bases de données révélant la variété des contre-mesures et l'hétérogénéité de leur application.

Une analyse des interfaces collectées par zonage a permis d'identifier trois modèles récurrents aux niveaux de friction variables, soulevant la question suivante : Comment ces stratégies impactent-elles l'engagement des utilisateurs vis-à-vis de l'information ?

Revue de littérature

Observatoire
& bases de données

Analyse par zonage

Base de données codées

Question de recherche

Analyse par zonage

Nous distinguons trois types d'interfaces : les bannières, les sections et les filtres. Chacune implique un niveau de friction différent, soulevant la question de l'impact de ce dernier sur l'engagement des utilisateurs vis-à-vis de la désinformation.

[illegible]

Image Réactions Commentaires

Bandeaux

Un bandeau de texte est affiché sur l'image en haut ou en bas mais **il** ne cache pas l'image.



Exemples



Selon le contenu du bandeau, cette catégorie d'interface peut correspondre à différents types de contre-mesures : debunking and rebuttals, warning and fact-checking labels ou social norms.

Dans notre base de données, nous avons relevé uniquement des bandeaux de type warning and fact-checking labels

Section

Une section est un espace d'ajout de texte qui apparaît sous l'image avant les commentaires.
Elle est séparée de l'image par un espace ou par les réactions.



Examples :



Selon le contenu du bandeau, cette catégorie d'Interface peut correspondre à différents types de contre-mesures : debunking and rebuttals, warning and fact-checking labels ou social norms.

Dans notre base de données, nous avons relevé uniquement des sections de type debunking and rebuttals

Filtre

Un filtre est un espace d'ajout de texte qui est appliqué sur une image pour obstruer sa visibilité.



Examples :



Cette interface de contre-mesure repose sur la friction car elle empêche d'accéder directement au contenu.

En addition, selon le contenu du bandeau, cette catégorie d'interface peut correspondre à différents types de contre-mesures : debunking and rebuttals, warning and fact-checking labels ou social norms.

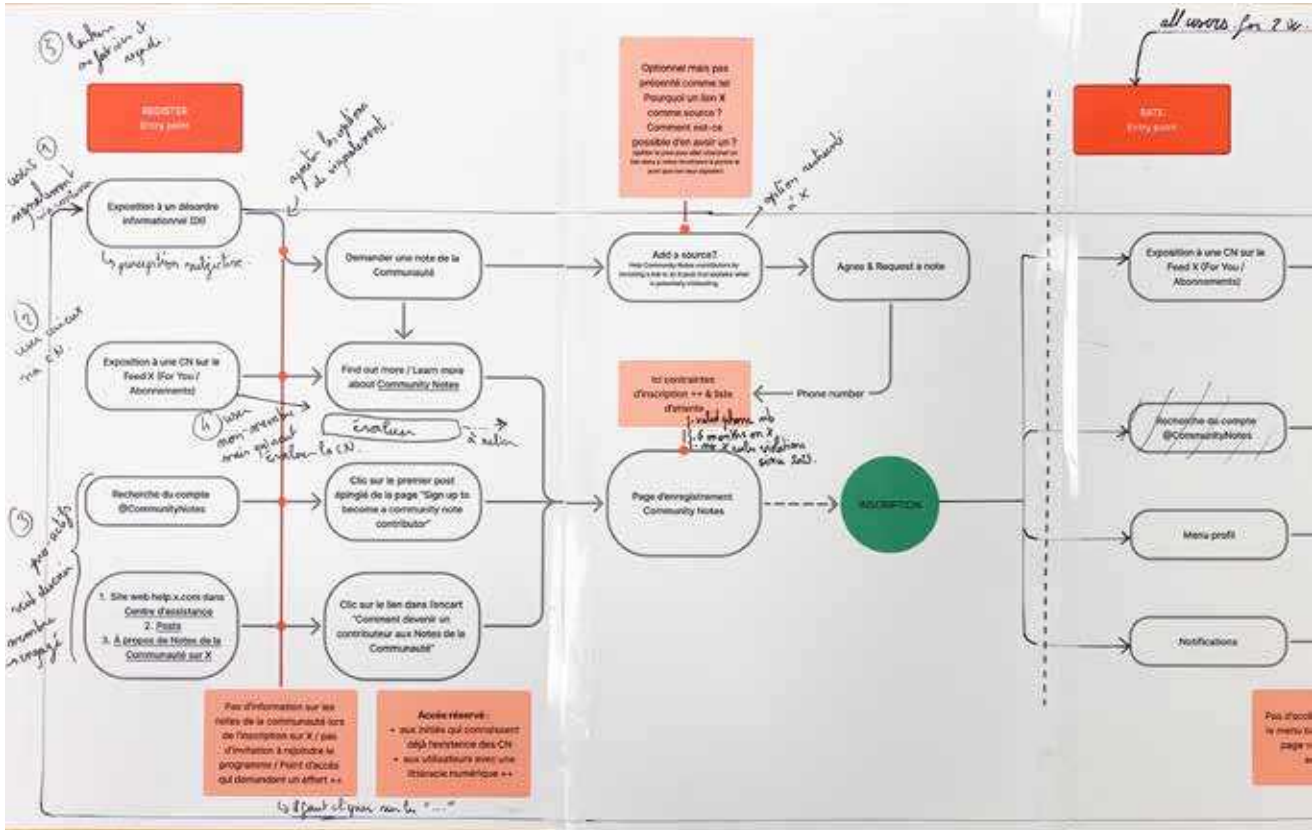
Dans notre base de données, nous avons relevé uniquement des sections associant debunking and rebuttals / friction / warning and fact-checking labels.

Immersion 2/2

Resserrer l'exploration

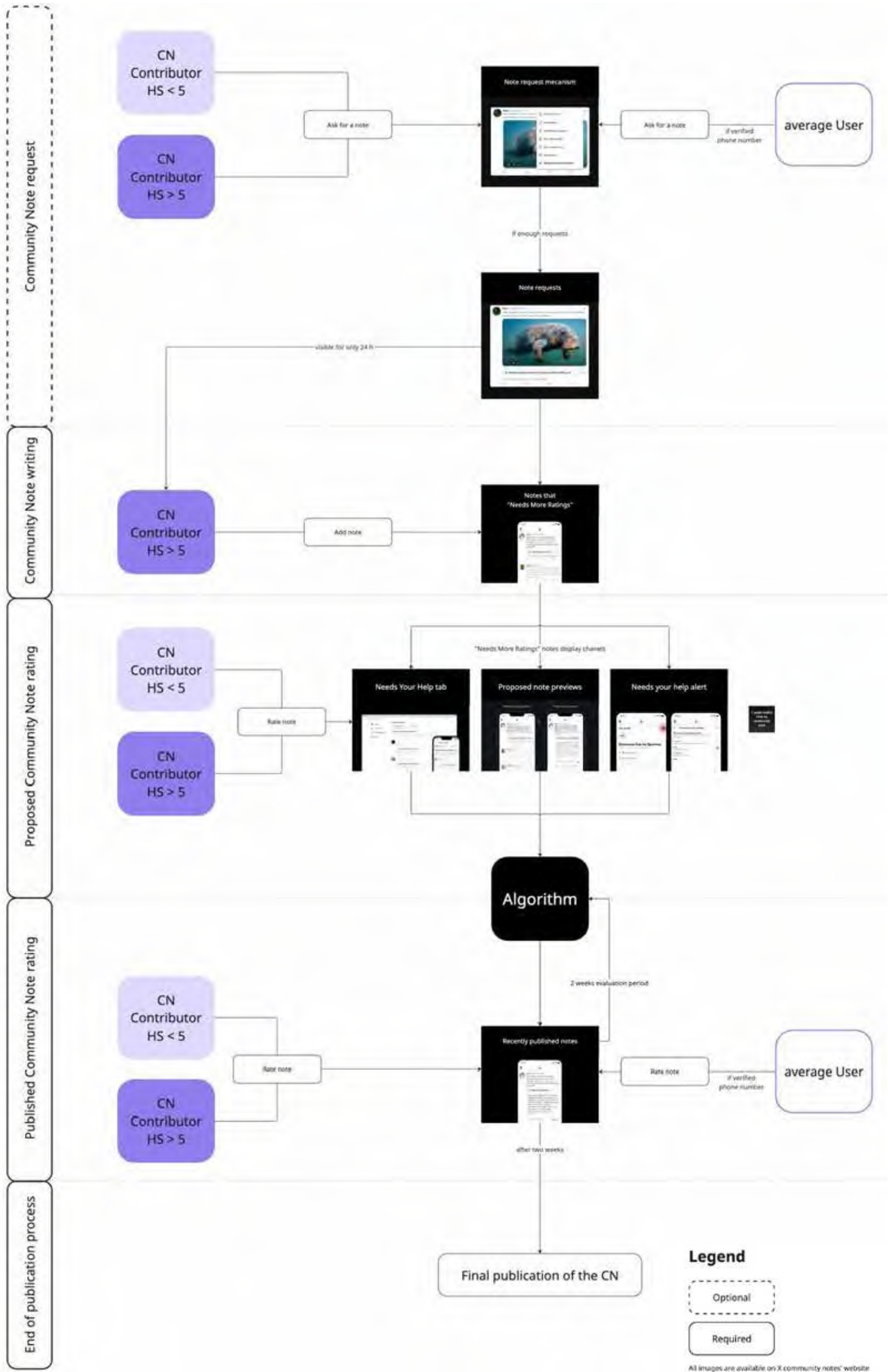
J'ai cartographié le parcours des contributeurs aux Notes de la Communauté sur X. Puis j'ai analysé ce parcours au prisme de la littérature, révélant ainsi que peu de recherches s'intéressent aux facteurs qui poussent les contributeurs à participer. D'où ma question de recherche : Quels sont les facteurs individuels et socio-environnementaux associés à un comportement d'évaluation plus intense ?

- Revue de littérature
- Formulation d'hypothèses
- Parcours utilisateurs
- Question de recherche



Parcours des contributeurs aux Notes de la communauté

J'ai cartographié le parcours des contributeurs en itérant entre support papier et digital pour faciliter les échanges avec l'équipe de recherche. J'ai identifié quatre profils de contributeurs, définis par un statut et un parcours distinct.



Modélisation comportementale

Mesurer pour comprendre

J’ai choisi d’aborder la contribution au système comme une question comportementale : j’ai formulé cinq hypothèses et construit un questionnaire, que j’ai affiné grâce à mes échanges avec des contributeurs aux Notes de la Communauté.

En utilisant le test de Mann-Whitney, j’ai mis en évidence trois facteurs associés de manière significative au comportement d’évaluation des Notes : l’auto-efficacité (se sentir capable), le sentiment d’obligation et l’intérêt à partager son expertise. Aucune association significative n’a été observée entre les opportunités et les obstacles.

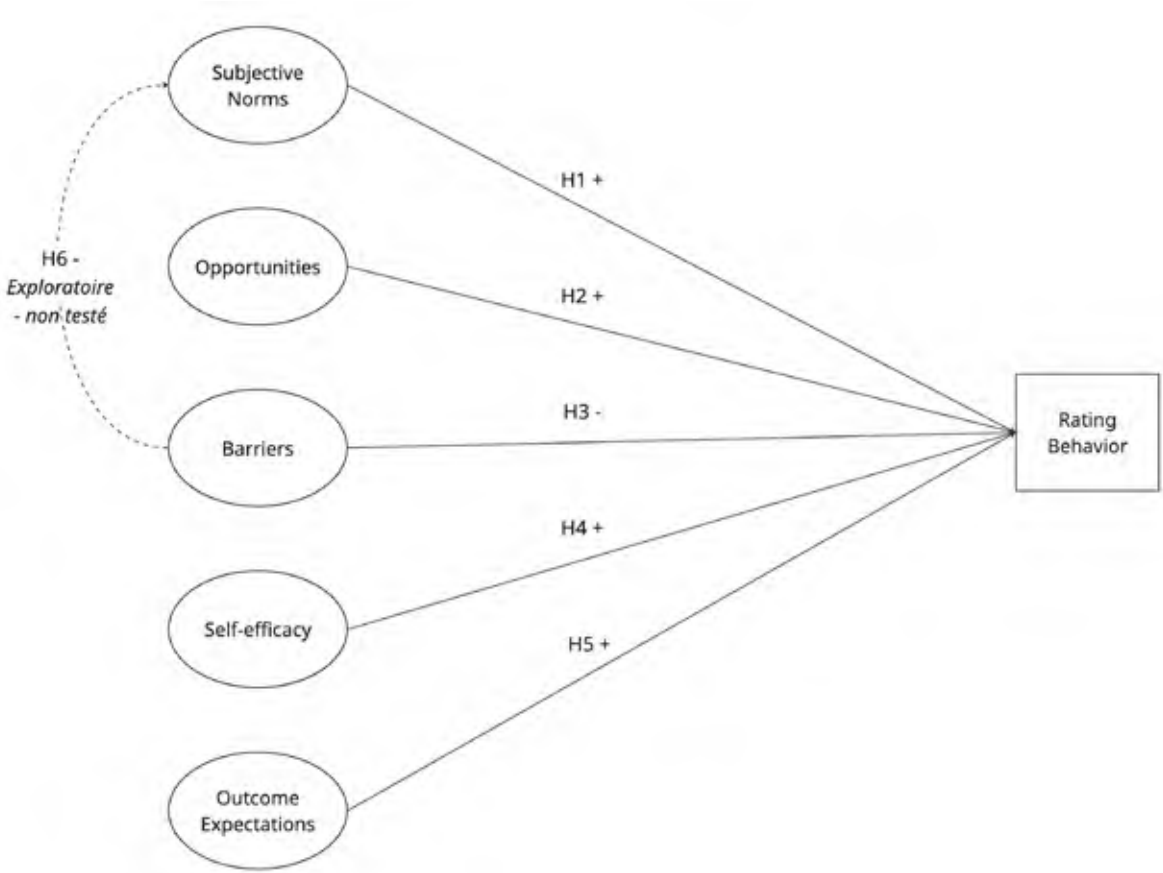
Formulation d’hypothèses

Protocole de test

Modélisation comportementale

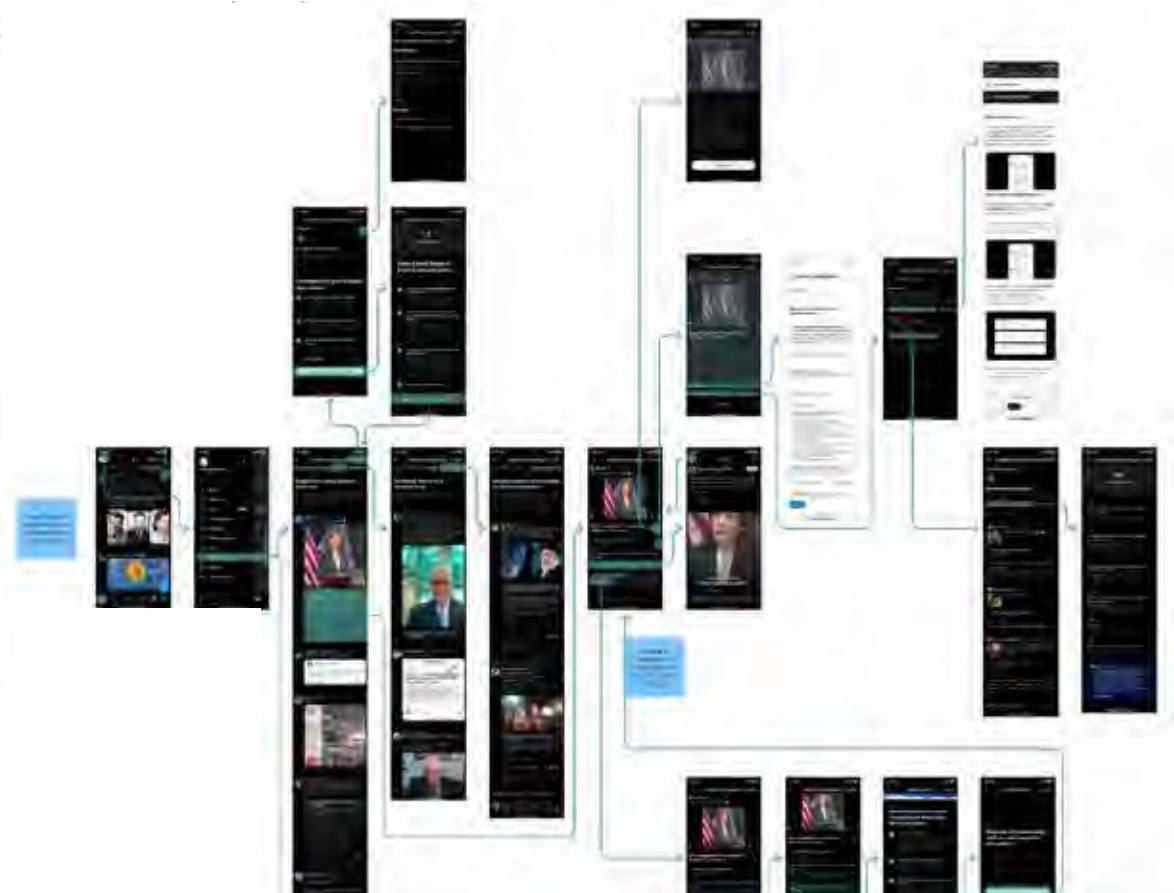
Sondage & analyse quantitative

Rapport de test



Résultats de l’enquête

Nous avons mesuré la fréquence d’évaluation, le nombre de Notes évaluées et l’intention de continuer. Le sentiment d’obligation présente un contraste marqué, ce qui suggère qu’il pourrait agir comme un facteur quasi binaire déterminant l’engagement.



Modèle & Walkthrough

Le modèle associe cinq concepts de la théorie de l’engagement social (SCT) et de l’adoption des technologies (TAM), avec le comportement d’évaluation. Pour assurer l’ancrage terrain, je suis devenue contributrice aux Notes de la Communauté.

SURVEY RESULTS — COMMUNITY NOTES ON X · MANN-WHITNEY EXACT TESTS

32

Community Notes contributors surveyed

5

hypotheses tested across 3 behavioral outcomes

3

factors significantly associated with evaluation behavior

Effect size (r) per significant factor — p < 0.05



RB1 · FREQUENCY
3 significant items

RB2 · VOLUME
3 significant items

RB3 · INTENTION
6 significant items

All tests used: Mann-Whitney (p < 0.05). Effect sizes (r) computed from z-statistics. Results describe associations between factors and evaluation behavior, not causal predictions.

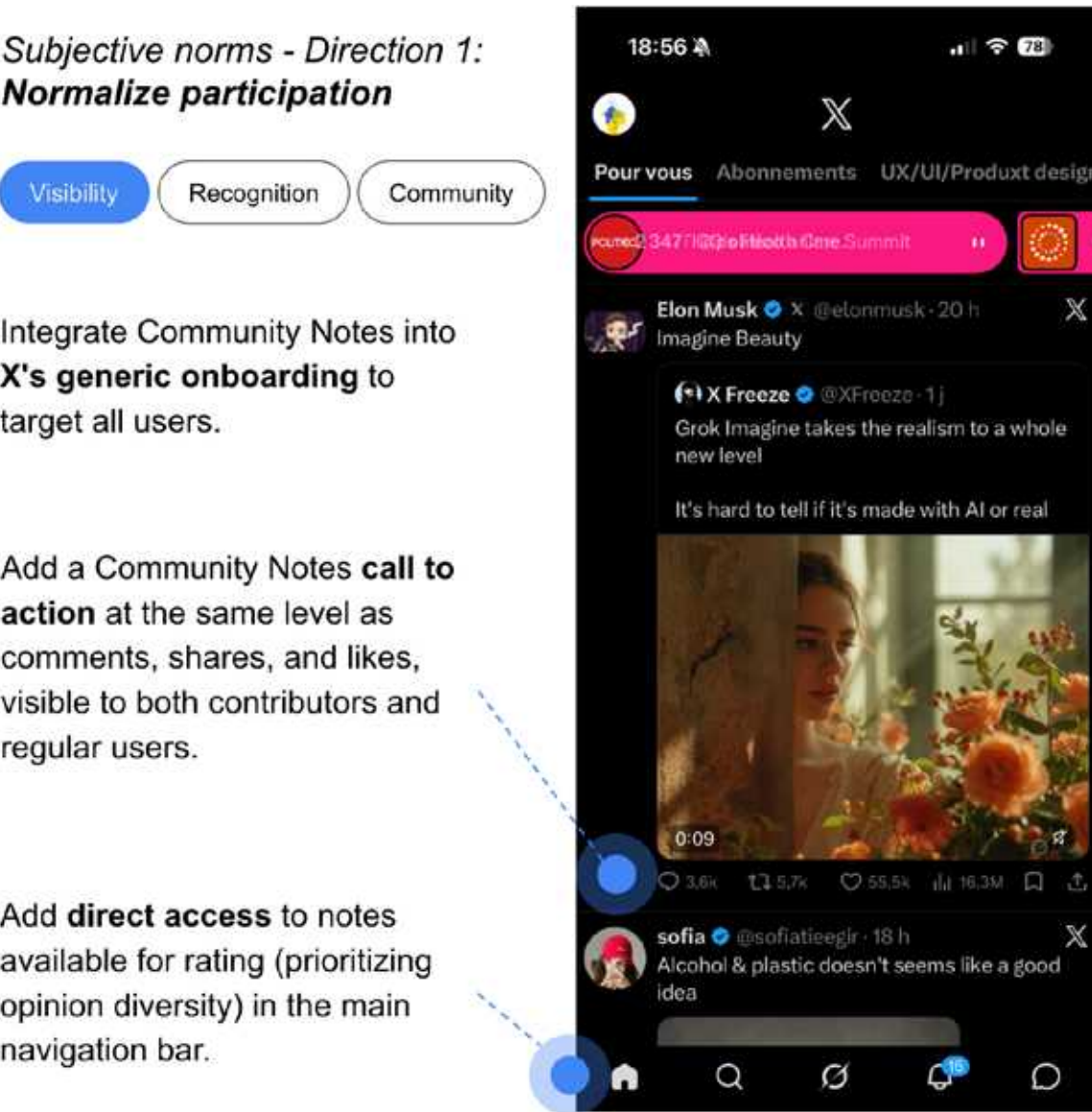
Co-design & Recommendations

Des résultats à la conception

J’ai formulé des recommandations de conception pour chaque facteur identifié. Par exemple, pour renforcer le sentiment d’obligation et normaliser la participation, augmenter la visibilité du système, les fonctionnalités de reconnaissance sociale et le sentiment de communauté.

J’ai également élaboré deux protocoles de tests comparatifs afin de valider ces orientations, en collaboration avec l’équipe de recherche de l’IMT BS.

- Diffusion scientifique
- Présentation aux parties prenantes
- Publications scientifiques & tribunes



Recommandations & protocoles de test

Ci-dessus : recommandations pour maximiser le sentiment d’obligation impliquant des fonctionnalités liées à la visibilité, la reconnaissance sociale et la communauté.

À droite : deux protocoles de test conçus pour valider ces orientations.



Implémentation

Diffuser et créer de l'impact

Je diffuse mes recherches au travers d'articles scientifiques, de tribunes ou de postes de vulgarisation scientifique. Je m'intéresse aux débats sur l'intelligence artificielle, la désinformation et la gouvernance des plateformes.

Parallèlement, j'ai animé la communauté LinkedIn « Good in Tech », passant de 500 à plus de 2 000 abonnés, et favorisant un dialogue interdisciplinaire sur les technologies émergentes et leurs enjeux.

- Scientific communication
- Academic publishing
- Community management

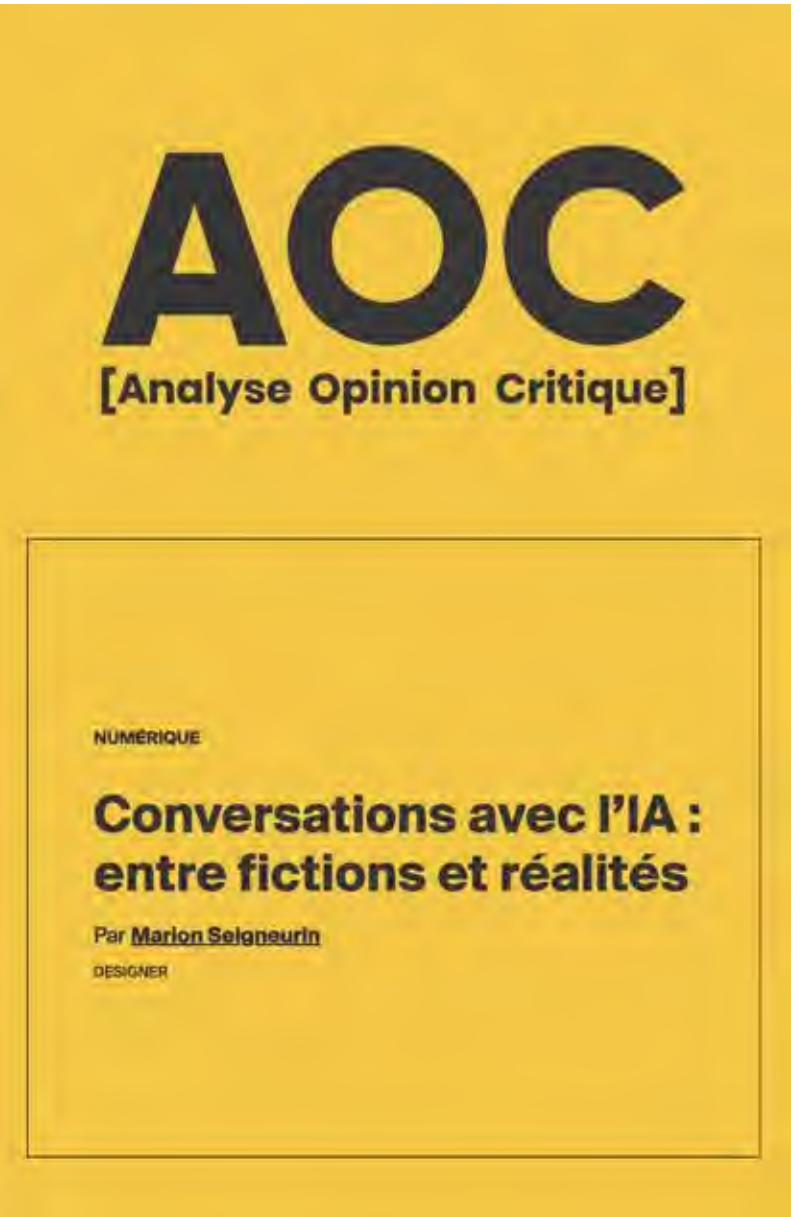
Ci-dessous : postes LinkedIn pour le compte de la chaire Good in Tech.



Seigneurin, M., Balagué, C., & Lyubareva, I. (2025). Navigating misinformation and disinformation: How definition ambiguity limits the DSA's implementation. European Journal of Communication, 40(6), 619-646. (Original work published 2025)



Seigneurin, M. (2026, 11 janvier). La vérification de l'information par chatbot interposé renforce, à terme, la polarisation de nos sociétés. Le Monde.



Seigneurin, M. (2025, 27 juin). Conversations avec l'IA : entre fictions et réalités. AOC.



Seigneurin, M. (2026). Comprendre les désordres de l'information : état de l'art des mécanismes, vulnérabilités et réponses dans l'environnement informationnel numérique. Rapport de recherche, Laboratoire LITEM



Mon parcours

Rôle

Recherche & Design

Outils

Miro, Adobe Creative Cloud,
Figma, Procreate, Mock-ups

Durée

Mémoire : 1 an
Projet : 6 mois

Contexte

Parcoursup est la plateforme française dédiée à l'admission dans l'enseignement supérieur. Son fonctionnement, présenté comme juste, favorise cependant ceux qui disposent déjà d'un réseau d'aidants, amplifiant les inégalités sociales existantes.

Objectifs UX

J'ai choisi de repenser le processus d'admission dans le supérieur plutôt que la plateforme elle-même, en me demandant : Comment transformer le processus d'orientation dans le supérieur en levier de justice sociale ?

Résultats & impact

J'ai créé Mon Parcours, une communauté de conseil dédiée à l'orientation dans le supérieur. Du contenu pédagogique à la forme finale, le programme a été co-construit et testé sur le terrain. Il a été récompensé et présenté aux principales parties prenantes, dont le responsable de Parcoursup.



Démarche

Méthode & challenges

Méthode

Ce projet s'articule en cinq étapes s'inspirant du double diamant du Design Council (2004), complétées par la méthode itérative pour les systèmes interactifs théorisée par Lallemand et Grondin (2018).

Principaux challenges

1 - Atteindre les acteurs institutionnels

Parcoursup est un sujet sensible, pour réduire la défiance, j'ai utilisé mon mail académique et opté pour une posture neutre. Cela m'a permis d'échanger avec le responsable de Parcoursup et d'animer deux ateliers au lycée.

2 - S'inscrire dans un espace saturé

Grâce à une analyse stratégique des aides existantes, j'ai découvert qu'aucune n'est un passage obligé pour les lycéens. J'ai conçu mon projet autour d'une base partagée par tous : des professeurs, un bref moment dédié à l'orientation et un entourage.



Définition 1/2

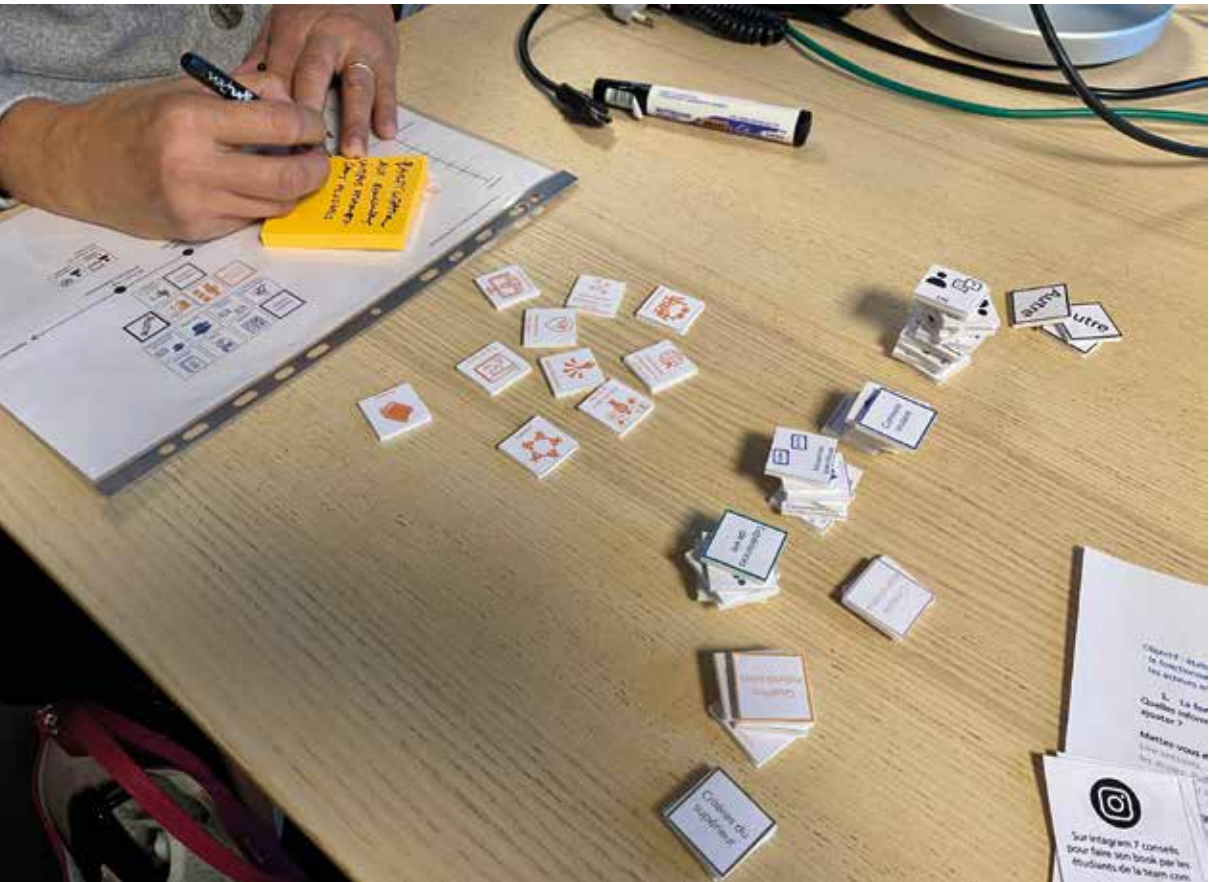
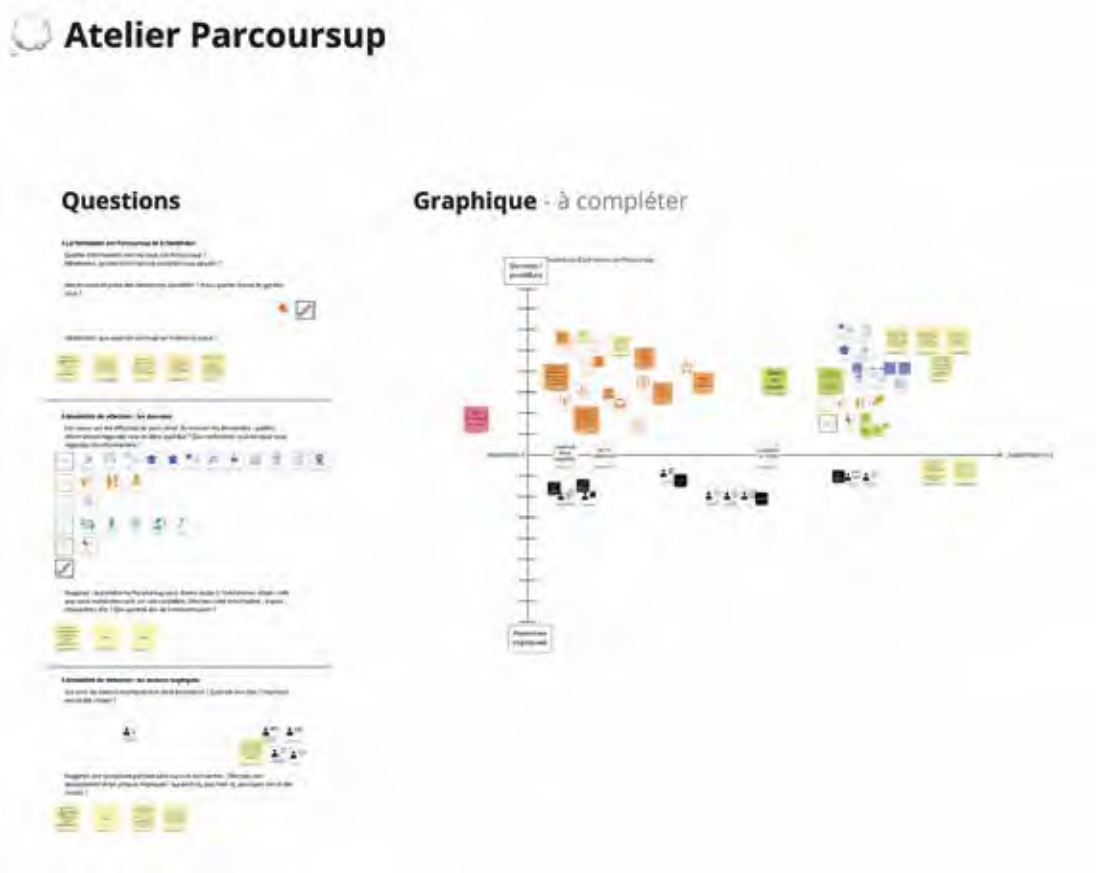
Cadrage et objectifs

J’ai étudié les procédures d’admission et la controverse autour de Parcoursup en m’appuyant sur une analyse documentaire, et des entretiens exploratoires auprès des acteurs de l’orientation. J’ai ensuite pu cartographier l’écosystème.

- Revue de littérature
- Entretiens exploratoires
- Cartographie d’écosystème

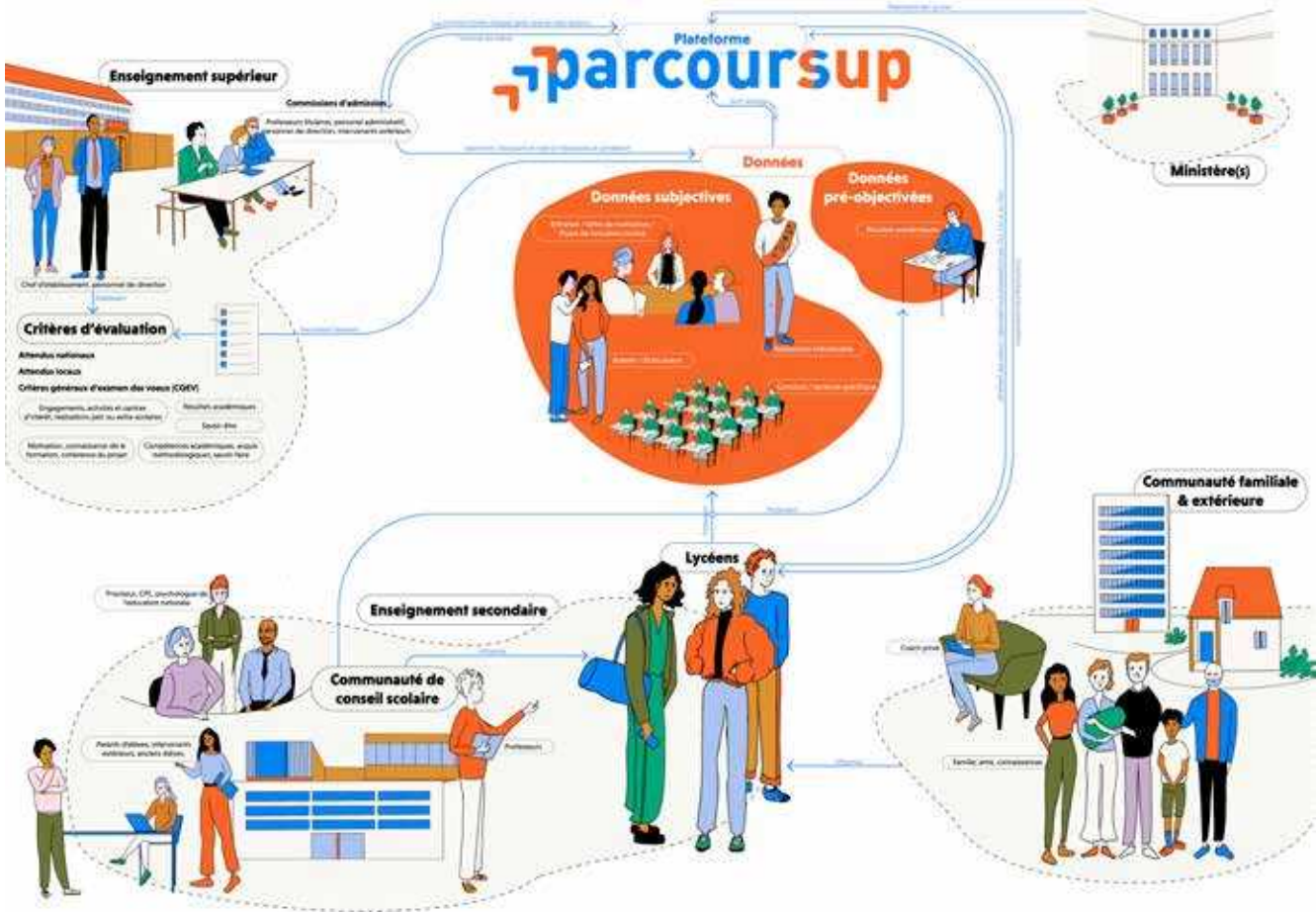
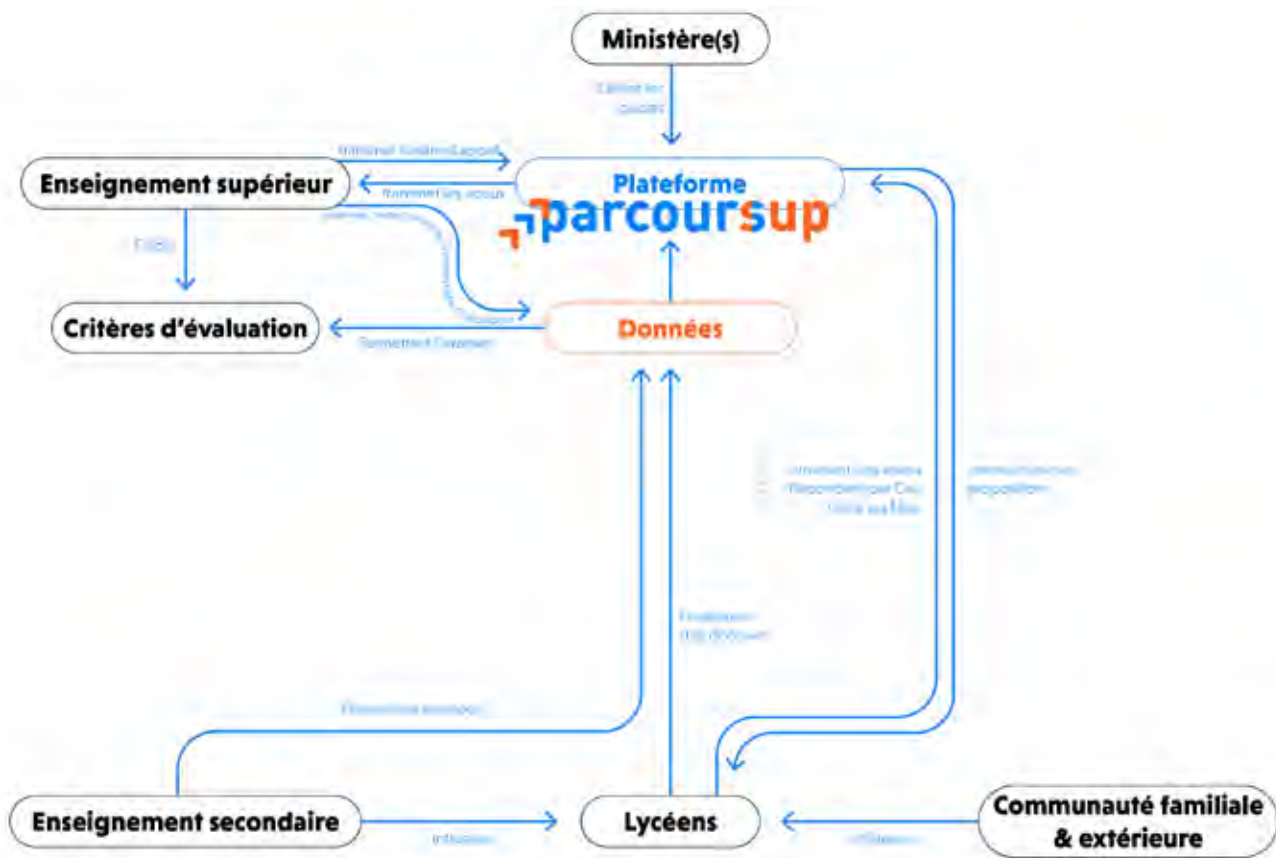
Méthodes génératives

J’ai demandé aux acteurs du recrutement de compléter une frise pour documenter la manière dont leur établissement sélectionnait les étudiants et prenait en compte les inégalités sociales. Ce format a ouvert la conversation en dissipant les tensions.



Cartographie de l’écosystème

Les algorithmes de Parcoursup sont poreux : ils utilisent des données hétérogènes pour classer les étudiants. J’ai schématisé ce processus en trois temps : un schéma, une version illustrée et [une animation vidéo](#) expliquant le fonctionnement et les implications du système.



parcoursup



Définition 2/2

Définir la problématique

Parcoursup ne crée pas d'inégalités, il les amplifie. La plateforme attribue les meilleures places aux étudiants qui savent déjà s'y retrouver, laissant systématiquement de côté ceux qui ne bénéficient d'aucun accompagnement. Ce qui pose la question suivante : Comment transformer le processus d'orientation dans le supérieur en levier de justice sociale ?

Revue de littérature

Entretiens exploratoires

Cartographie d'écosystème

Publication académique

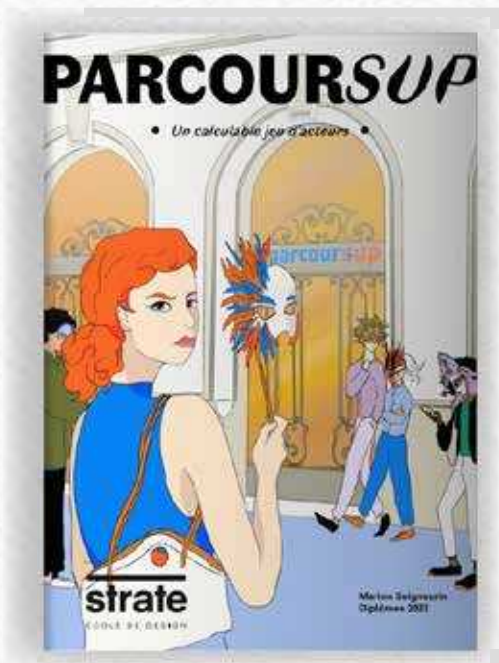
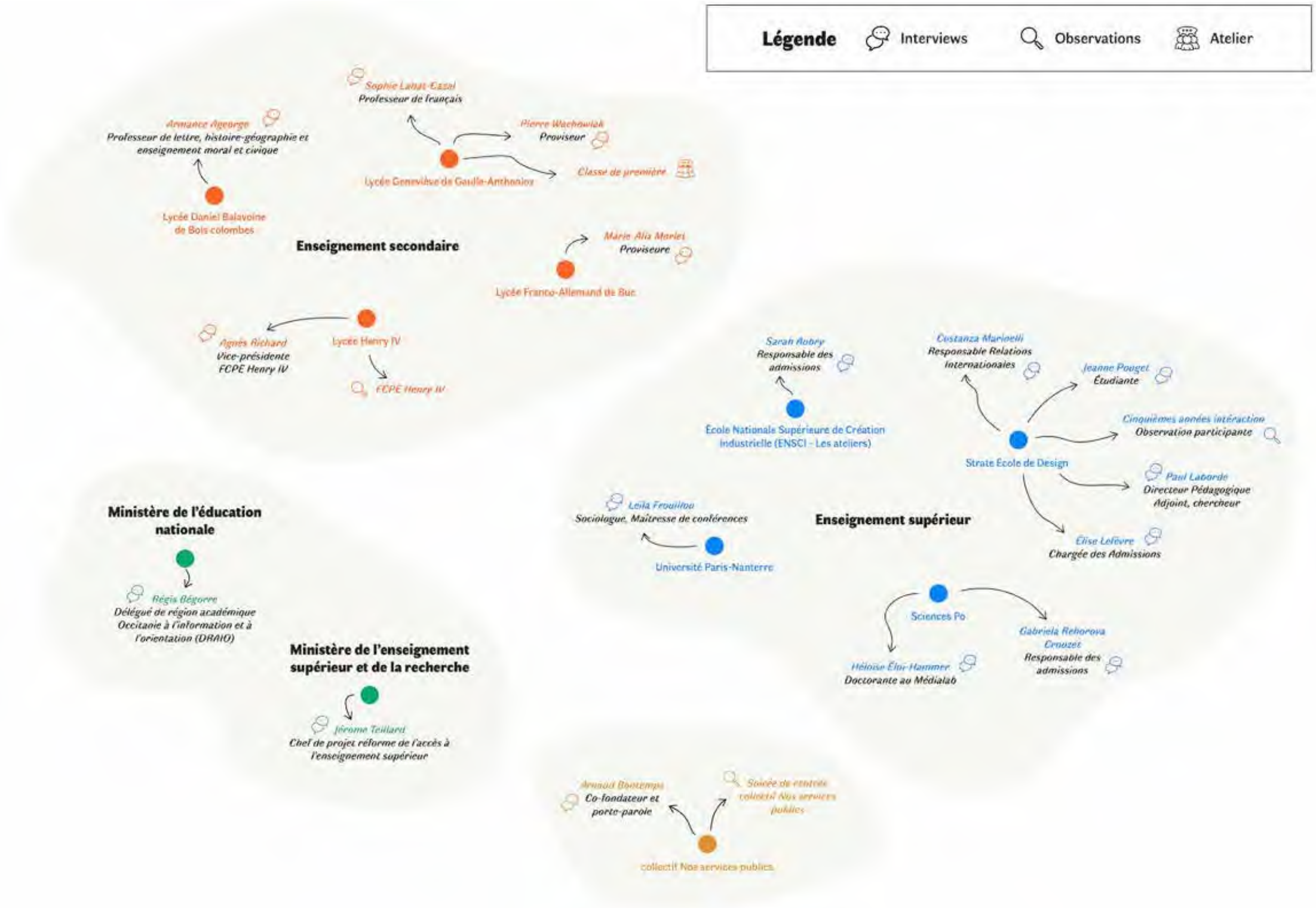
Question de recherche

Mémoire de recherche

Cette étape marque la fin de la phase de définition et s'achève sur mon objectif UX : concevoir un système d'orientation équitable.

Cartographie des acteurs

J'ai couvert chaque niveau : des établissements d'enseignement secondaire et supérieur aux ministères, en passant par la société civile. L'objectif était de saisir la complexité du problème sous tous ses angles avant d'amorcer la conception.



Idéation

Générer des idées et provoquer la réaction

L'idéation se concentre sur le parcours des lycéens les moins favorisés. J'ai animé un atelier d'idéation en m'appuyant sur un prototype low-tech de l'écosystème. Puis, j'ai utilisé le design fiction pour tester mes idées auprès des étudiants et des professeurs. J'ai complété ces retours par un questionnaire diffusé dans trois lycées aux profils socio-économiques différents. J'ai ensuite mené des entretiens qualitatifs pour nourrir la phase de prototypage.

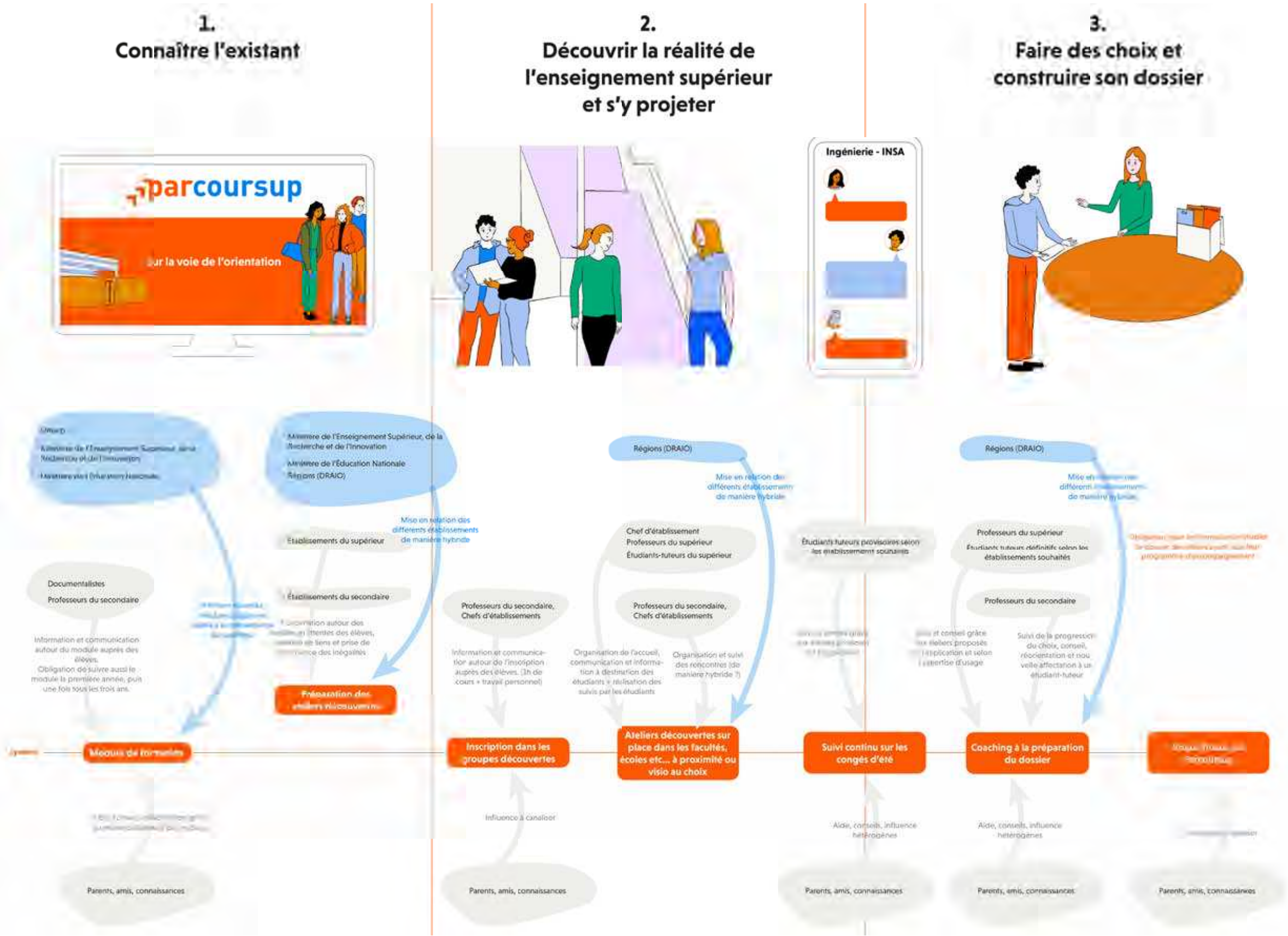
- Formulation d'hypothèses
- Design fiction
- Atelier de co-conception
- Scénario d'usage prospectif

Design fiction

J'ai créé des fac-similé du journal Le Monde afin de présenter mes premières intuitions aux lycéens et aux professeurs, et de recueillir leurs réactions.

Scénario d'usage

J'ai dessiné un scénario d'usage détaillé que j'ai présenté aux parties prenantes pour recueillir leurs retours avant la phase de prototypage.



Prototypage

Tester & ajuster

J'ai ajusté ma solution en échangeant autour d'un scénario papier avec les élèves, les enseignants et les parents. J'ai ensuite réalisé les prototypes de jeux que trois familles ont accepté de tester. J'ai formalisé les ateliers, conçus clé en main pour la classe, et j'ai pu les tester avec une classe de lycéens.

Protocoles de test

Atelier de co-conception

Scénario d'usage prospectif

Solutions formalisées



Scénario d'usage

Le scénario papier m'a permis d'identifier les points de friction et de trouver le juste équilibre entre les ateliers en classe, les jeux en famille et le programme de mentorat.

Game design

Les jeux sont pensés pour être distribués par les lycées et les centres d'orientation. Ils encouragent le dialogue autour de l'orientation. Le programme contient trois jeux : l'un aborde les craintes, un autre les idées reçues et le troisième les ramifications de l'orientation à travers une approche narrative ludique. L'objectif est de réduire le stress en montrant qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.



Impact

Diffuser et créer de l’impact

Mon Parcours a remporté deux prix du jury et a été présenté à des acteurs clés, dont le responsable de la plateforme.

Il comprend trois jeux, des ateliers en classe et une application de mentorat, tous testés et entièrement conçus, la forme comme le fond.

- Maquettes réalistes
- Présentation aux parties prenantes
- Kit de déploiement
- Accompagnement au changement



Design final

Le [scénario animé](#) (gauche) met en scène Mon Parcours.

La chronologie ci-dessous montre les points de contact du système d'accompagnement.



Espaces publics

Rôle	Outils	Durée
Recherche & Design	Adobe Creative Cloud, Maquettes papier & mobilier urbain	6 mois - Agence Vraiment Vraiment
Contexte	Les projets de rénovation de l'espace public sont souvent guidés par des contraintes techniques et budgétaires, et négligent l'expérience des usagers, alors que ces espaces structurent leur vie quotidienne et professionnelle.	
Objectifs UX	Appliquer une recherche centrée sur l'utilisateur et une démarche de conception participative à des projets de rénovation en contexte social complexe.	
Résultats & impact	J'ai contribué à deux projets de rénovation. J'ai contribué à la conception d'espaces de convivialité et d'îlots de fraîcheur pour des logements sociaux à proximité de la porte de la Chapelle. J'ai également participé à la rénovation de la salle 26 du tribunal de Metz, pour laquelle nous avons formulé des recommandations spatiales permettant de concilier différents besoins, en collaboration avec MUDO Architecture.	



Démarche

Méthode & challenges

Méthode

J'ai suivi une démarche en trois temps ancrée dans le terrain et la co-construction : comprendre les besoins des utilisateurs grâce à une présence continue sur site, traduire les enseignements en prototypes concrets grâce à des ateliers de co-design, et guider le déploiement chez les clients.

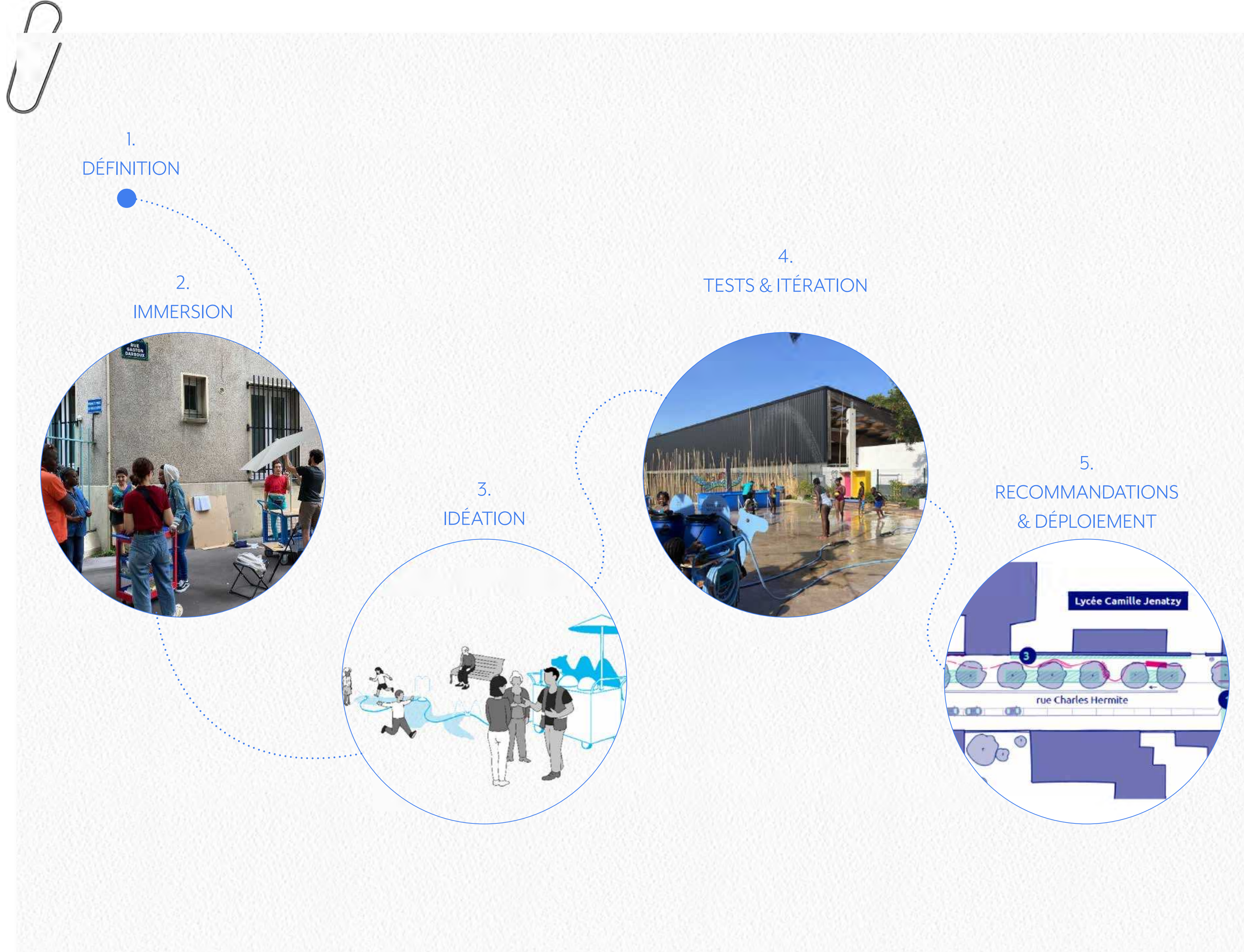
Principaux challenges

1 - Construire la confiance

Nous avons consolidé la relation de confiance grâce à notre présence continue sur site, une communication transparente et des livrables montrant notre respect de chaque usager.

2 - Organiser des collaborations complexes

Collaborer avec des architectes ou des partenaires institutionnels m'a incitée à utiliser diverses méthodes et formats afin de toujours mettre en avant les intérêts des utilisateurs.



Citée Charles Hermite

Tester des usages temporaires

En nous implantant durablement sur place nous avons construit une relation de confiance avec les résidents. Grâce à plusieurs immersions et échanges informels, nous avons traduit les besoins non-adressés en propositions concrètes que nous avons prototypées : locaux pour les associations, structures d’eau pour lutter contre la chaleur urbaine et mobilier actif.

- Entretiens exploratoires
- Tests en conditions réelles
- Atelier de co-conception
- Installations & workshops in situ
- Scénario d’usage prospectif
- Solutions formalisées

Dessiner, prototyper & tester

Nous avons d’abord testé les installations avec les habitants à l’aide de prototypes low tech, puis installé des structures temporaires pour confirmer la viabilité des choix de conception.



Salle 26

Tribunal de Metz

Réconcilier les usages

Le tribunal de Metz est le premier en France à intégrer le design dans le processus de rénovation d’une salle d’audience. Ce projet réconcilie les usages quotidiens du personnel technique, administratif et juridique, des visiteurs occasionnels et des prévenus.

À travers des immersions et des ateliers sur site, nous avons traduit ces usages souvent conflictuels en recommandations spatiales cohérentes, concrétisées par le cabinet MUDO Architecture.

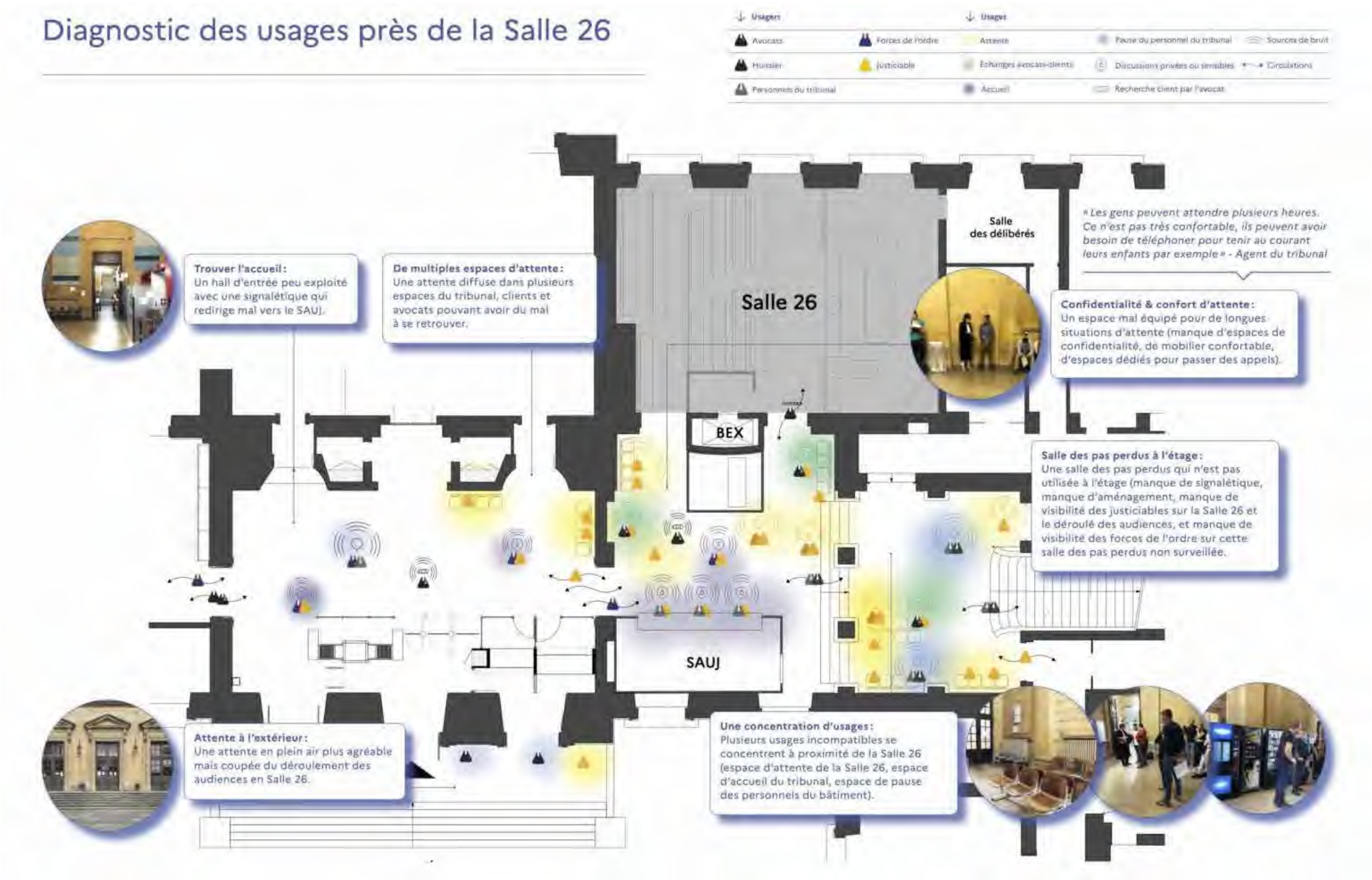
- Entretiens exploratoires
- Tests en conditions réelles
- Atelier de co-conception
- Intallations & workshops in situ
- Présentation aux parties prenantes
- Kit de déploiement
- Accompagnement au changement



Cartographier les usages conflictuels

L'analyse des habitudes et besoins parfois contradictoires des usagers a directement permis d'orienter la conception.

Diagnostic des usages près de la Salle 26



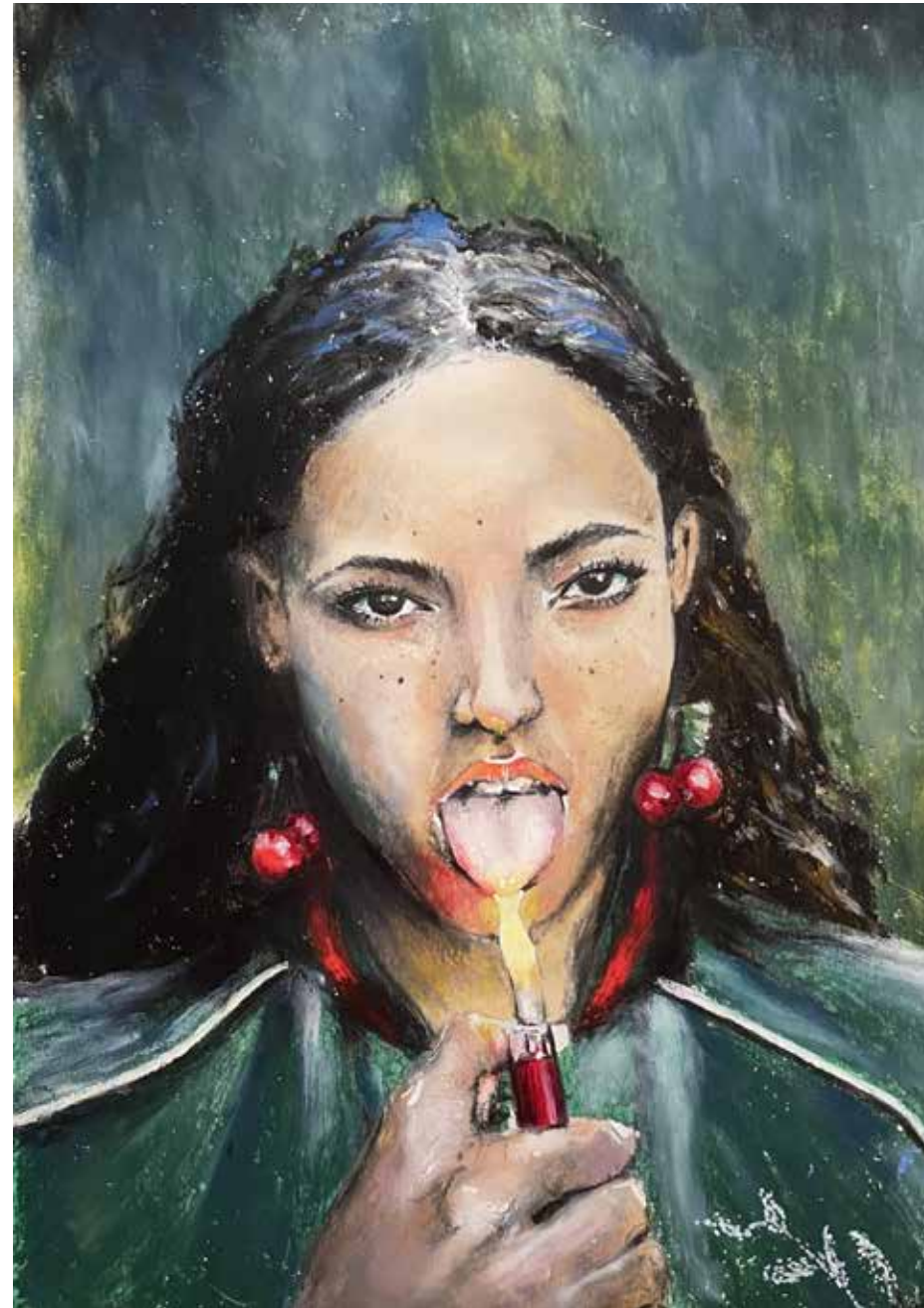
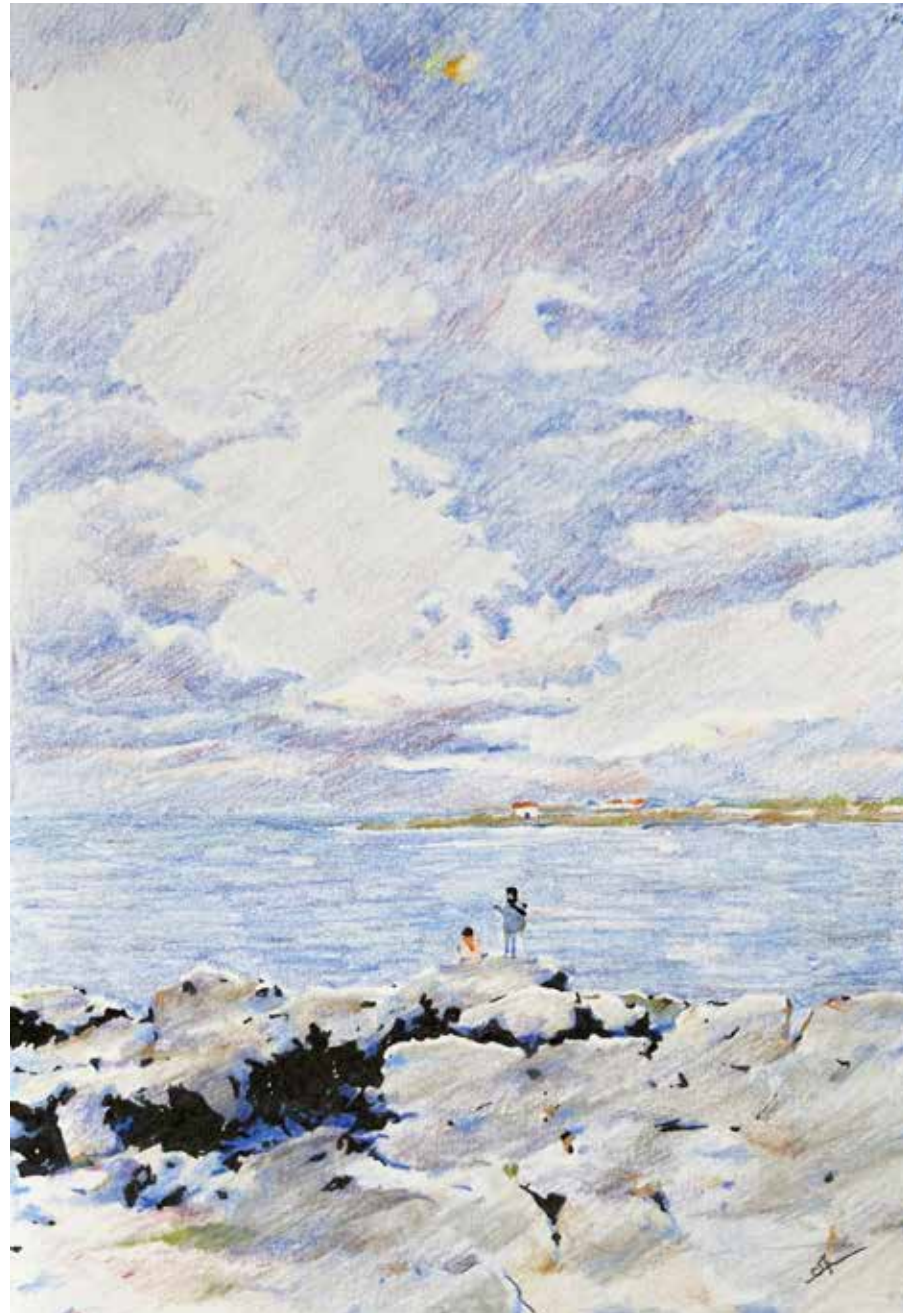
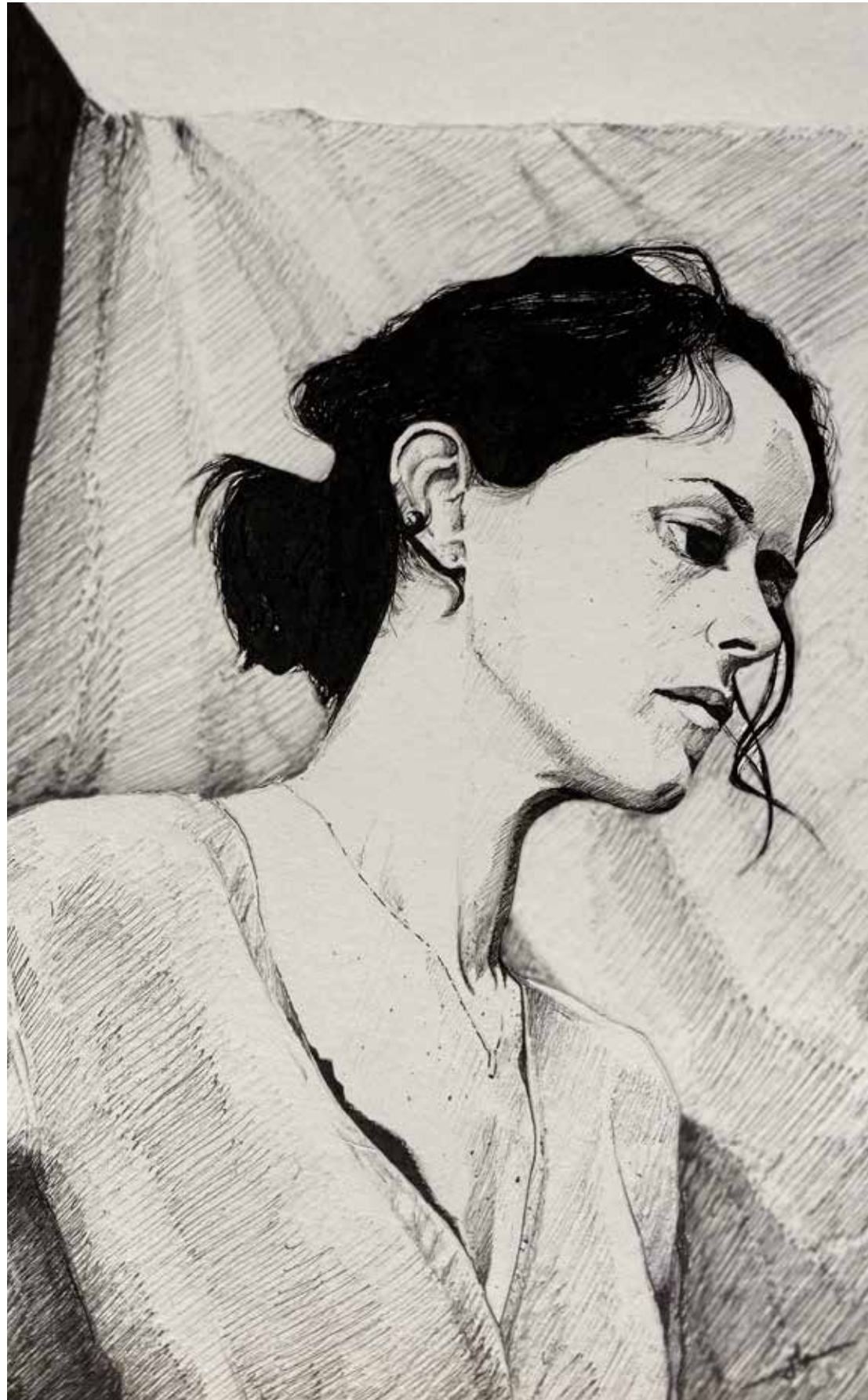
Dessiner



Enseigner



Pour moi, expliquer et dessiner sont deux façons de rendre visible l'invisible. Mon approche du design s'inscrit dans cette proximité : j'observe, puis je traduis ce que je vois afin que d'autres puissent le saisir.



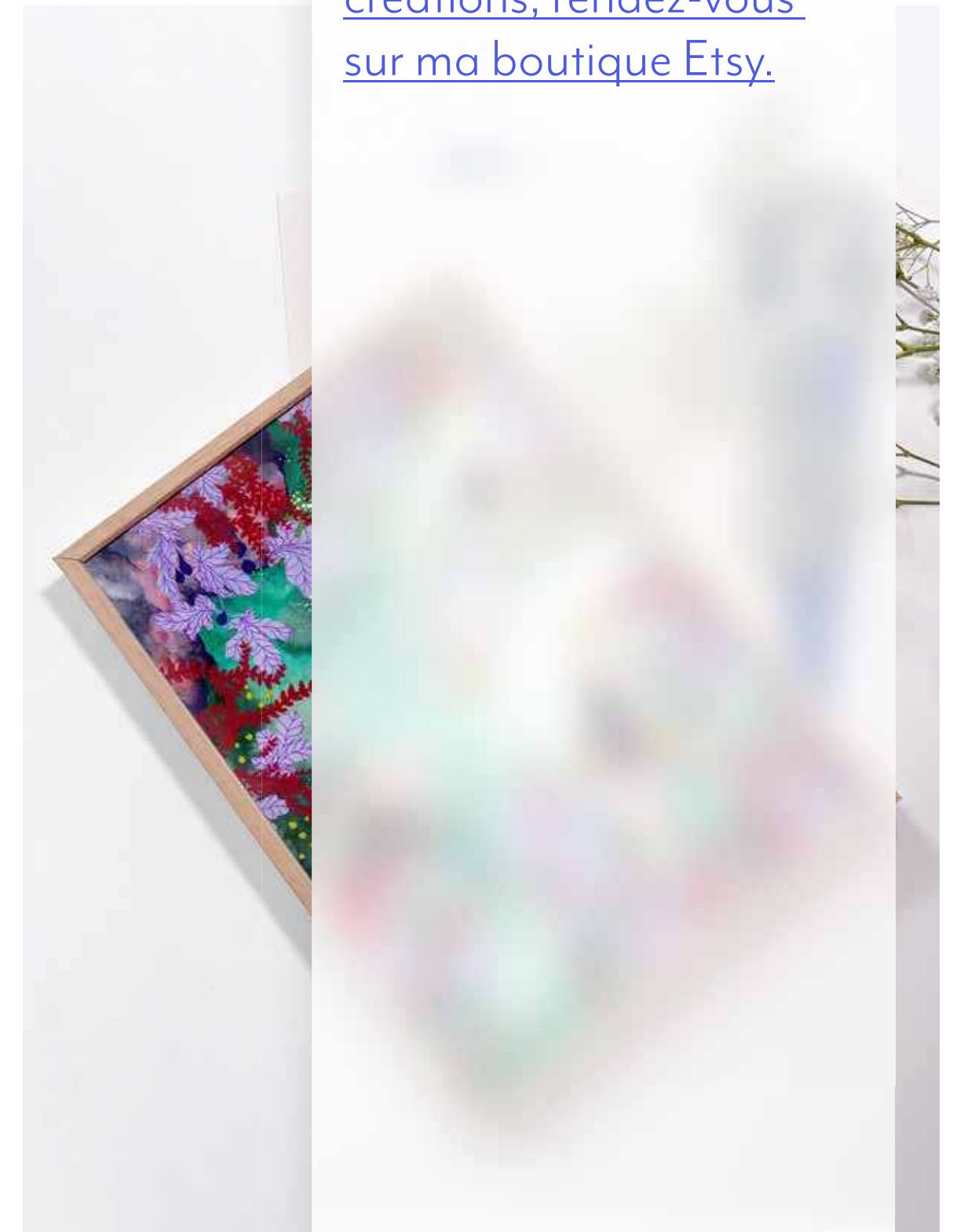
Dessin

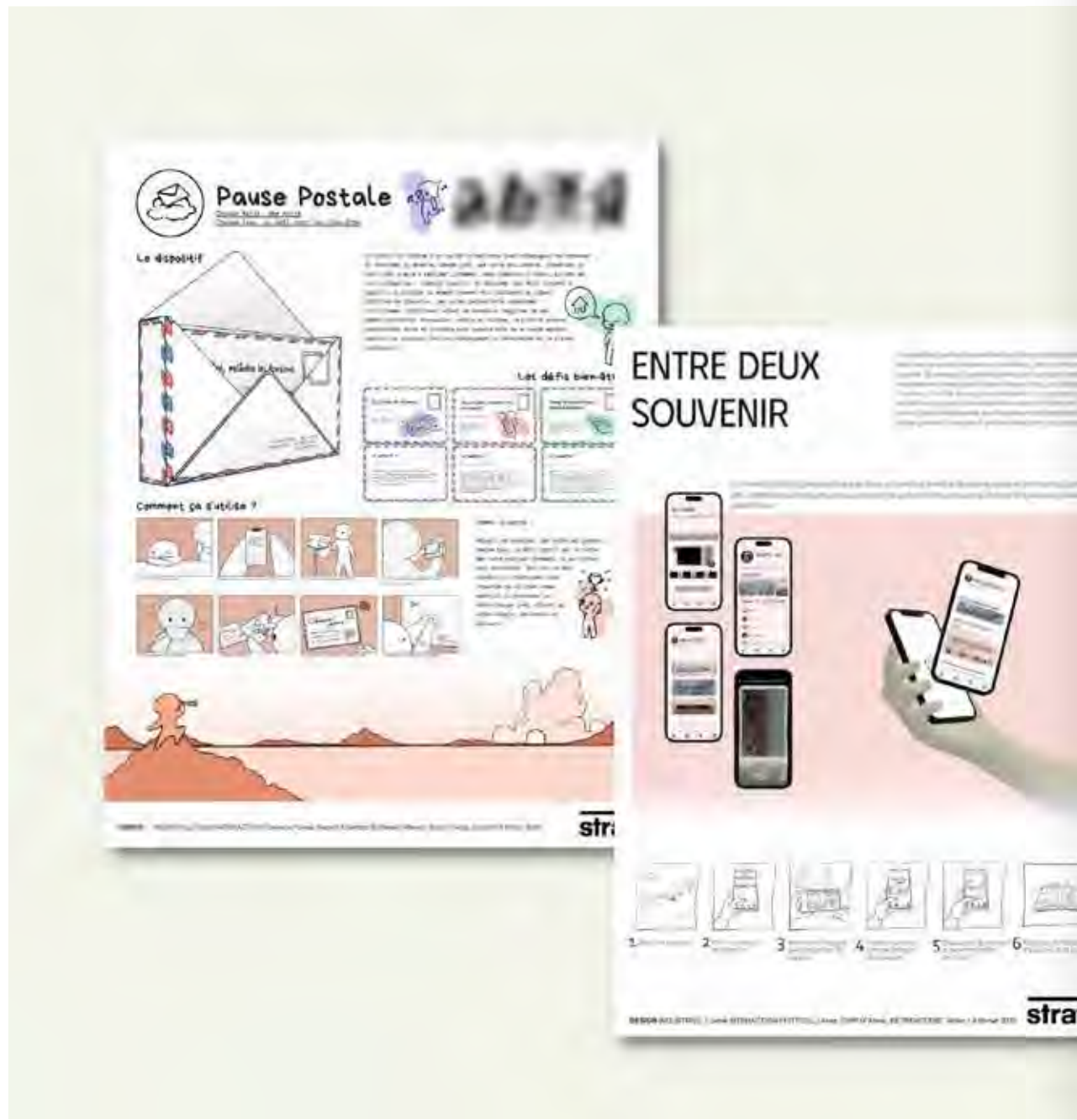
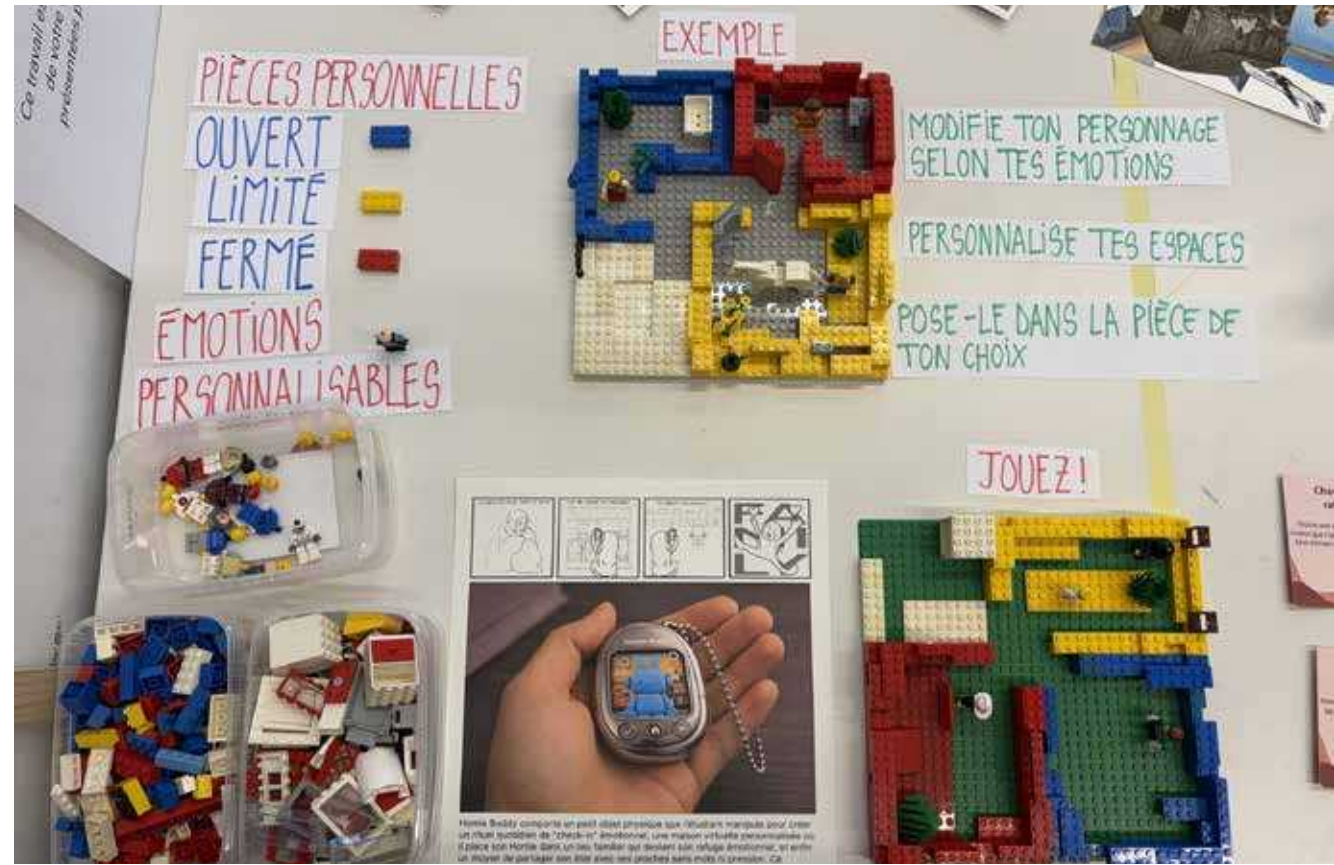
Le dessin guide ma réflexion. Des premières ébauches au rendu final, il m'aide à représenter la complexité, à faire émerger des schémas et à communiquer des idées avant qu'elles ne soient complètement arrêtées.

Pratique artistique

Je dessine depuis que
je peux tenir un crayon.
La peinture digitale est
un medium créatif que
j'ai progressivement
apprivoisé, créant un lien
entre mon intérêt pour le
dessin et le numérique.

[Pour découvrir mes
créations, rendez-vous
sur ma boutique Etsy.](#)





Enseigner

Depuis 2024, j'enseigne l'UX design aux étudiants de 3^{ème} année Design d'Interactions de Strate École de Design. Enseigner me permet de mettre en mots la composante intuitive de ma pratique du design, ce qui l'affine en retour.

Vos utilisateurs ont des histoires à raconter. Écoutons-les pour concevoir des solutions qui répondent à leurs besoins.

Discutons-en autour d'un café !

marion@seigneurin.com
+33 6 67 64 71 97



Marion Seigneurin