Mon expertise

Mon app

Marion Seigneurin

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/





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'échanges 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-créer un accompagnement à l'orientation socialement juste.

Sharvy

Rôle
Recherche & Design

Outils
Figma, Claude, Miro,
Typeform, Excel

Durée
En cours - 6 mois
Freelance

Contexte

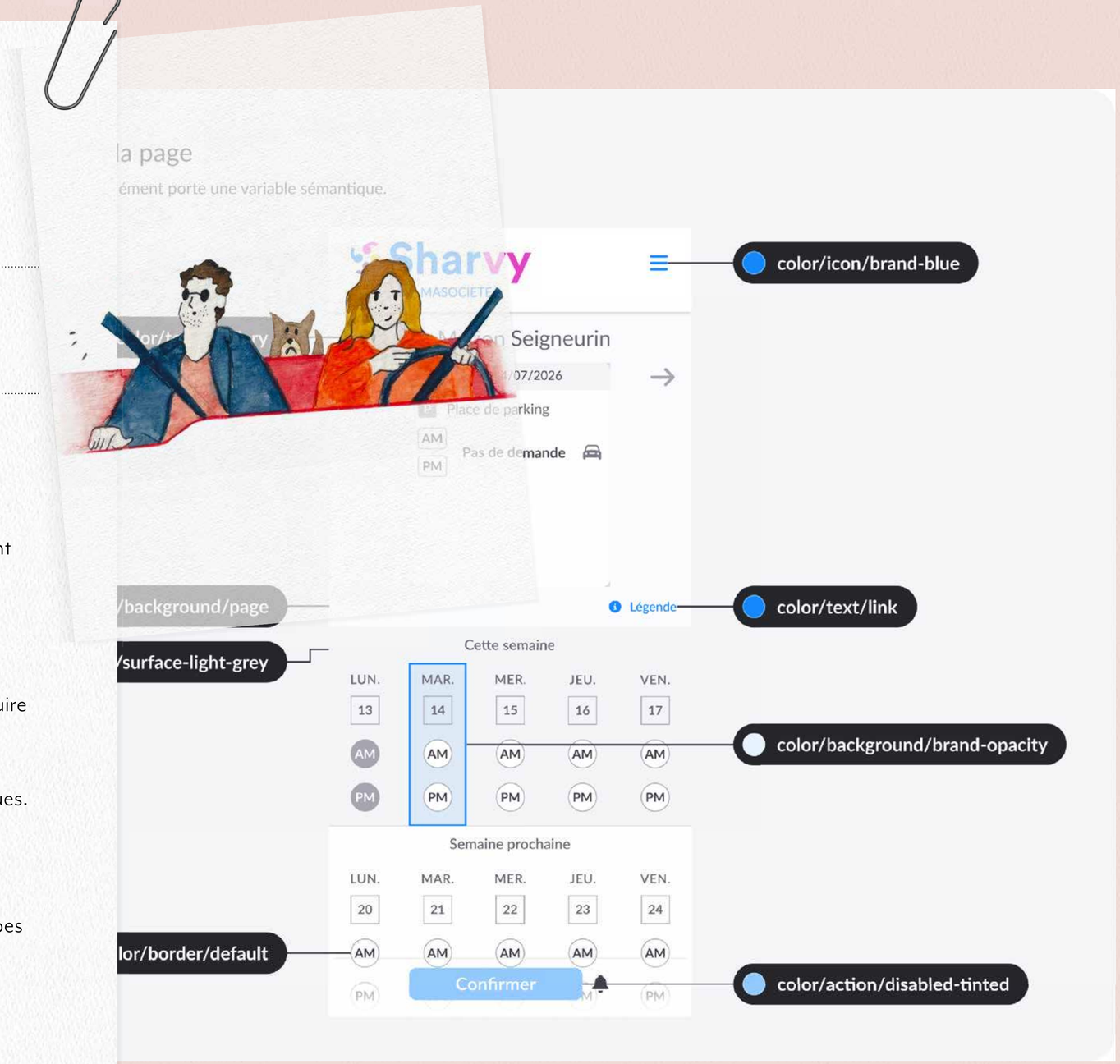
Sharvy est une solution SAAS B2B qui permet d'optimiser les coûts immobiliers en entreprise tout en garantissant une meilleur qualité de vie au travail. Comment ? En mutualisant les ressources, comme les places de parking.

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.

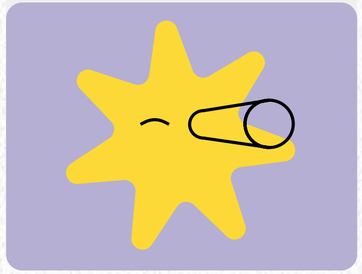
Principaux challenges

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.

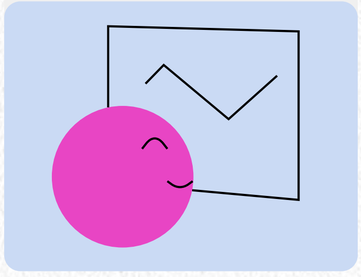
Cadrage stratégique

Cartographier l'écosystème & identifier nos leviers stratégiques



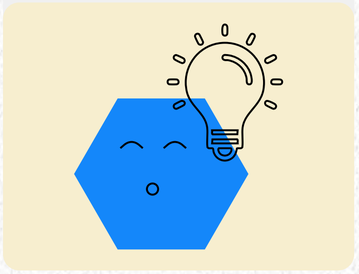
Analyse des besoins

Comprendre le parcours utilisateur & identifier nos opportunités



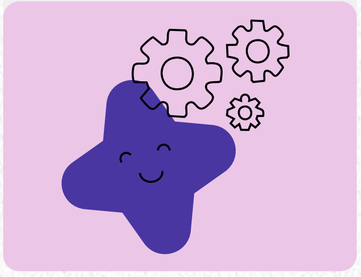
Idéation

Proposer une expérience utilisateur innovante & harmonieuse



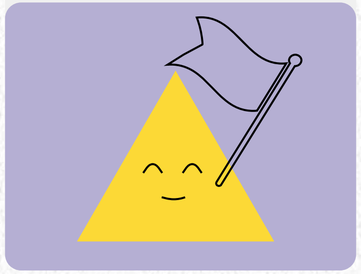
Prototypage & tests

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



Déploiement

Accroître le rayonnement & accompagner la croissance



Définition

Cadrage & objectifs

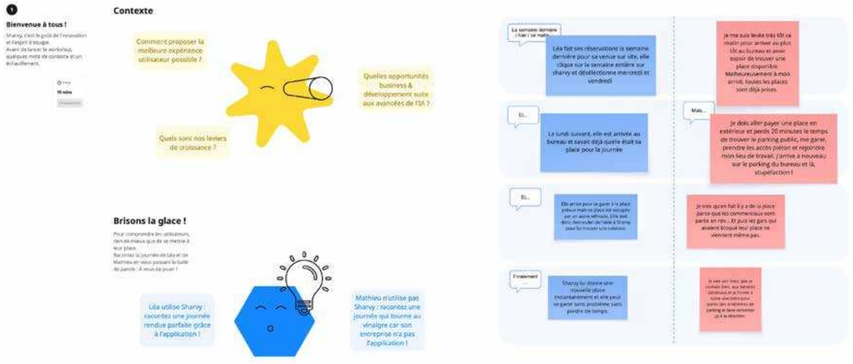
J'ai d'abord conçu puis animé un atelier d'alignement. Les membres de l'équipe ont clarifié la proposition de valeur de Sharvy, défini leurs utilisateurs types (projetés), partagé leurs enjeux et fixé les ambitions de la mission.

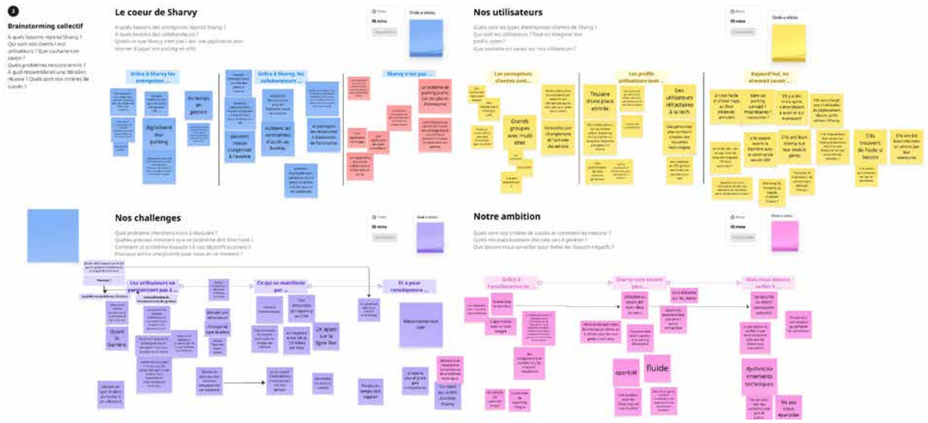
J'ai ensuite traduit les éléments collectés en un diagramme des valeurs d'usage, une customer journey map préliminaire et une carte des connaissances regroupant les données à disposition et les données manquantes. L'ensemble de ces éléments m'a permis de synthétiser les défis identifiés et de définir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

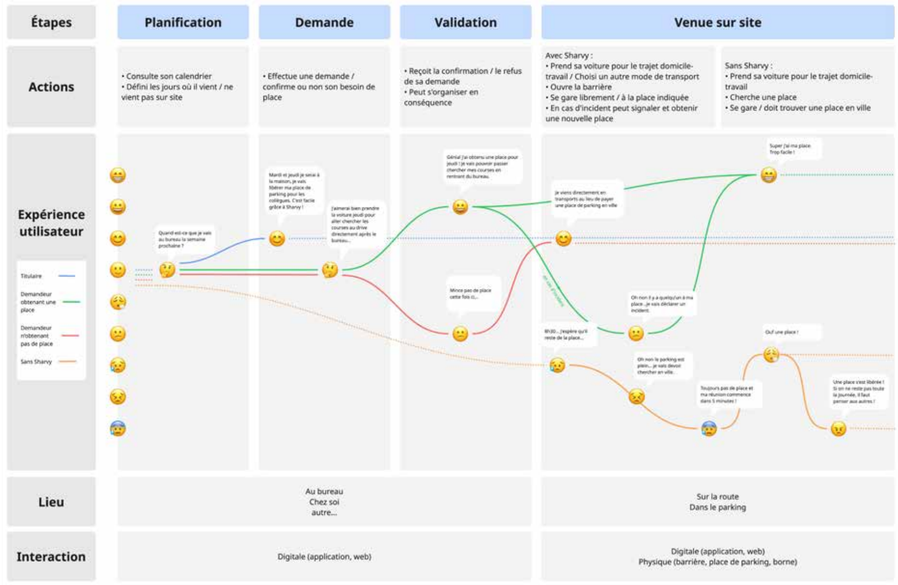
Atelier d'alignement | Diagramme des valeurs d'usage | Brief stratégique | Question de recherche | Carte des connaissances

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.







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.

Immer

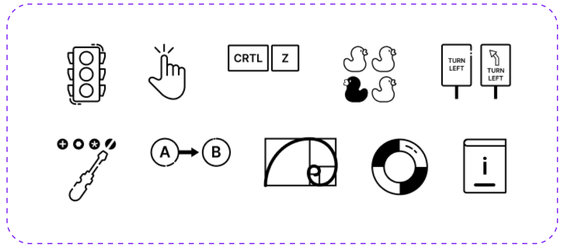
Regard expert sur les besoins & usages

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.

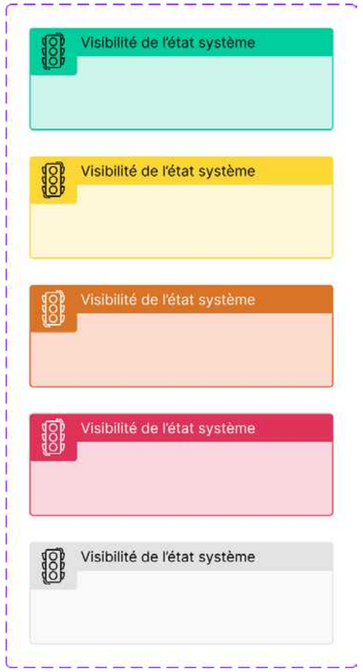
Audit UX multi-parcours | Parcours utilisateur | Rapport d'audit

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.

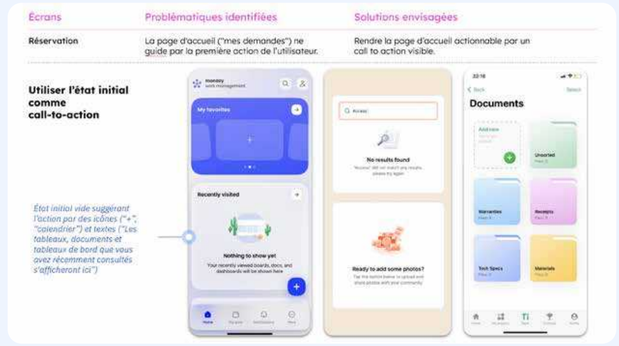


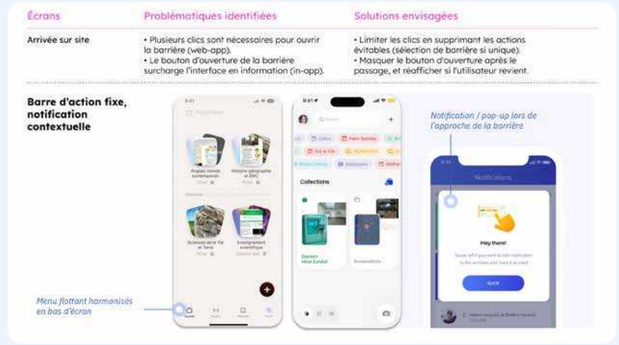




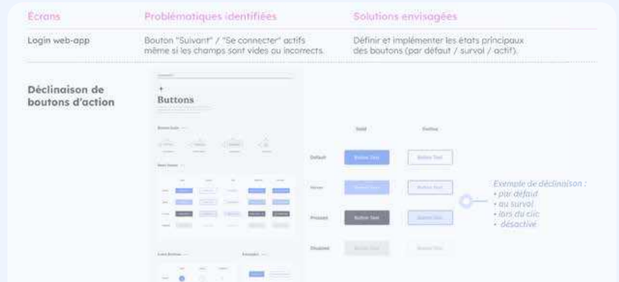
Recommandations & bonnes pratiques

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.









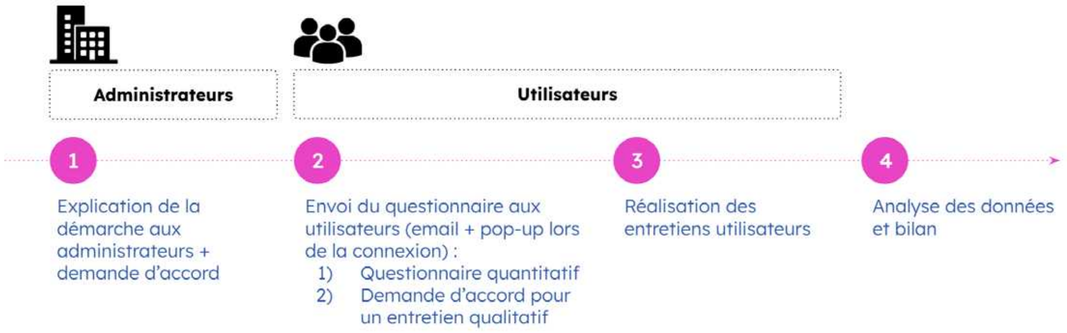
Immersion 2/2

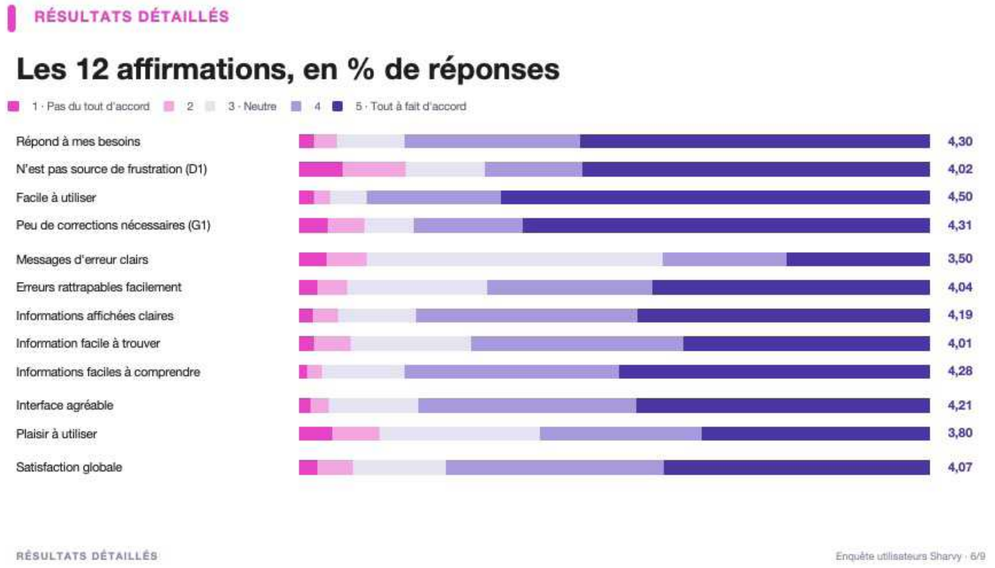
Regard utilisateur sur les besoins & usages

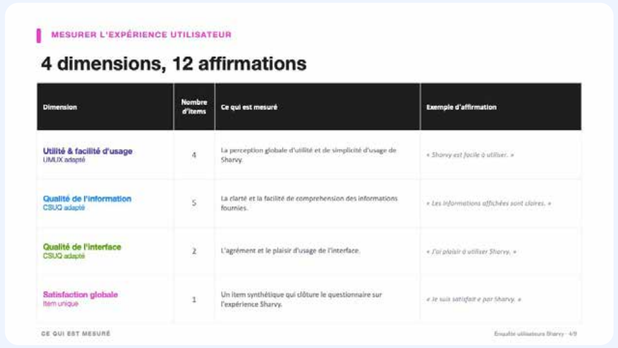
L'enquête utilisateur complète l'audit de manière quantitative (le quoi) puis qualitative (le pourquoi).
Le volet quantitatif mesure la qualité de l'expérience utilisateur.
Résultat : 37 sites clients, 690 réponses valides et un score composite de 77,6/100.
Les principaux points à améliorer sont la clarté 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).













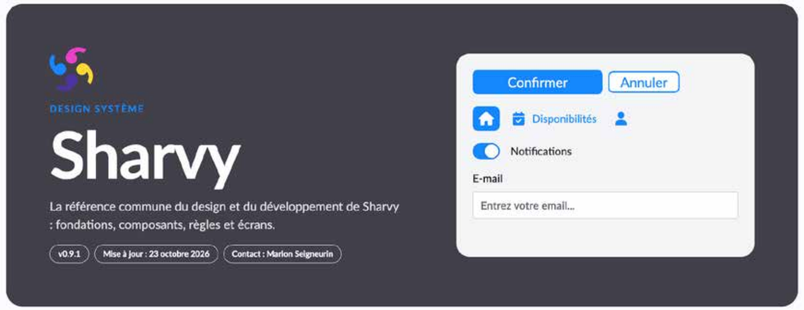
Idéation & Prototypage

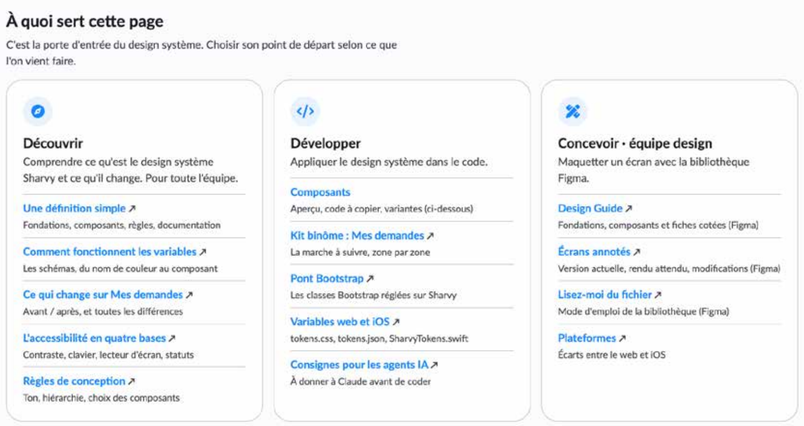
Générer des idées & tester

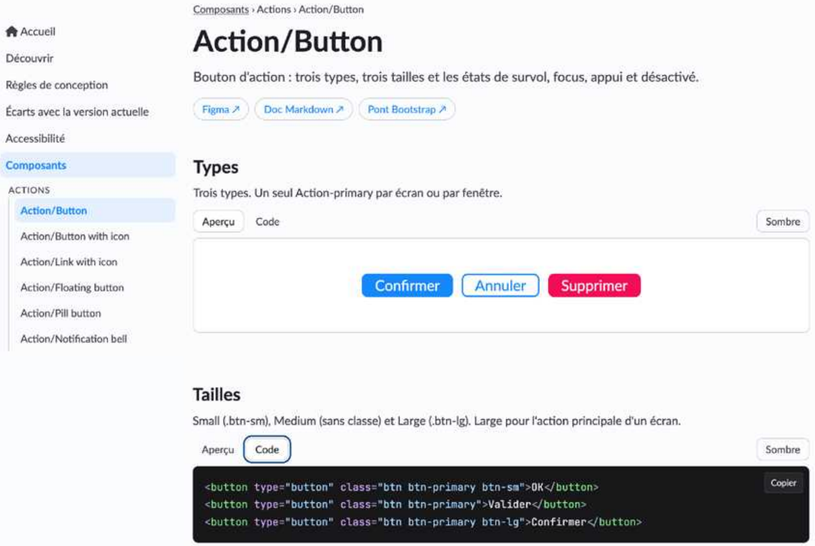
Design system

Conçu en collaboration avec l'équipe de développement, le DS de Sharvy est la synthèse de l'existant optimisé pour les normes RGAA.
Les composants et variables sont définis sur Figma, puis traduits et publié sur un repository GitHub à l'aide de Claude Code.
La documentation qui inclue les principes de conception et d'utilisation pour les différents type d'usage (design / développement) est directement accessible en ligne.

Formulation d'hypothèses | Maquettes digitales | Design système - tokens & variables | Solutions formalisées





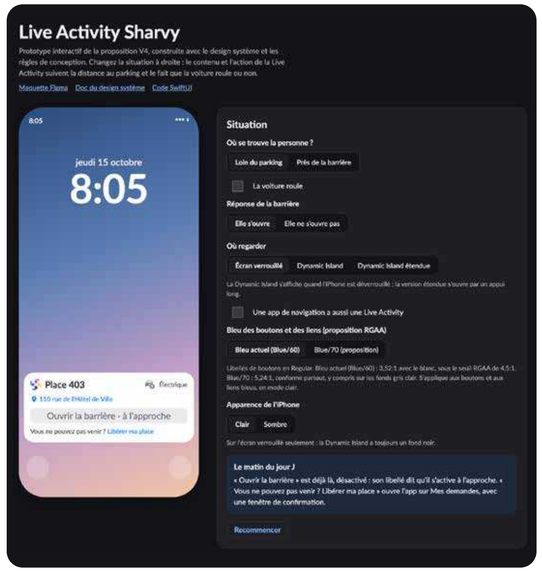


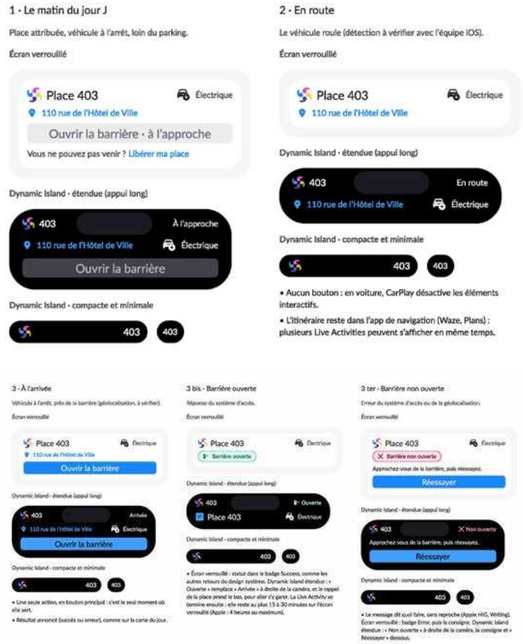
Design système

Page d'accueil web du DS Sharvy : on y retourve les principes de conception, la documentation d'utilisation et les composants interactifs.

Prototypes interactifs

Par la précisions qu'ils permettent, les prototypes interactifs(Figma > Claude Code) sont le pont idéal entre design & développement.
Ci-contre, la LiveActivity Sharvy en cours de développement.





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 méconnaisse 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

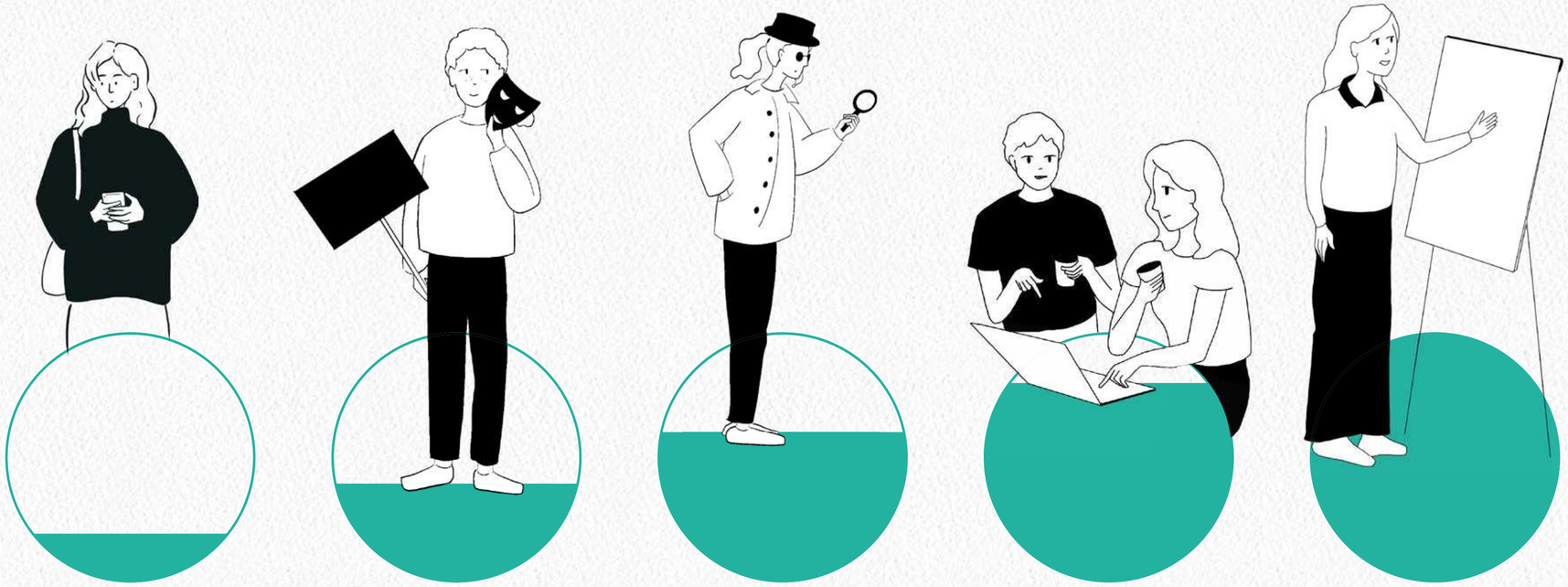
Méthode

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 écoystème 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

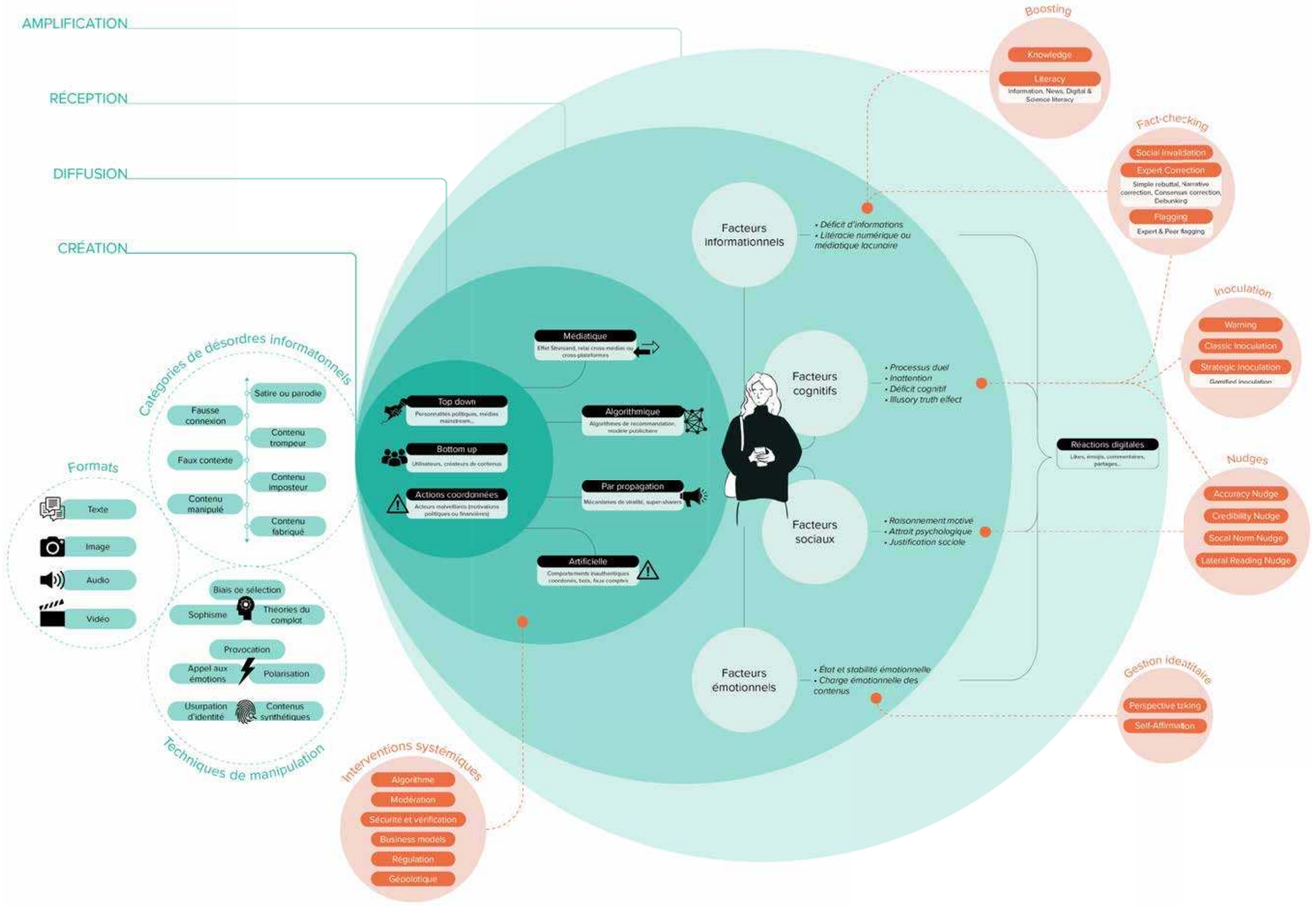
Définition

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 ?

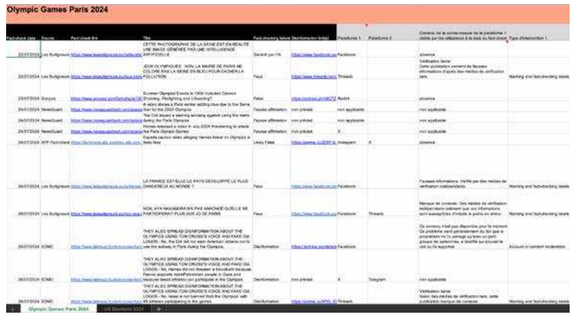
Revue de littérature

Observatoire & bases de données

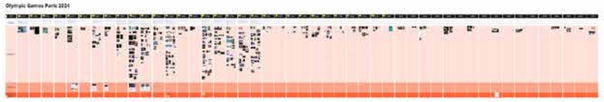
Analyse par zonage

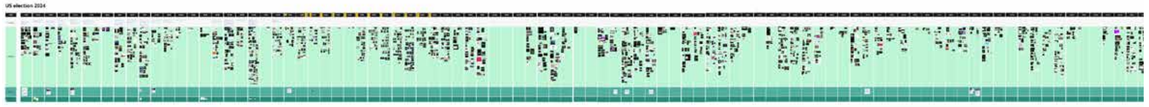
Base de données codées

Question de recherche







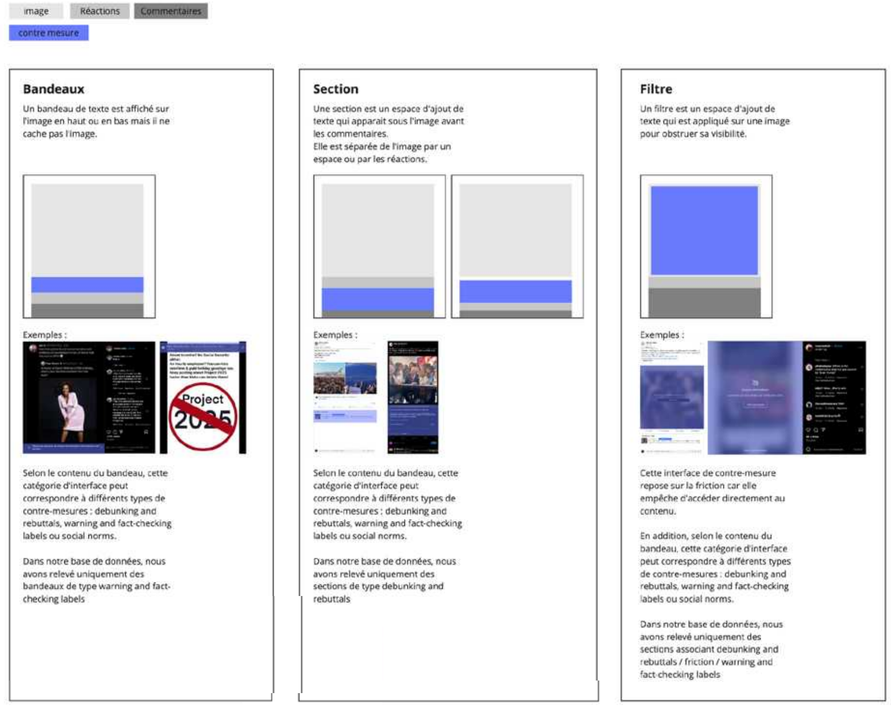


Bases de données

La base de données révèle des asymétries partisanes durant la campagne américaine : les Républicains inventent davantage de faits, tandis que les Démocrates privilégient l'omission à leur avantage.

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.

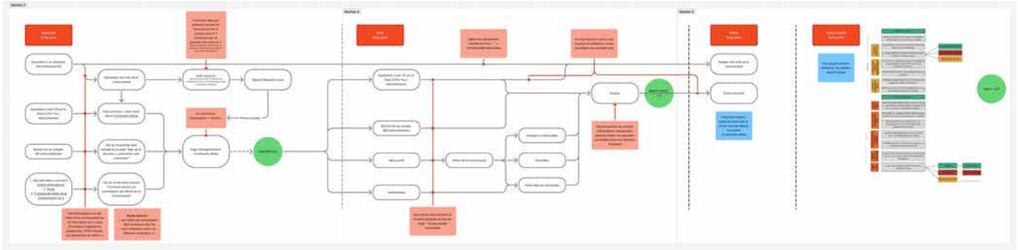


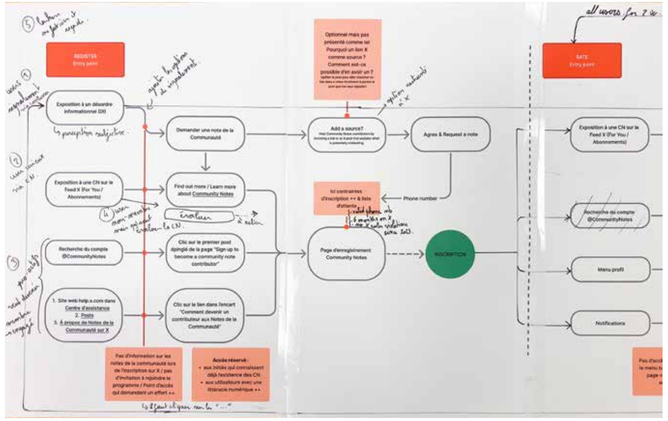
Immersion 2/2

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 ?

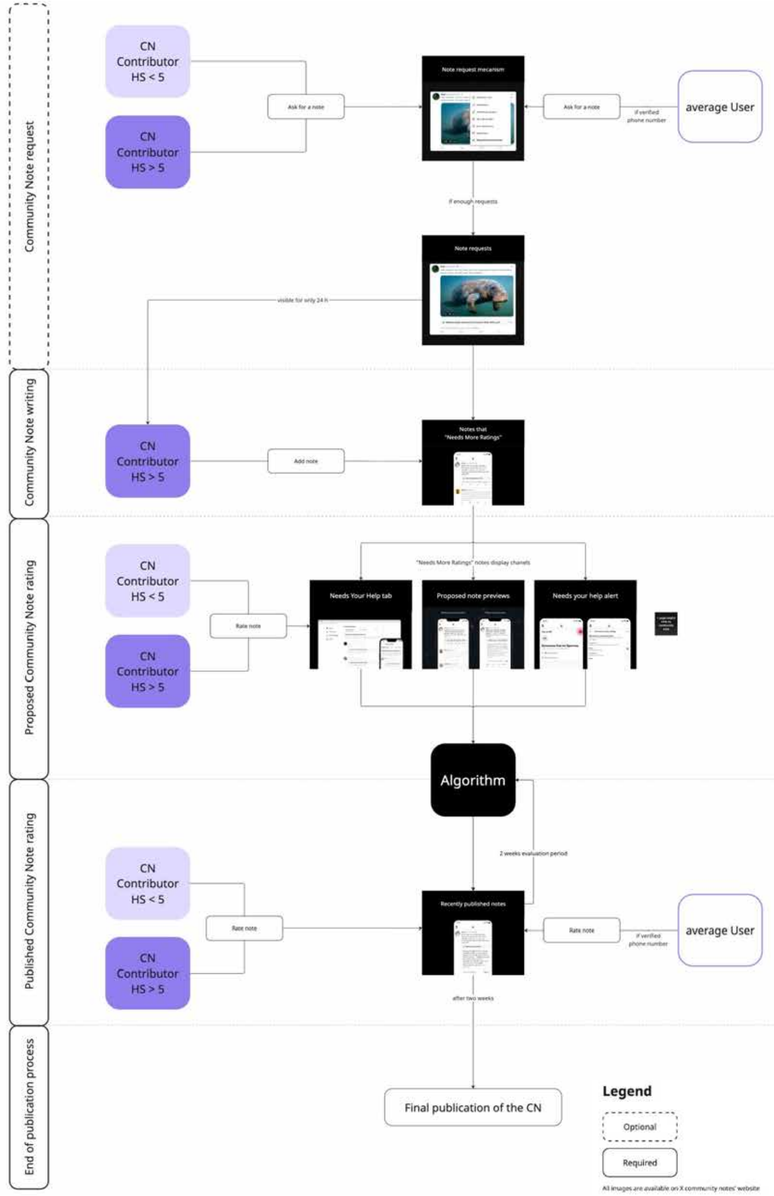
Revue de littérature | Formulation d'hypothèses | Parcours utilisateurs | Question de recherche





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.



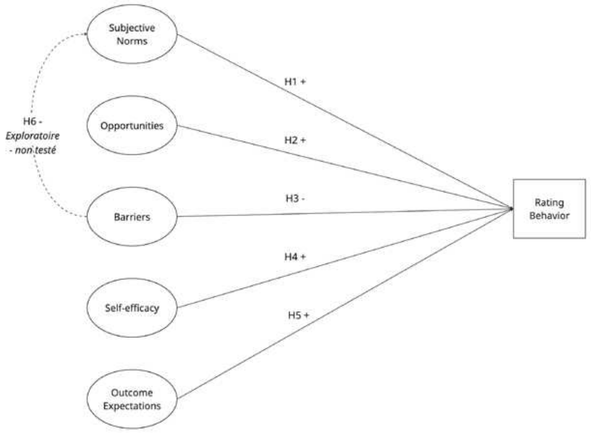
Modélisation comportementale

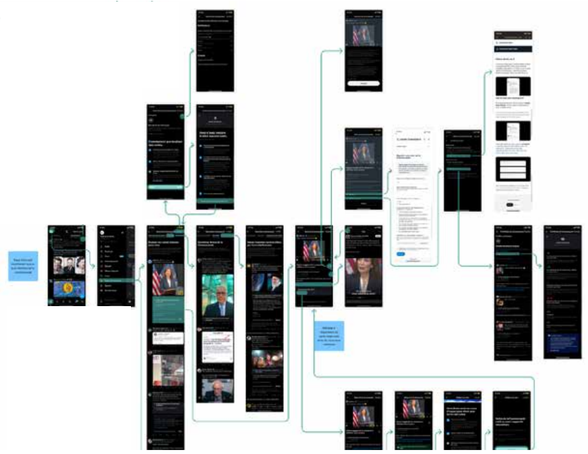
Mesurer pour comprendre

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



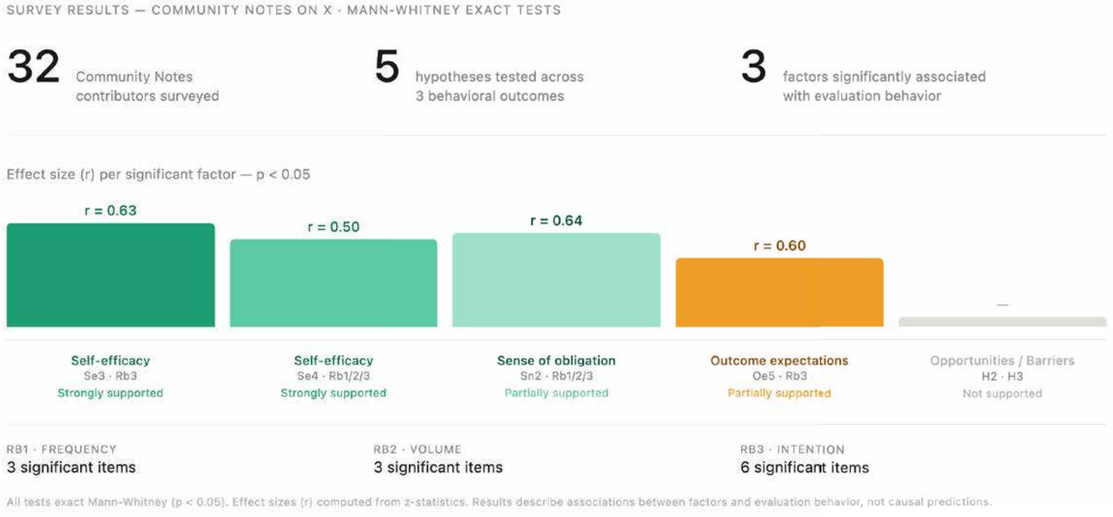


Modèle & Walkthrough

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.

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.



Co-design & Recommandations

Des résultats à la conception

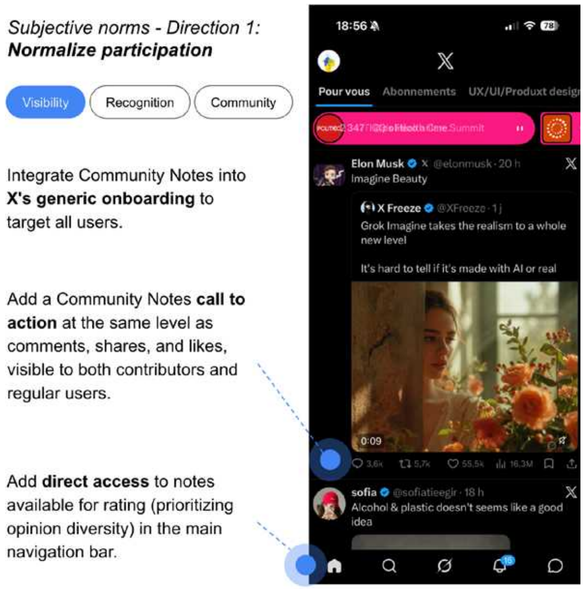
J'ai formulé des recommandations de conception pour chaque facteur identifié. Par exemple, pour renforcer le sentiment d'obligation et normaliser la participation, augmenter la visibilité du système, les fonctionnalités de reconnaissance sociale et le sentiment de communauté.

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

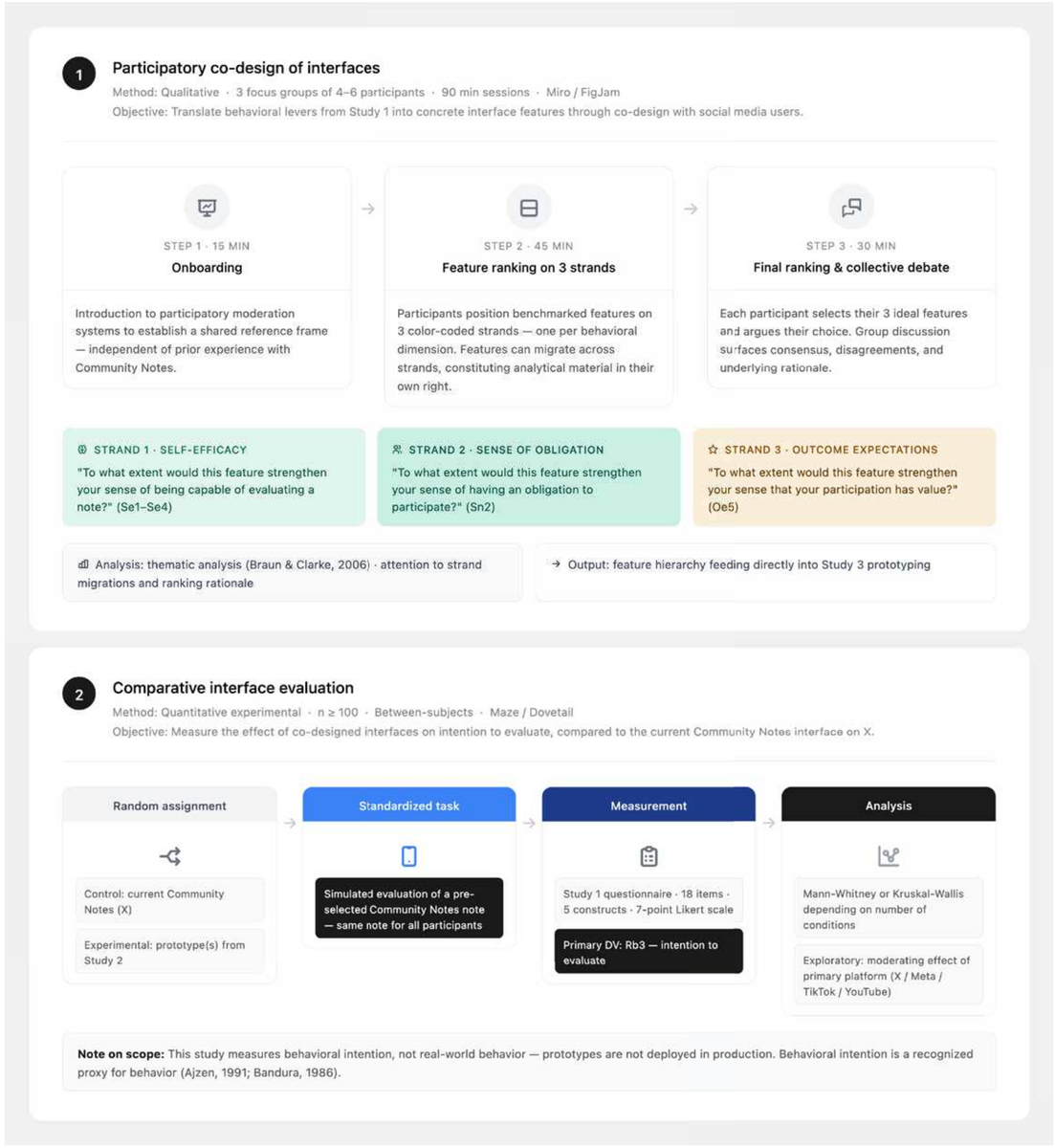
Publications scientifiques & tribunes



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.

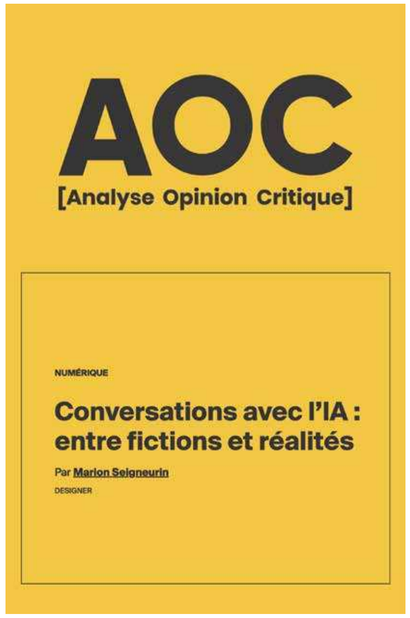
Scientific communication | Academic publishing | Community management



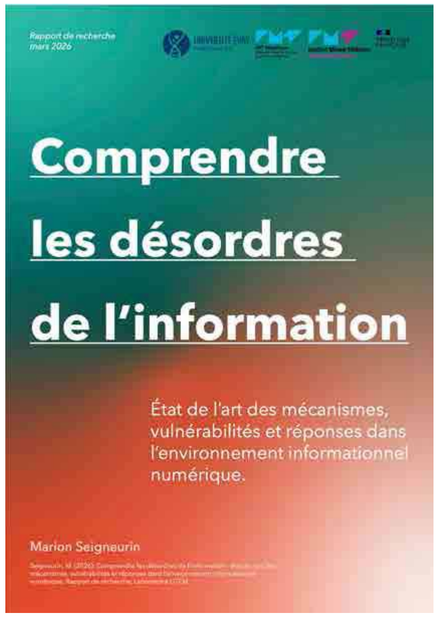
Seigneurin, M., Balagué, C., & Lyubareva, I. (2025). Navigating misinformation and disinformation: How definition ambiguity limits the DSA's implementation. European Journal of Communication, 40(6), 619-646. (Original work published 2025)



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

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













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.

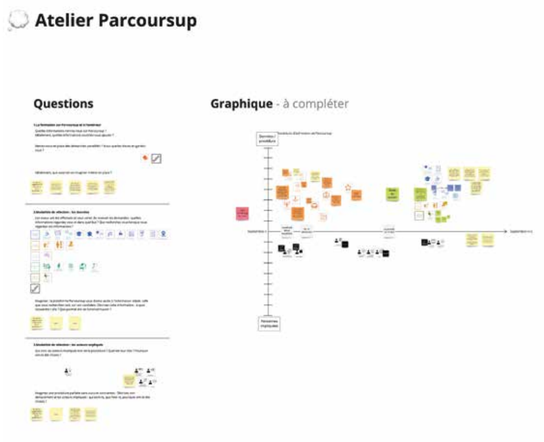
Revue de littérature

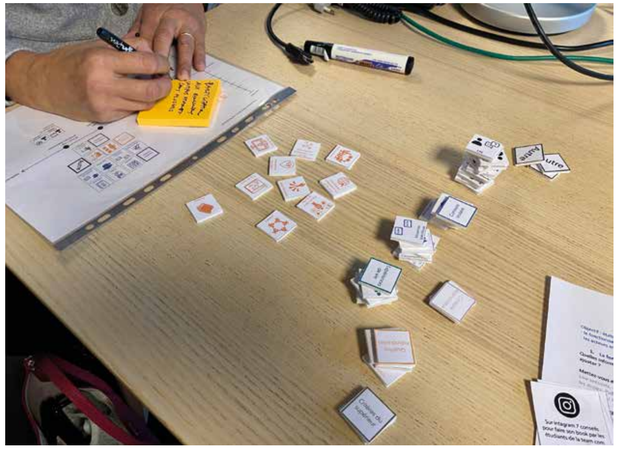
Entretiens exploratoires

Cartographie d'écosystème

Méthodes génératives

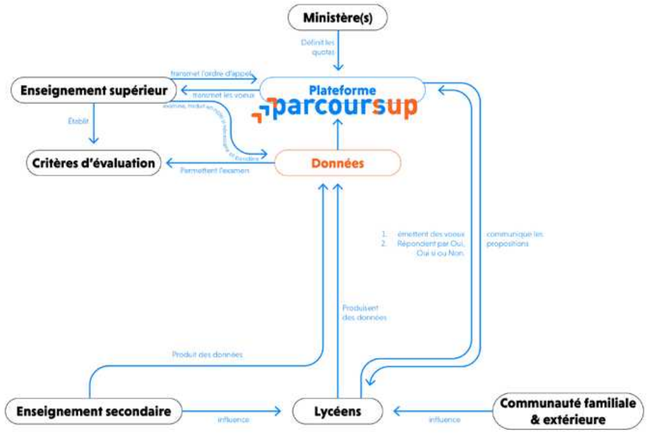
Jai demandé aux acteurs du recrutement de compléter une frise pour documenter la manière dont leur établissement sélectionnait les étudiants et prenait en compte les inégalités sociales. Ce format a ouvert la conversation en dissipant les tensions.

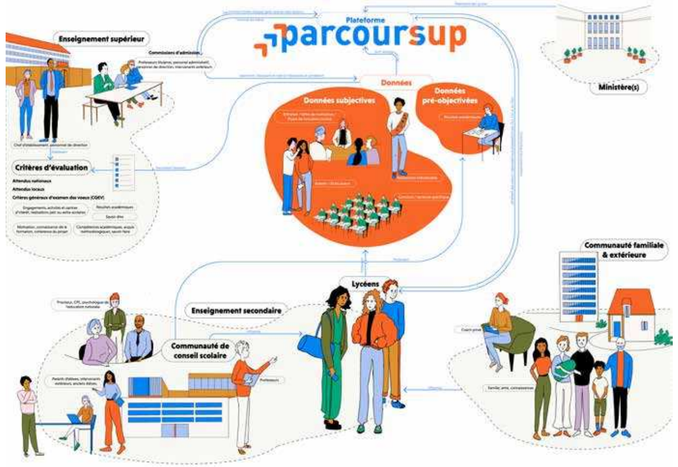




Cartographie de l'écosystème

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.







Définition 2/2

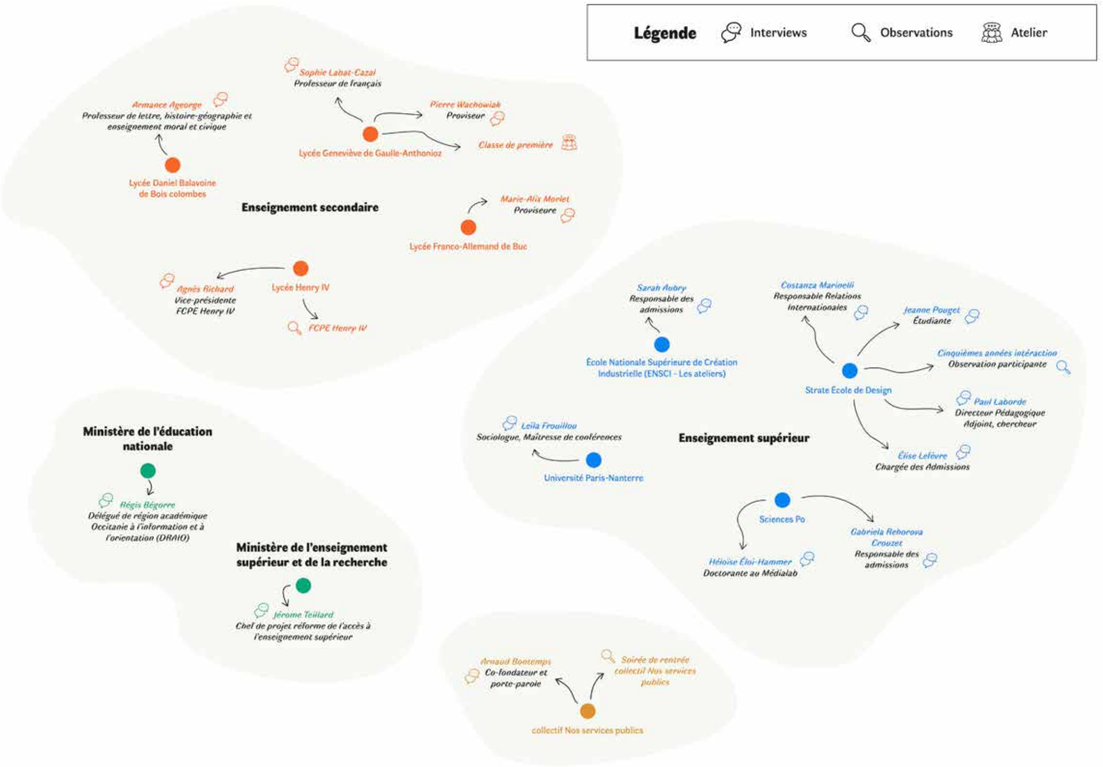
Définir la problématique

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

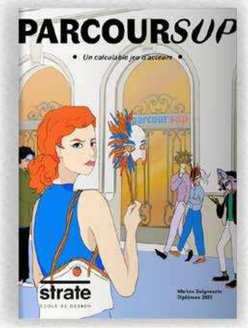
Cartographie des acteurs

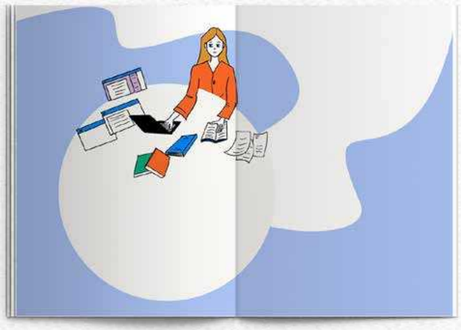
J'ai couvert chaque niveau : des établissements d'enseignement secondaire et supérieur aux ministères, en passant par la société civile. L'objectif était de saisir la complexité du problème sous tous ses angles avant d'amorcer la conception.



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.









Immersion

Explorer les besoins & usages

Pour rencontrer les lycéens, j'ai animé des ateliers en classe et tenu un stand dédié lors des portes ouvertes. J'ai cartographié leurs parcours d'orientation et les obstacles ou solutions associées. Le benchmark concurrentiel des aides à l'orientation a mis en évidence que seules deux solutions sont communes à l'ensemble des lycéens. Les autres requièrent une démarche proactive.

D'où ma contrainte principale : aller vers les lycéens et construire sur l'invariable. un professeur, un bref moment dédié à l'orientation et un entourage.

Test en conditions réelles

Installations & workshops in situ

Benchmark concurrentiel

Benchmark structuré



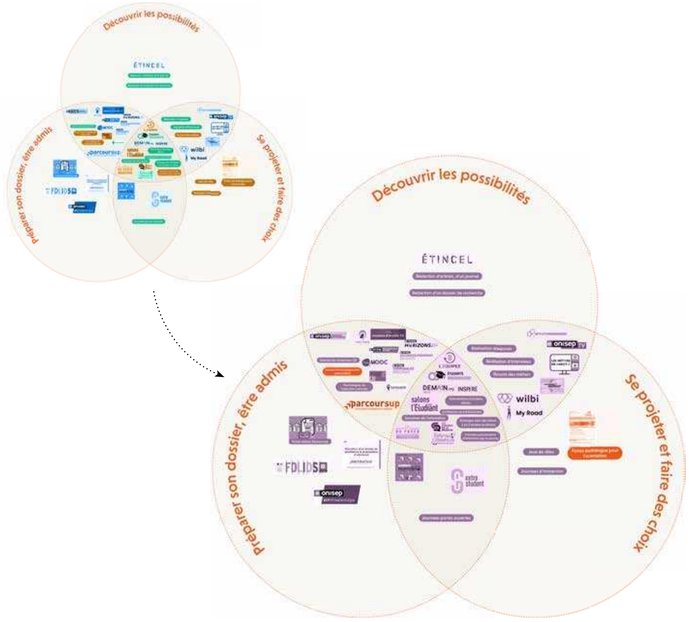






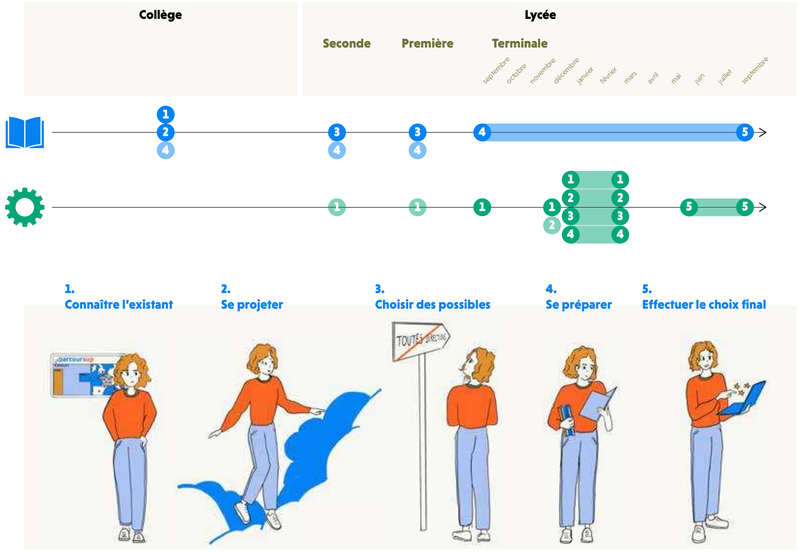
Benchmarks

J'ai suivi les étapes du parcours d'orientation : exploration, choix et préparation.
J'ai découvert que peu de solutions sont un passage obligé lors de l'orientation et que toutes sont évaluatives ou génèrent une forte pression.



Parcours utilisateur

Les lycéens socialement favorisés, contraitement aux autres, commencent leur parcours tôt et s'appuient sur un réseau de soutien dense (bleu). Le problème n'est pas le manque de solutions, mais un système qui ne profite qu'à ceux qui savent déjà s'en servir.



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

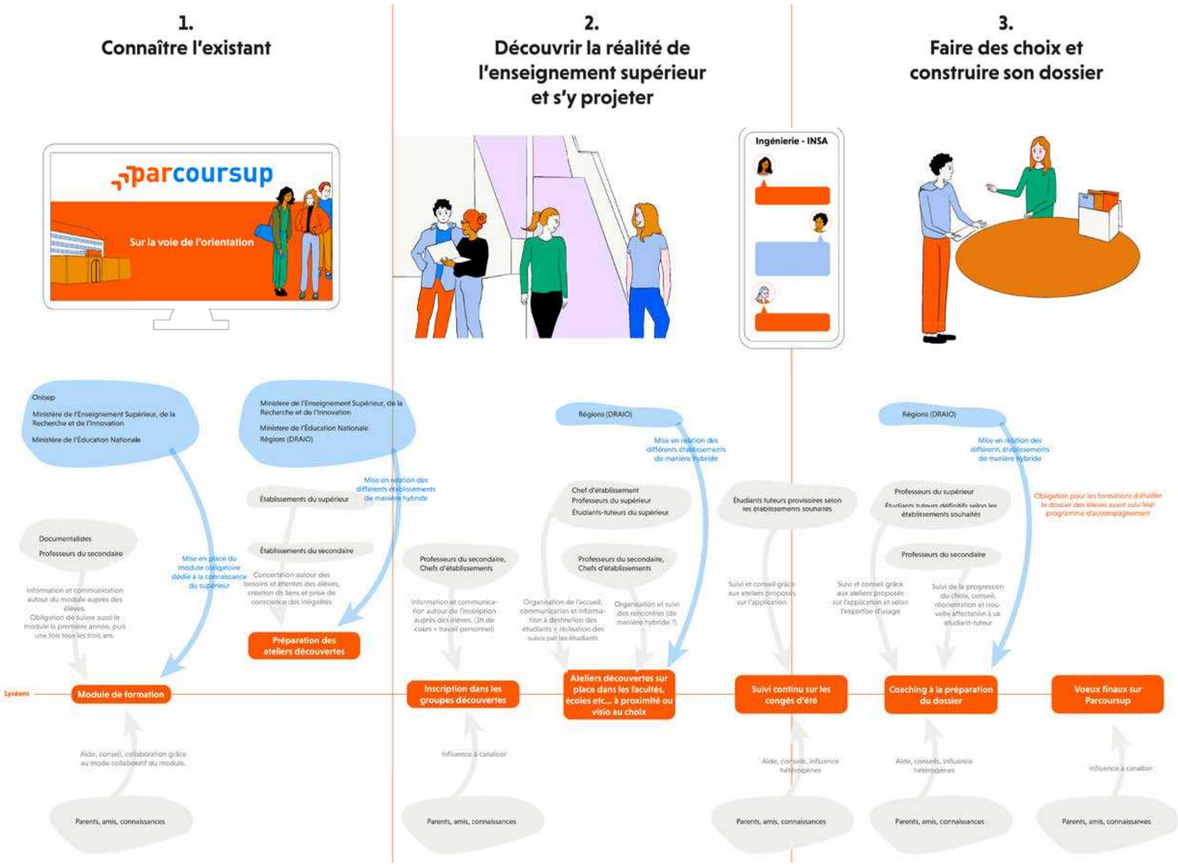
Atelier de co-conception

Design fiction

Scénario d'usage prospectif

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.



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.


Le Monde

Sur la voie de l'orientation

À la rentrée les lycéens verront l'orientation prendre une nouvelle place dans leur quotidien. En classe de seconde tout d'abord où la complétion d'un module de formation en ligne dédié à la connaissance de l'orientation sera rendu obligatoire. L'objectif ? Permettre aux jeunes lycéens de prendre la mesure des possibilités qui s'offrent à eux et du chemin à parcourir.
Les lycéens en classe de première auront quant à eux l'opportunité de rejoindre des groupes de découverte dans les voies d'orientation ayant leur préférence. L'occasion de se rendre sur place, d'échanger avec les étudiants-tuteurs et de se préparer aux attentes de la formation. Le lien avec les étudiants-tuteurs pourra être conservé au cours de l'été à cette fin.
Enfin, l'année de la terminale sera celle du choix de trois établissements spécifiques (maximum) dispensant un accompagnement personnalisé permettant aux lycéens une préparation sereine, en présentiel ou à distance.

Voie d'orientation :
Groupe regroupant les formations proches (ingénierie, médecine, sciences-sociales, ...)

Étudiants tuteurs :
Étudiants du supérieur engagés dans le dispositif et accompagnant des groupes de lycéens (en première et terminale) dans la confection des pièces de leur dossier.


Le Monde

Vers des procédures d'admission positives

Le Monde

Un dossier élève expressif



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

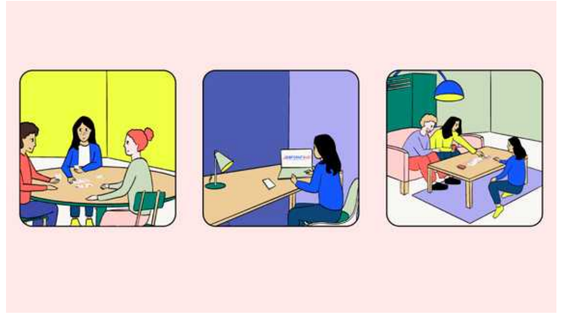
Présentation aux parties prenantes

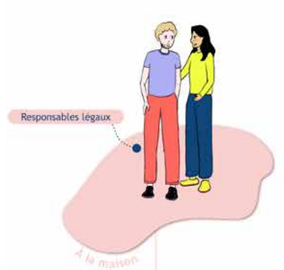
Kit de déploiement

Accompagnement au changement









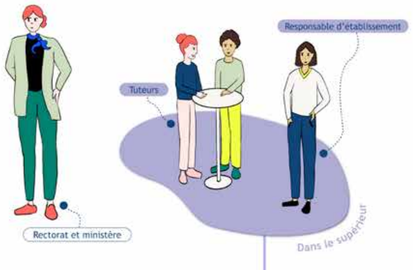


Le kit dialogue





Les ateliers d'accompagnement personnalisé

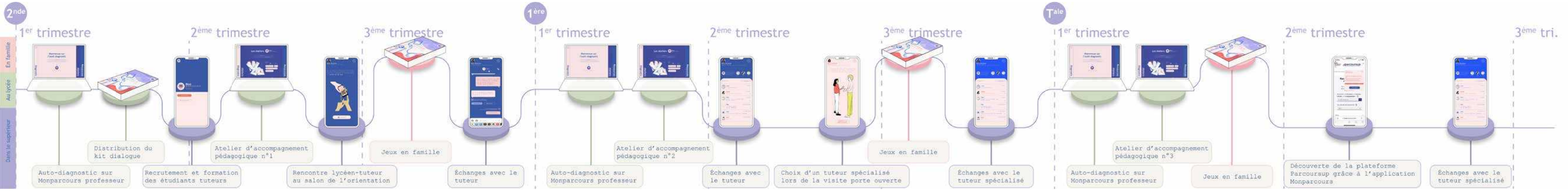




Le tutorat & l'application Monparcours

Design final

Le scénario animé (gauche) met en scène Mon Parcours.
La chronologie ci-dessous montre les points de contact du système d'accompagnement.



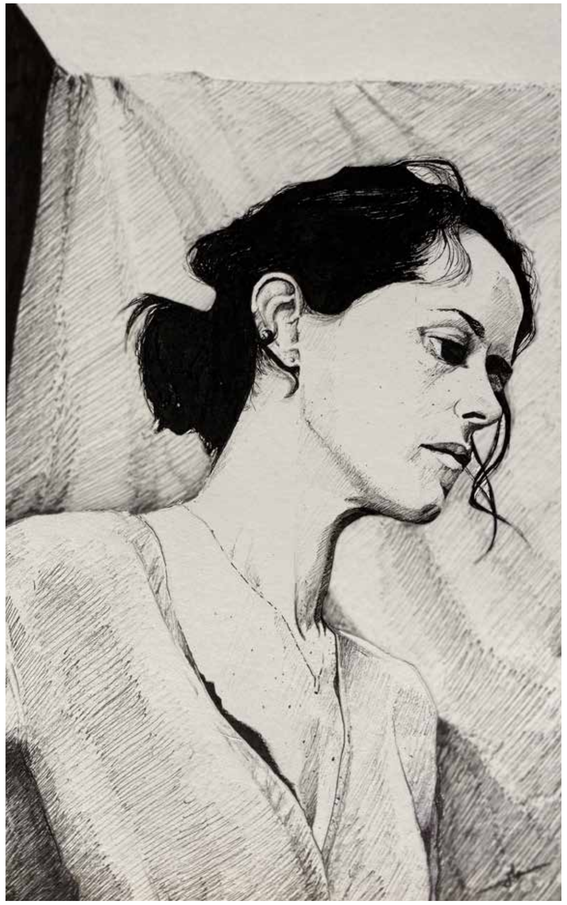
Pour moi, expliquer et dessiner sont deux façons de rendre visible l'invisible. Mon approche du design s'inscrit dans cette proximité : j'observe, puis je traduis ce que je vois afin que d'autres puissent le saisir.

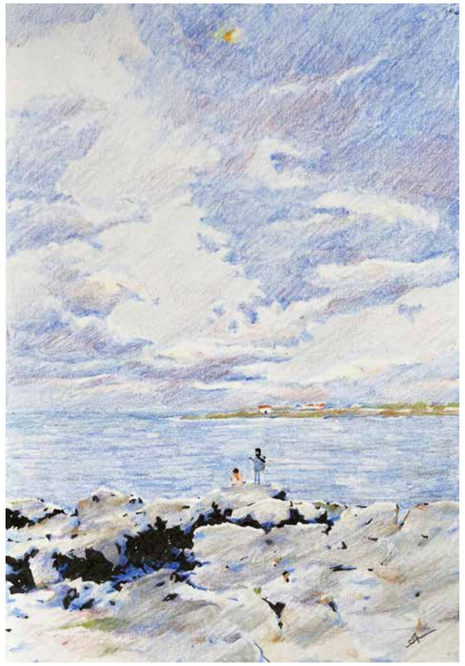
Dessiner

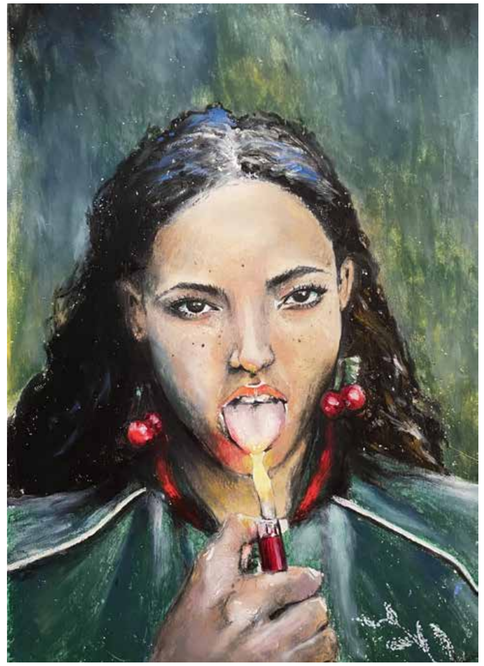


Enseigner









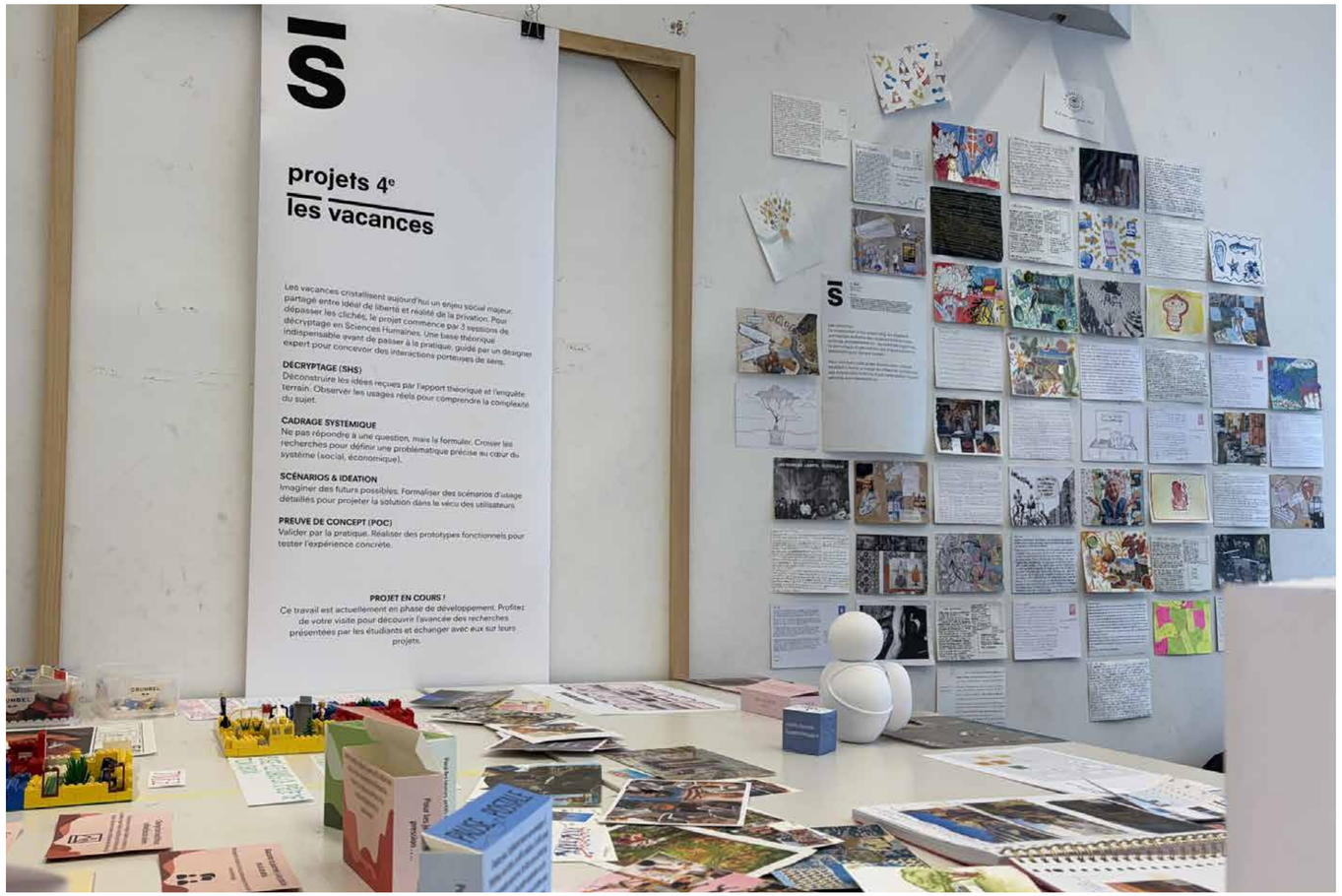






Dessin

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.



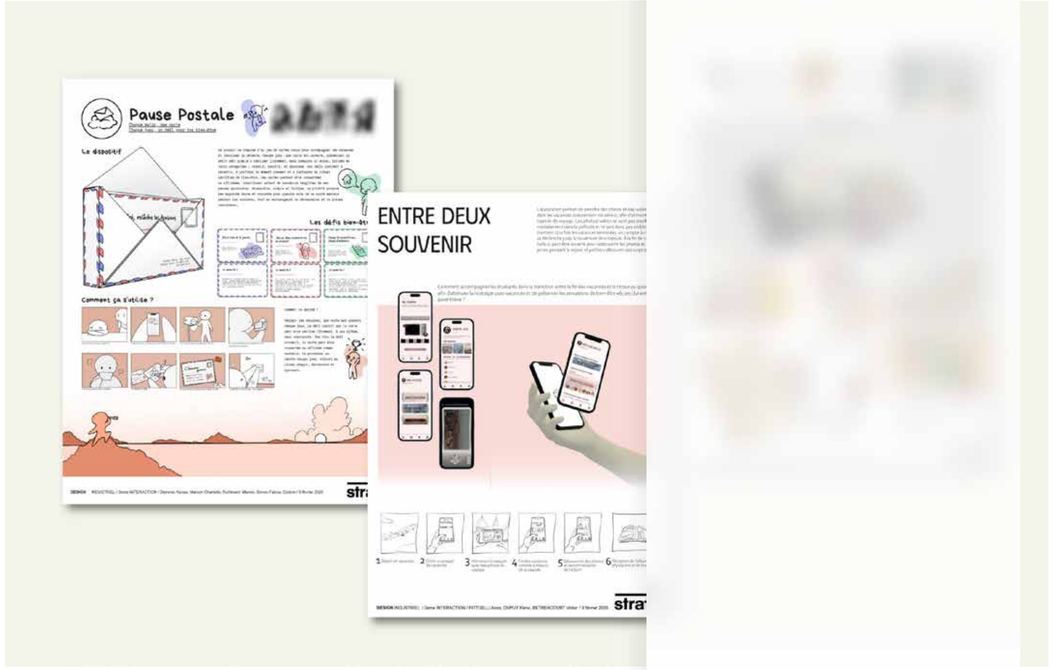


Enseigner

Depuis 2024, j'enseigne l'UX design aux étudiants de 3ème 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