



THOMAS CESCOUSSE

thomascescousse.com
tomcescousse@gmail.com

Designer • UX • UI • Expérientiel • Stratégiste • Motion

Mes expériences et mes formations me permettent de développer une méthodologie et une réflexion centrée sur l'utilisateur ainsi que des stratégies d'innovation et de management de projet.

COMPÉTENCES

Design & Méthodologie

Site maps & UX/UI design
Identité graphique
Empathie map & Personas
Sprint design & Tests utilisateurs
Customer journey Map
Prototyping

Management & Stratégie

Management
Pestel & Fist
Présentation du projet & pitch
Ocean bleu & SWOT
Business plan & stratégie canvas
Calendrier, Deadlines & Organisation

Logiciels maîtrisés

Photoshop, Illustrator,
After effect, Premier pro,
Sketch, Figma, Principle,
Sketchup, Spark AR studio

Langues & Langages

Français : Langue maternelle
Anglais : Courant
HTML : Intermédiaire
CSS : Intermédiaire

RÉCOMPENSES

People's choice 2020 Music and Sound

Octobre 2020 • CreativePool

Gold in Promotional materials for Social Change 2020

Mai 2020 • Indigo Awards 2020

Silver in Apps for Social Change 2020

Mai 2020 • Indigo Awards 2020

CENTRES D'INTÉRÊTS

Demandez-moi pourquoi je pense que...

Un GIF vaut mille mots ?

La princesse Diana était une
anarchiste ?

Le Monopoly est le pire jeu de
société de l'histoire ?

L'Eurovision est sous-estimé par les
français ?

EXPÉRIENCES

2019 • 2020 Junior Designer 2D et UX

1 an et 6 mois
Vitamin London
Londres

Agence de design digital, spécialisée dans l'image de marque.
En charge d'analyser les valeurs de l'entreprise et de la retranscrire dans les nouveaux supports de communication tel que le logo, la charte graphique, le site web et les réseaux sociaux. Également impliqué dans le UX design, depuis l'étude des besoins clients jusqu'à la réalisation d'une solution y répondant.

2020 User Innovation & Entrepreneurship

3 mois
Massachusetts Institute
of Technology (MIT)

Formation en ligne de 10 semaines, enseignée par Eric von Hippel, chercheur fondateur de l'innovation utilisateur, et Erdin Beshimov, fondateur de MIT Bootcamps. Formation théorique et pratique sur le processus de conception d'innovation utilisateur et ses possibilités entrepreneuriales. Expérience intéressante afin de renforcer mes compétences en design et en management.

2017 Assistant Chef de projet et Designer 2D

6 mois
Graphic eMotion
Montréal

Agence d'événementiel interactif et immersif, spécialisée dans le mapping 3D. Commençant comme designer 2D, puis progressivement devenu l'assistant du Directeur de production. Responsable d'analyser et de produire des présentations pour répondre à des appels d'offre. L'ensemble des projets était au service de la transmission de l'histoire et de la culture.

2016 Designer UX / UI

3 mois
Youconsult
Nantes

Agence dans la communication pour les sportifs professionnels. En charge de la création, du développement et de l'implémentation d'un outil de suivi des réseaux sociaux pour 15 sportifs internationaux. Également responsable de l'étude sur le taux d'engagement et les mécanismes de développement de l'image.

FORMATIONS

2017 • 2019 Master 2 Tangible UX design

L'École de Design
Nantes Atlantique
Nantes

Master spécialisé dans l'étude des interactions tangibles et anticipation de leur développement. Recherches et questionnements sur les objets connectés et leur légitimité.

2018 • 2019 Master 2 Management et Administration des Entreprises

Instituts d'Administration
des Entreprises (IAE)
Nantes

Major de promotion: mention Très Bien. Acquisition des compétences de chef de projet, et des connaissances dans la comptabilité, stratégie, marketing, ressources humaines.

2014 • 2017 Bachelor Interactivité

L'École de Design
Nantes Atlantique
Nantes

Spécialisation dans le design numérique, développement des compétences en UX / UI design, design de services, muséologie et mapping. Maîtrise des outils de conception graphique et de code.

2013 • 2014 Baccalauréat Scientifique

Établissement scolaire
Saint Joseph
Reims

Mathématique, chimie, physique, biologie, logiciels informatiques
Responsable d'une équipe de 15 personnes afin d'organiser et d'animer la vie du lycée.