

PORTFOLIO

Gwenaël HERVE 2021-2022





Gwenaël Hervé Designer

Polyvalent, rigoureux et fiable, créatif et réactif, pragmatique et curieux, passionné par les nouvelles technologies, mon profil de Designer m'offre la possibilité de travailler dans de nombreux domaines : (Défense, Automobile, Digital, Recherche & Développement, Innovation, Business...).

Ce Portfolio regroupe mes travaux les plus aboutis de mes années d'études et de mon expérience professionnelle.

**DESIGN
THINKING**

**DESIGN
UX/UI**

**DESIGN
ESPACE**

**DESIGN
INDUSTRIEL**

**DESIGN
GRAPHIQUE**

**DESIGN
PACKAGING**



InDesign Photoshop SolidWorks



Alias Cinema 4D UNITY 3D



Camtasia Sketchbook Keyshot



Illustrator Rhinoceros Adobe XD

LOGICIELS

PROFIL

PASSIONS

DIPLOMES

Curieux

Dynamique

Créatif / Innovant / Inventif

Passionné

Organisé / Méthodique

Empathique

Sociable / Collaboratif

Challenger

Ambitieux

Force de proposition

Illustration / Dessin

Automobiles

Impression 3D

Tir sportif / Tir à l'arc

Animation 2D / 3D

LEGO

Bricolage / Maquettage

Bandes dessinées

Jeux vidéos

AR / VR / MR

(2015-2021):
Master 2 MSc Innovation &
Design Thinking
Master 2 MSc Ingénierie d'affaires

(2015):
Bac S Sciences de l'ingénierie,
spécialité ISN, option Euro-Anglais

Autres:
Brevet d'initiation aéronautique
(BIA)

Brevet d'aptitude aux fonctions
d'animateur (BFA)



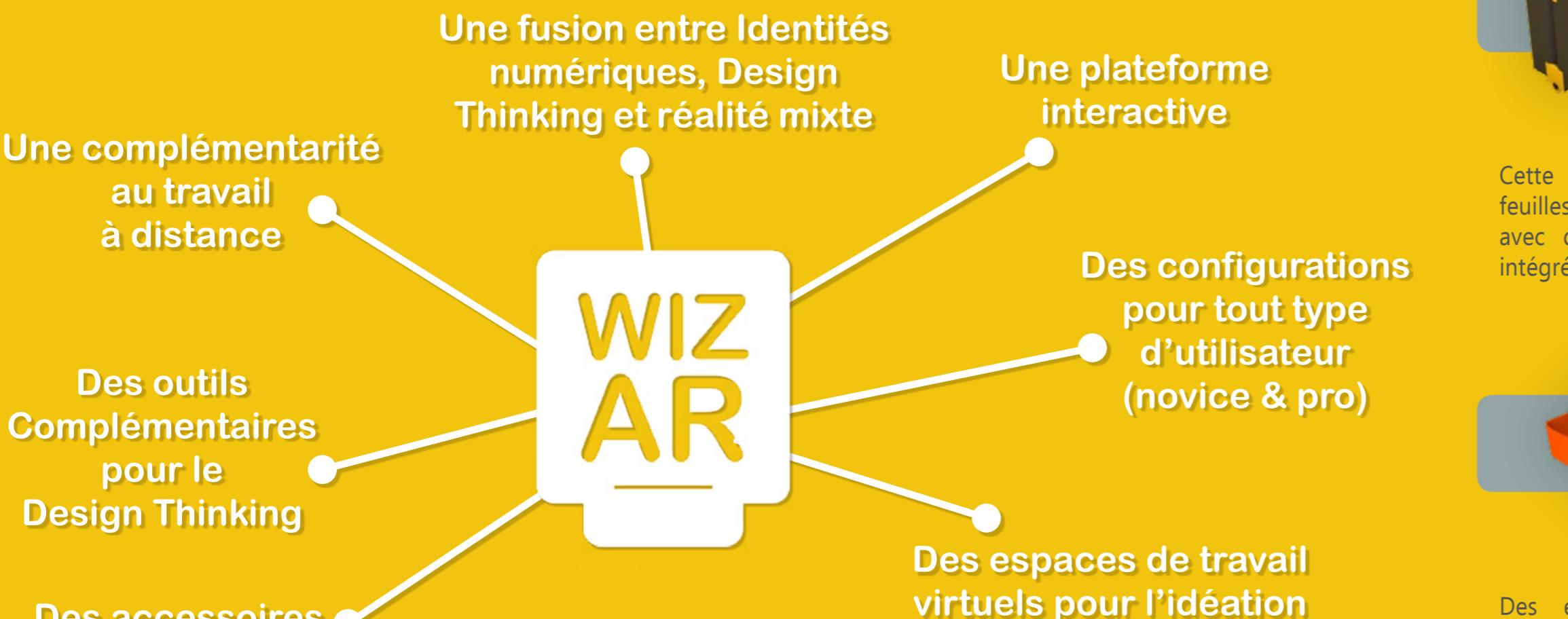
UX/UI DESIGN

Cette partie regroupe plusieurs projets orientés UX/UI Design. Ils s'appuient sur une approche empathique pour comprendre l'utilisateur et ainsi trouver plusieurs opportunités d'amélioration de son mode de vie.



• • •

QU'EST CE QUE WIZAR ?



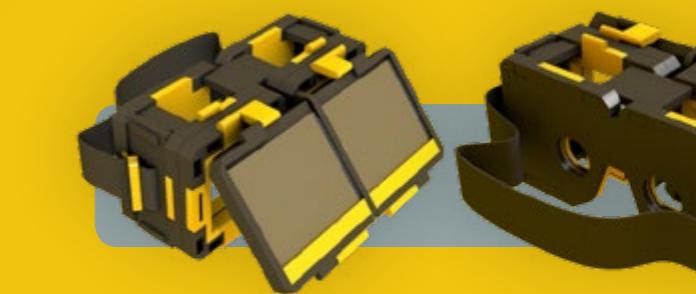
Cette boîte sert à contenir l'ensemble des éléments du projet, désassemblés et rangés pour un contenant compact et léger de 8x18x10cm (à gauche).



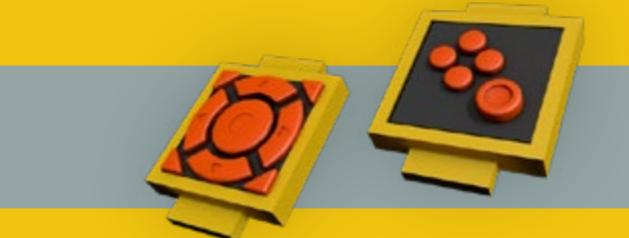
Cette version permet d'intégrer un bloc de feuilles de papier et un stylo dans la tranche, avec des propriétés de Réalité augmentée intégrées sur ses feuilles (à droite).



Les éléments intérieurs, une fois assemblés, forment un casque de Réalité virtuelle dans lequel on intègre un smartphone (à gauche).



Des éléments supplémentaires s'intègrent au casque pour une configuration en Réalité augmentée. Le tout peut aussi se désassembler et se ranger dans la boîte (à droite).



Ces manettes permettent de naviguer dans les menus de l'application et d'interagir avec les éléments virtuels. Elles sont reliées au smartphone et se synchronisent aux mouvements de l'utilisateur (à gauche).

WIZAR:
outils pour
workshops
en réalité mixte
En dernière année de Master 2, nous devons développer un projet orienté sur une thématique de notre choix. Mon projet porte donc sur l'optimisation des outils du Design Thinking pour l'utilisation des capacités offertes par les identités numériques.

Cette optimisation s'effectue à la base de la réalité mixte (AR, VR). Le projet dispose d'un large panel d'outils centré sur l'utilisation des identités numériques, rajoutés à ceux du Design Thinking, utilisables de manière classique, ou sous réalité mixte (AR&VR).

Ces outils sont démontables et se rangent dans une boîte pour une capacité de transport optimale.



WIZ AR APP



L'utilisateur peut interagir de différentes façons avec l'application. Chaque mode d'utilisation est indépendant mais apporte une expérience différente selon le mode de visualisation.



Pour valider certaines fonctionnalités techniques, une maquette à échelle réelle de la partie produit a été imprimée en 3D. le prototype a permis de valider des solutions techniques de rangement et emboîtement des éléments.

WizAR app: outils pour workshops en réalité mixte

Une application sur smartphone a été développée en parallèle, représentant la partie software du projet. Elle mêle les identités numériques, la réalité mixte et le Design Thinking. On peut l'utiliser avec l'écran tactile et avec tous les accessoires, pour expérimenter la réalité mixte.

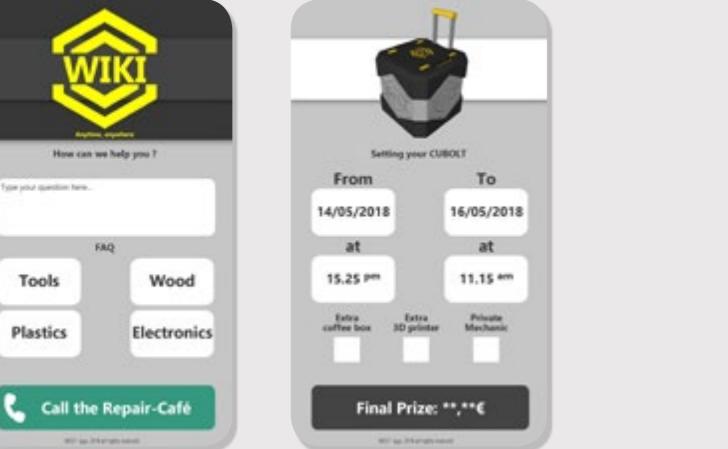
L'application permet de créer des scènes virtuelles en 3D où l'on peut pratiquer toutes sortes d'activités liées à la gestion de workshops.

Eco-Efficient design: BOLTservice (part 1)

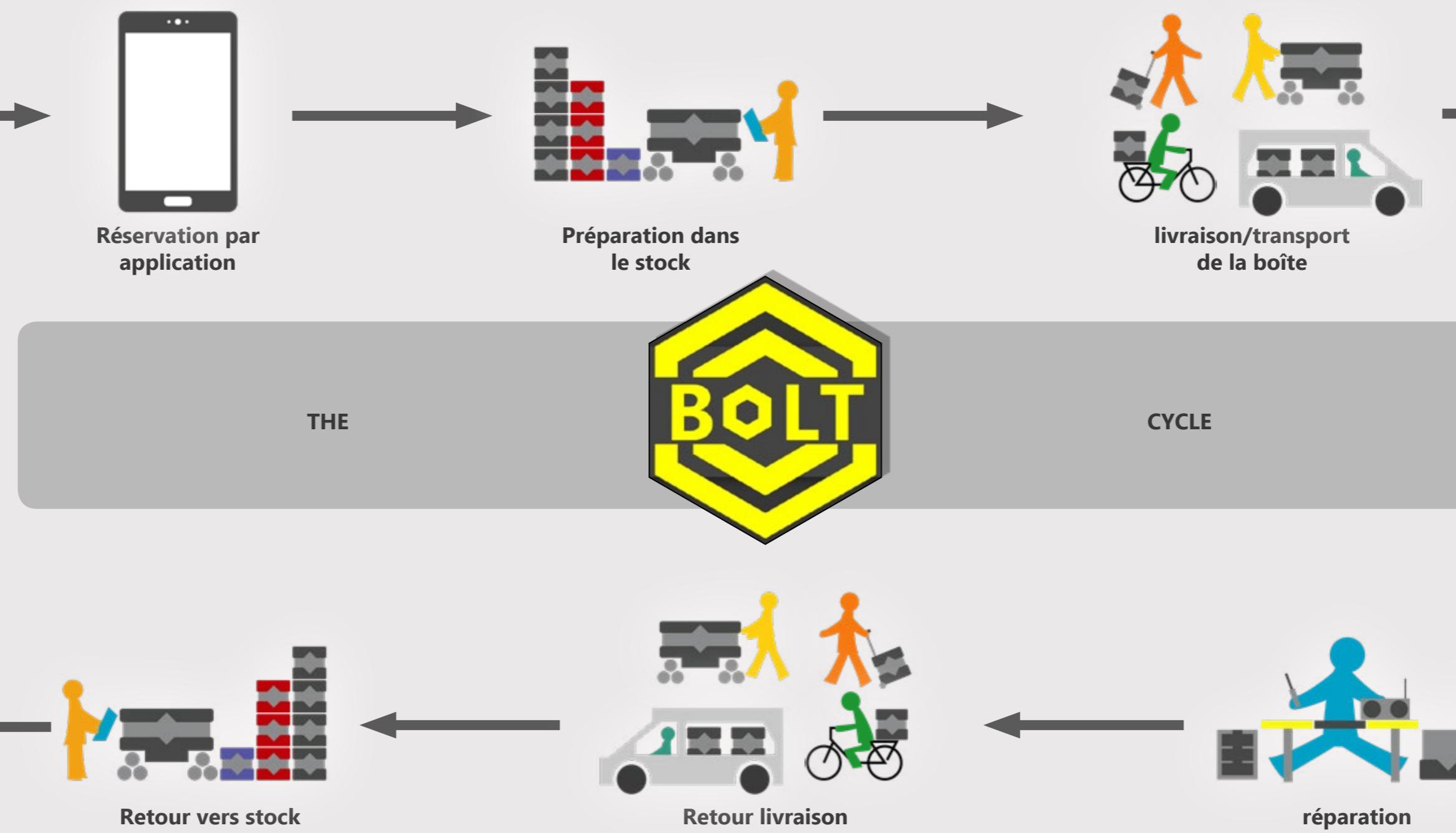
Lors de mon ERASMUS en Finlande, j'ai suivi un module d'Eco-Efficient Design, consistant à développer des produits, services ou systèmes permettant une meilleure économie de matériaux, du recyclage ou une meilleure organisation.

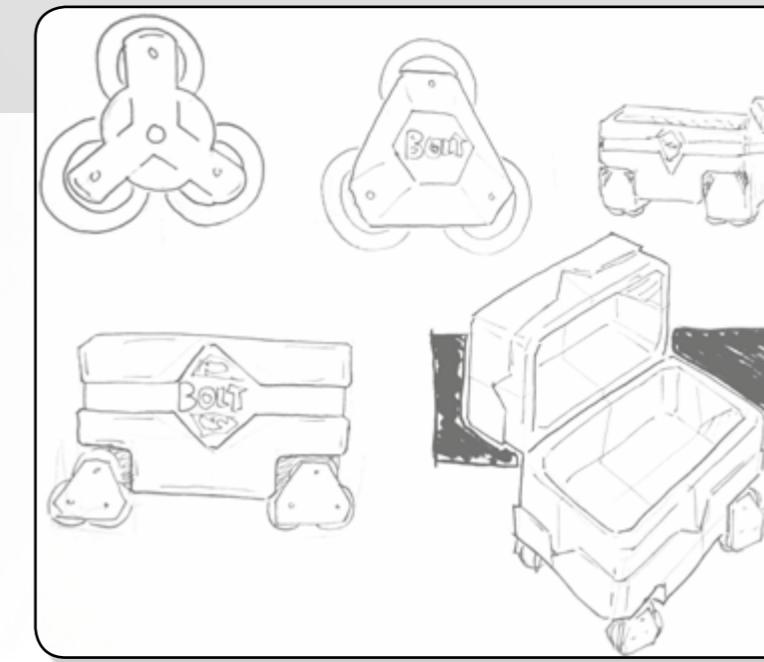
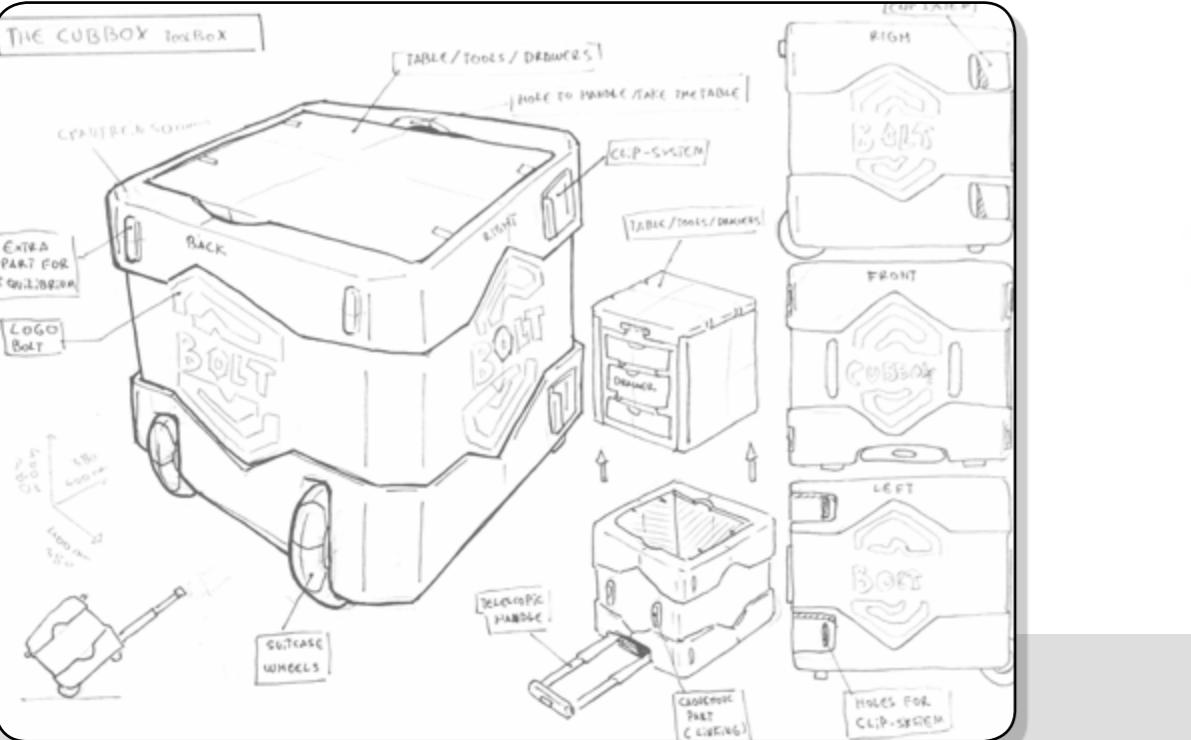
Mon projet était fondé sur un service de location d'outils, pour épargner des objets plutôt que de les acheter neufs.

Ces boîtes sur roues, faciles à transporter peuvent se louer par le biais d'une application, offrant également des services de coaching à domicile pour accompagner le client dans la réparation de son objet.



Application BOLT-App





Eco-Efficient design: BOLT service (part2)

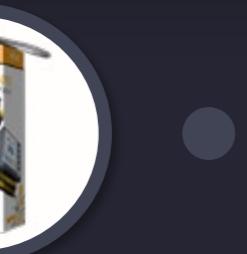
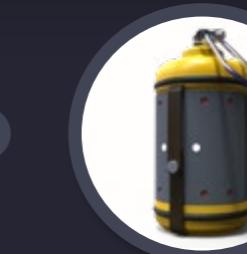
Le projet Bolt s'appuiait sur un business-modèle visant à faciliter au mieux la location de boîtes à outils.

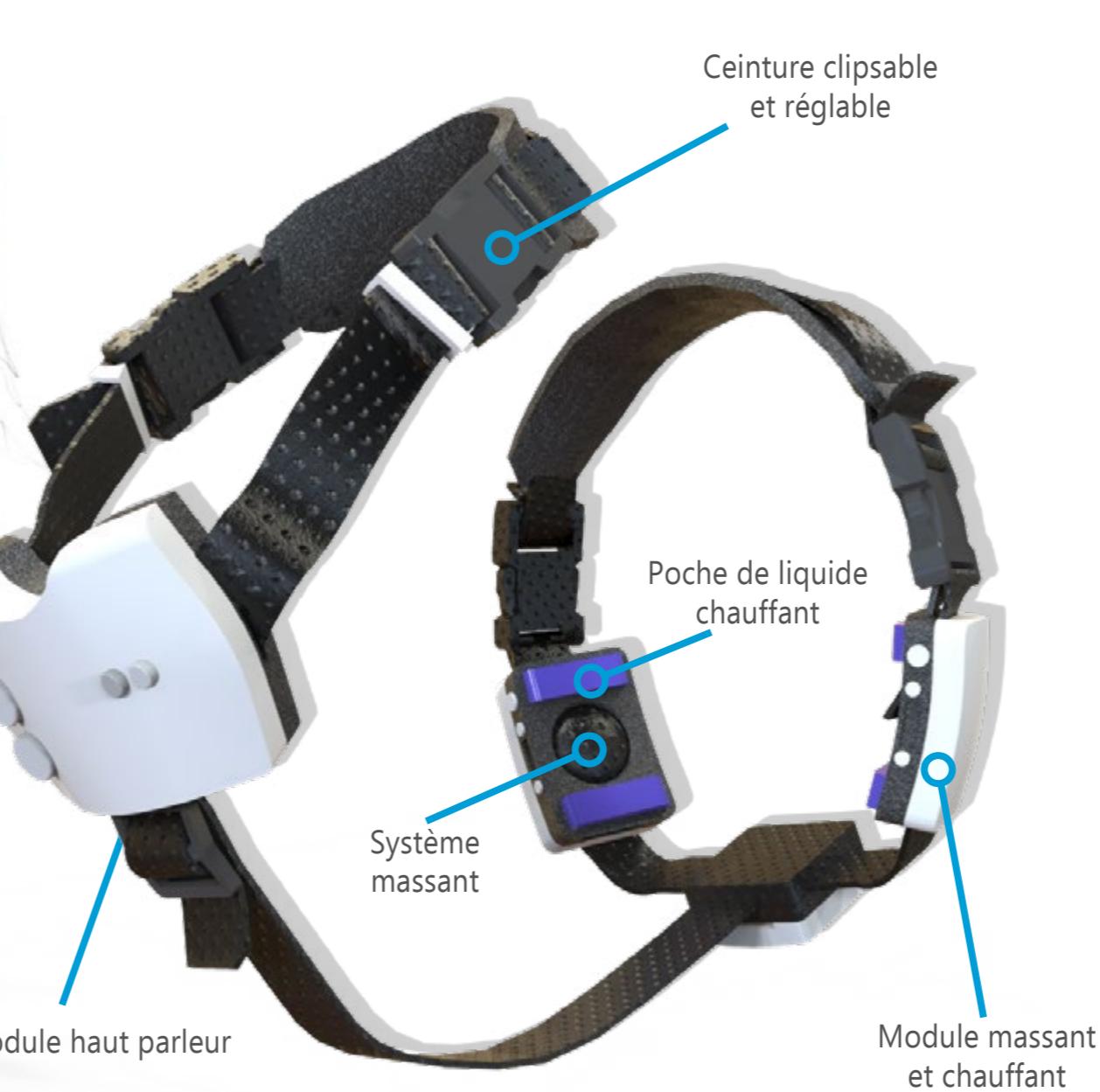
Le client a juste à réserver les outils nécessaires à sa réparation sur une application mobile, puis a le choix entre venir la chercher ou se la faire livrer. La ville de Lahti en Finlande étant petite et bien desservie par les transports en commun, nous avons facilité le déplacement des boîtes au moyen de roues et de poignées.



DESIGN INDUSTRIEL

Cette rubrique aborde mes projets les plus aboutis dans le cadre de mon programme d'études supérieures à EGDÉ Design School.





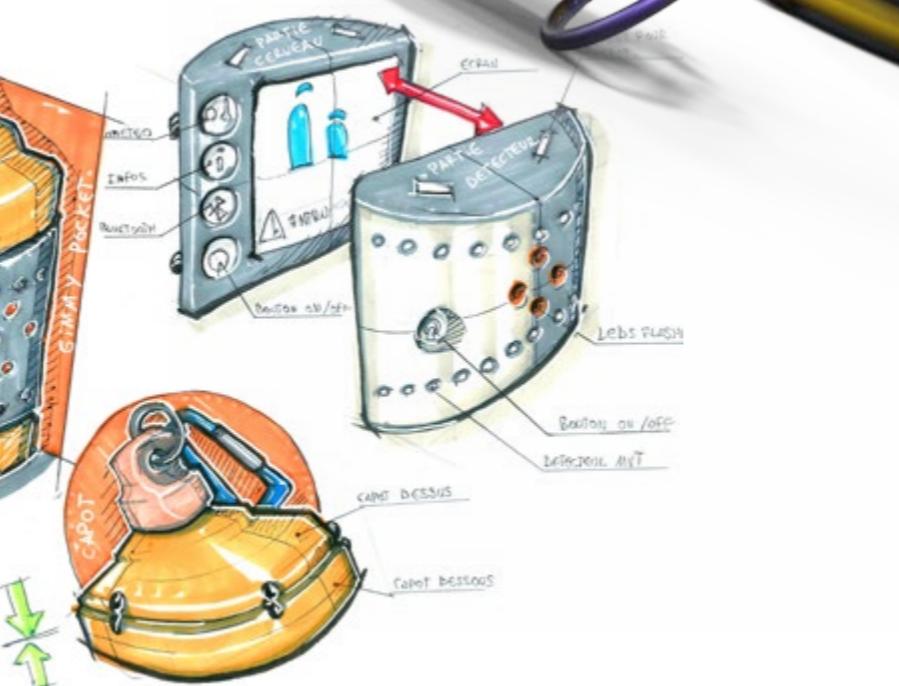
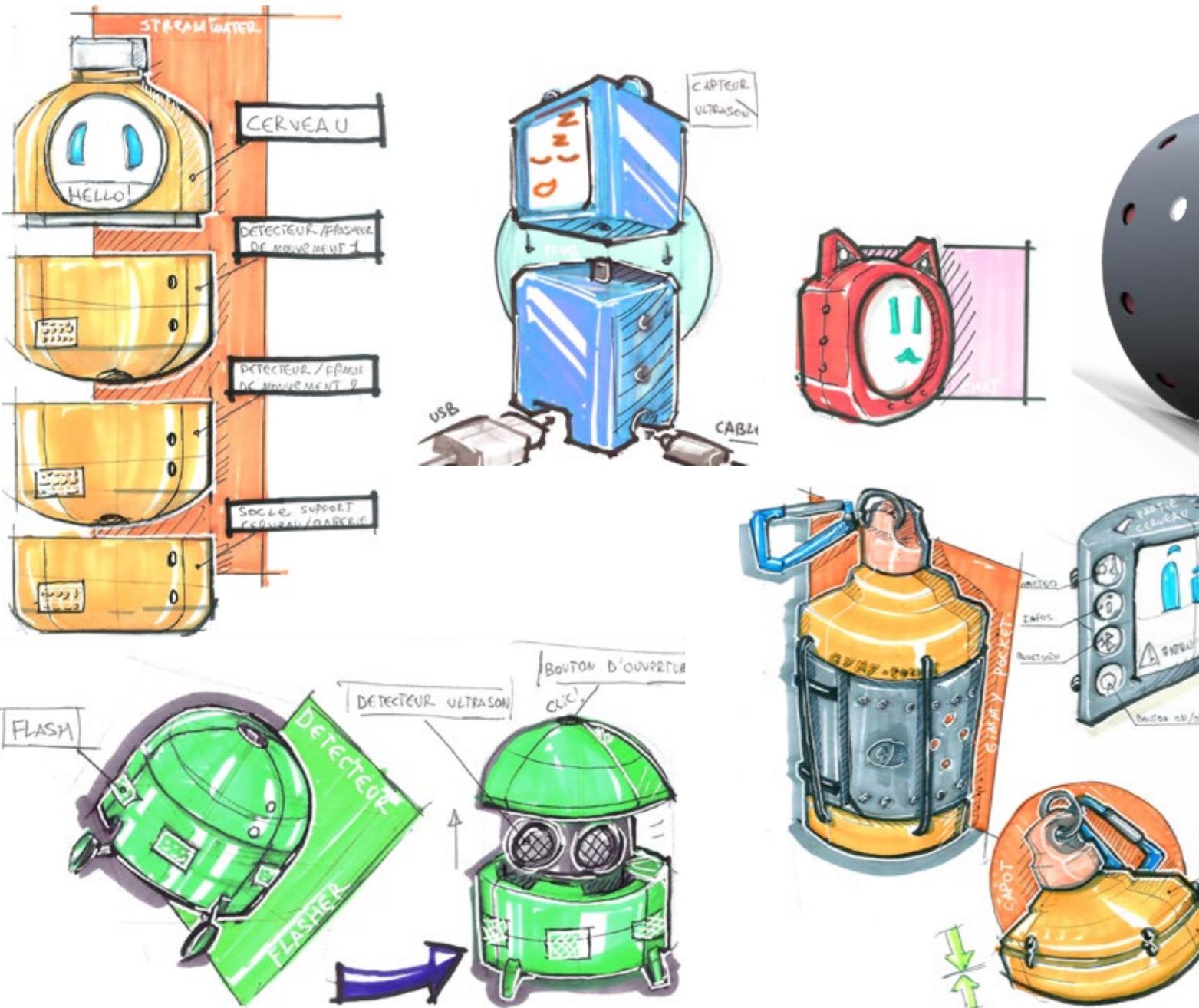
Projet vétérinaire: Wolf-Pack

La problématique était d'améliorer les conditions de vie des animaux dans une clinique vétérinaire.

Le but était de détresser l'animal et le rendre plus coopératif avant de se faire opérer.

J'ai décidé de créer un système installé sur un chien malade et angoissé, devant être opéré sous anesthésie générale. Cet équipement calme l'animal et l'endort grâce à un système de massage installé sur le ventre et un haut-parleur reproduisant la voix de son maître.

Le harnais peut s'adapter en fonction de la taille de l'animal.



Habitat nomade connecté : Gourde électronique

La thématique portait sur la possibilité de faire entrer la connectique dans les habitats nomades connectés.

Cette "gourde" d'émaillable permet de surveiller l'extérieur des tentes de camping par le biais d'ultrasons. Les informations (météo, alertes) sont transmises sur un boîtier qui retranscrit la situation sous des expressions d'avisages de type smiley.

Macronyx : Presentation box

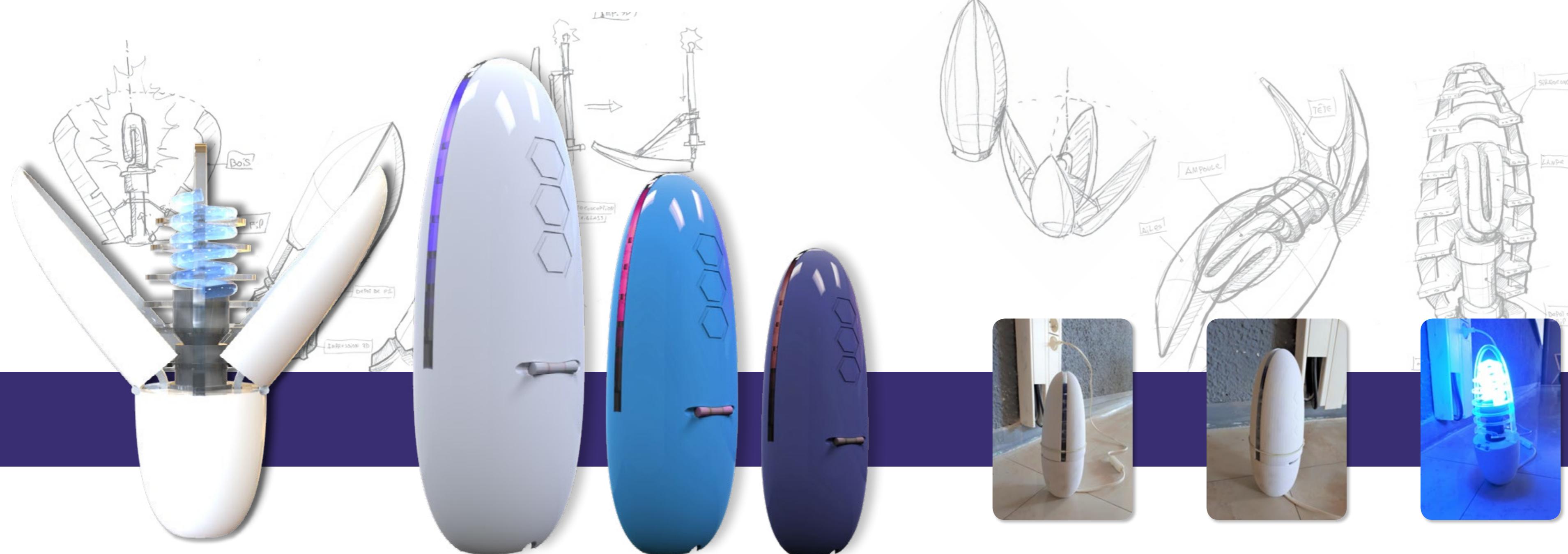
Macronyx:
presentation
box

La problématique portait sur la conception du packaging pour le projet d'habitat nomade connecté.

Le produit devait avoir un emballage approprié, un univers visuel ainsi qu'une marque caractéristique.

En se basant sur les couleurs et la forme atypique du projet, le packaging a été construit autour de nuances jaunes-orangées et grises.

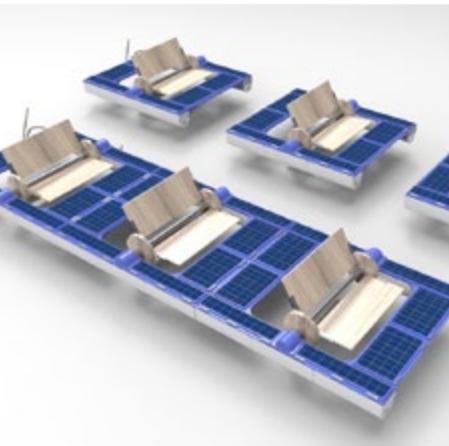
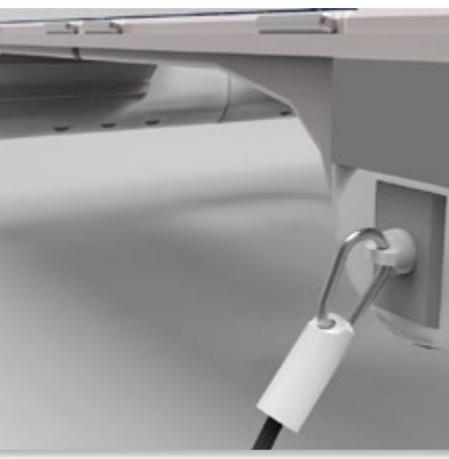
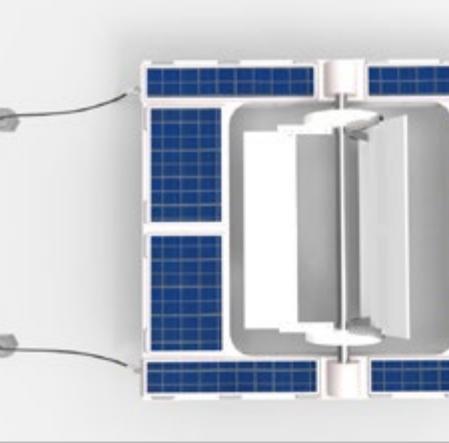
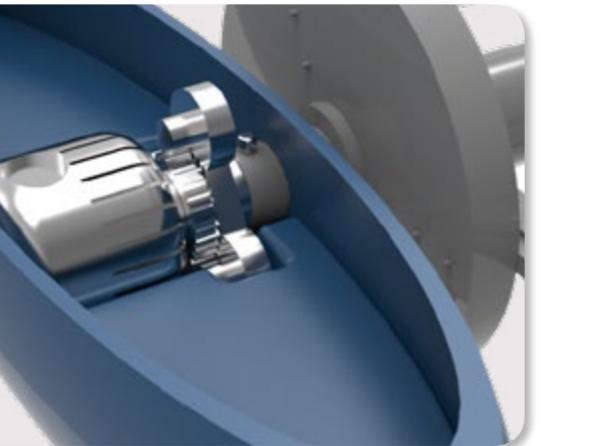
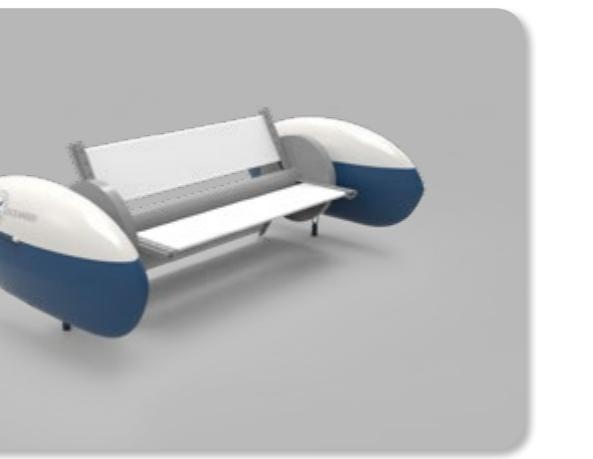
Le logo représente une abeille fusionnée avec l'icône WiFi, symbolisant le mariage entre la nature et les nouvelles technologies.



Prototypage rapide : Lampe Zayaku

Afin d'apprendre à utiliser les nouvelles méthodes de prototypage rapide telles que l'impression 3D ou la découpe laser, il fallait réaliser un prototype de lampe réalisé avec trois méthodes de prototypage rapide qui sont le frittage de poudre, le dépôt de fil et la découpe laser.

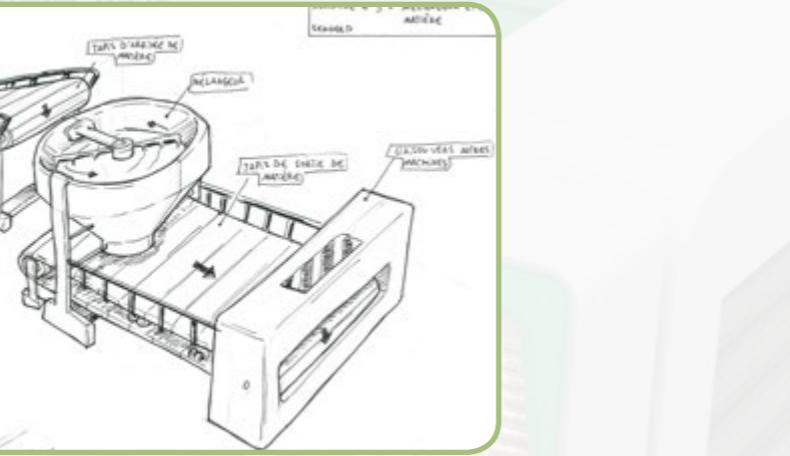
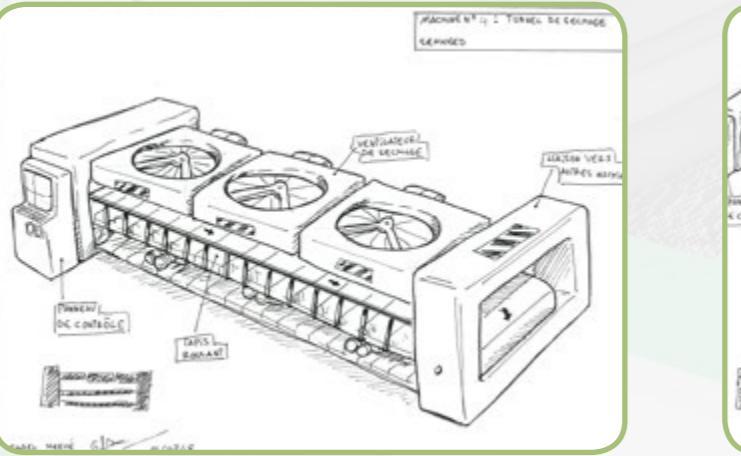
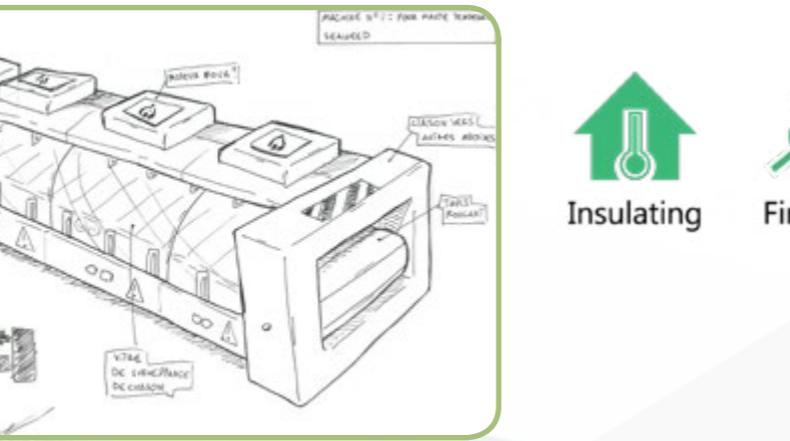
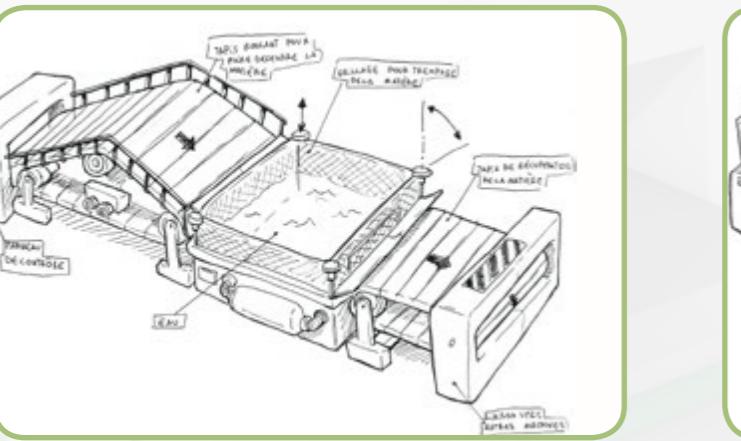
Inspiré d'une ambiance de science-fiction, la lampe Zayaku possède une base et une coque réalisées en frittage poudre, liées par un système de pivot imprimé en dépôt de fil. La structure intérieure qui accueille l'ampoule a été découpée au laser puis assemblée. Il est possible d'ouvrir la lampe en deux pour augmenter l'intensité lumineuse.



Start-up: Hydroponie OCEANEED

J'ai travaillé sur un projet d'hydroponie facile à installer et peu coûteuse avec des étudiants en business de mon école, ayant créé la start-up Oceaneed.

L'équipe avait déjà lancé le concept il y a 4 ans et a ainsi fait appel à mes compétences de designer pour concrétiser et prototyper les modules, encore à l'état de Business plan.



Insulating



Fireproof



Waterproof



Rotproof



Anti parasite



Safe for users



SEAWEED



Posidonie sur les plages



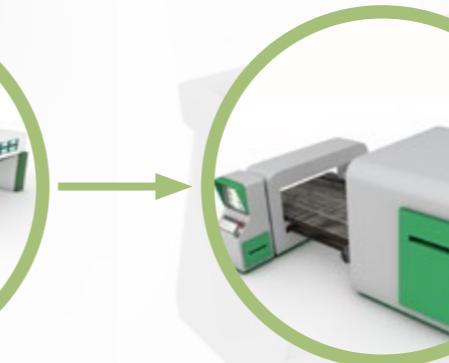
Récolte de la posidonie



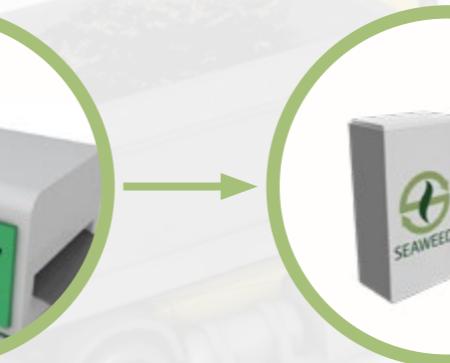
Transfert de la matière



Livraison vers usine SEAWEED



Traitement des algues



Transformation en plaques et sacs pour l'isolation



Installation des produits dans les foyers

Start-up: Usine SEAWEED

J'ai travaillé avec les créateurs d'Oceaneed sur leur deuxième Start-up, Seaweed.

L'objectif était de récupérer des algues de posidonie pour les transformer en éléments pour l'isolation des maisons.

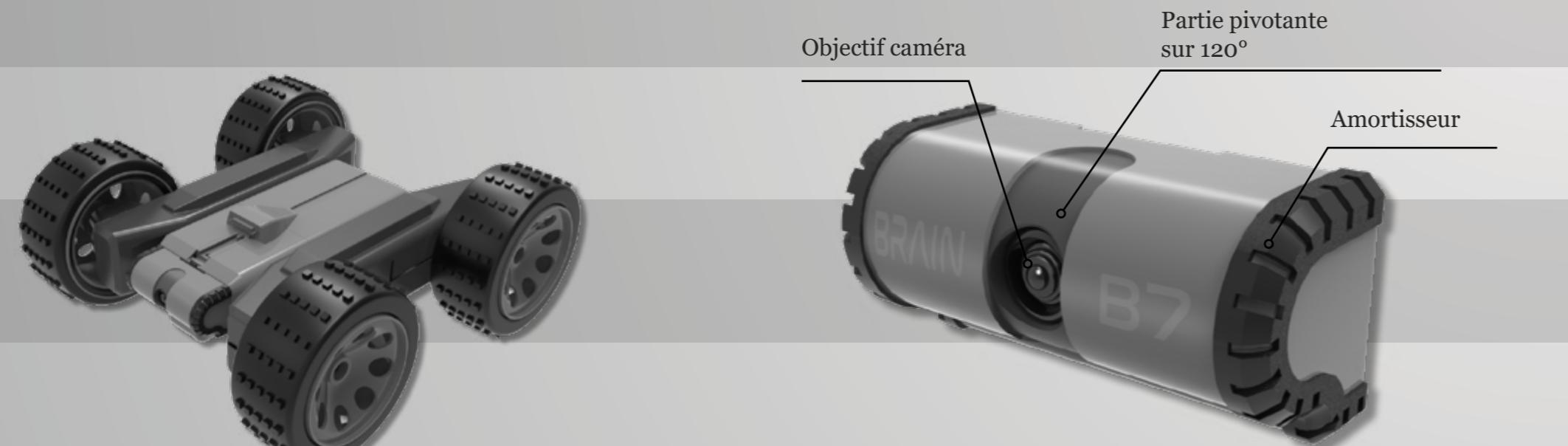
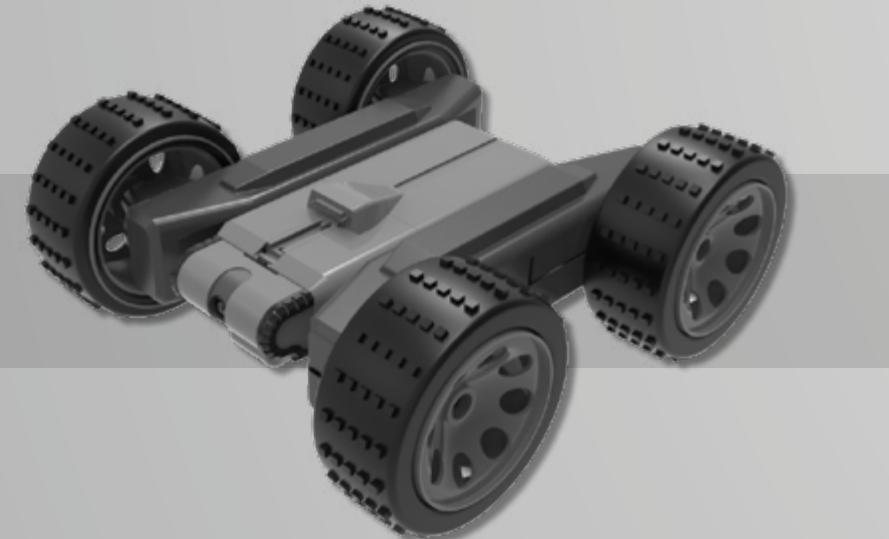
Designer référent de l'entreprise, je travaillais sur la conception des machines de l'usine et les aménagements des locaux.



DESIGN THINKING

Durant mon stage de Master 1 et mon alternance de Master 2 chez THALES, j'ai eu la possibilité de participer au développement de projets, utilisant les méthodes de Design Thinking comme moyen d'innovation. Mon travail était d'accompagner le projet d'un point de vue Design, en incluant certaines de mes idées pour faire avancer des projets.





Stage : THALES Design Center de Bordeaux-Mérignac BRAIN

Le stage de mon stage de 4ème année, ayant eu lieu dans le Design Center de Bordeaux-Mérignac, j'ai eu l'opportunité de travailler sur le projet de drone modulable «BRAIN».

BRAIN est issu d'une étude approfondie menée avec les cadres du 13ème RDP (13ème Régiment de Dragons Parachutistes - Forces spéciales).

Le Design center de THALES a été pour mission de développer un écosystème digital permettant aux militaires français de concevoir des modules personnalisables pour des missions/opérations spécifiques. J'ai donc travaillé sur quelques éléments de ces modules (caméra frontale, télécommande) ainsi que sur la communication du projet (postes rendus 3D..).

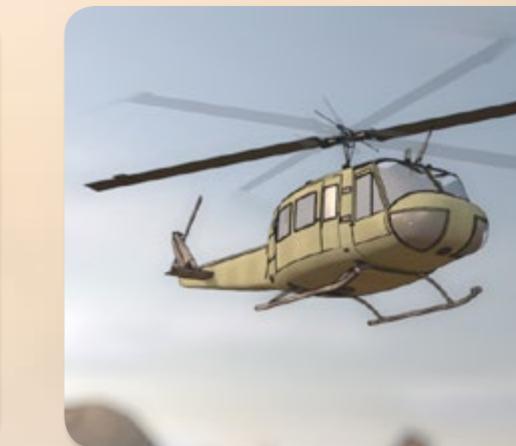
PICSAAR



Hélicoptère dans le «Brownout»



Hélicoptère écrasé à cause du Brownout



Une vidéo animée en 3D a été réalisée pour illustrer le fonctionnement du module mis en situation dans un environnement désertique, où les effets de Brownout sont fréquents.



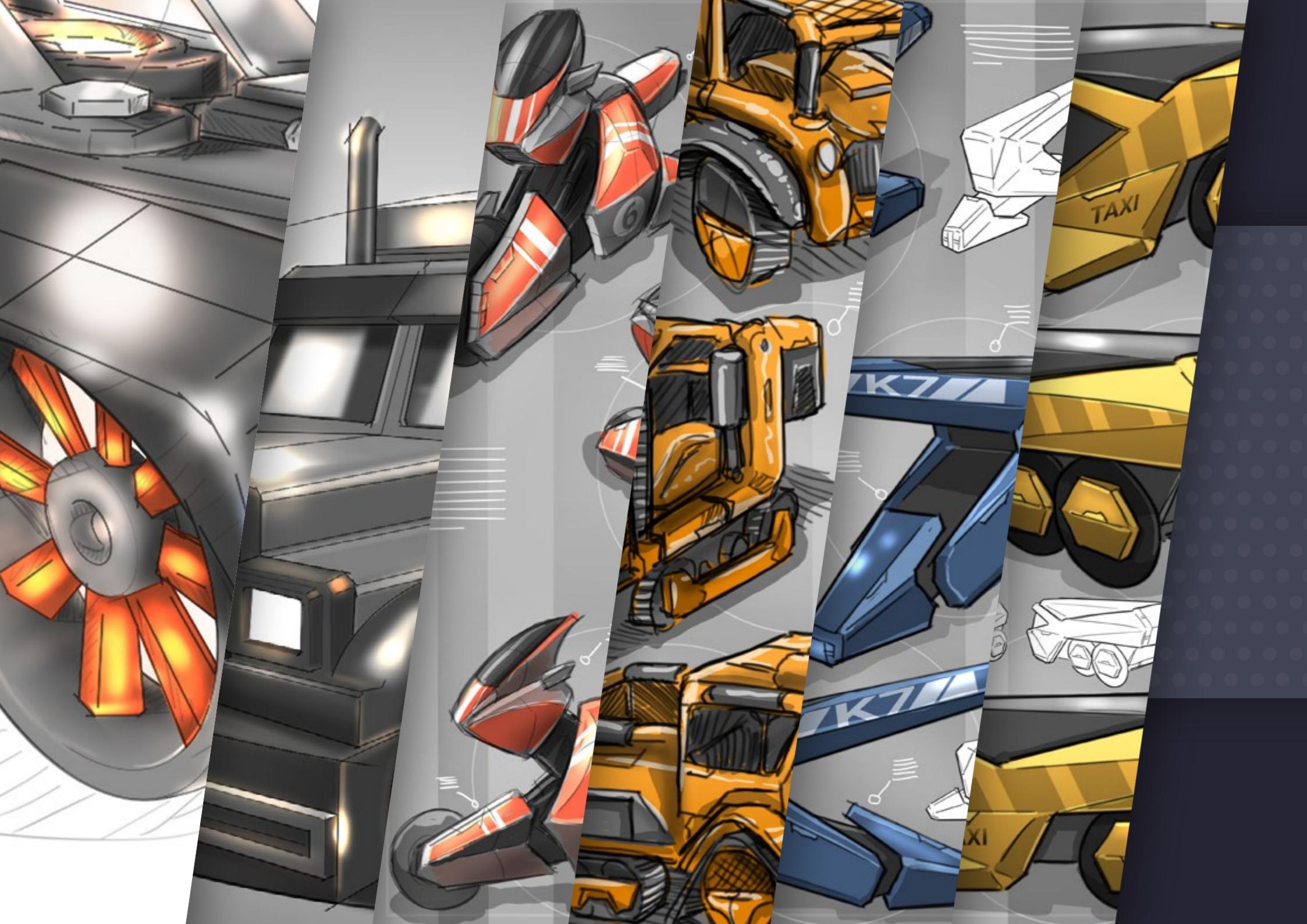
La vidéo synthétise la constitution de la Bento-box et explique comment les pilotes de l'hélicoptère doté du module sont amenés à interagir avec, par le biais d'une interface homme-machine (IHM).

Stage :
THALES
Design Center de
Bordeaux-Mérignac
PICSAAR (part 1)

Les pilotes d'hélicoptères, civils ou militaires, sont parfois confrontés à une perte de visibilité due à des montées de poussières, de neige, de sable, de fumée ou encore cendres (volcan). On appelle ce phénomène le «Brownout».

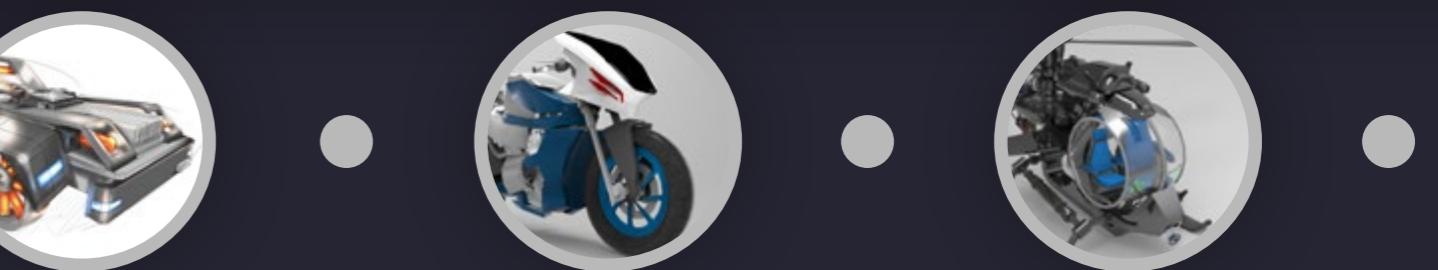
Malgré la possibilité de piloter aux instruments, la visibilité à l'extérieur de l'appareil reste primordiale pour les manœuvres finales d'atterrisage, pour éviter des événements imprévus (sol instable, cailloux, crevasses, débris...).

J'ai donc accompagné les membres du projet dans la partie l'idéation et le prototypage. J'ai notamment eu pour travail de composer des postes de présentation et de concevoir des storyboards d'utilisation.



VEHICLE DESIGN

Les véhicules jouent un grand rôle dans ma vie, notamment par leur présence systématique dans les films ou les événements historiques. Ils sont les objets les plus complexes dans le monde du design et sont pour moi une source de réflexion en matière de création et de conception.



Voiture ordinateur: Intelsector

Je voulais trouver un principe original et instructif pour faire apprendre les composants d'un ordinateur, ainsi que leurs fonctions.

En réalisant un jeu de course dont les voitures sont faites de composants d'ordinateur, le joueur peut customiser pour optimiser son véhicule.

Après avoir listé les éléments principaux d'un ordinateur, j'ai lié ces composants à des éléments similaires du côté de la voiture.

Afin de développer l'univers du jeu, les bodies font référence à des marques d'ordinateur et d'informatique existantes, dont les noms ont été légèrement modifiés pour y faire allusion.



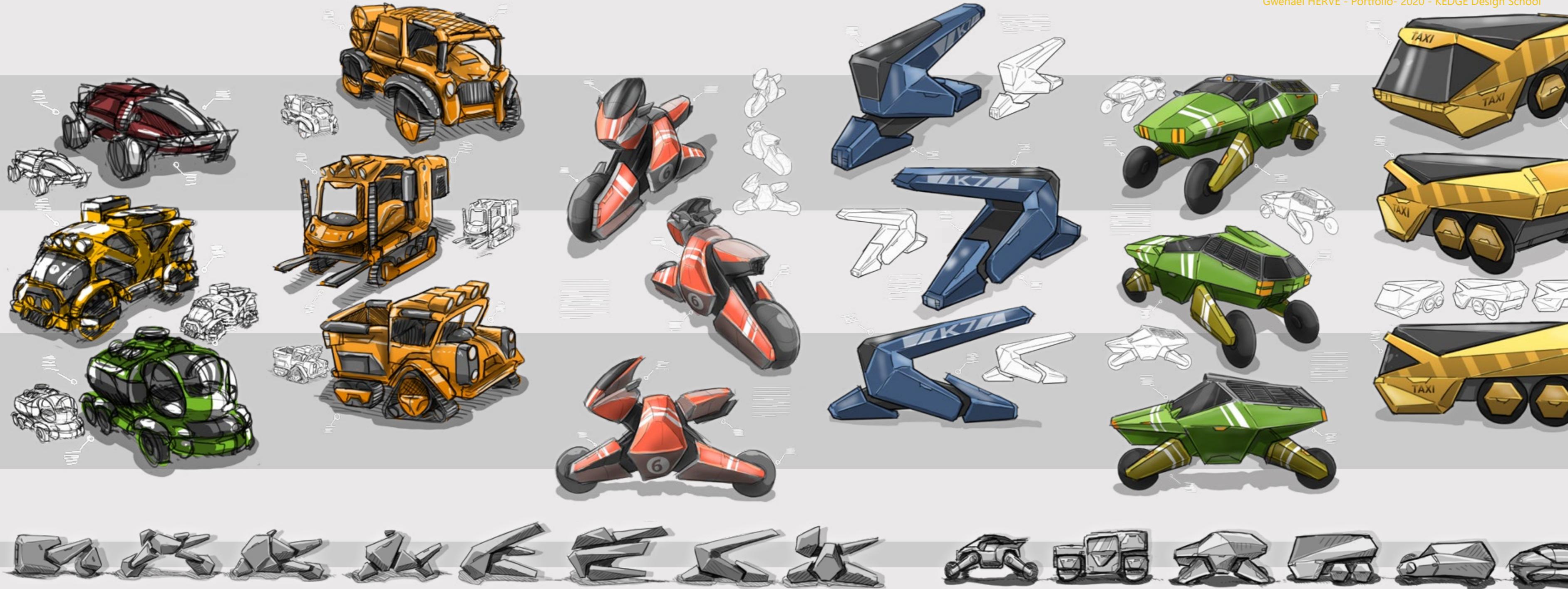
Projet Moto: Aeron Maquerepablo

Afin de comprendre la constitution d'une moto, j'ai décidé de réaliser intégralement une moto citadine en 3D.

Cette moto possède des formes originales et aérodynamiques qui donnent une impression de puissance.

Le modèle est optimisé pour être exploité dans les jeux vidéos, avec peu de polygones.





Automobiles

Pour améliorer mes compétences en matière de créativité et recherche de formes, je dessine beaucoup de véhicules (fantaisies, jouets, goodies...), sous différents angles, que je note en page pour synthétiser l'ensemble de ce qui a été produit.

Les dessins en perspective des véhicules sont généralement issus de dessin en vues de profil.



Hélicoptère: Trotter-FLY

Problématique : Redesigner
les anciens hélicoptères.

But : Repenser les formes de
l'hélicoptère "Alouette 2".

Intention créative : Cet
hélicoptère est plus épuré
que le modèle d'origine, et
laisse visible le moteur.





lices

Arial Round

orima bold texte , On
olla ipsum as enest h
o. Ximusam ex et q
iae. Nem vo mo mo
dae nimusciis eossini

Ebrima-El

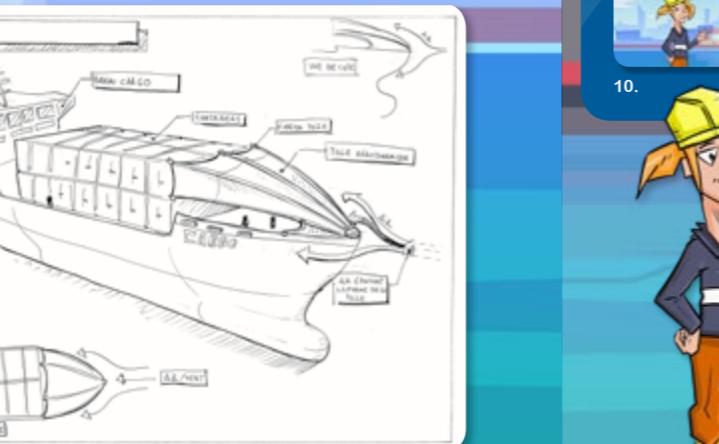
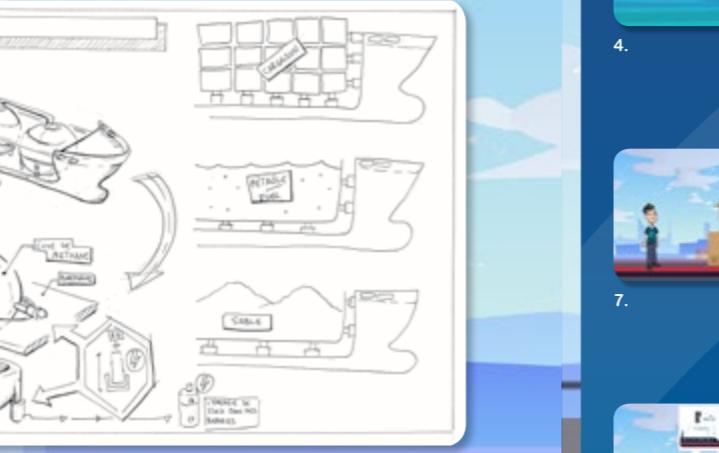
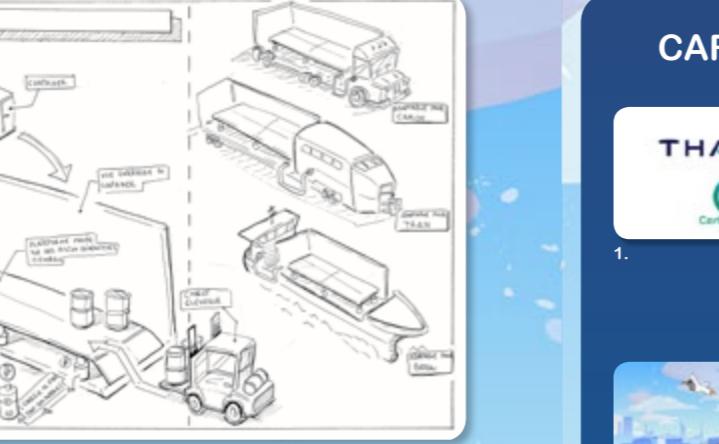
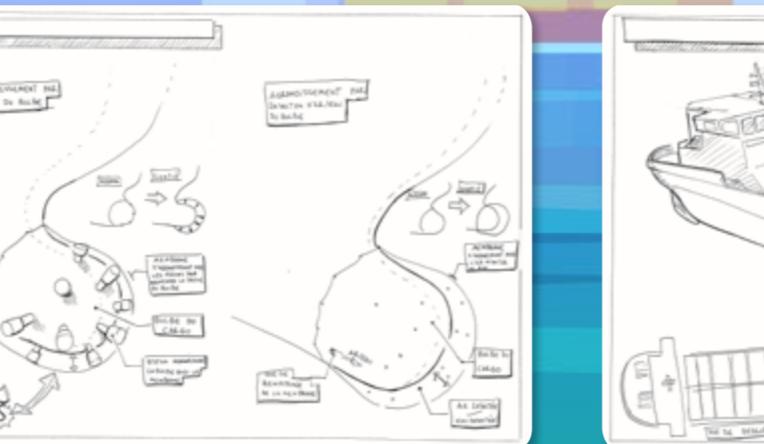
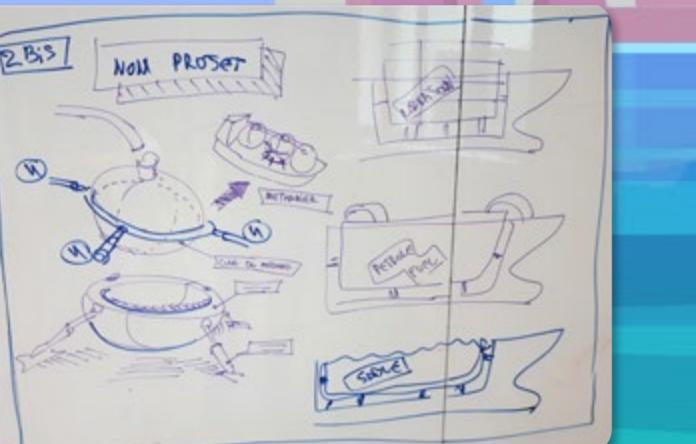
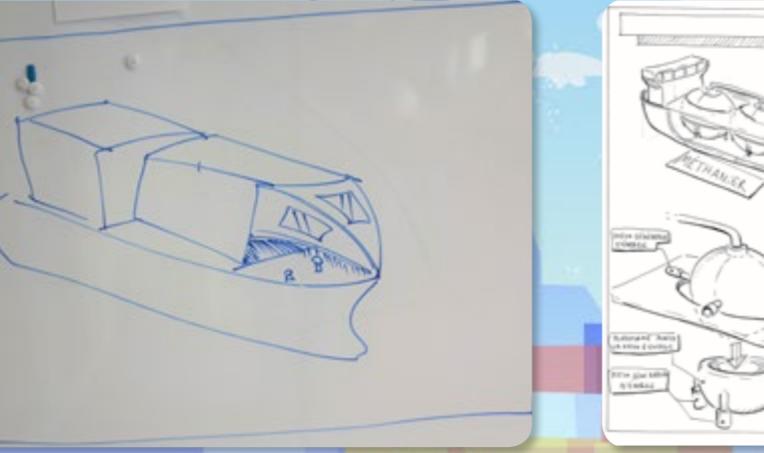
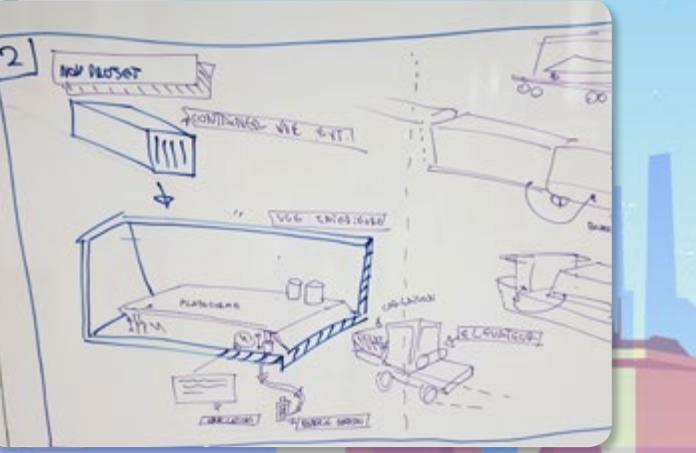
Arial regular text
lestrum autem
volendae nobis re
quodips andipsa
sitem si sequi.



THALES



Les illustrations ont dans un premier temps été réalisées sur des tableaux Velléda pour être ensuite validés et finalisés sur dessin papier.



CARBON ZERO Storyboard : synthèse

THALES & Carbon Zero

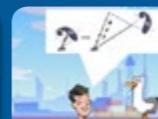
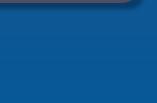
THALES & Carbon Zero



1.

2.

3.



CARBON ZERO Storyboard : synthèse (part 2)

THALES & Carbon Zero

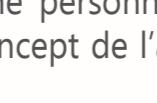
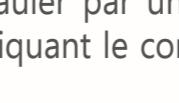
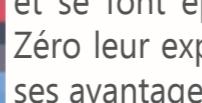
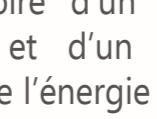
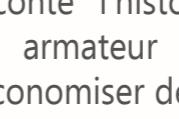
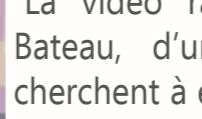
THALES & Carbon Zero



13.

14.

15.



Alternance :
THALES
Design Center de
Bordeaux-Mérignac

CarbonZero

Une Start-up au sein de THALES, baptisée Carbon-Zero, et spécialisée dans la recherche de solutions innovantes et durables pour réduire la consommation d'énergie de moyens de transport en concevant des modules embarqués.

Je devais illustrer leurs solutions, mise en situation et intégrée aux moyens de transport.

L'équipe du projet m'a également demandé de réaliser une vidéo en animation 2D, axée sur l'utilisation d'une voile semblable à une aile de kite. Sur, intégrée à un cargo.





Alliance Marine : Création de présentations et mascottes

Alliance Marine, Fournisseur d'accessoires pour bateaux, souhaitait optimiser les présentations de plan d'action destinées aux employés. L'idée était de rendre plus dynamiques, ludiques et pédagogiques les supports visuels de ces présentations. Entre Mars et Août 2021, j'ai participé, en tant qu'autre-entrepreneur, à la création de la partie des présentations en réalisant leur contenu visuel qui s'appuie sur des mascottes créées pour l'occasion.

Ci-dessus, des recherches de mise en page de la présentation du plan d'action.

Ci-dessus, des esquisses de mascottes pour les supports visuels d'Alliance Marine.



La couverture de la boîte du jeu de société, regroupant l'ensemble des personnages de l'univers.

Beaucoup de cartes, utiles au fonctionnement du jeu ont été conçues, en lien avec l'univers graphique du jeu.

Un livret des règles du jeu a été construit autour de l'univers graphique du projet, expliquant sa mécanique.

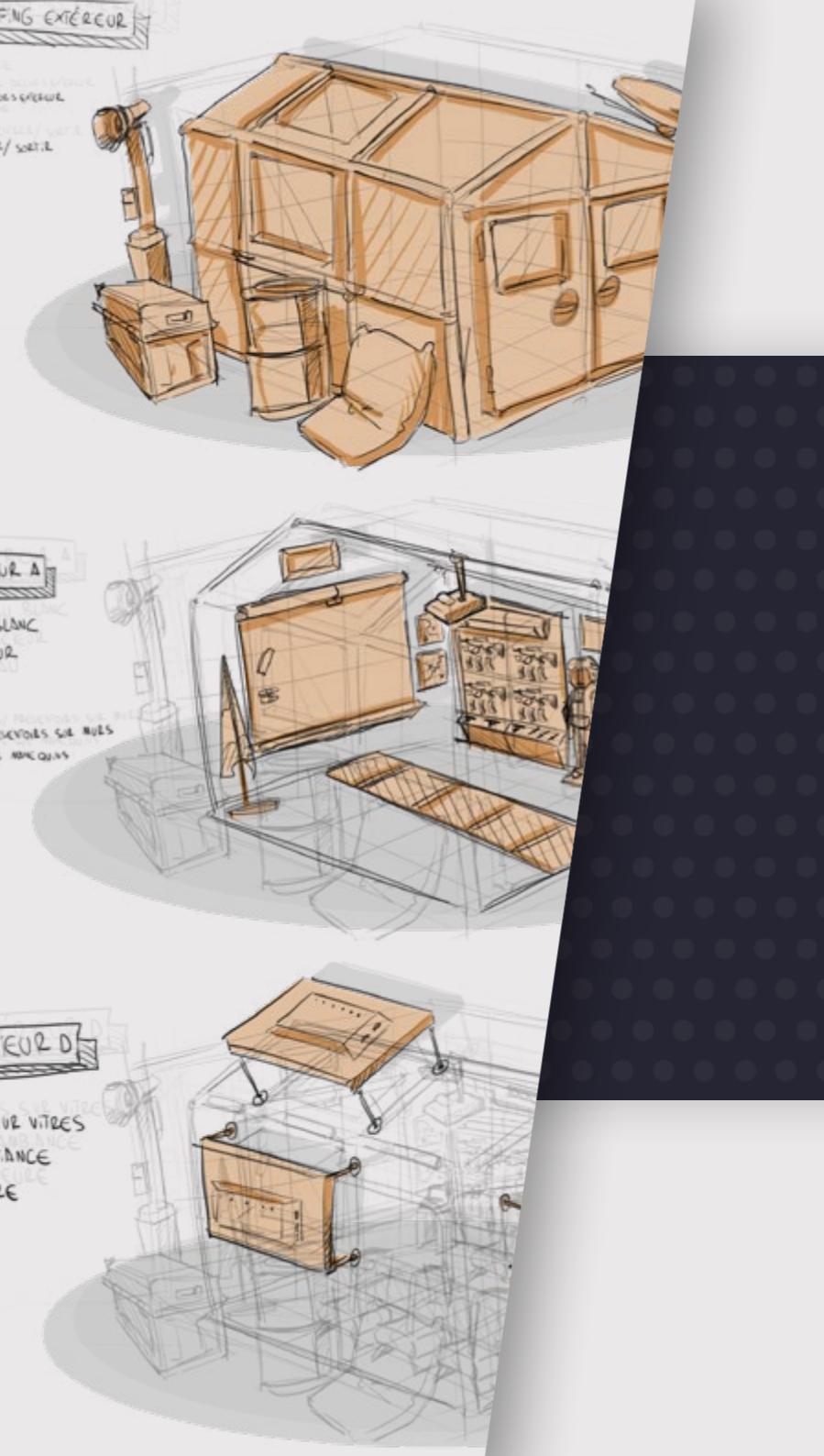
Les pions ont été modélisés et réalisés entièrement par les étudiants. Ce projet consistait à coordonner une équipe d'étudiants pour la réalisation des éléments visuels du jeu de société. La mécanique et la création des règles du jeu ont été réalisées par Mr Sébastien BACOL, Responsable informatique à KEDGE, qui nous a proposé de collaborer au développement de son projet. J'ai conçu les éléments suivants :

-Univers visuel et graphique
-Livre des règles du jeu
-Cartes à jouer
-Personnages
-Couverture de boîte

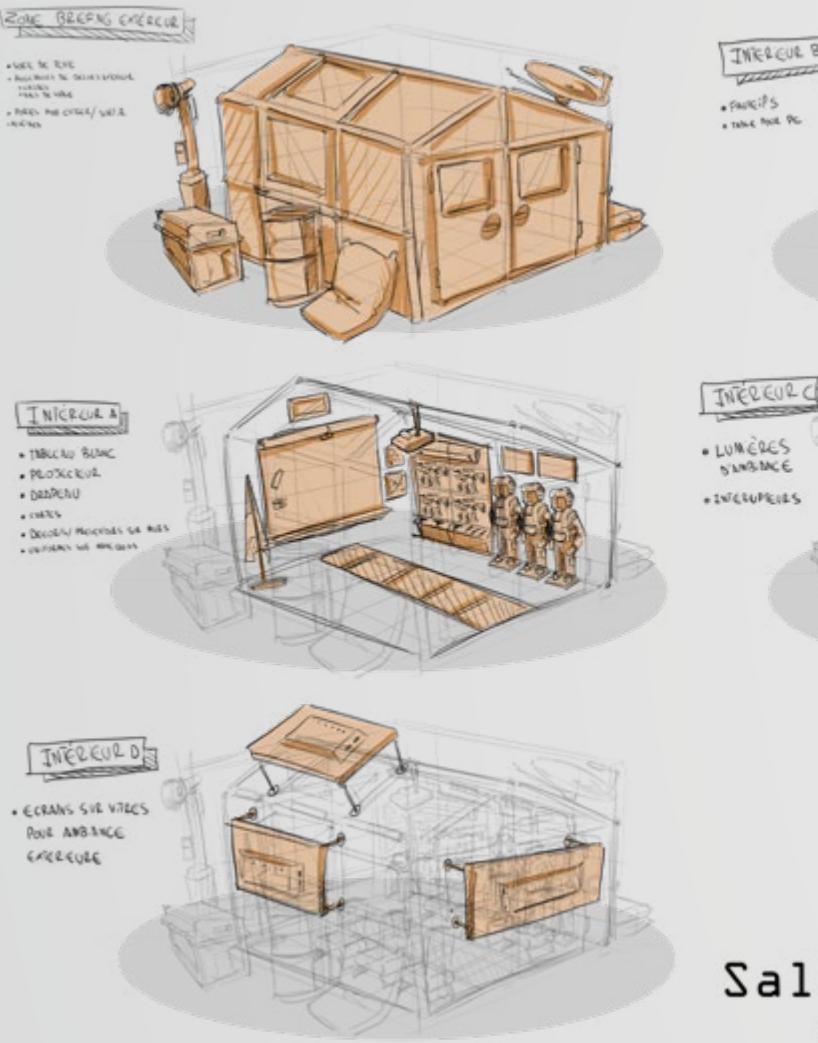
Des personnages ont été imaginés pour représenter les joueurs dans l'univers graphique, orienté sur le thème des «chercheurs d'or de l'espace».

Les pions ont été modélisés et réalisés entièrement par les étudiants. Ce projet consistait à coordonner une équipe d'étudiants pour la réalisation des éléments visuels du jeu de société. La mécanique et la création des règles du jeu ont été réalisées par Mr Sébastien BACOL, Responsable informatique à KEDGE, qui nous a proposé de collaborer au développement de son projet. J'ai conçu les éléments suivants :

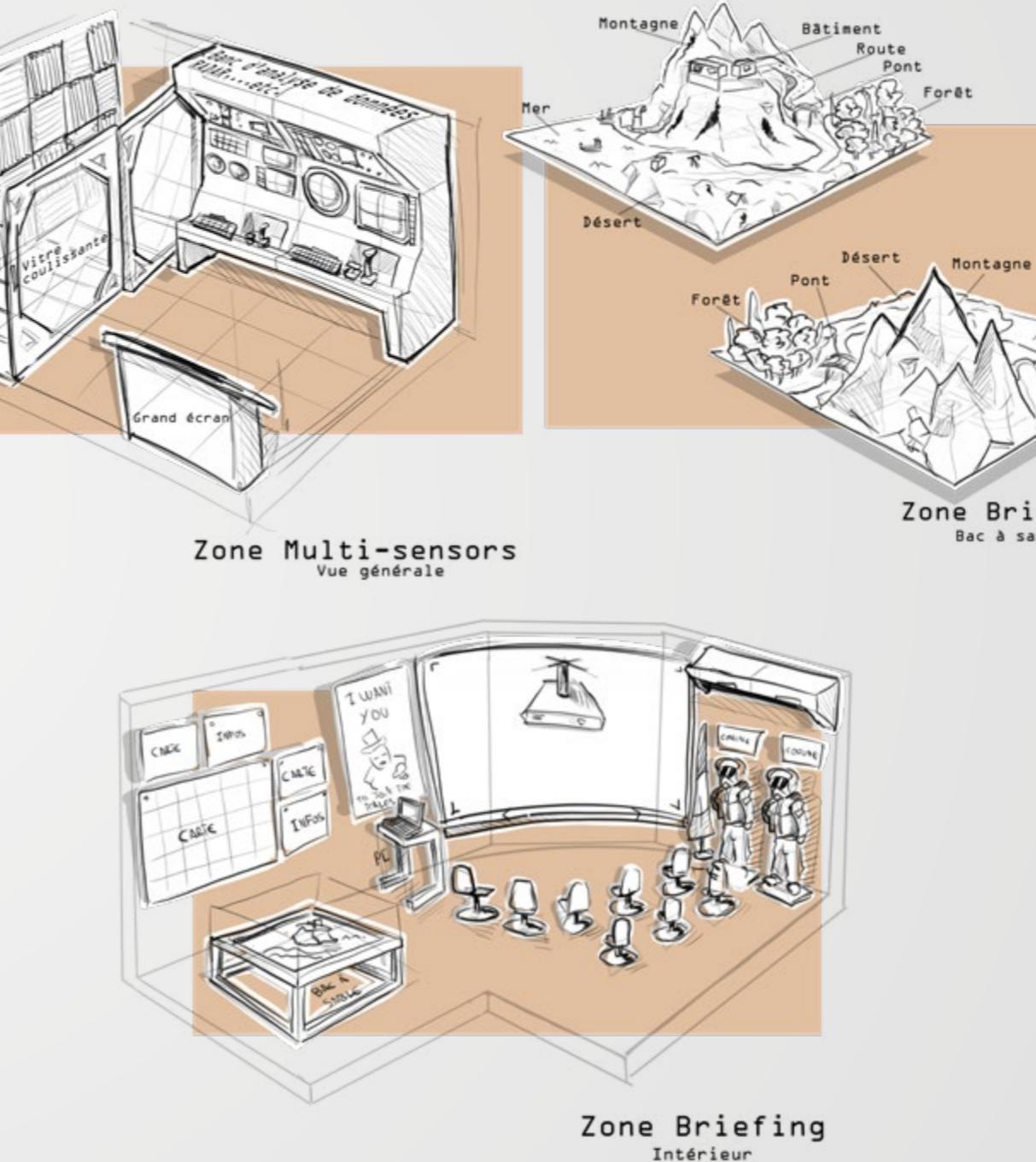
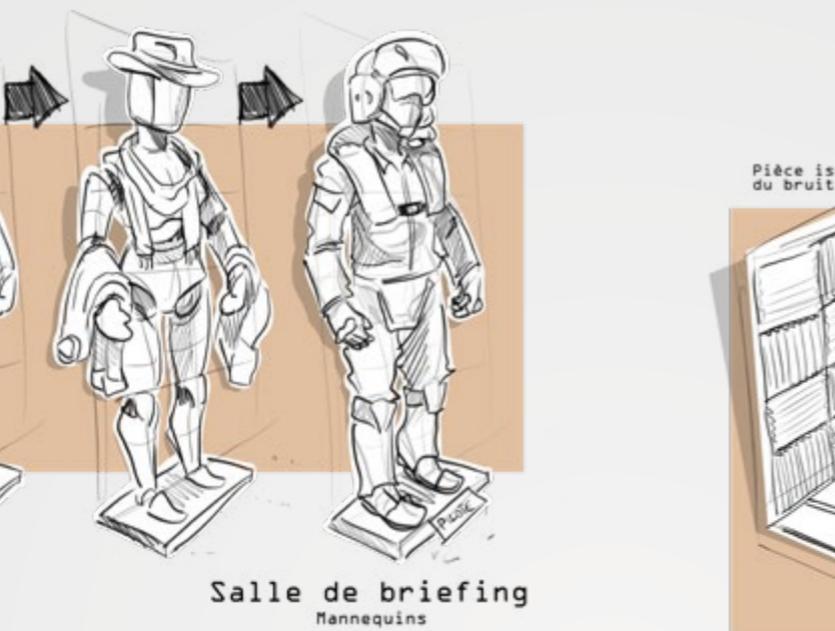
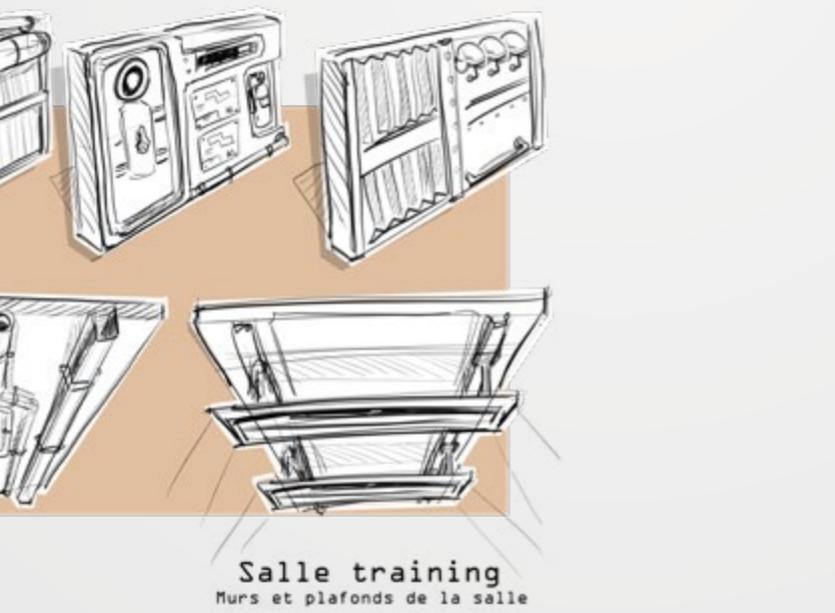
PROSPECTORS : Jeu de société
Dans le cadre des projets diplômants, l'école souhaitait que nous réalisions des «projets», des projets coordonnés entre étudiants. Ce projet consistait à coordonner une équipe d'étudiants pour la réalisation des éléments visuels du jeu de société. La mécanique et la création des règles du jeu ont été réalisées par Mr Sébastien BACOL, Responsable informatique à KEDGE, qui nous a proposé de collaborer au développement de son projet. J'ai conçu les éléments suivants :



THALES



Salle de briefing
synthèse du contenu

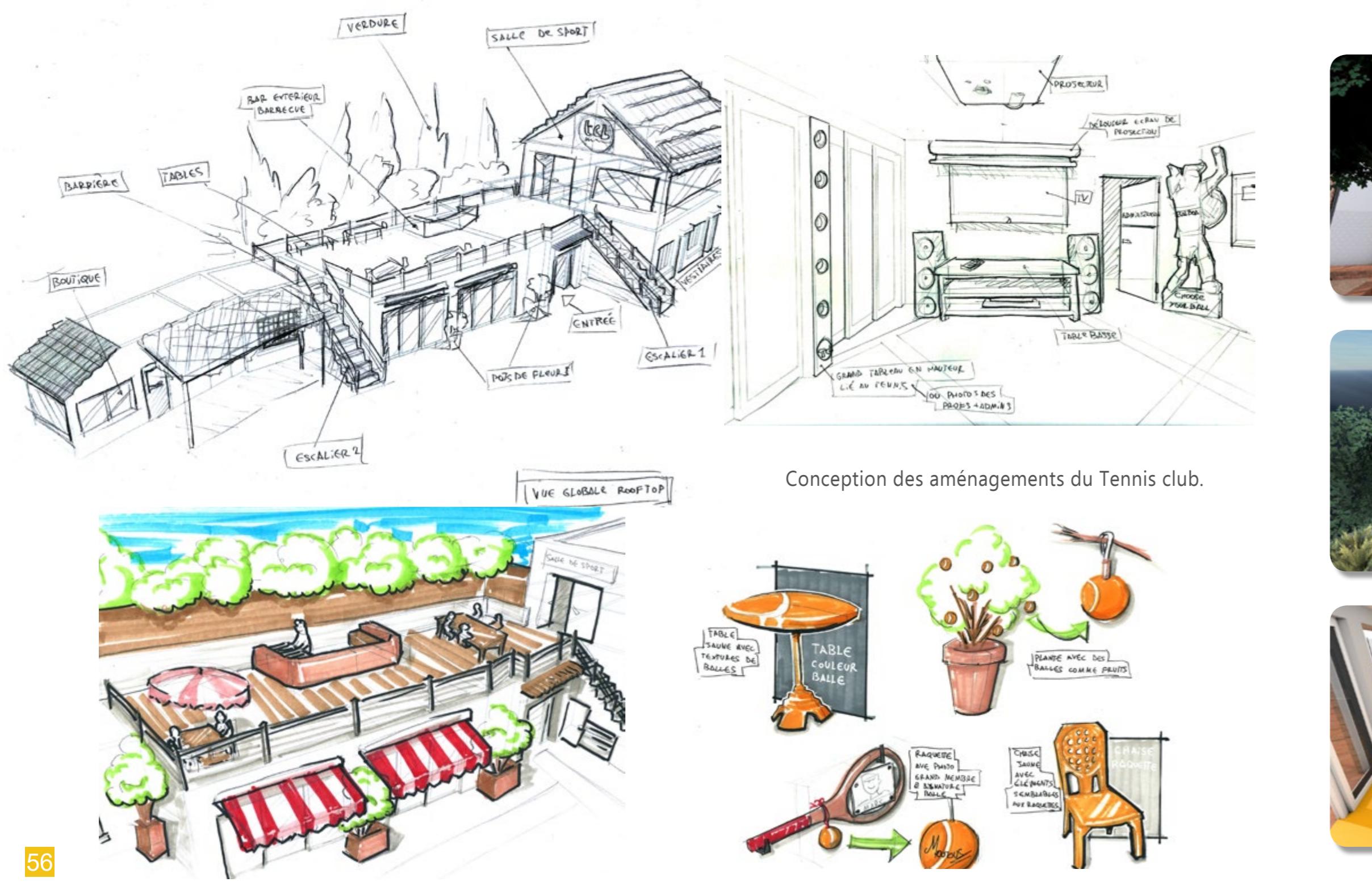


THALES: Espaces de démonstration

Le Hub Innovation de THALES Bordeaux Mérignac est à présenter les projets aux visiteurs, clients ou futurs utilisateurs.

Les responsables du Hub ont demandé au Design Center d'aménager ces espaces de démonstration en co-développant l'aménagement.

Mon rôle était de fournir rapidement des idées, inspirations et esquisses d'aménagement de l'espace dédié respectant les envies de la simulation (aux terrains militaires, intérieurs d'avions et hélicoptères, écrans projetant des décors extérieurs, murs à thème...).



Rendus 3D du Tennis club réaménagé selon les nouvelles propositions d'idées.

Tennis club du littoral : Aménagement d'espaces

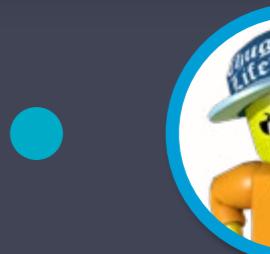
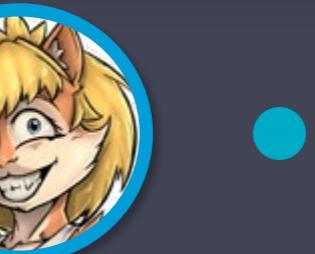
Le directeur du Tennis club du littoral de Toulon cherchait de nouvelles idées pour améliorer les flux de circulation dans son club et ajouter de nouvelles fonctionnalités et espaces.

J'ai proposé plusieurs idées dont l'extension des terrasses, la rénovation de la décoration intérieure et l'ajout d'un espace de sport à l'étage. Des espaces vers et un rafraîchissement de la façade ont également été pensés pour réjouir le bâtiment.



LOISIRS & AUTRES

En parallèle à mes études, je travaille sur des projets incluant le Character-design, le bricolage, la bande-dessinée et la modélisation 3D. Je consacre une grande partie de mon temps libre dans ces projets, qui me permettent d'élargir mon panel de compétences.





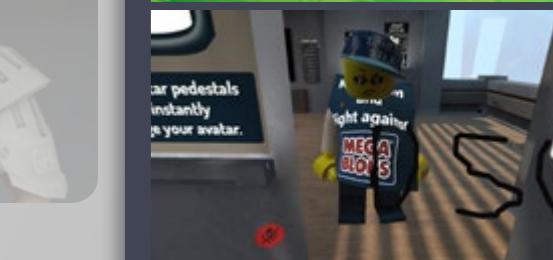
Character Design

Le Character-design est l'une de mes plus grandes passions. Il m'a permis d'évoluer petit à petit dans le design avec l'utilisation des différentes techniques de réalisation traditionnelles et numériques.



Modèles 3D pour jeux vidéos

Le suivi des étapes de création de personnages m'a permis de m'initier à la modélisation et l'animation de créations pour les intégrer en tant qu'avaats dans des jeux comme "VR chat", réseau social en réalité virtuelle.



CONTACTS & RÉFÉRENCES



<https://www.linkedin.com/in/gwenael-herve-6aa4b7139/>



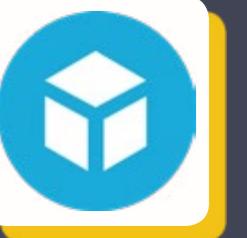
<https://www.linkedin.com/in/gwenael-herve-6aa4b7139/>



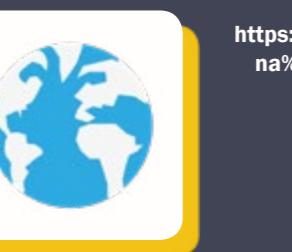
<https://www.linkedin.com/in/gwenael-herve-6aa4b7139/>



<https://www.linkedin.com/in/gwenael-herve-6aa4b7139/>



<https://www.linkedin.com/in/gwenael-herve-6aa4b7139/>



<https://www.linkedin.com/in/gwenael-herve-6aa4b7139/>



Gwenaël HERVE

Designer

Expériences clés



Projets notables



Diplômes



Passionné par l'Automobile, les innovations créatives et les nouvelles technologies.
Possédant un Master 2 en Design et en Ingénierie d'affaires, je recherche actuellement un Poste de Designer.

KDS
DESIGN SCHOOL

i

Informations personnelles



06



@



87 allée des Glaeuls

83160 la Valette du Var France



Permis B

Logiciels maîtrisés



Xp

Compétences



Id

Profil

Curieux

Design automobile

Design Industriel/produit

Design d'espace

Créatif / Innovant / Inventif

Organisé/ Méthodique

Empathique

Sociable / collaboratif

Challenger

Ambitieux

Convainquant

Force de proposition

Passionné

Portfolio via LinkedIn



<https://www.linkedin.com/in/gwenael-herve-6aa4b7139/>

2021 - ...

2019-2020

Janvier-Juin 2019

Janvier-Juin 2018

Freelance Designer
Auto-entrepreneur
-Alliance Marine (Design Graphique)
-KABO Family/M6 (Design d'espace)

Alternance Design global au Design Center de THALES Bordeaux-Mérignac, France
- SMARTRADAR (Storyboarding)
- PICSAAR (UX/UI Design)
- EVS A400M (Design Thinking)

Stagiaire Design global au Design Center de THALES Bordeaux-Mérignac, France
- Senior Leadership Program/TAAS (Storyboarding)
- BRAIN (UX/UI/Produit)
- ePAC (UX/UI Design)
- HUD Nokia/AVS (UX/UI)

Modules de Vehicle Design en échange Erasmus à LAMK, Université des sciences appliquées et du design Lahti, Finlande
- AIGO Bus (UX/UI/Produit)

WZLAR :
Mémoire de Master 2 construit autour des identités numériques (UX/UI/R/ADesign industriel/Maquettagé)
Master 2
Msc Stratégic Design Thinking (2015-2020) &
Master 2
Ingénierie d'affaires
KEDGE Design School Marseille France

AIGO Bus :
Design d'un bus autonome pour services (Design véhicules/Maquettagé/Design carrosserie/UX/UI) (Lahti, Finlande)

BOLT :
Plateforme de Location d'outils (UX/UI/AppDesign/Produit) (Lahti, Finlande)

Brevet d'aptitude aux Fonctions d'Animateur (BAF)

Brevet d'initiation aéronautique (BA)

Langues



Natif



Connu



Bien

Portfolio

2021-2022

Je suis Designer diplômé depuis mars 2021 d'un Master 2 en Design Thinking & Innovation et d'un Master 2 en Ingénierie d'Affaires à la KEDGE Design School de Marseille (13).

Polyvalent, rigoureux et fiable, créatif et réactif, pragmatique et curieux, passionné par les nouvelles technologies, mon profil de Designer m'offre la possibilité de travailler dans de nombreux domaines (Défense, Automobile, Digital, Recherche & Développement, Innovation, Business...).

Ce Portfolio regroupe mes travaux les plus aboutis de mes années d'études et de mon expérience professionnelle.

Gwenaël HERVE, Designer

