

# Odysen Studio

## UX/UI Design - Product Design

# L'engagement Odysen

Chez Odysen, nous repensons l'UX/UI Design avec une approche originale et innovante. Issue de la vision partagée de nos fondateurs, notre méthodologie unique s'inspire de leurs riches parcours académiques et professionnels, aboutissant à une démarche transdisciplinaire inédite associant le domaine de l'UX research avec les apports des sciences cognitives et économiques.

Notre expertise, fondée sur une compréhension approfondie des comportements utilisateurs et des tendances de marché, nous permet de développer des solutions performantes et intuitives, de la conception d'un service à son implémentation.

Découvrez comment Odysen transforme votre vision en réalité, à travers nos cinq engagements clés.



## Approche scientifique

Inspirée par le travail doctoral de notre fondateur, notre équipe adopte une approche résolument scientifique du processus de design, fondée sur un modèle inédit de conceptualisation de l'information



## Identité graphique sur-mesure

Parce que l'aspect visuel est primordial, nous concevons des interfaces professionnelles, esthétiques et soignées, adaptées au marché et conformes avec les meilleurs standards de l'UI



## Analyse sectorielle exhaustive

Nos maitrise des questions économiques et notre sens de l'analyse nous permettent de mener des benchmarks sectoriels avancés, sur mesure et en accord avec les spécificités et les défis de chaque filière



## Démarche holistique

De la vision initiale au rendu final, nous considérons l'intégralité des aspects du projet tout au long du processus de design, pour créer des solutions répondant parfaitement à vos besoins



## Conception centrée sur l'utilisateur

Nous considérons que l'utilisateur doit toujours être au cœur du design, une approche assurée par nos processus UX rigoureux et nos parcours utilisateurs précis

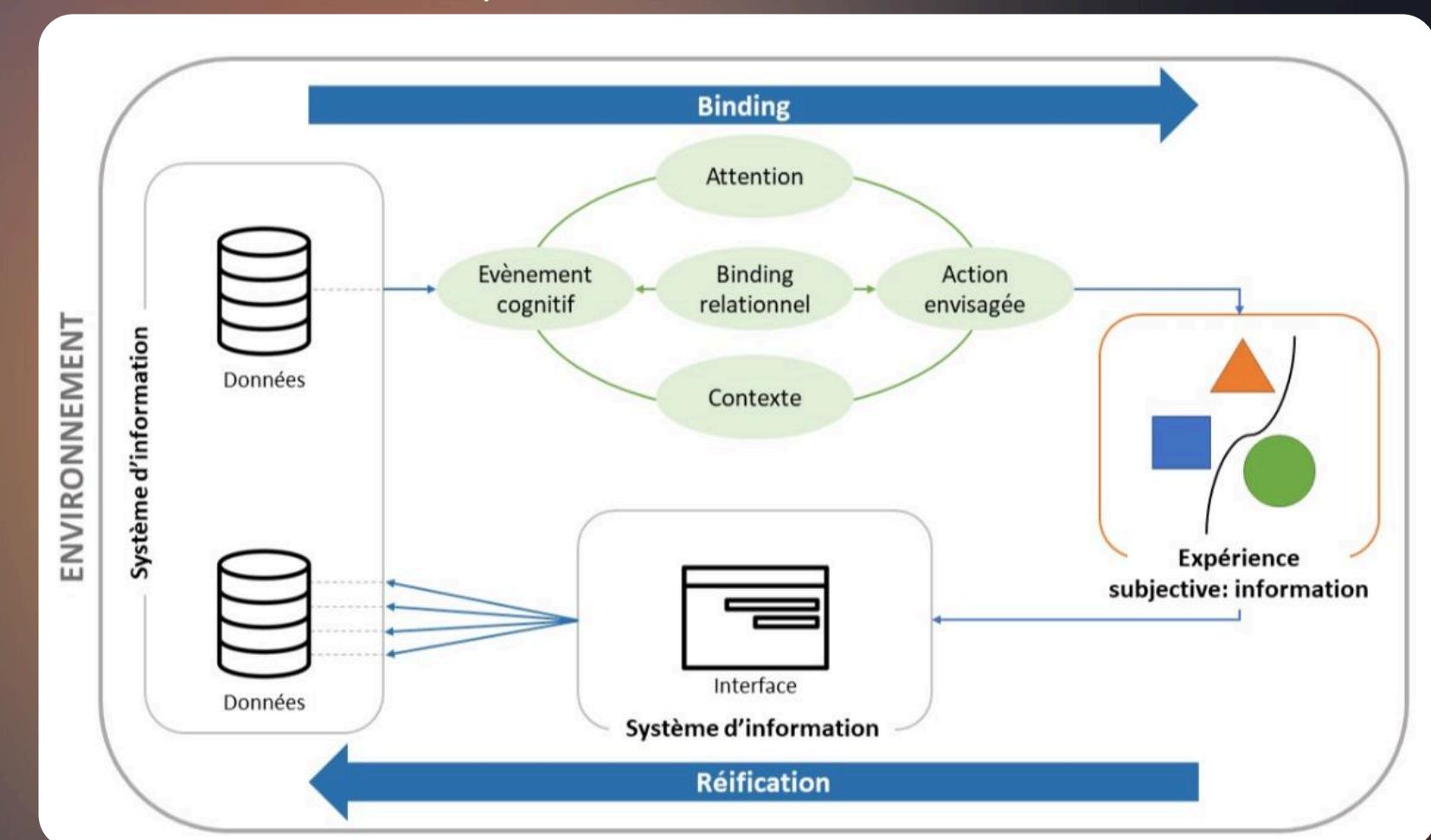
**Notre méthode →**

# Odysen, une approche scientifique rigoureuse

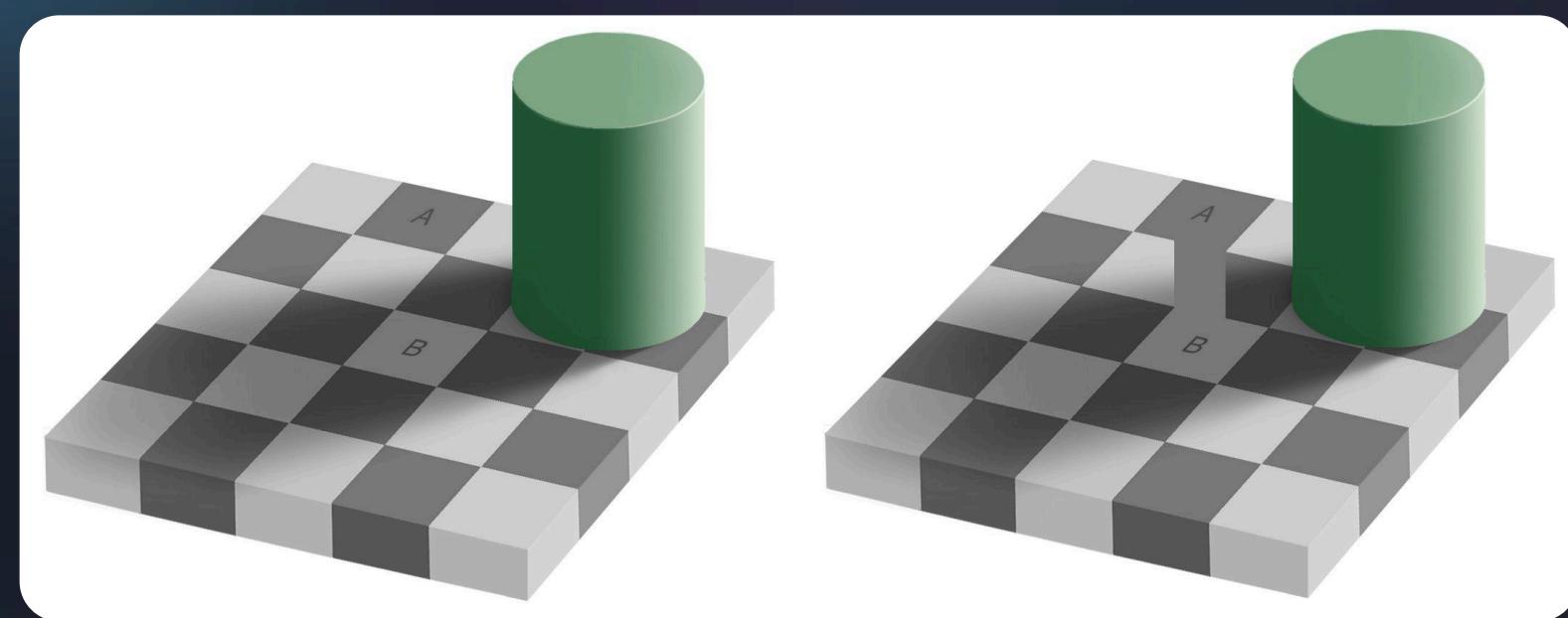
Notre approche innovante de l'UX Design est le fruit d'une démarche transdisciplinaire et systématique, reposant sur les apports des sciences économiques et cognitives. En intégrant nos méthodes d'analyse et de validation éprouvées aux principes du *Design Thinking*, nous transformons les intuitions en solutions concrètes, afin de créer des interfaces optimisées et centrées sur l'utilisateur.

Notre méthodologie s'inspire directement du modèle DBR (*Data Binding and Reification*), framework inédit développé par notre fondateur dans le cadre de son travail doctoral au sein de l'École des Mines Paris, et qui offre une compréhension approfondie des interactions homme-machine. Validé empiriquement par des expérimentations à grande échelle au sein de l'entreprise Alten, il nous permet de proposer une démarche novatrice des processus UX, en intégrant des concepts essentiels des sciences cognitives tels que la rationalité limitée et les biais cognitifs des utilisateurs.

Représentation du modèle DBR



Exemple de biais cognitif : l'échiquier d'Adelson



L'exemple de l'échiquier d'Adelson ci-contre, où les cases A et B semblent différentes mais sont en réalité de la même couleur, montre ainsi comment les perceptions humaines sont influencées par des facteurs contextuels. À la différence des méthodes traditionnelles d'UX Design, qui négligent souvent ces aspects pourtant cruciaux, nous anticipons et compensons ces biais tout au long de notre travail, nous permettant ainsi de proposer des interfaces plus intuitives et satisfaisantes, au plus près des besoins réels de nos clients et de leurs utilisateurs.

**Notre équipe →**

# L'équipe Odysen



**Robin LE CONTE  
DES FLORIS, PhD  
UX/UI Lead**

## Profil

Titulaire d'un doctorat en robotique, Robin s'est spécialisé dans les interfaces homme-machine, l'interprétation de l'information et l'effet des biais cognitifs. Sa thèse, obtenue à l'Ecole des Mines Paris - PSL en collaboration CIFRE avec Alten, lui a permis de poursuivre dans cette même structure en tant qu'UX Lead au sein de la direction de l'innovation. À la tête d'un équipe d'une dizaine de personnes, Robin a mené de nombreux projets, toujours en s'investissant au plus près du client et de ses équipes, avec une volonté marquée de participer activement à l'ensemble du processus de design.

Fort de cette expérience, Robin a fondé Odysen Studio au début de l'année 2025, avec à cœur de mettre ses compétences en UX et UI au service de projets innovants et créatifs. Son profil unique, qui allie une expertise théorique exceptionnelle et une expérience professionnelle extensive, lui permet d'aborder chaque projet avec une perspective novatrice, garantissant un résultat en phase tant avec les tendances du marché que les besoins du client.



**Lucas TILLARD  
UX/UI Designer**

## Profil

Diplômé d'un master en économie industrielle et numérique, Lucas a découvert l'entrepreneuriat en Nouvelle-Zélande, travaillant comme économiste et consultant indépendant auprès de tribus māori, sur des questions aussi transverses que le développement territorial, la santé ou le patrimoine. De retour en France, sa curiosité et son sens de l'analyse l'ont naturellement mené à l'ingénierie d'études au sein de Sorbonne Université, pour trois ans d'aide au pilotage stratégique de l'institution.

Certifié en UX Design par Google, Lucas associe de solides compétences techniques à une maîtrise approfondie des questions économiques. Apportant une vision holistique des processus, de l'étude de marché à la conception de l'interface finale, sa capacité à saisir de nouveaux sujets garantit des solutions respectant les spécificités de chaque client. Implacablement rigoureux et profondément empathique, Lucas travaille à l'identité propre de chaque projet avec la même exigence d'excellence et de sur-mesure.

**Nos réalisations →**



# Product Designer - UX/UI Designer

Figma

Product design

Market research

User research

## Mission

### Refonte UX/UI de l'application de streaming Liveshow

## Contexte

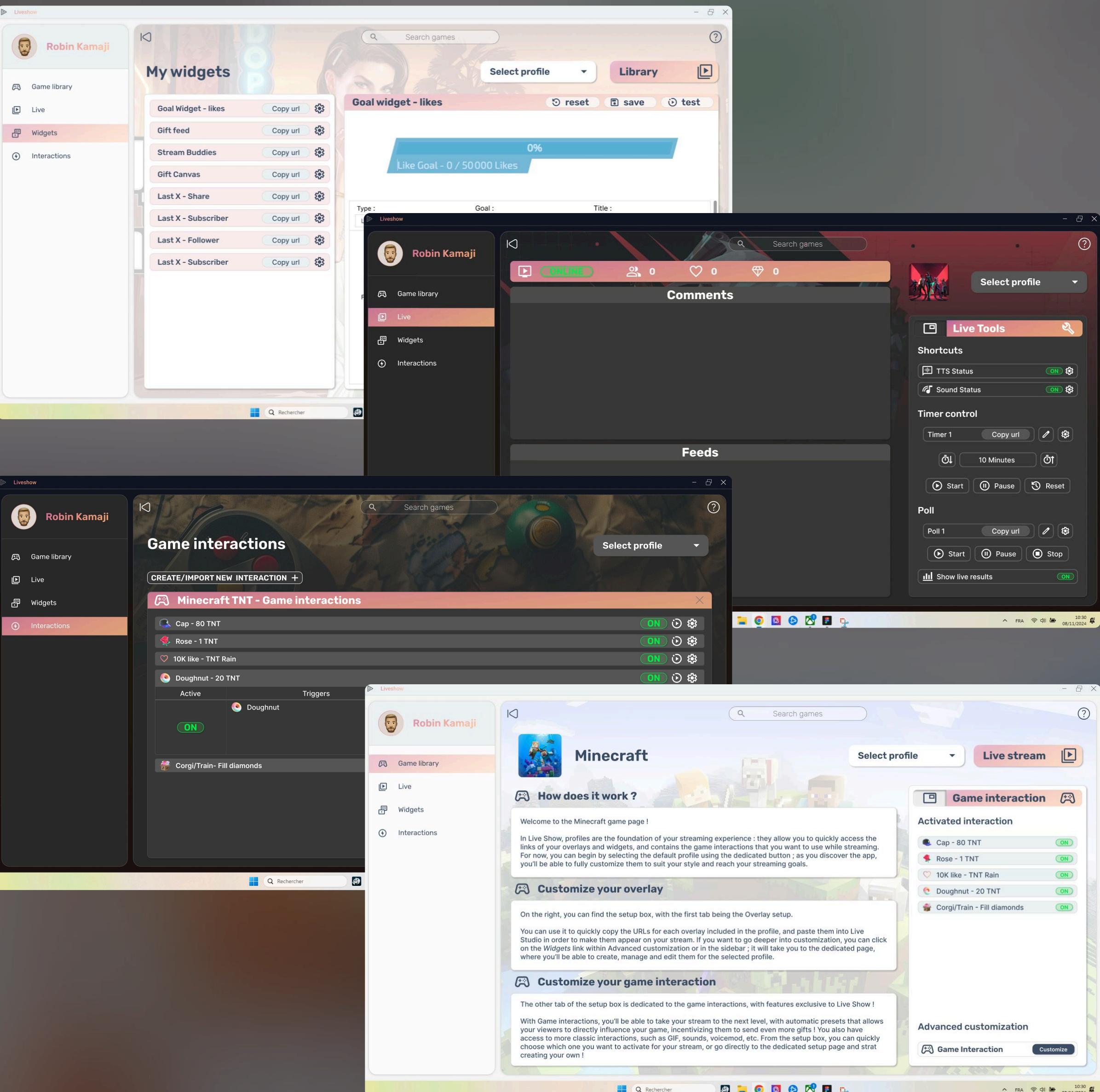
Liveshow est une solution de streaming pour la plateforme TikTok, spécialement adaptée au domaine du gaming grâce au fort degré d'interactivité entre le streamer et ses spectateurs. Dans le contexte d'un relaunch du produit à grande échelle, Odysen a proposé une refonte complète du service.

## Mise en œuvre

Nous avons d'abord réalisé un benchmark détaillé de la niche de marché, afin de définir précisément le positionnement de Liveshow et ses avantages comparatifs. Cette première étape a permis de rationaliser les fonctionnalités de l'application, avec une définition poussée du public-cible et des parcours utilisateurs, ainsi que l'exploration de nouveaux canaux de monétisation.

Nous avons ensuite intégralement repensé le design et l'interface de l'application, avec un objectif premier : la professionnalisation et la cohérence globale de l'outil. Un travail de variabilisation exhaustif a été mis en place pour proposer deux thèmes principaux, et simplifier au maximum le développement technique. Nous accompagnons désormais l'équipe de développeurs dans la conception et l'intégration de cette interface, afin de garantir la satisfaction totale du client vis-à-vis du produit fini.

Interface de l'application (light et dark theme)





ALTE



PSL

# User Researcher

NVivo

A/B Testing

User research

Mission

## Mesure de l'impact des biais cognitifs sur la qualité des indicateurs d'évaluation de la performance

Contexte

Dans le cadre de son travail de recherche doctoral, Robin a eu pour mission de mener une étude au sein de l'entreprise Alten, visant à identifier l'impact des biais cognitifs sur la mesure des indicateurs de performance des projets.

Mise en œuvre

L'analyse approfondie des données d'évaluation de la performance des projets au sein d'Alten a d'abord révélé des écarts significatifs par rapport aux standards nationaux et internationaux. Pour comprendre ces disparités, Robin a conduit des entretiens semi-structurés avec de nombreux chefs de projets, utilisant la méthode d'open coding pour analyser qualitativement les résultats via NVivo.

À partir de ces résultats, un processus d'A/B testing à grande échelle a été mis en place sur plusieurs centaines de projets. Bien que les modifications de l'environnement aient été limitées, les résultats ont été très significatifs, améliorant sensiblement la qualité intrinsèque des données d'évaluation en se rapprochant de plus de 55% des standards habituellement observés dans la littérature. Cette validation empirique du modèle DBR, conçu par Robin, ouvre la voie à une refonte complète du processus d'évaluation des projets chez Alten, promettant une amélioration substantielle à un coût organisationnel réduit.

**Valoriser**  
*Publication & communication*

**Exploiter**  
*Knowledge management*

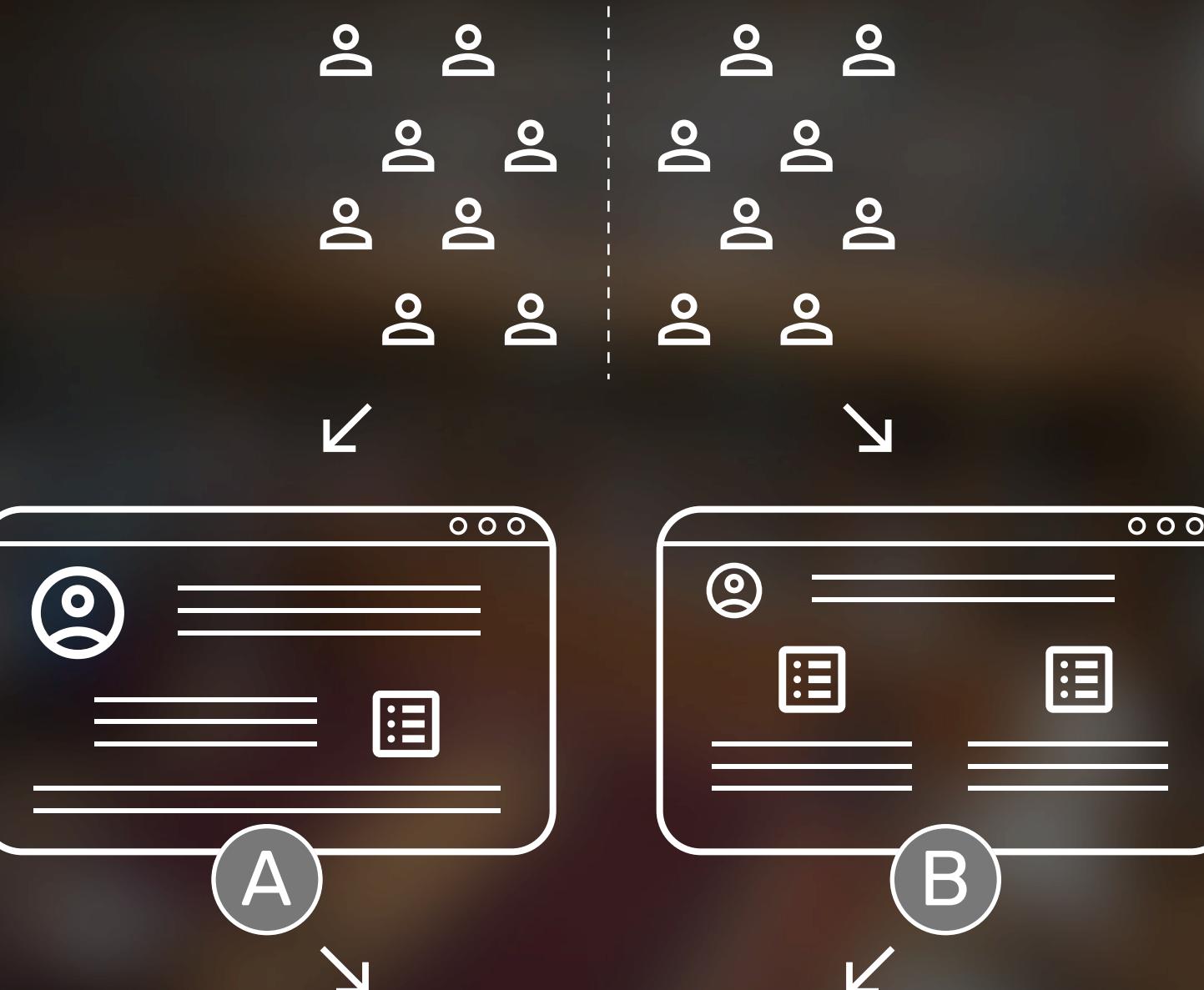
*La méthodologie NVivo*



**Structurer**  
*Information management*

**Collector**  
*Data sourcing*

*Visualisation du processus d'A/B testing*



*Comparaison et analyse des données*



AL TEN

aixial  
GROUP  
AN AL TEN COMPANY

## User Researcher

Tobii

MetaHuman

Unreal Engine

User research

### Mission

## Conception d'un agent conversationnel dans le domaine de la santé

### Contexte

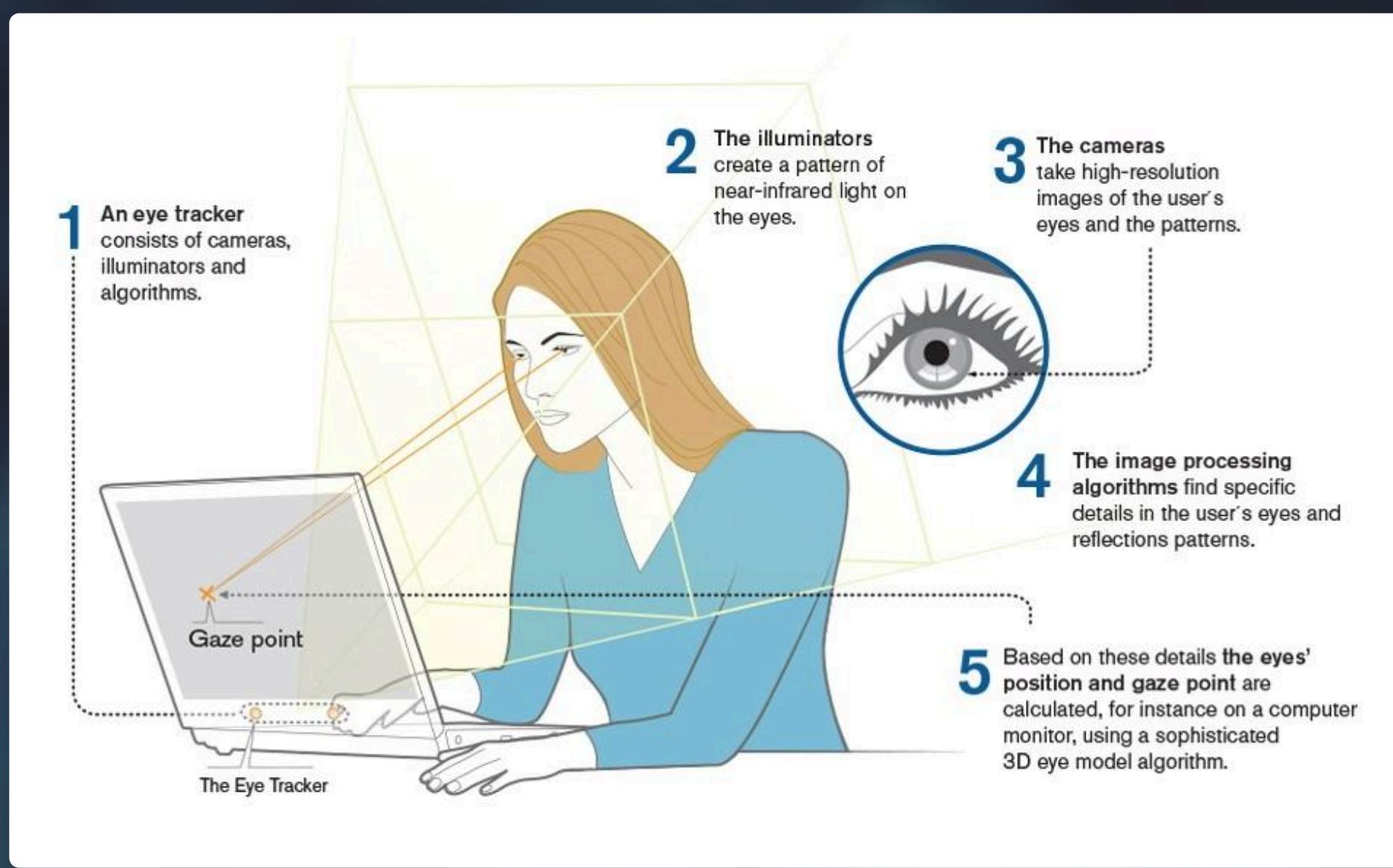
En tant qu'User Researcher chez Alten et en collaboration avec le groupe Aixial, Robin a dirigé la conception et l'intégration d'un agent conversationnel 3D (MetaHuman Unreal Engine) dans le cadre de R&D dans le domaine de la santé.

### Mise en œuvre

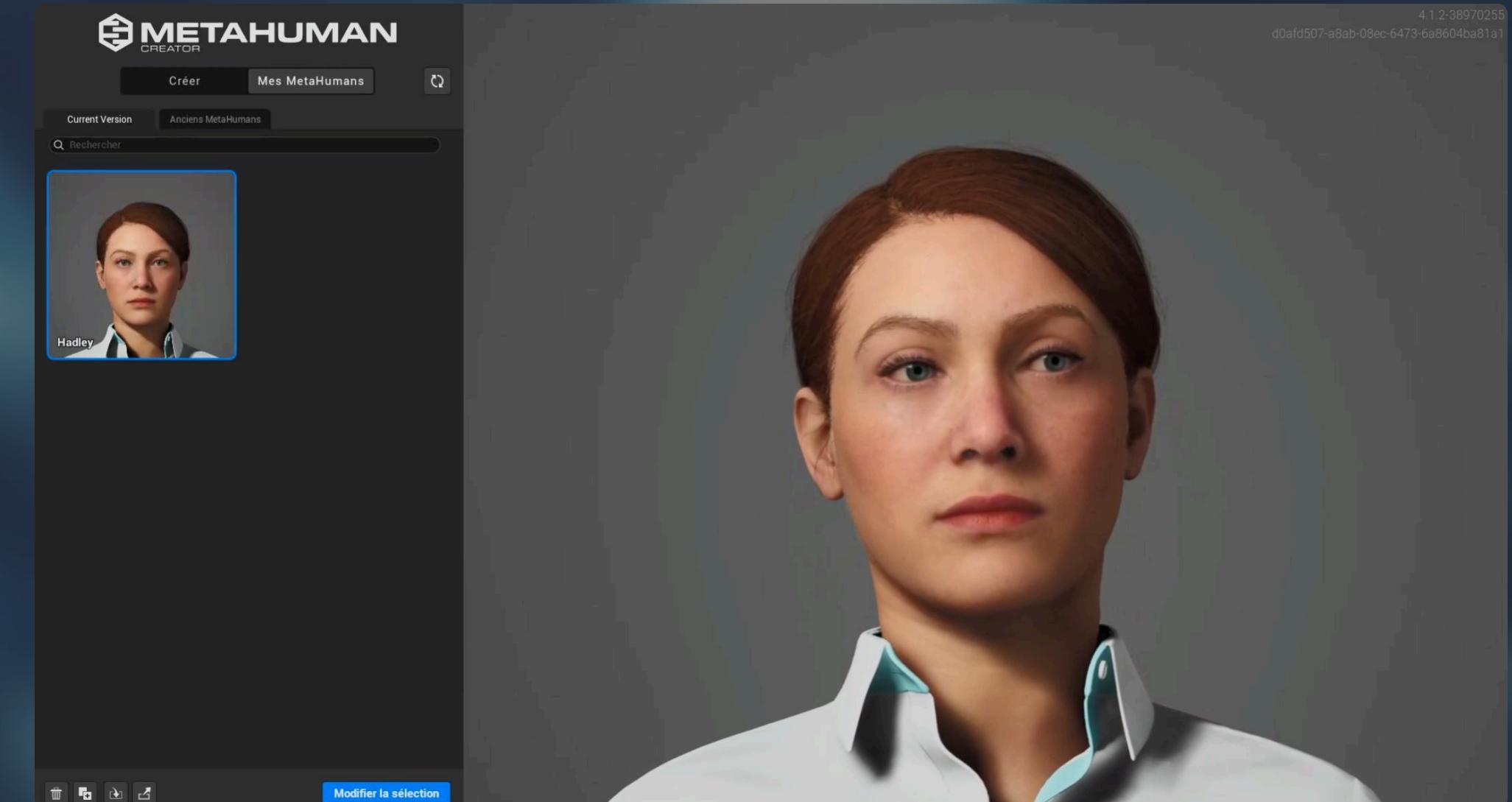
Dans le cadre de la démarche de R&D du groupe Aixial, Robin a exploré la possibilité d'employer des agents conversationnels au sein du parcours de santé des patients. Ainsi, il a d'abord mené une recherche utilisateur approfondie afin d'évaluer la relation entre humains et avatar 3D, en mesurant notamment des variables clés telles que la confiance et le stress. Pour cela, il a notamment employé des technologies de pointe comme l'eye tracking Tobii, et la mesure d'indicateurs physiologiques, en particulier le rythme cardiaque.

Le défi principal de cette mission résidait à la fois dans l'intégration conjointe de plusieurs technologies avancées, mais aussi dans l'optimisation de l'expérience utilisateur. L'interaction directe avec un avatar étant un domaine encore peu exploré dans le cadre médical, ce projet a offert à Robin une opportunité unique d'innover et d'explorer l'UX Design dans le domaine de la santé.

### Méthodologie Eye Tracking Tobii



Avatar 3D MetaHuman Unreal Engine





ALTEN



D G S E

## UX Lead - UX/UI Designer

Figma

Product design

User research

### Mission

#### Conception et design d'un logiciel de traitement de l'information stratégique

### Contexte

En tant qu'UX Lead chez Alten, Robin a piloté la conception d'un logiciel de gestion interne pour la Direction Générale de la Sécurité Extérieure (DGSE).

### Mise en œuvre

Ce travail, soumis à un accord de confidentialité, ne pourra être présenté en détails ici. Il témoigne néanmoins de l'expertise d'Odysen sur l'ensemble du processus de conception produit, de la définition des besoins du client au design de l'interface finale. Robin et son équipe ont ainsi établi un cahier des charges précis à travers de nombreuses interviews utilisateurs, et le traitement rigoureux des retours obtenus. Sur cette base, ils ont conçu un prototype ergonomique à l'identité graphique entièrement retravaillée.

Tout au long de cette mission, Robin a tenu à s'investir pleinement aux côtés de ses équipes, tant d'un point de vue technique que managérial. Cette mission exigeante, sous délais contraints et soumis à de forts impératifs de sécurité, a prouvé son sens de la priorisation, sa rigueur et sa discrétion au service des intérêts, du savoir-faire et des secrets de fabrication du client.



## MINISTÈRE DES ARMÉES

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



NON-DISCLOSURE  
AGREEMENT

## UX Lead - UX Researcher

[Product design](#)
[User research](#)
[Quality assurance](#)

### Mission

## Conception et développement d'une plateforme de Data Visualisation (DataviSU)

### Contexte

En tant qu'ingénieur d'études au sein de la Direction de l'Aide au Pilotage de Sorbonne Université, Lucas a piloté la conception et la mise en place d'une plateforme de datavisualisation à destination de l'administration et des laboratoires, en lien avec le prestataire technique SIRIS Academic.

### Mise en œuvre

L'objectif de ce projet était double : permettre une vision d'ensemble des performances de l'établissement dans le domaine de la recherche afin d'orienter les décisions stratégiques, et rendre le dataset lisible et manipulable par un public aux compétences techniques hétérogènes. Lucas et son équipe ont mené un travail exhaustif d'identification des profils utilisateurs et de choix d'indicateurs synthétiques, sous contraintes de qualité et de disponibilité des données.

Cette première phase s'est ensuite doublée d'un processus de simplification de l'interface et d'intégration des retours utilisateurs, en lien avec le prestataire technique. DataviSU est actuellement déployé sur l'intranet de Sorbonne Université.



*Exemples de visualisations interactives*



# Odysen Studio

## Contactez-nous !

[contact@odysen.fr](mailto:contact@odysen.fr)