



ROMANE BOUVEROT

UI Artist
Book 2024

romanebouverot@gmail.com

06 30 95 04 99





INTRODUCTION

Avec plus de **quatre ans d'expérience en tant que UI Artist**, j'ai dédié ma carrière à la création d'interfaces de qualité, avec une attention toute particulière sur l'accessibilité.

Je suis spécialisée en **direction artistique**, et dans la réalisation de son exécution, que ce soit dans un style cartoon ou plus moderne.



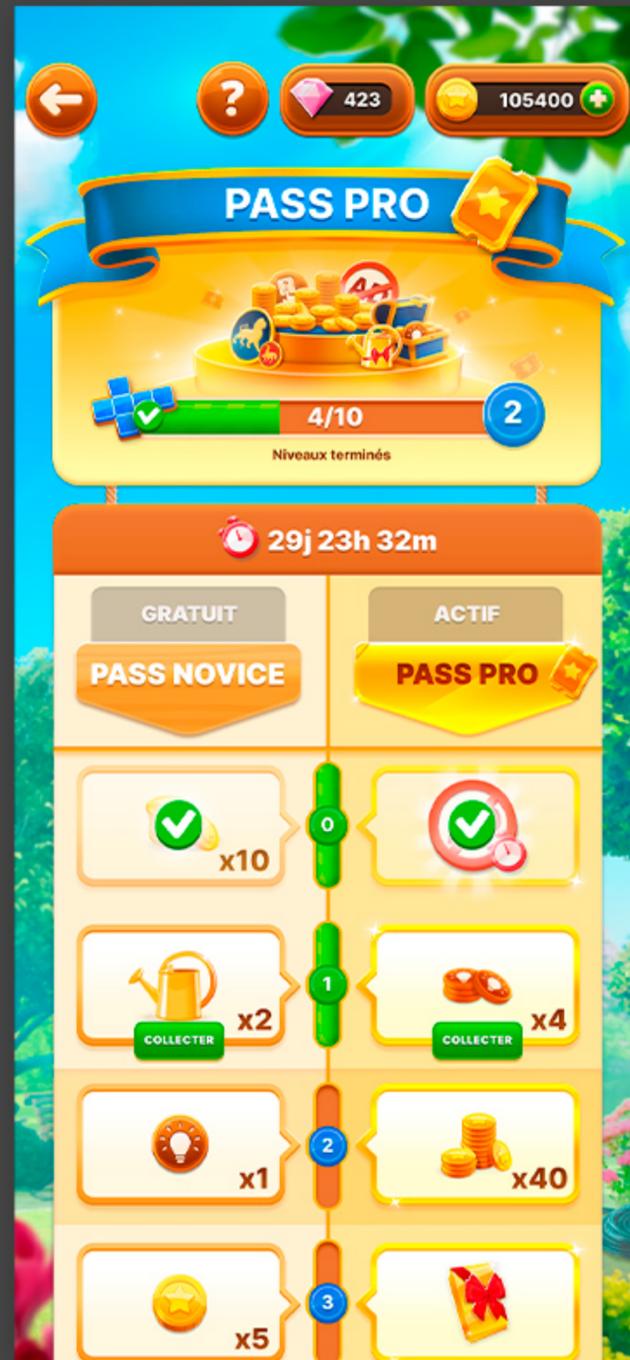
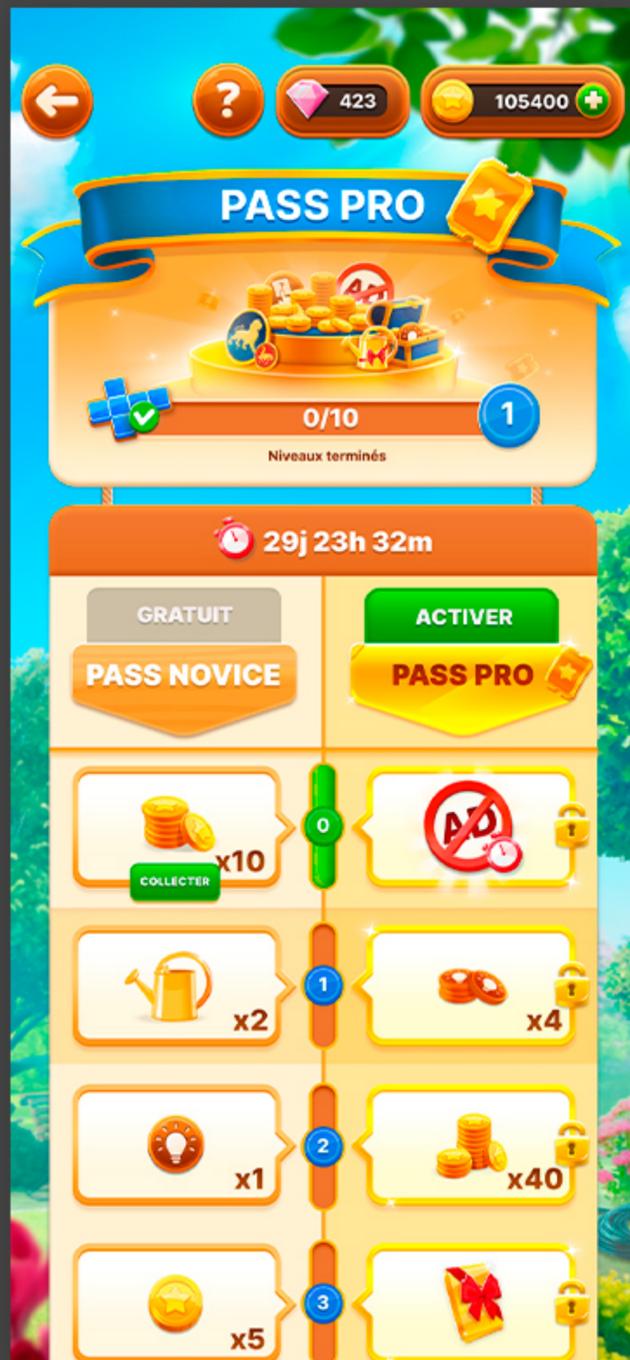
JARDIN DES MOTS

Garden of Words est jeu de lettres très populaire créé en 2017, et téléchargé plus 40 millions de fois sur l'Apple Store et Google Play















LISIBILITÉ

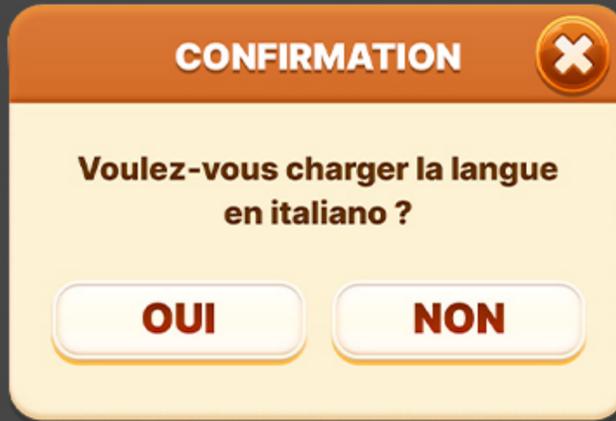
INTER est une typographie reconnue comme étant très lisible pour le plus grand nombre

INTER Black
INTER Extra-bold
INTER Bold

In Garden of Words, the minimal height for a text is 22 pt

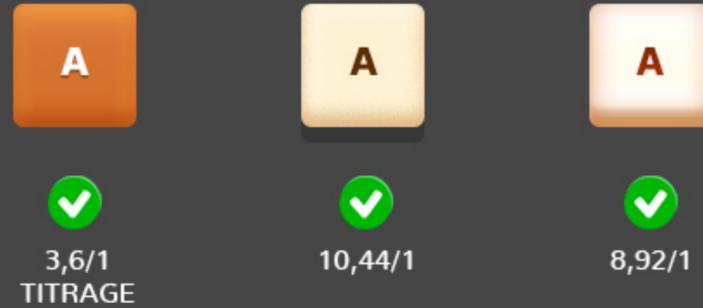
ÉQUIPES

CONTRASTES



Pop-up de base

CONTRASTE RATIO "WCAG"

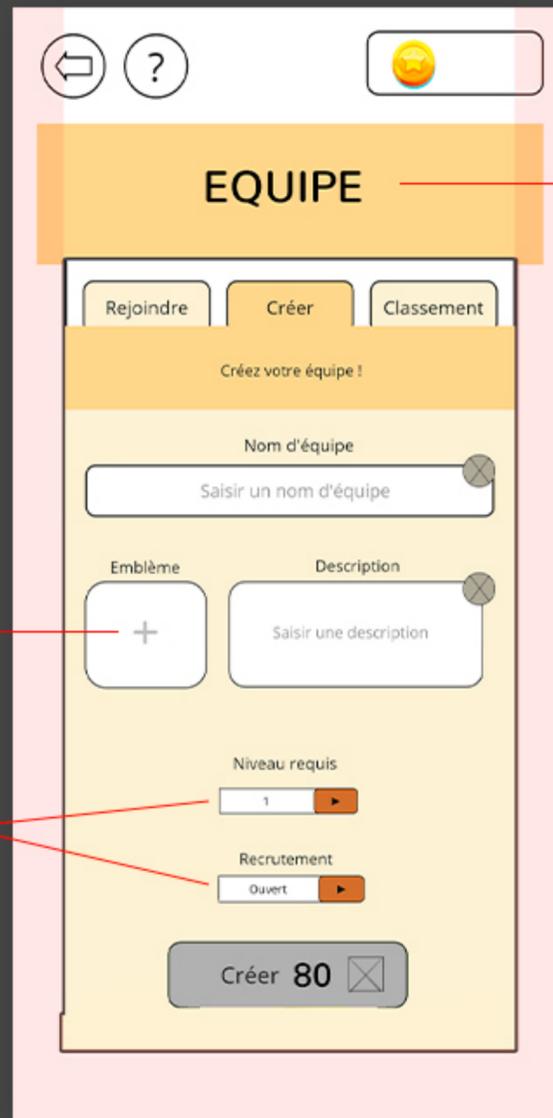


GAMEBOARD WITH DALTONISM FILTER





PRODUCT OWNER WIREFRAME
 Manque hiérarchie
 Trop éloigné de l'UX existante



MES MODIFICATIONS



HIGH FIDELITY SCREEN FINAL

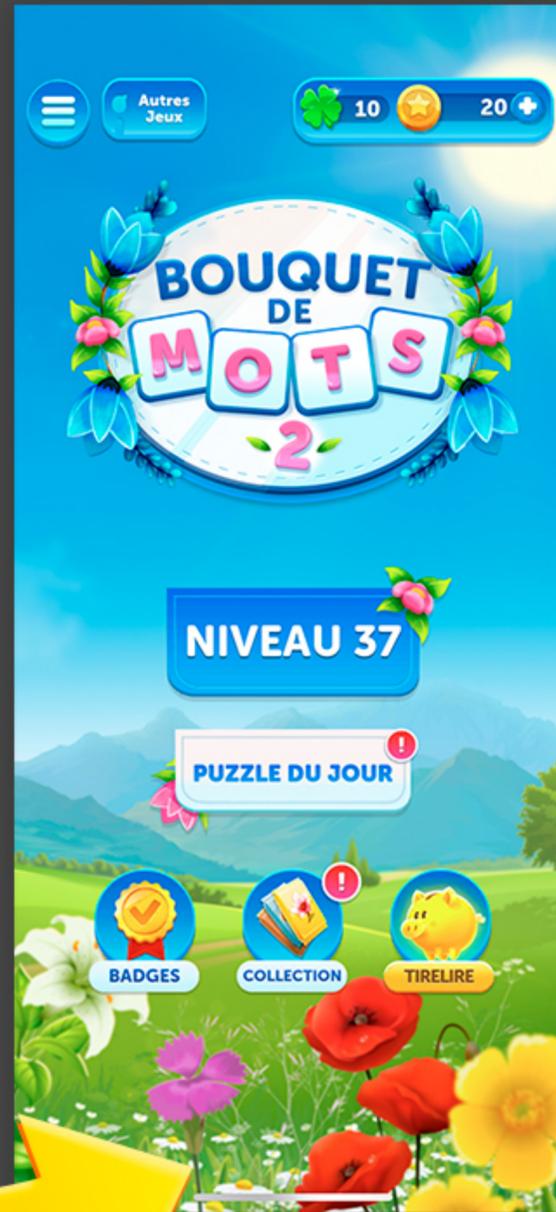


BOUQUET DE MOTS

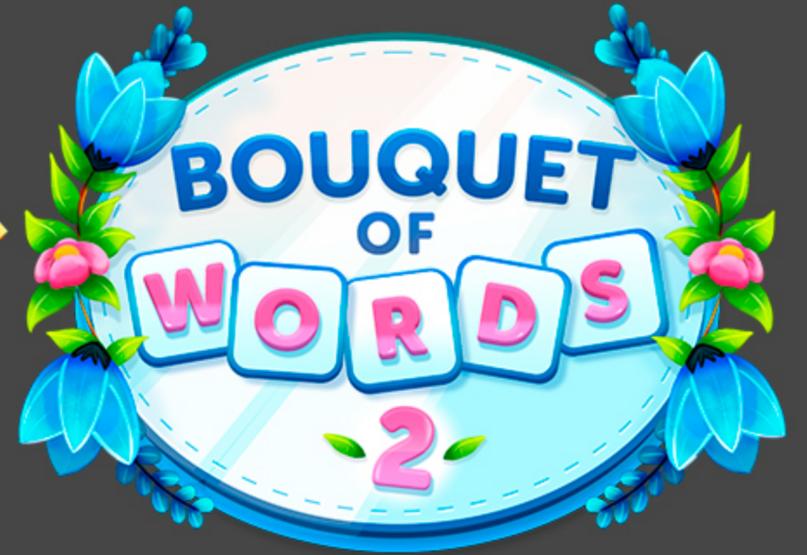
Bouquet de mot est un jeu datant de 2017, disponible sur les stores Android et Apple, et comptabilise plusieurs millions de téléchargements



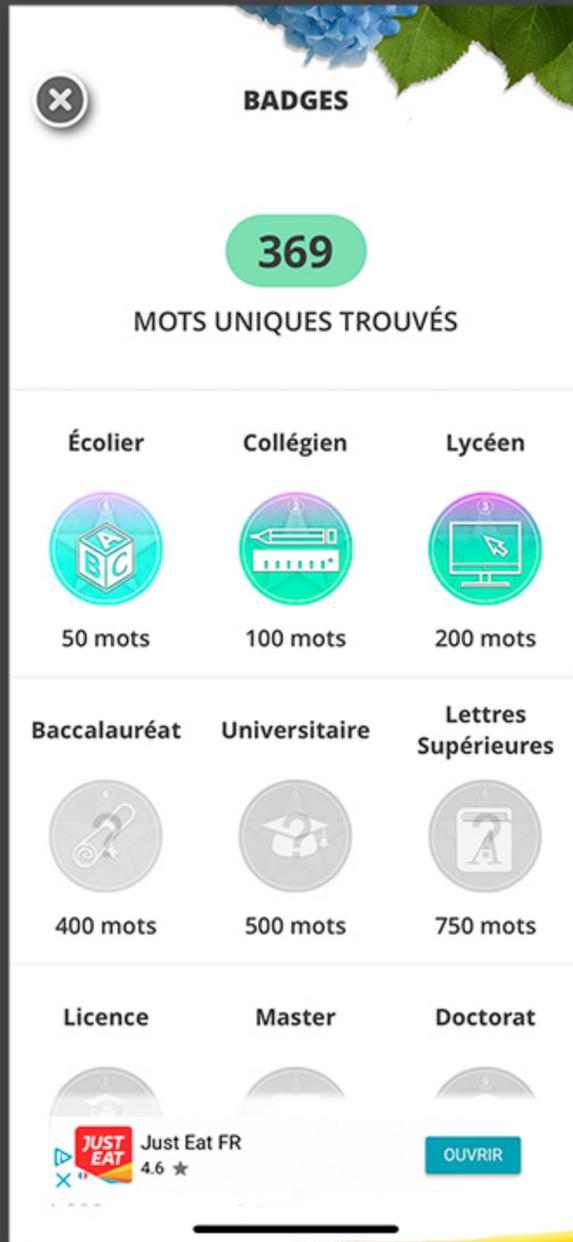
Old version
from 2017



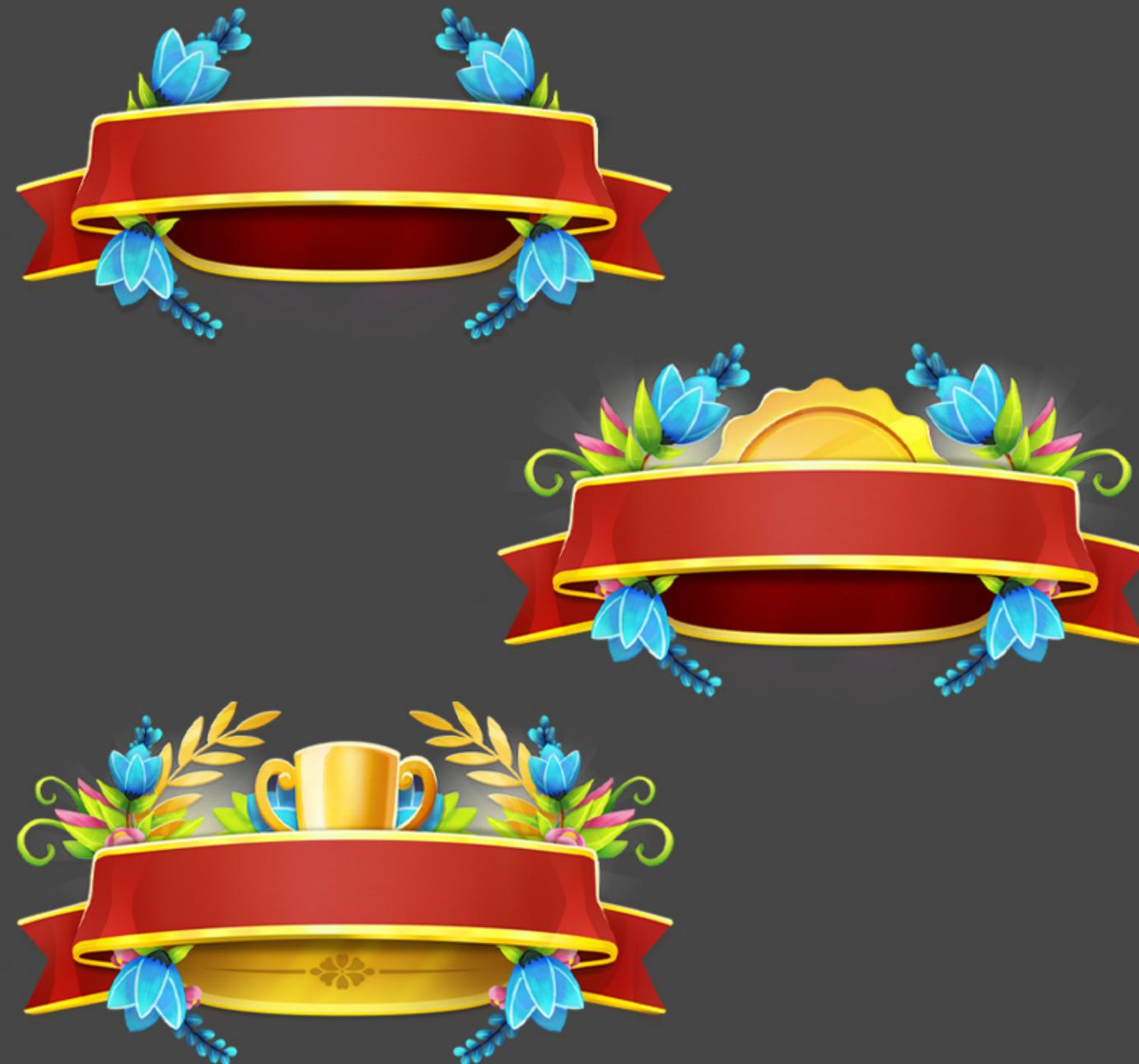
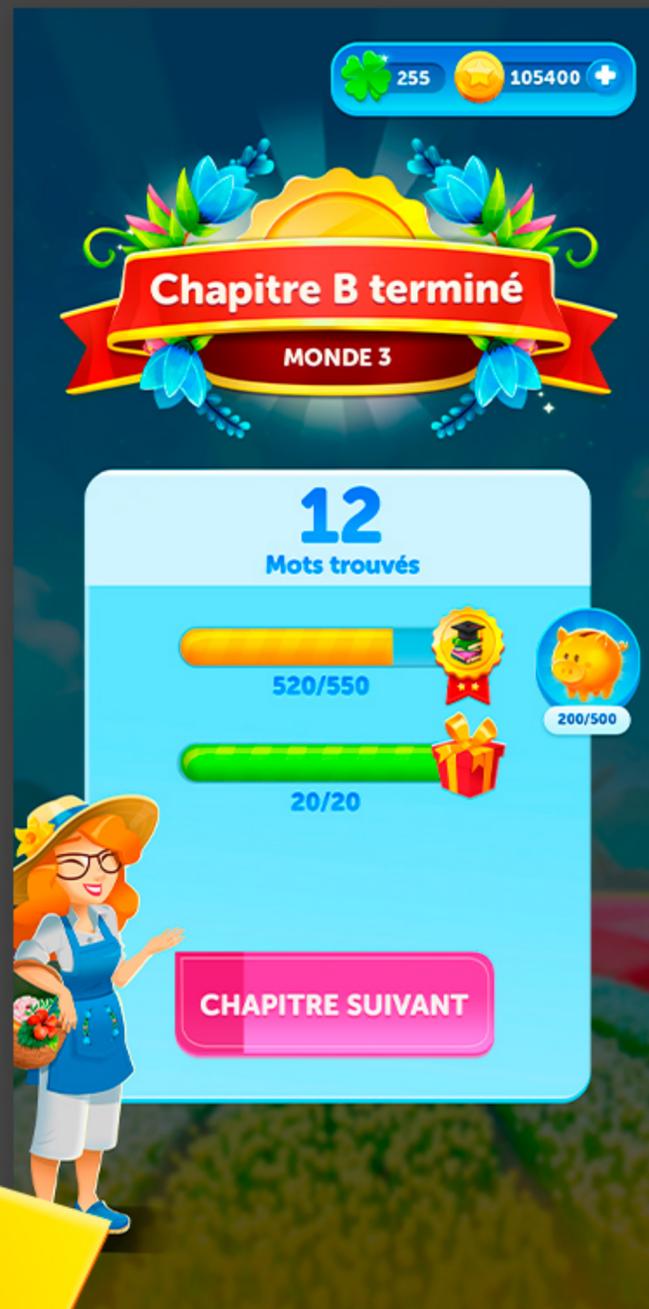
New version

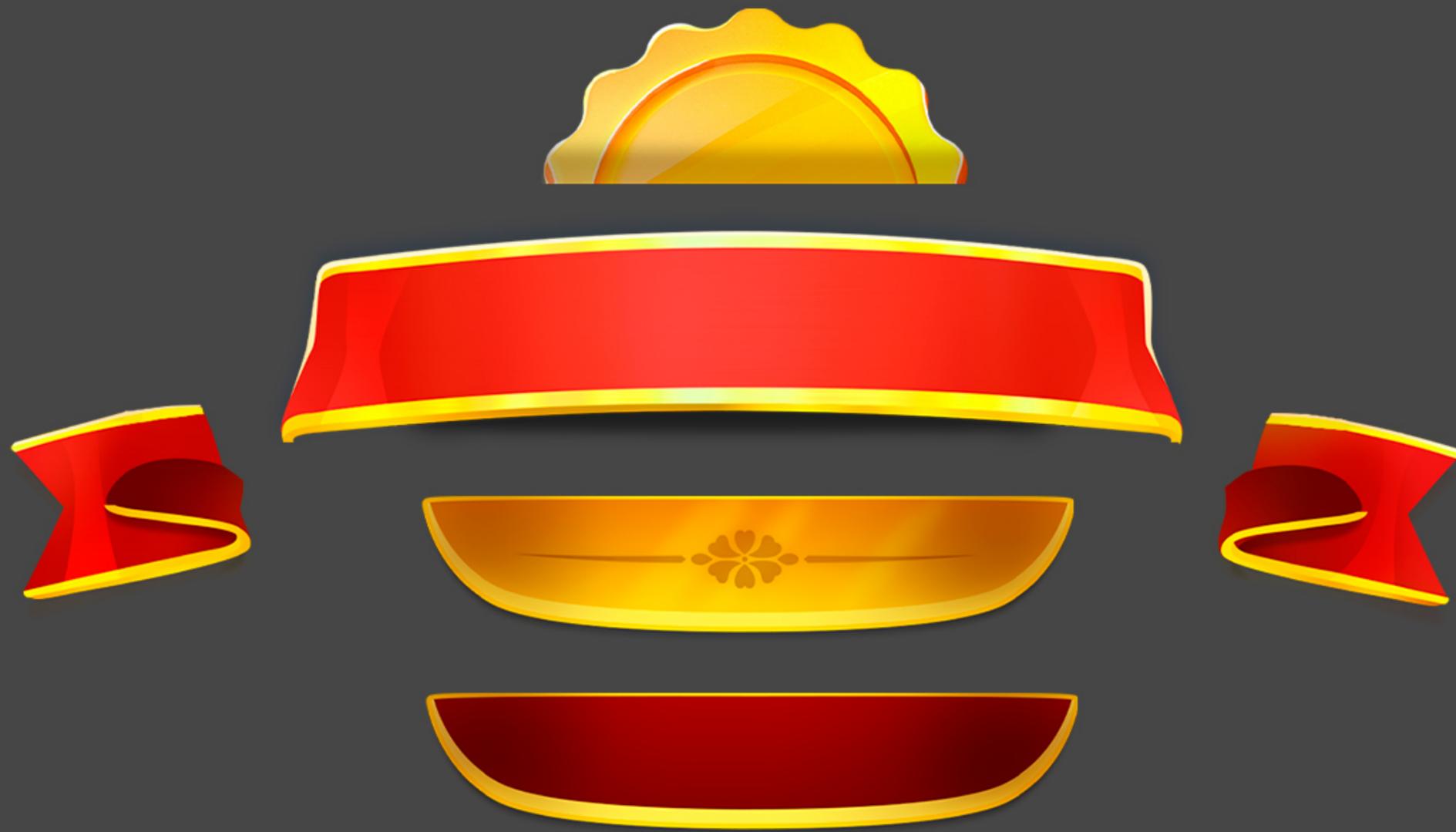


Total graphic overhaul of Bouquet of Words: On this game, I had the freedom to completely reworked the game's old artistic direction in teamwork with the senior artist

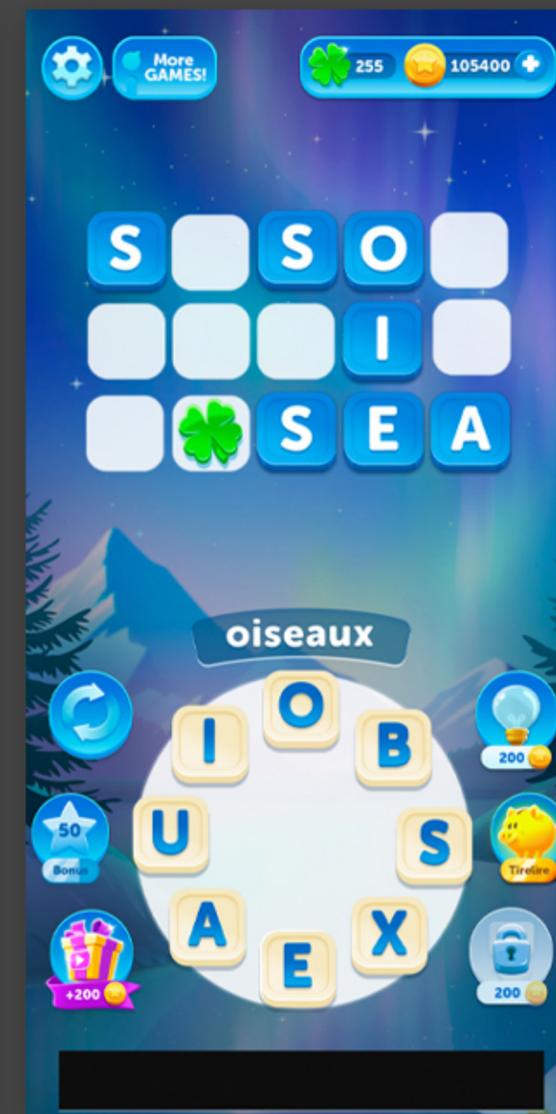
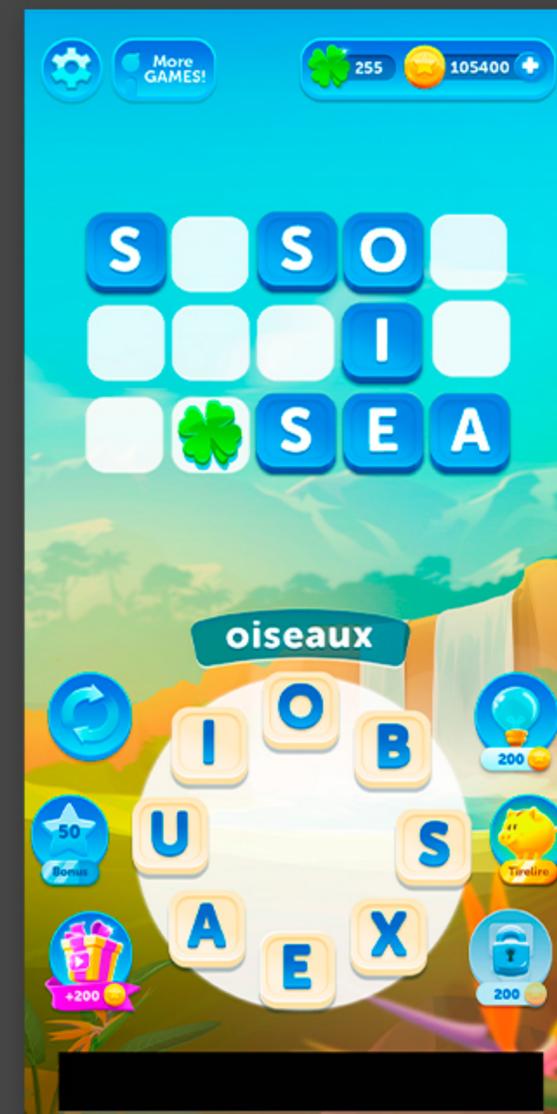
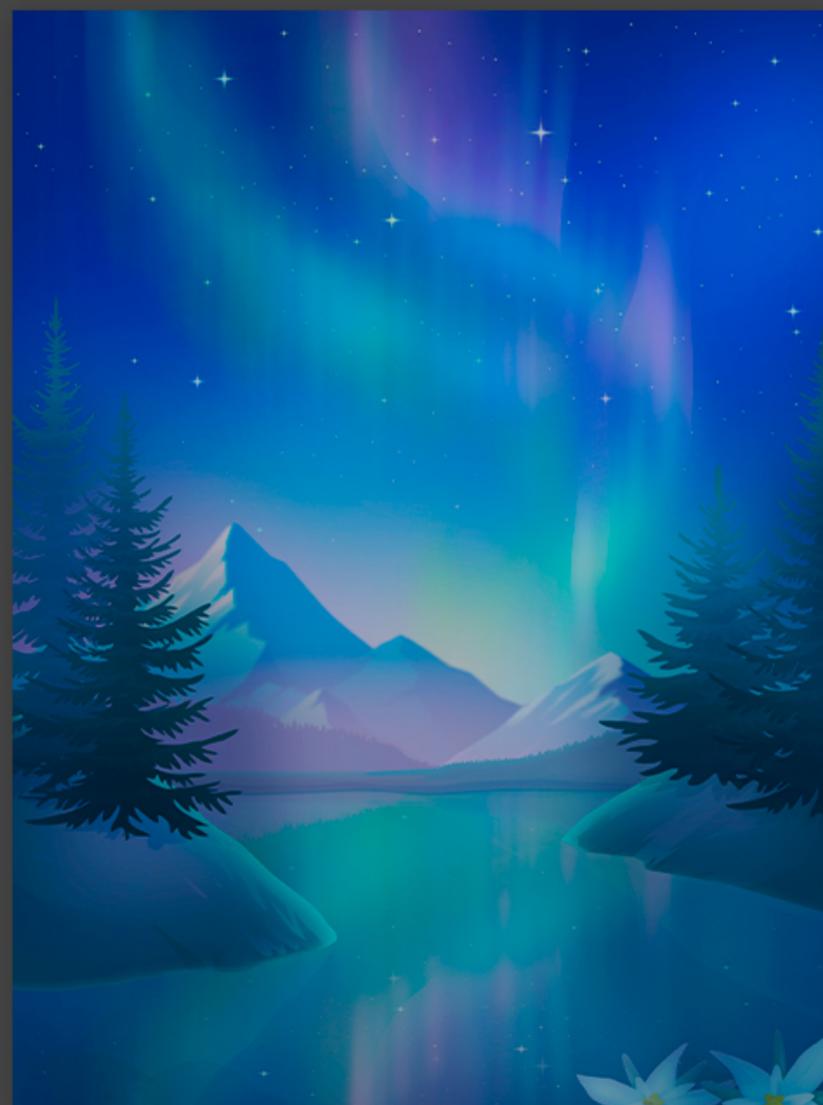
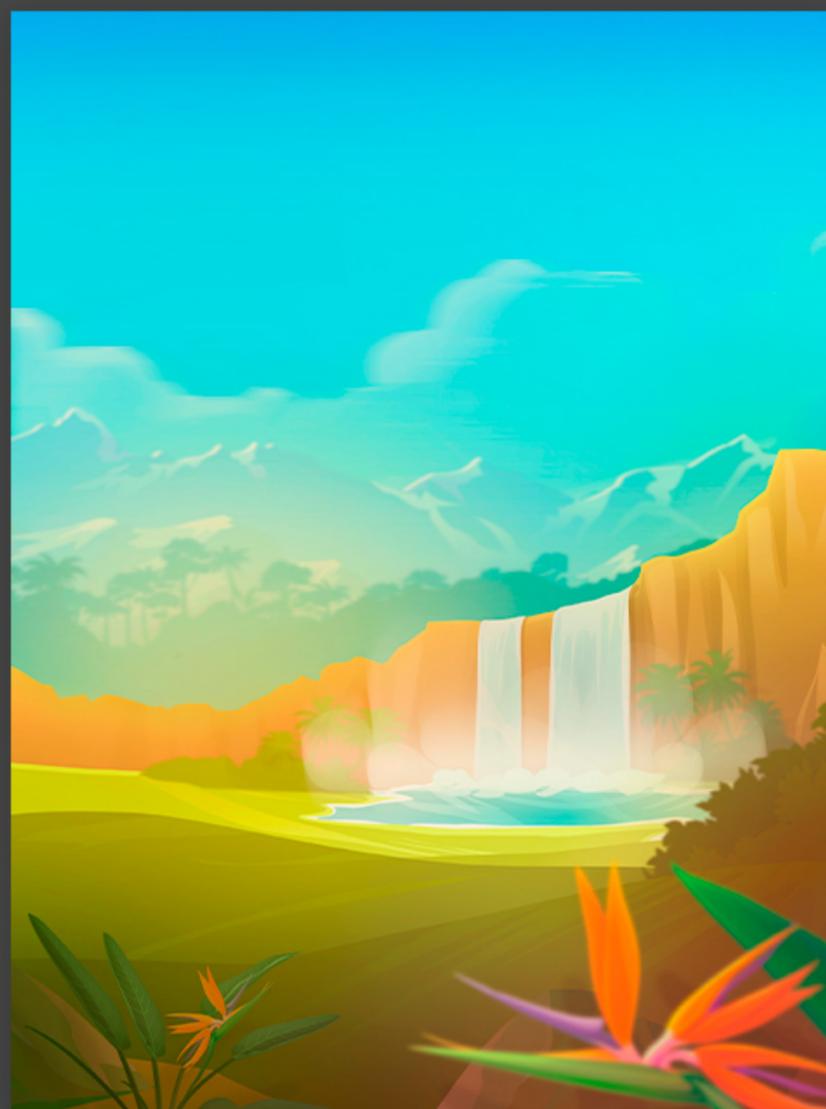








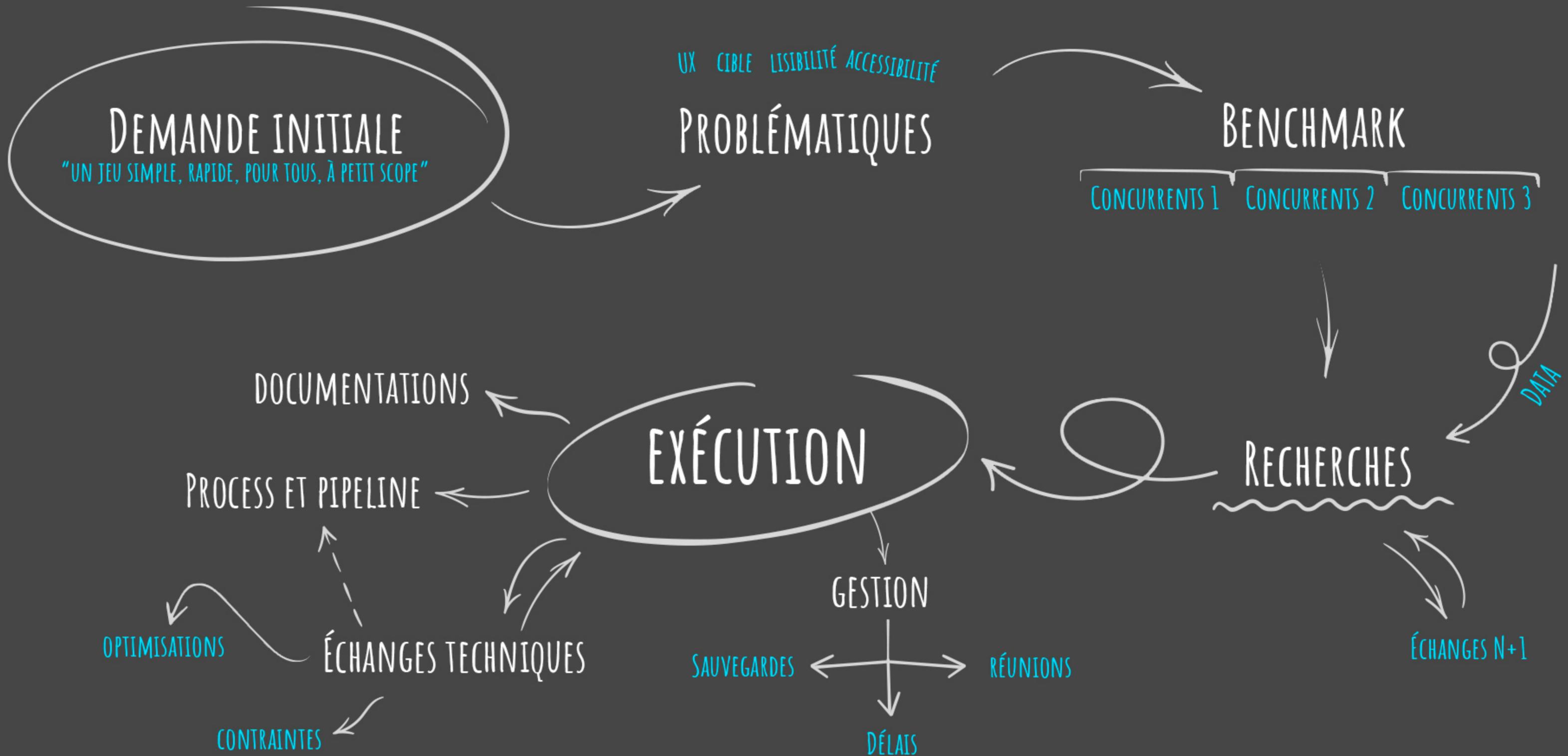
VARIANT : END OF THE TOURNAMENT



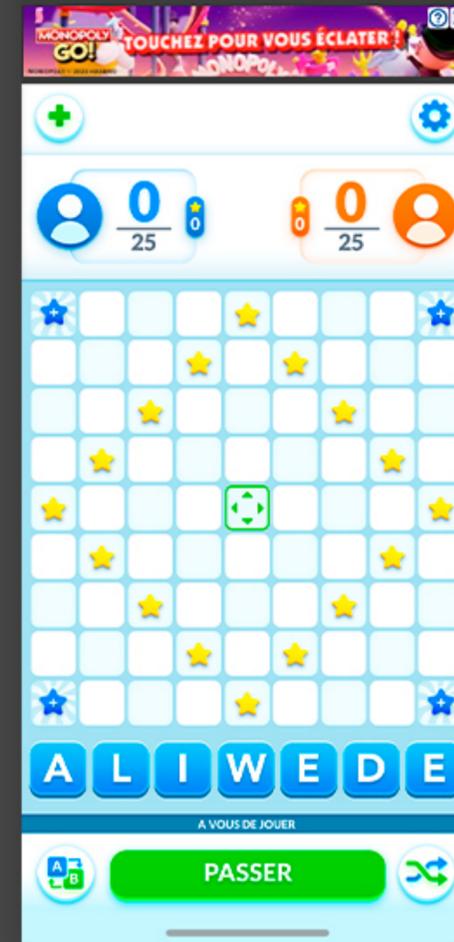
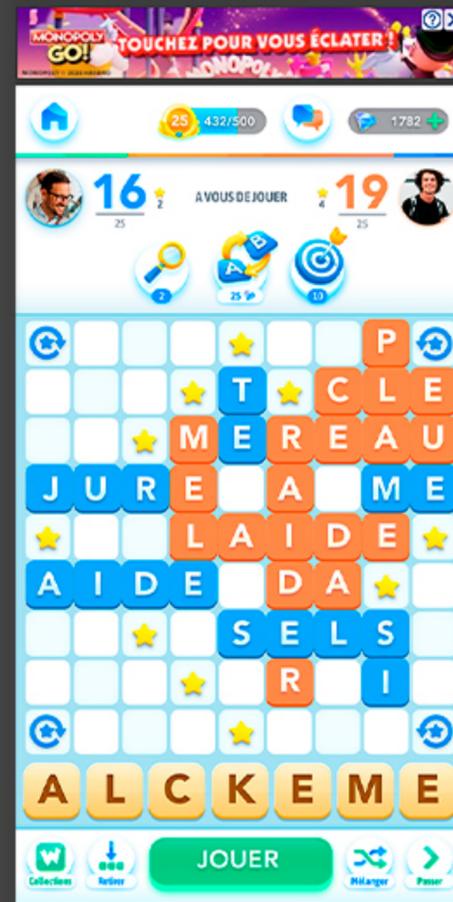
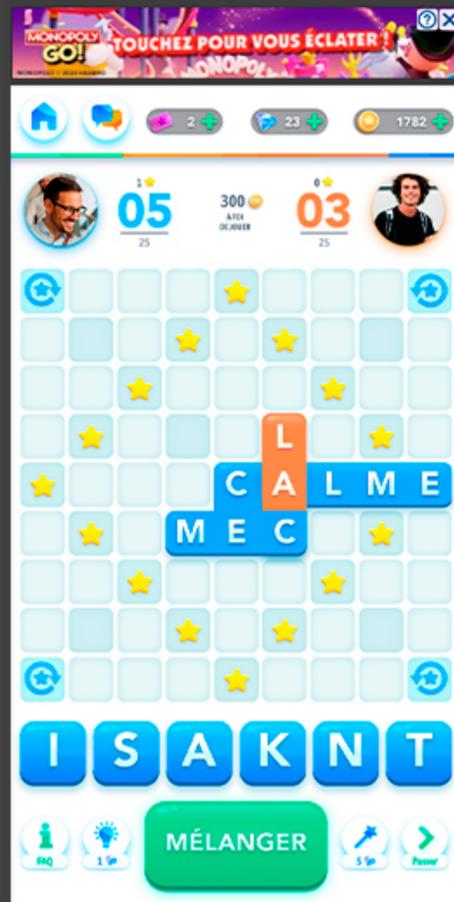


WordFlip

Le dernier né d'Iscool, un jeu de Scrabble mais avec un twist !



PROCESS DE LA RÉALISATION DE LA **DIRECTION ARTISTIQUE** SUR WORDFLIP



Final

DA

Recherches: Une petite sélection de recherches, qui m'ont mené à un rendu moderne et design



Gameboard : Avec un mode jour/nuit, les couleurs ont été travaillé pour transmettre les éléments essentiel du gameplay au joueur



Gameboard : Chaque couleur à son rôle et est justifiée, afin de garder une bonne lisibilité même lors d'une partie avancée





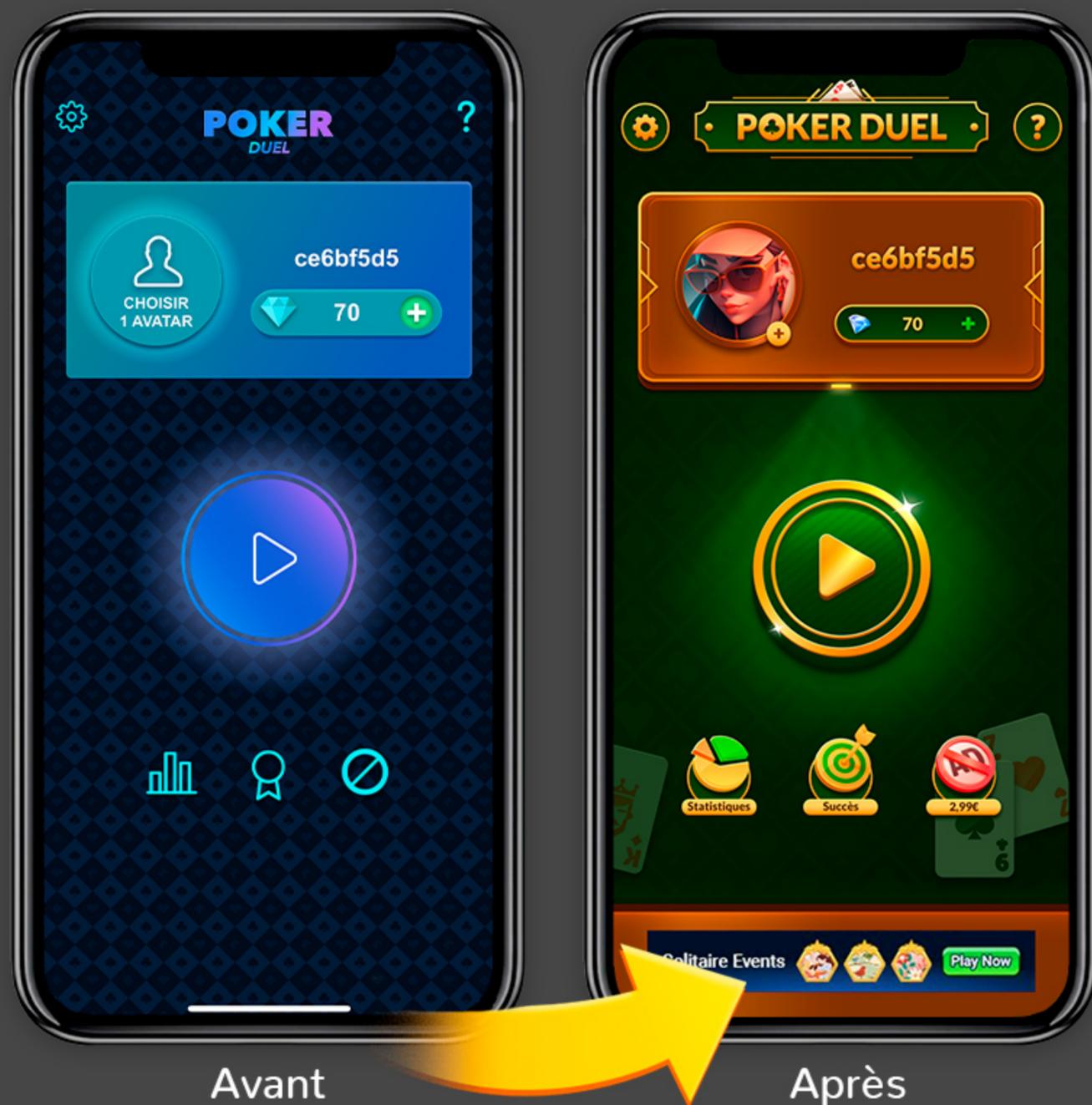




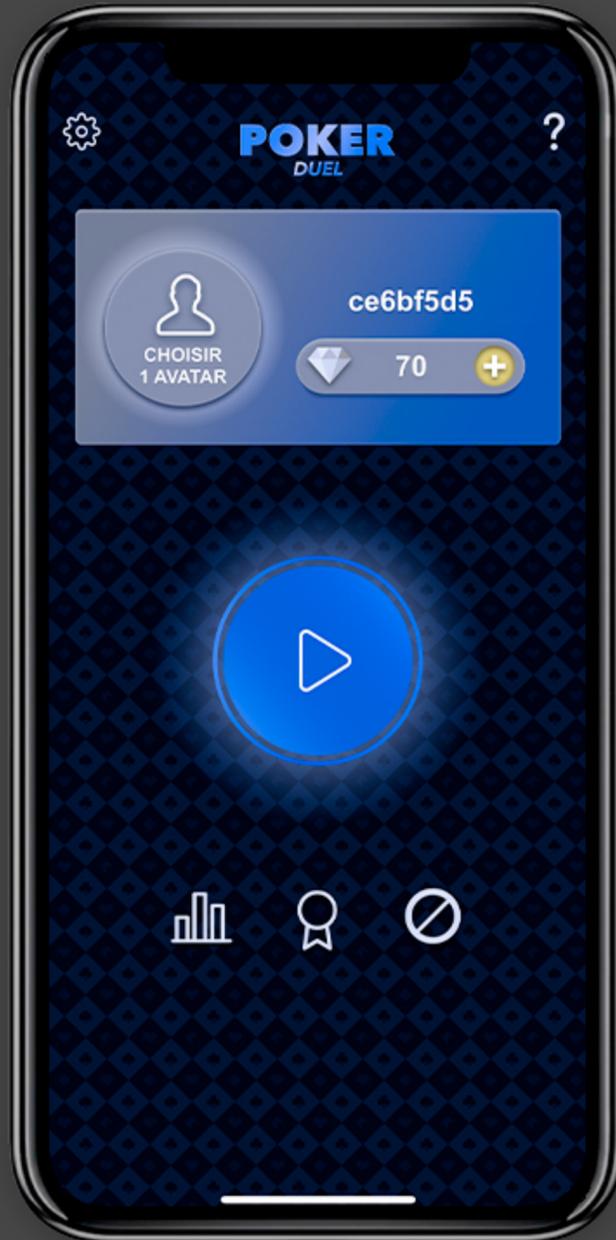


Poker Duel

Refonte totale de la direction artistique du jeu



Mode daltonien, comparatif



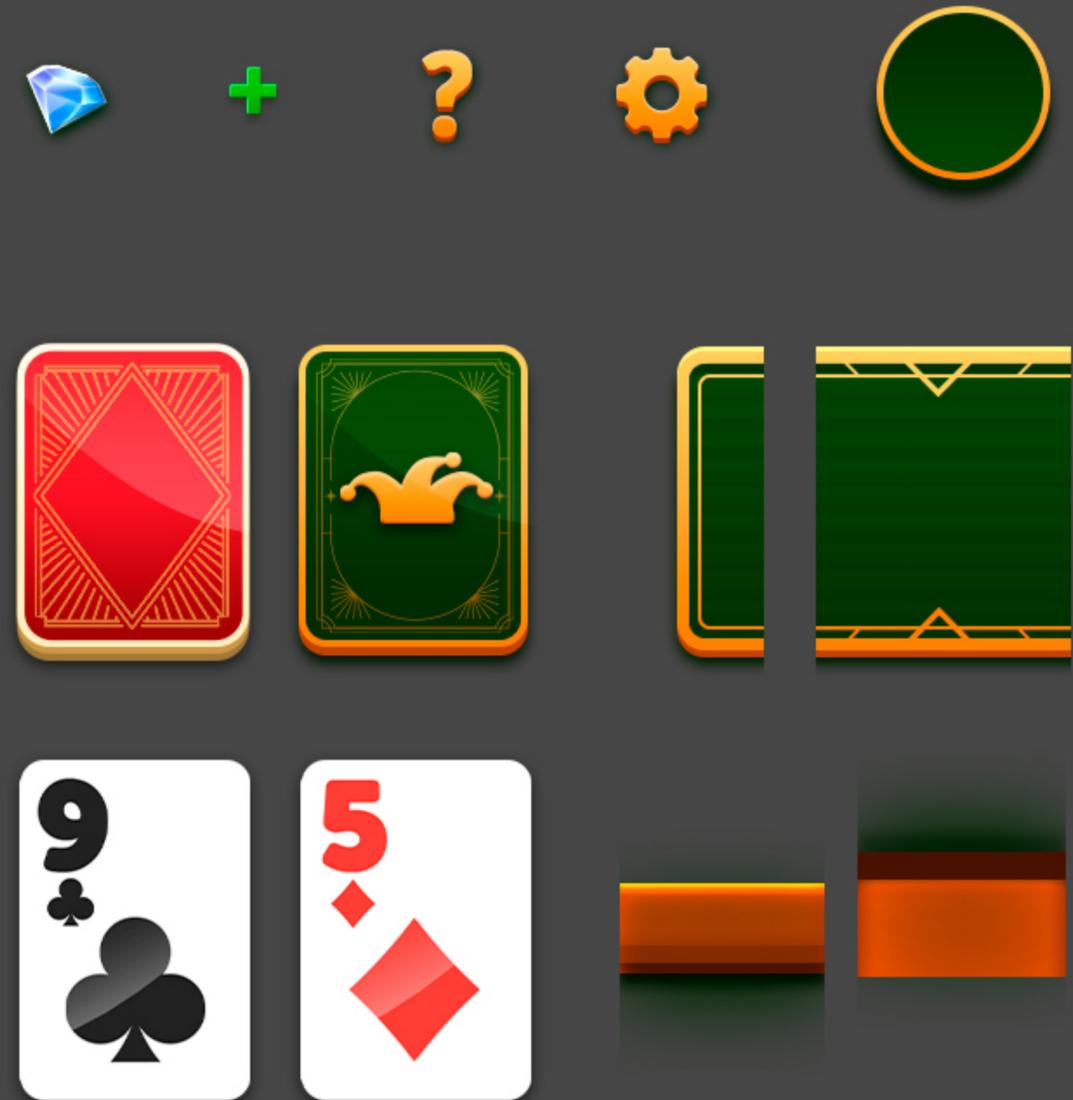
Avant



Après



Amélioration graphique des boutons et ajout des labels pour une meilleure compréhension



Gameboard : Un gameboard amélioré avec un thème fort. Tous les assets sont optimisés pour garantir une intégration intelligente et optimale







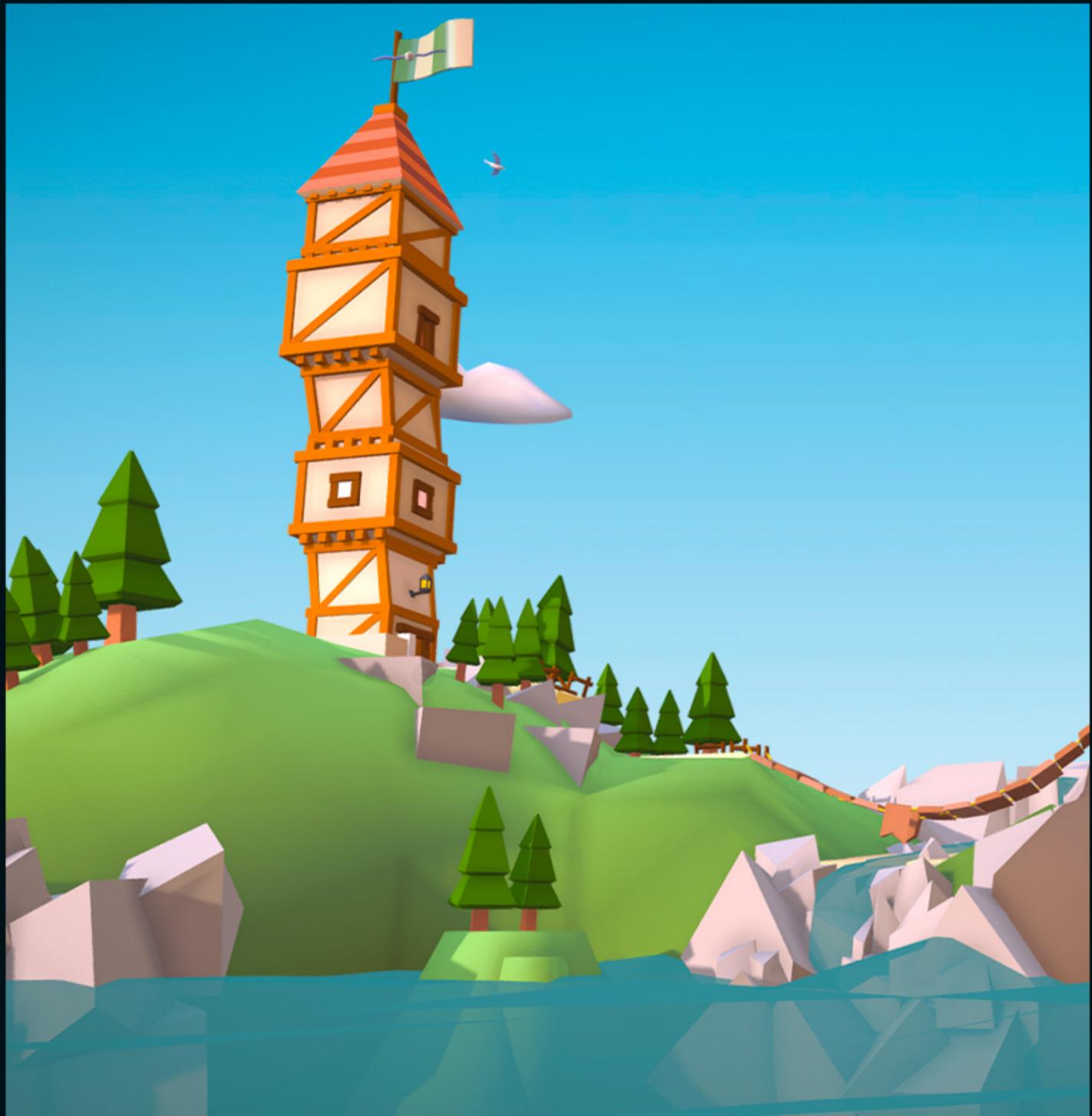
Icone : Elle a été remanié pour devenir plus attractive et plaire à un public plus large, tout en renvoyant une image plus qualitative





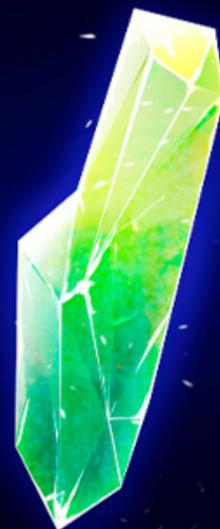
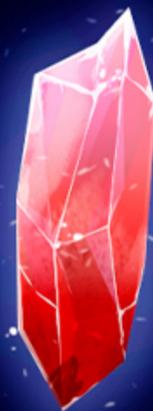
PROJET PERSONNEL

Concept art, painting, 3D...



3D

3D dans un style low-poly : modélisations et rendus
(3DSMax à gauche et Blender à droite)





SEX ON THE BEACH



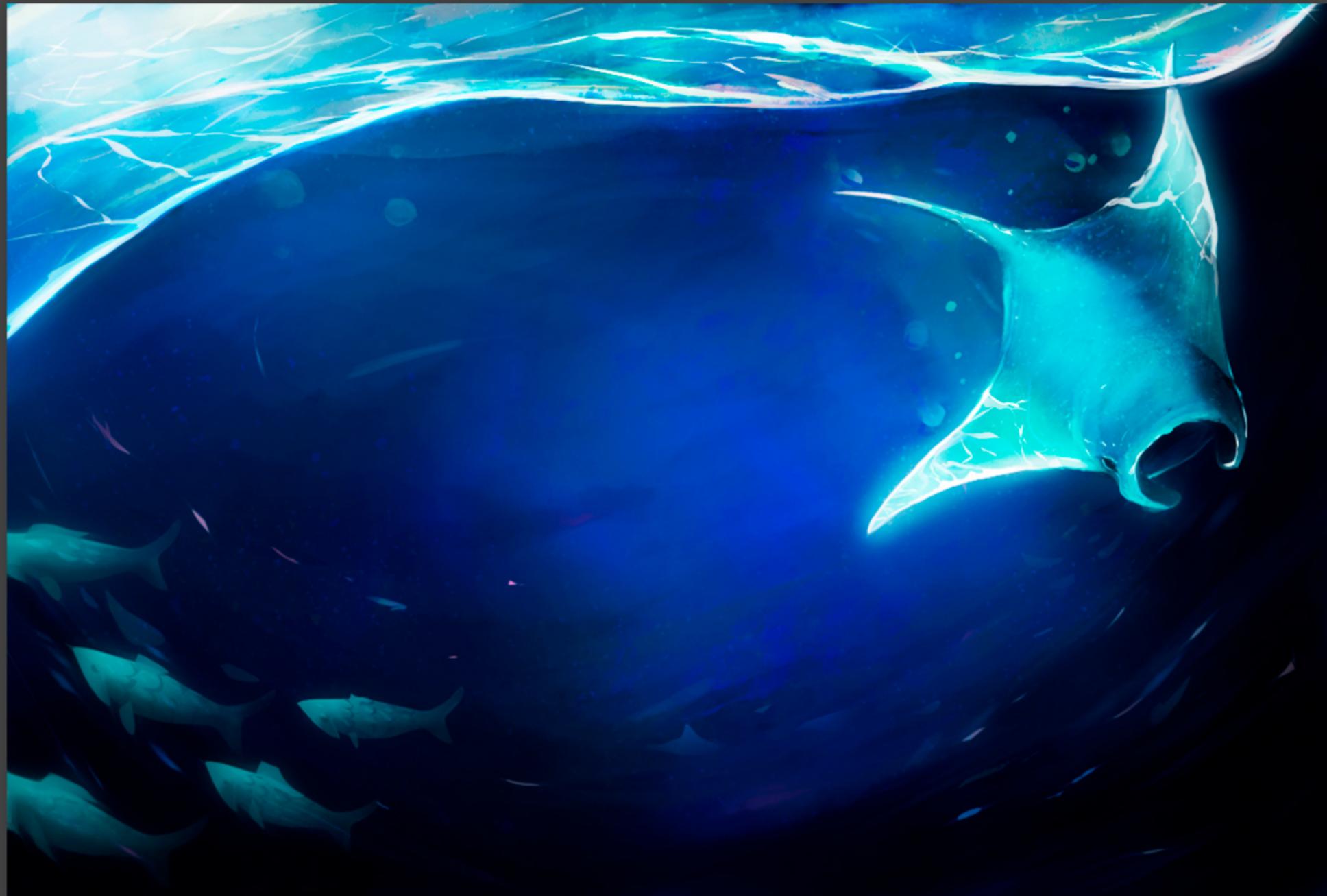
MARGARITA

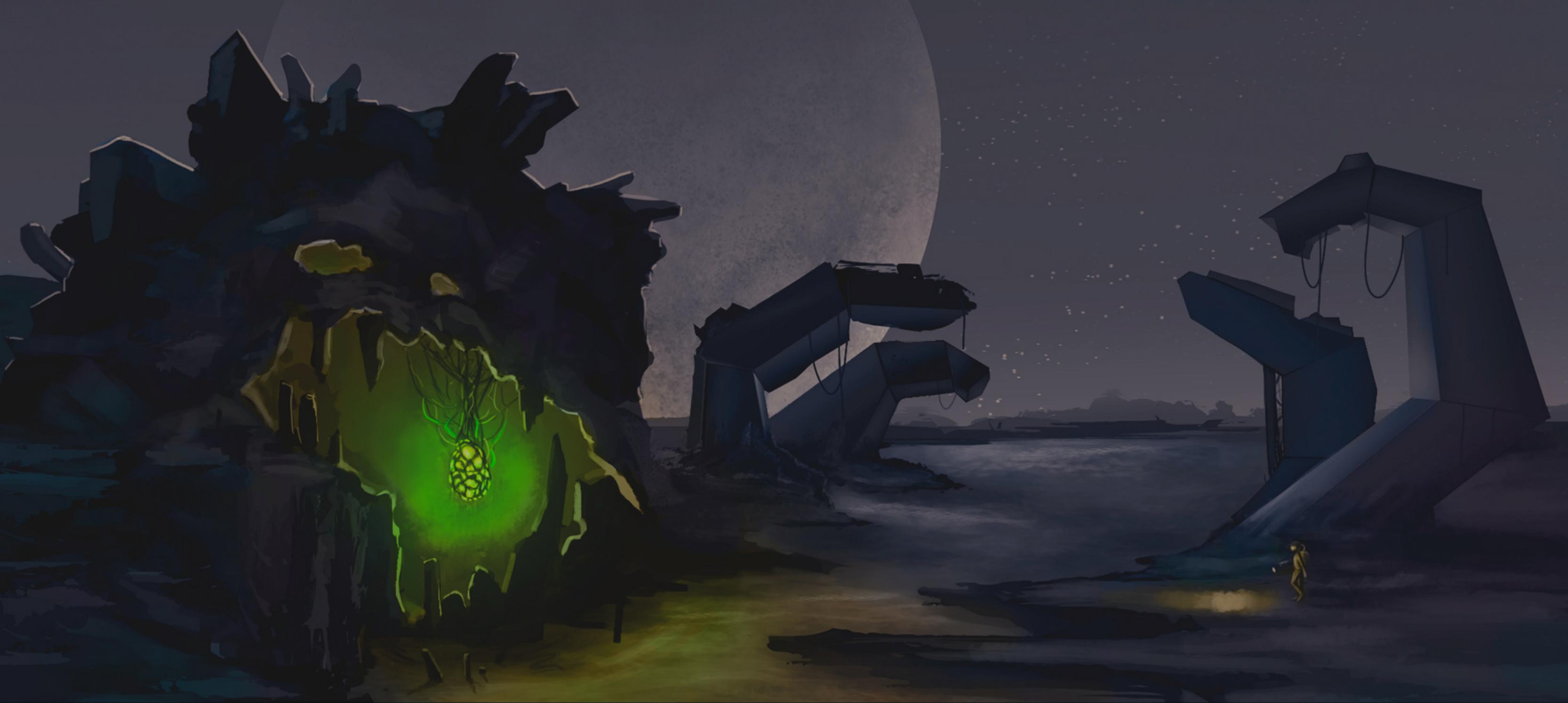


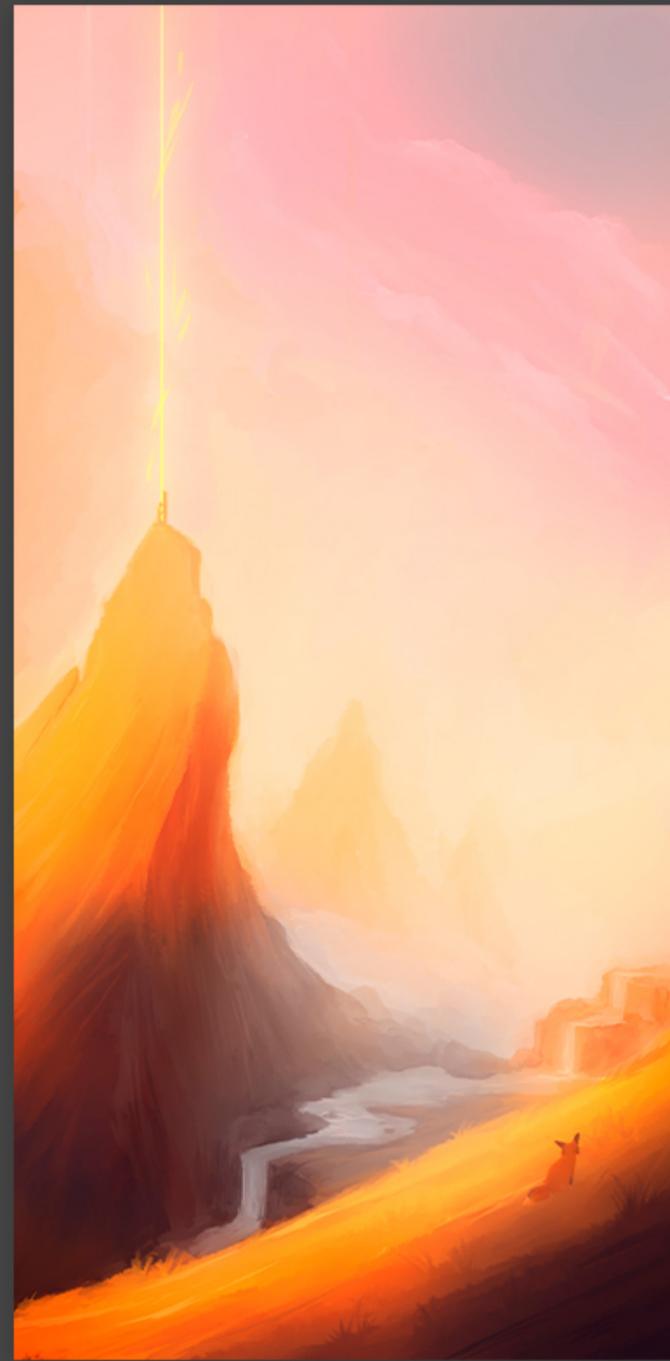
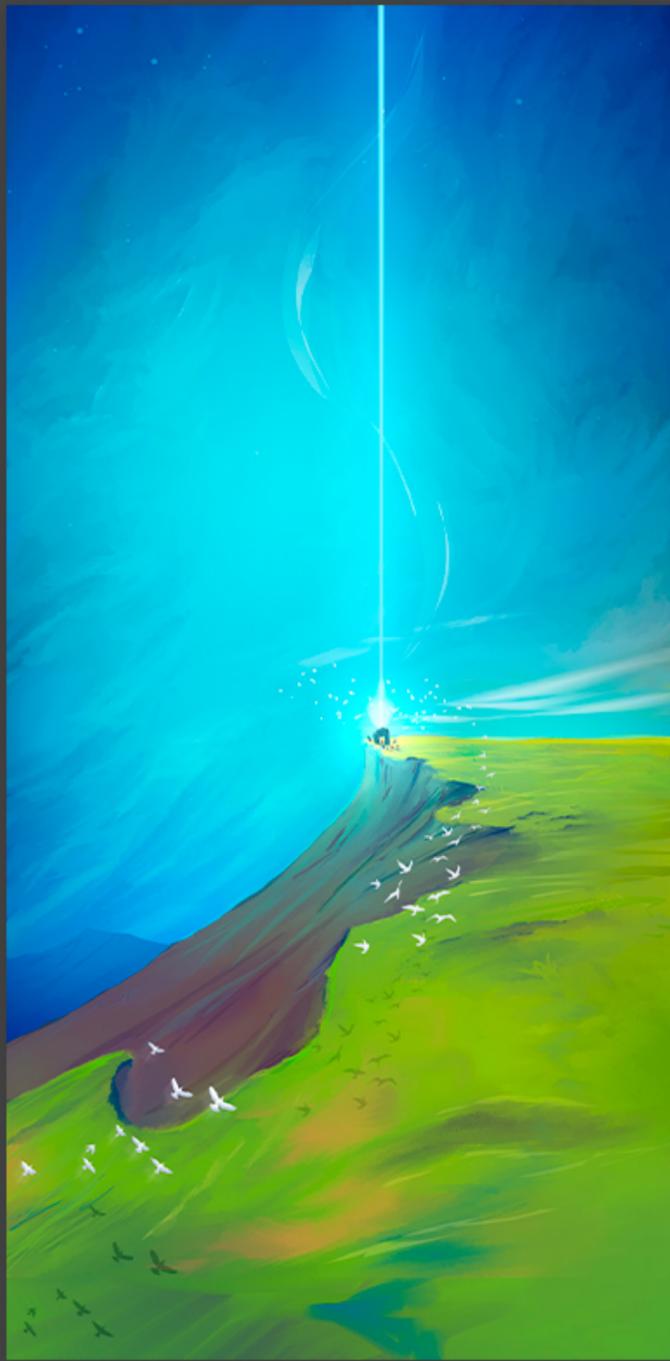
MOJITO

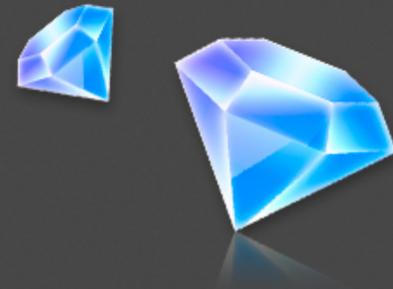


BLUE LAGOON









Informations supplémentaires

Recommandations, engagements...



“J'ai travaillé avec Romane pendant deux ans au sein de IsCool Entertainment en tant qu'Associate Producer. C'était un plaisir de travailler avec elle tant pour son professionnalisme que son efficacité. En effet, Romane était toujours à l'écoute des attendus du Product Owner et moi même. Elle comprenait rapidement les objectifs, les contraintes, le public cible, etc. et elle prenait compte de tous les éléments pour les retranscrire graphiquement de manière efficace en visant toujours très juste. De plus, elle apportait des retours pertinents concernant l'UX, ce qui me permettait de corriger les mockups et d'avoir un résultat final de meilleure qualité. Par ailleurs, la communication a toujours été fluide avec Romane, tant avec moi qu'avec les autres corps de métiers. Elle était très claire dans sa transmission d'informations et à l'écoute des autres. En conclusion, je recommande Romane à 100%, je sais qu'elle sera un atout pour votre équipe comme elle l'a été pour la mienne.”

Maëlle Fadli
Producer at Virtuallyz Gaming

RÉFÉRENCES



“C'est un plaisir de travailler avec Romane !

Bonne humeur et efficacité, initiative et anticipation, sa connaissance du métier rend l'intégration fluide et agréable. Ses propositions graphiques sont très pertinentes et correspondent toujours aux demandes.

On peut compter également sur sa bonne pédagogie qui lui permet d'expliquer ses démarches et le partage de ses connaissances.”

Julien Philippe

Développeur Unity3D - VR - AR



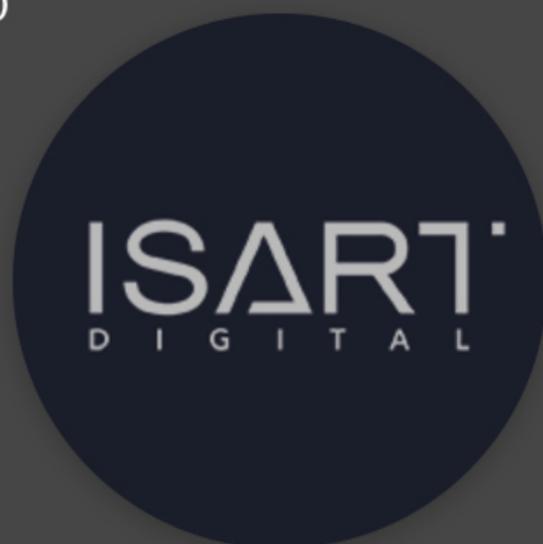
“J'ai eu la chance d'avoir Romane comme collègue 2 ans chez Iscool : elle avait une connaissance totale du projet sur lequel on travaillait, pourtant très riche et complexe, et parce qu'elle était présente avant moi, a su me le présenter, m'orienter tant dans les problématiques d'UI/UX qu'artistiques ou techniques de manière limpide, super efficace ! Elle a aussi une vraie culture, compréhension du monde du jeu vidéo dans son ensemble, une sincère passion pour son métier et une motivation qui lui a permis de prendre les rênes, engager des initiatives à plusieurs reprises sur des sujets variés, même en dehors de son « cadre » dans d'autres équipes que la nôtre. C'est une personne chaleureuse, qui sait embarquer facilement et naturellement les autres dans sa motivation et son envie d'avoir un projet bien fini, cohérent et de qualité.

Je recommande à 100% Romane !”

Thomas Bourgeois
Senior Game Artist

RÉFÉRENCES

INTERVENTIONS
UX/UI



2ÈME ET 3ÈME ANNÉE
COURS ET CORRECTIONS

FORMATION
STAGIAIRE



FORMATIONS
PHOTOSHOP

MISE À NIVEAU ET
BONNES PRATIQUES UI

AIDE AUX ÉTUDIANTS



PARTICIPATION AU
MENTORING 2023

MES ENGAGEMENTS ET ENSEIGNEMENTS

POUR PLUS D'INFORMATIONS



N'HÉSITEZ PAS À ME CONTACTER

romanebouverot@gmail.com - 06 30 95 04 99

Book 2024

