

# PORTFOLIO

- CITROËN COMRADE
  - ANALOGIC
  - AVANTAGE
- RENAULT COCKPIT
  - BRAUN UC01
- COUNTRYSIDE HOUSE
  - BEWEEL APP
  - CAPASCAN
- DELIVERY ROBOT
- SHYTECH DISPLAY
  
- CURRICULUM VITAE
  - CONTACT

**Edouard  
Boissinot**

2024

Designer Freelance

[read.cv/edouardboissinot](https://read.cv/edouardboissinot)

+33 6 35 78 79 58

[edo.boissinot@gmail.com](mailto:edo.boissinot@gmail.com)

# CONTENU

- \_\_\_\_\_ p.4
- \_\_\_\_\_ p.6
- \_\_\_\_\_ p.8
- \_\_\_\_\_ p.10
- \_\_\_\_\_ p.12
- \_\_\_\_\_ p.14
- \_\_\_\_\_ p.16
- \_\_\_\_\_ p.17
- \_\_\_\_\_ p.18
- \_\_\_\_\_ p.20

- \_\_\_\_\_ p.22
- \_\_\_\_\_ p.23

- **CITROËN COMRADE**
- **ANALOGIC**
- **AVANTAGE**
- **RENAULT COCKPIT**
- **BRAUN UC01**
- **COUNTRYSIDE HOUSE**
- **BEWEEL APP**
- **CAPASCAN**
- **DELIVERY ROBOT**
- **SHYTECH DISPLAY**

**CURRICULUM VITAE**  
**CONTACT**

modélisation et rendu

design transport

Bē <https://www.behance.net/gallery/162740923/Citroen-Comrade-The-new-Craftsmen-Tool>

# CITROËN COMRADE

01

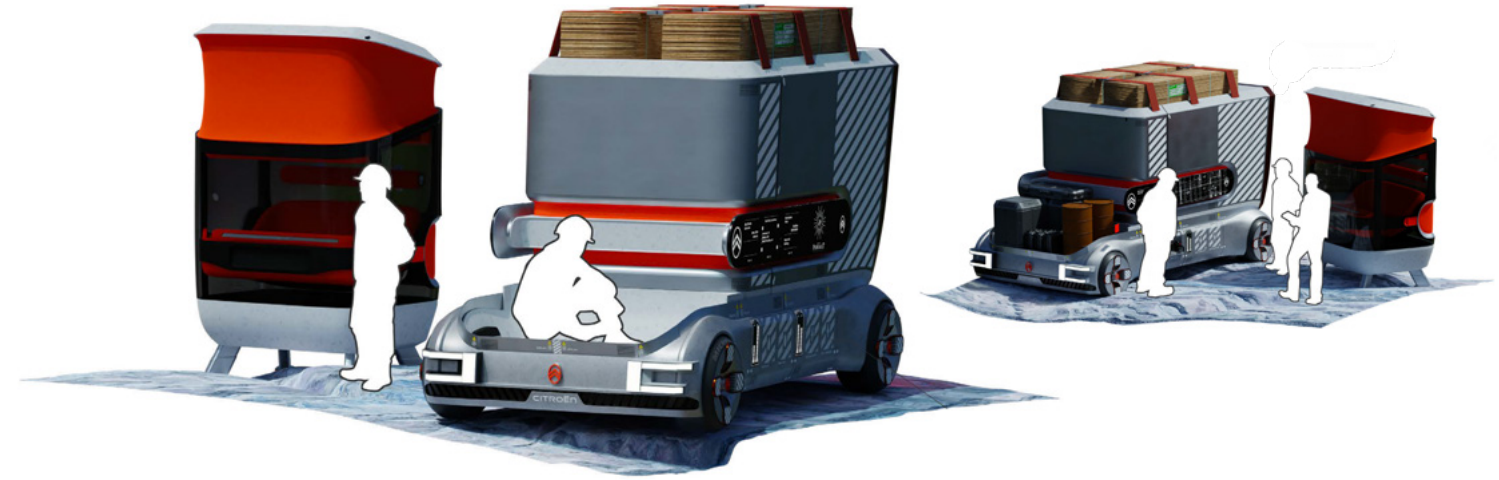
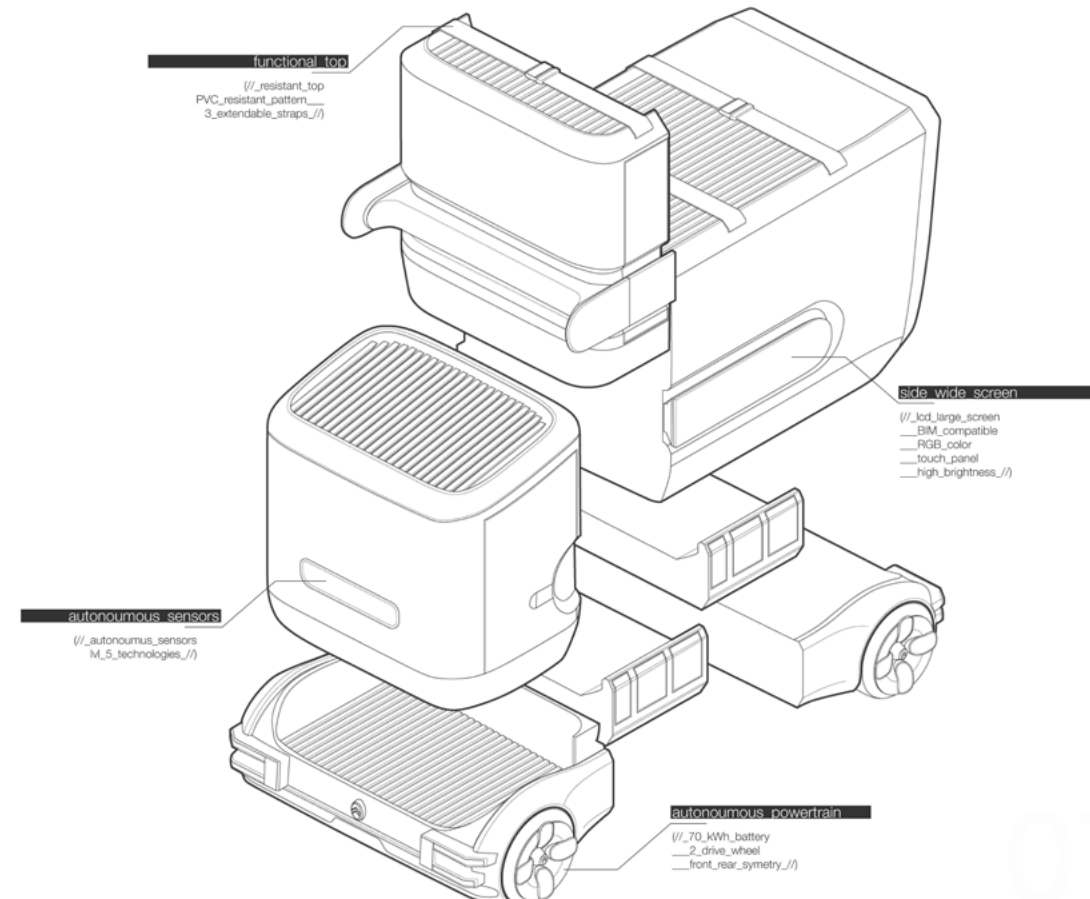
Le **Citroën Comrade** est un **outil** spécialement conçu pour répondre aux besoins des **artisans**. Ce véhicule **utilitaire modulaire** est le fruit d'une analyse approfondie des exigences rencontrées par les travailleurs du secteur. Avec sa **base roulante adaptable** et ses éléments supérieurs flexibles, le **Citroën Comrade** offre une **solution complète et polyvalente**.

Grâce à son **autonomie sur route**, il peut être aisément piloté sur le chantier pour être **positionné de manière optimale**. La partie avant se transforme en une **zone de vie** déployable, offrant aux artisans un espace **sécurisé et convivial** pour se retrouver et se reposer. Le reste du véhicule est alors utilisé comme un **établi roulant** ou un **chariot**, apportant une fonctionnalité supplémentaire sur le terrain.

Le **Comrade** est conçu pour être un **compagnon indispensable** à chaque étape de la construction. Doté d'un **écran latéral** pour diffuser les plans et les informations cruciales, il intègre également une **boîte à outils** coulissante pour le rangement du matériel.

À l'intérieur, le **Comrade** privilégie la **simplicité et le confort**. Un écran panoramique offre la possibilité de diffuser des informations ou de se divertir lors des pauses bien méritées. La **conception épurée** facilite le nettoyage, assurant ainsi un environnement de travail **propre et efficace**.

**Modularité** est le maître mot de ce véhicule, conçu pour **s'adapter aux besoins** changeants des artisans. L'idée est de le proposer à la **location**, avec la possibilité de choisir les **modules nécessaires** semaine après semaine, offrant ainsi une **solution sur mesure** à chaque projet.





- modélisation et rendu
- design produit

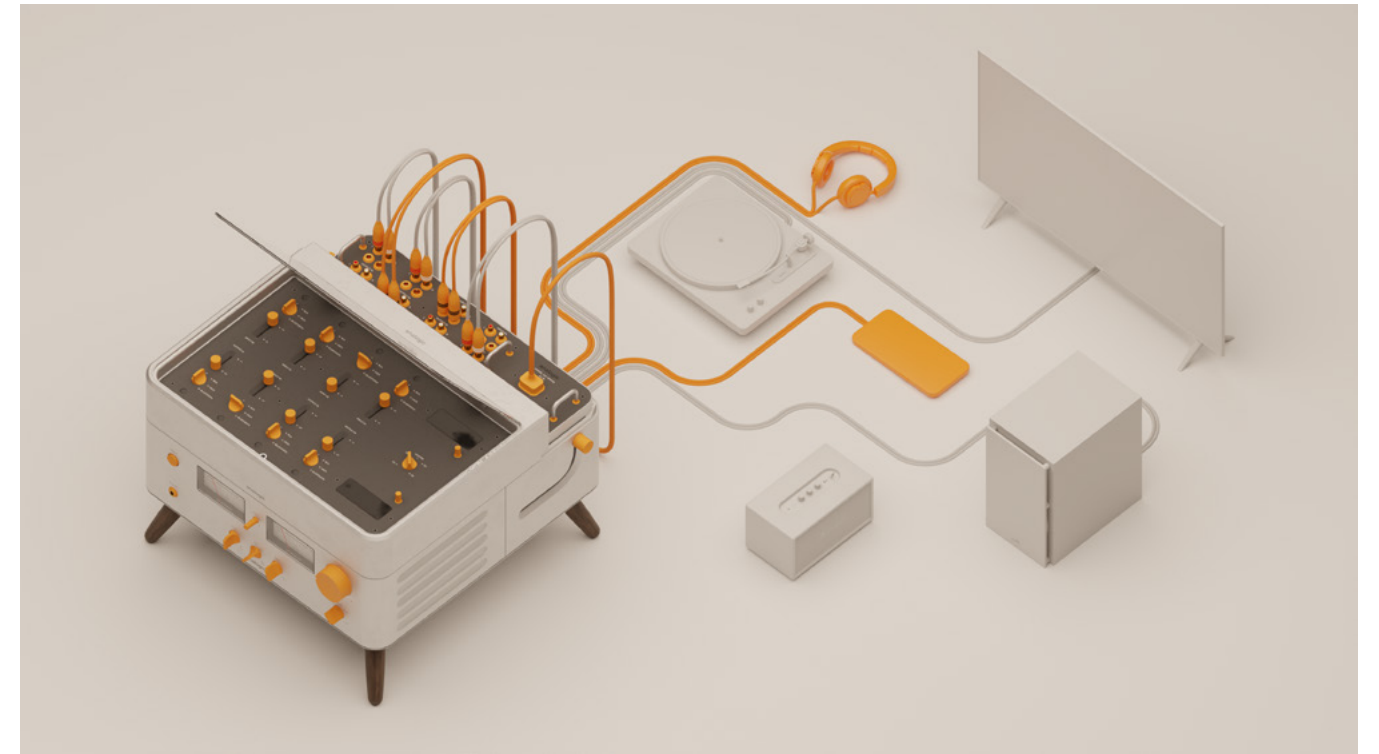
Bē <https://www.behance.net/gallery/209662205/Analogic-The-Ultimate-Hi-Fi-Interconnect-System>

# ANALOGIC

02

Ce projet présente un appareil **Hi-Fi haut de gamme** conçu pour combler le fossé entre l'équipement audio **analogique et moderne**. Avec son **amplificateur** de haute qualité, sa console de **mixage** analogique motorisée et ses **VU-mètres** analogiques dédiés, le système offre un **contrôle précis** sur les entrées et les sorties, pour une expérience d'écoute supérieure. Doté d'une stabilité personnalisable, d'un éventail d'options de connexion polyvalentes et de multiples **préréglages** audio, cet appareil **s'adapte** sans effort à n'importe quelle configuration. Créé pour les audiophiles, il offre une expérience sonore immersive et complète sans qu'il soit nécessaire de mettre à niveau ou de remplacer l'équipement.

Ce projet était un **court exercice** de conception, axé sur le développement d'un appareil audio haut de gamme. J'ai commencé par dessiner rapidement et affiner le concept en 2D, avant de passer à la modélisation 3D avec **Rhinceros 3D** pour finaliser la forme et les détails techniques. Une fois le modèle terminé, j'ai utilisé **Blender** pour créer des rendus de haute qualité mettant en valeur les matériaux et les fonctionnalités du produit. Enfin, j'ai donné vie au projet avec une animation créée dans After Effects, mettant en évidence les principales caractéristiques de l'appareil et l'interaction avec l'utilisateur.





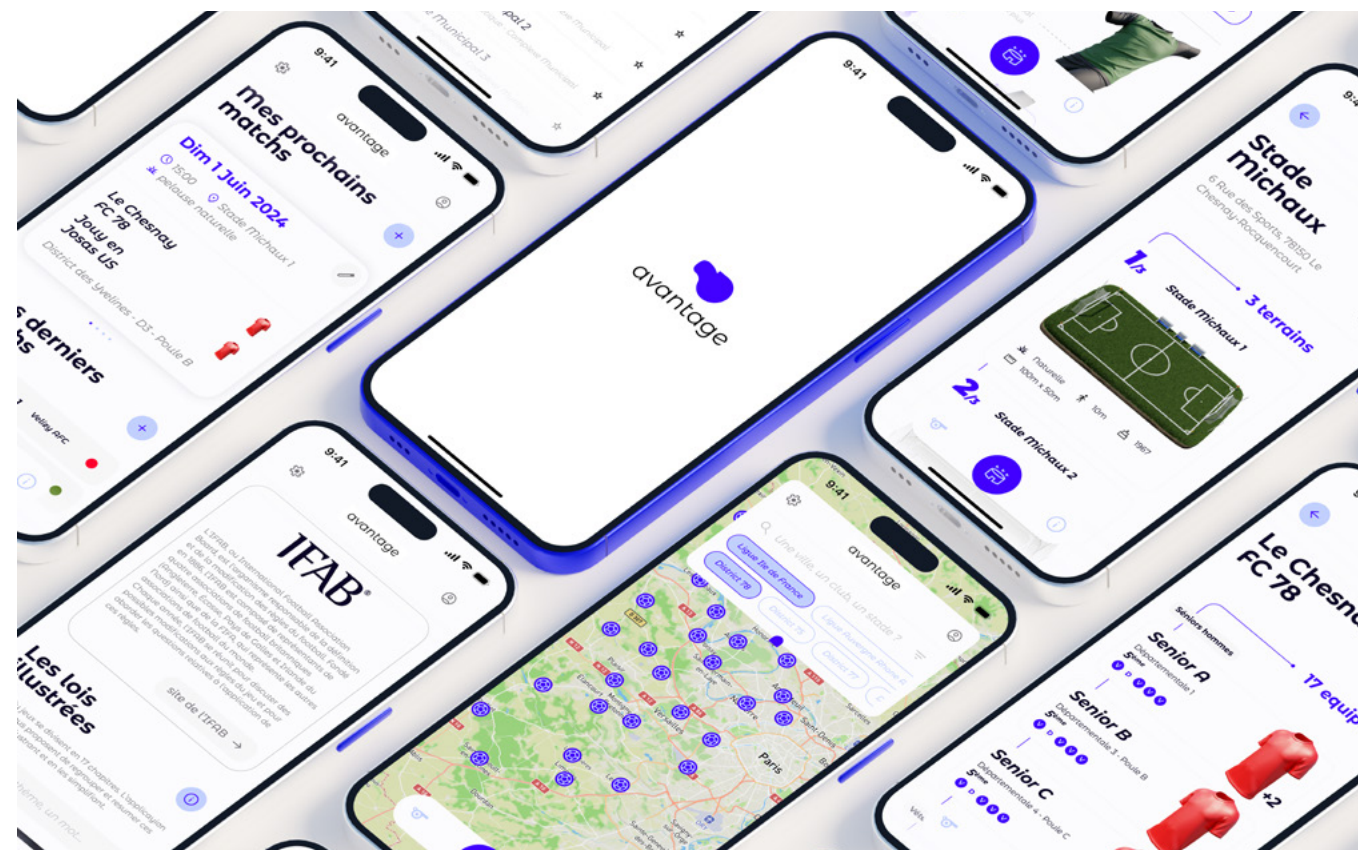
# AVANTAGE

03

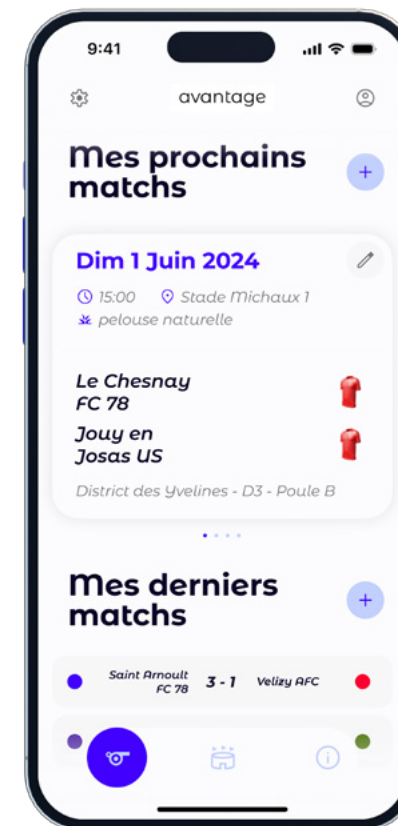
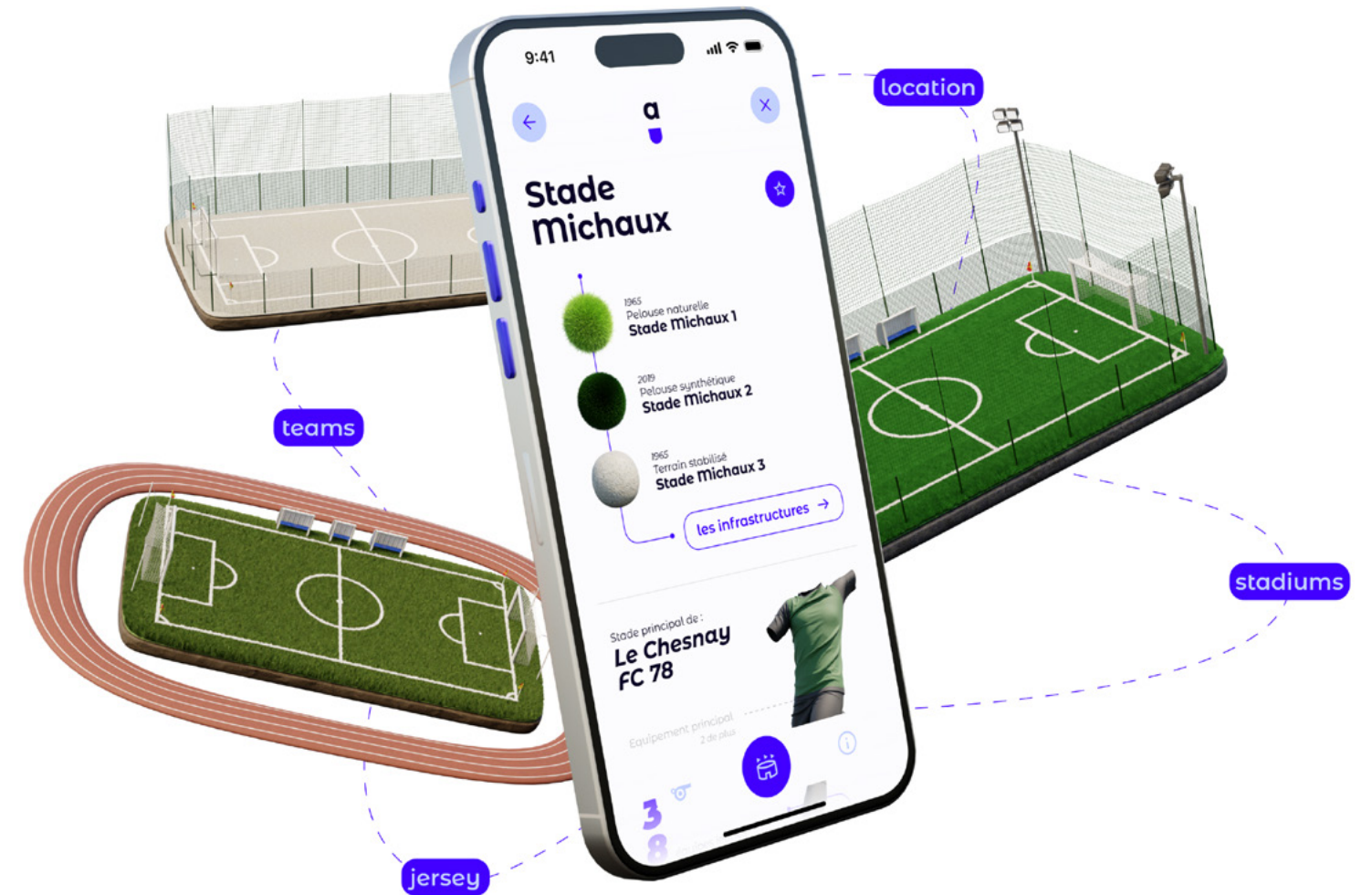
Avantage est une application mobile destinée aux arbitres amateurs de football. C'est un projet personnel.

L'arbitre amateur a un rôle primordial dans le déroulement des matchs de football amateur. Au commencement de sa carrière, il est très souvent seul et doit gérer, à lui seul, le bon déroulement de la rencontre. Avant, pendant et après le match, il a la responsabilité de la rencontre.

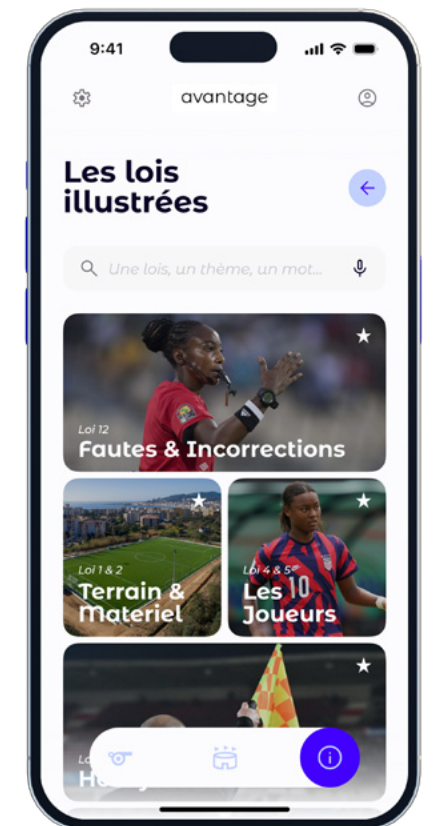
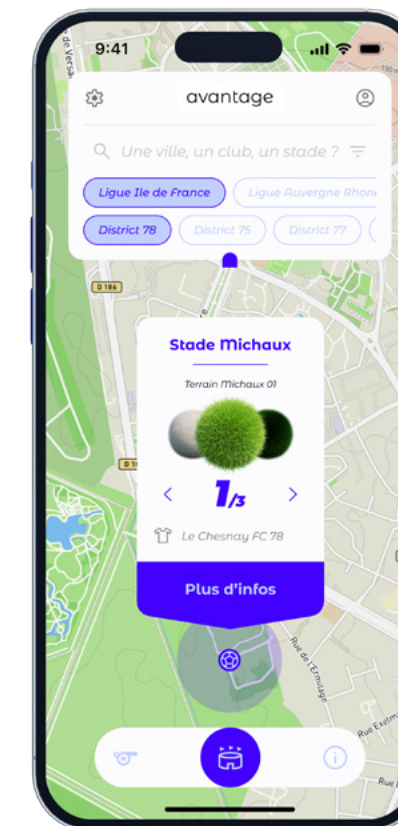
Il est primordial pour lui de correctement préparer son match pour être dans les meilleures conditions. L'application Avantage est donc un compagnon qui permet de réviser ses gammes, de préparer son match et de l'arbitrer de manière optimale. L'application est divisée en trois parties. La première sert à apprendre et réviser les règles, qui sont nombreuses. La seconde permet de localiser les complexes sportifs pour connaître son environnement. La dernière permet de configurer son match, de connaître les équipes et de les arbitrer.



p.8



p.9





# RENAULT COCKPIT

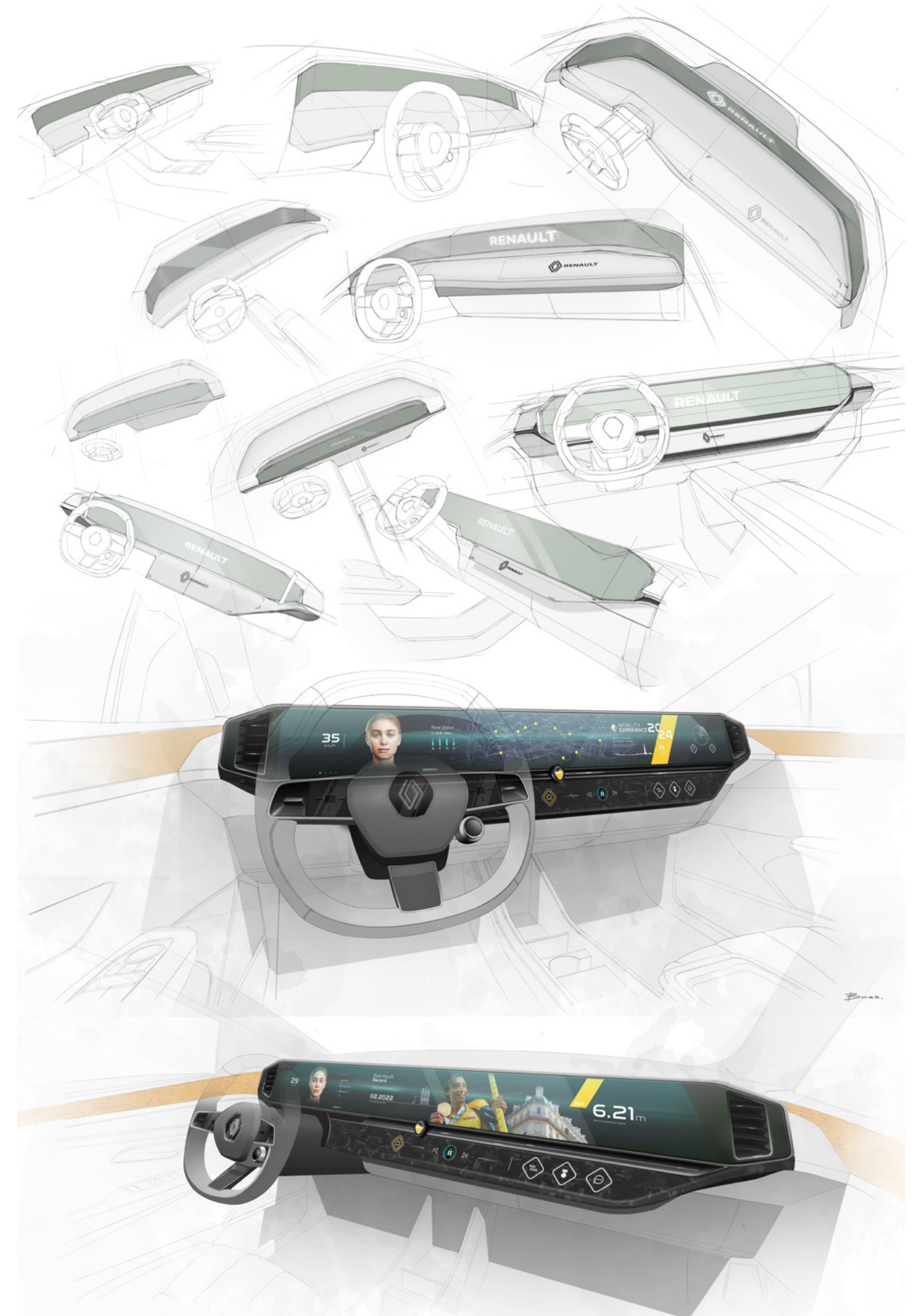
04

En tant que designer chez **Continental**, j'ai eu l'opportunité de travailler sur plusieurs projets pour différents **constructeurs automobiles**. Mon rôle consistait à intégrer les dernières **nouveautés technologiques** de Continental dans des projets **créatifs et esthétiques**.

Suite à un projet présenté dans ce portfolio à la **page 14**, j'ai été chargé d'imaginer un **cockpit** pour **Renault**. L'objectif de ce cockpit était de mettre en avant les dernières **technologies d'écrans** de Continental. L'une des plus intéressantes était la technologie d'écran "**sous peau**" permettant la diffusion d'images à travers l'**imitation d'une matière**. Il était également nécessaire de proposer une **expérience** convaincante d'écran "**pillar to pillar**". J'ai opté pour un design **épuré**, intégrant les **codes stylistiques** actuels de la marque. Le losange horizontal s'harmonise avec l'esthétique des écrans «L-Shape» actuellement présents dans les véhicules de la marque.

La partie basse, recouverte d'un **carbone forgé**, permet de faire apparaître, en fonction du **contexte**, une interface homme machine appropriée. L'expérience développée avec mes collègues designers était centrée autour des **Jeux Olympiques de 2024 à Paris**. L'objectif était d'utiliser la vaste surface d'écran pour offrir une **expérience divertissante et contextuelle**.

Cette **expérience** était accompagné d'une immersion en **réalité virtuelle**.





🟡 modélisation et rendu

🟢 design transport

Bē [https://www.behance.net/gallery/194833101/Braun-U\(rban\)-C\(ar\)-UC01](https://www.behance.net/gallery/194833101/Braun-U(rban)-C(ar)-UC01)

# BRAUN UC01

05

Le **Braun UC01** est un véhicule **urbain simple** et **efficace**. Lors de la réalisation de ma **thèse de Master** en design des transports, j'ai axé mes recherches sur la **mobilité des personnes âgées**. Mes conclusions ont montré que l'évolution technologique de nos véhicules tendait vers une **complexification** de leur utilisation et une **exclusion progressive** de ces **personnes vulnérables**. J'ai alors souhaité travailler sur une **évolution différente**, visant à **simplifier** et à **sécuriser** l'utilisation de l'automobile.

Quelques années plus tard, j'ai décidé de **revisiter ce sujet** qui me tient à cœur. J'ai rapidement opté pour la création d'un **petit véhicule simple, dépourvu de technologies superflues** et au **design épuré**. En effet, au-delà de mon intérêt pour des problématiques complexes, le visage actuel de l'automobile me laisse **perplexe**. Les véhicules **ultra complexes** et **surchargés de détails** sont légion aujourd'hui. Pour ma part, je préfère revenir à **l'essentiel** afin de retrouver la véritable essence de ces objets : **la mobilité**. En tant qu'admirateur de **Dieter Rams**, il m'est alors apparu évident d'allier ces questionnements au concept de «**Good Design**» prôné par le designer allemand.

Ce projet est pour le moment un **premier jet rapide** et **stylistique** de mes idées. J'ai notamment découvert la puissance de Midjourney pour m'inspirer et créer mes environnements de rendu. J'ai également réalisé la modélisation sur Blender. La **suite** est encore en **réflexion**.



recherches midjourney\*





# COUNTRYSIDE HOUSE 06

Il est compliqué de se **projeter** dans un espace encore **démoliti**, envahi par les ronces et **détruit** par endroits. Pour un client, j'ai donc entrepris la **rénovation virtuelle** de sa propriété. L'objectif est de proposer des **visuels photoréalistes** pour **aménager** au mieux l'espace.

Ce type de projet est une **opportunité** pour moi d'**affiner mes compétences** en **modélisation** et en **rendu**. Tout est réalisé ici sur **Blender**. La 3D permet de présenter plusieurs **propositions** en un **temps record** pour visualiser le résultat. J'assume entièrement la **modélisation** de l'architecture ainsi que la **création de certains objets et meubles**. J'en profite également pour enrichir ma propre **bibliothèque d'objets** et de **matériaux** afin d'être toujours plus **efficace**.

Ce projet m'a également donné l'occasion de **modéliser** l'un de mes **meubles préférés** : l'étagère **Vitsoe 606** du célèbre designer **Dieter Rams**.





# BEWEEL APP

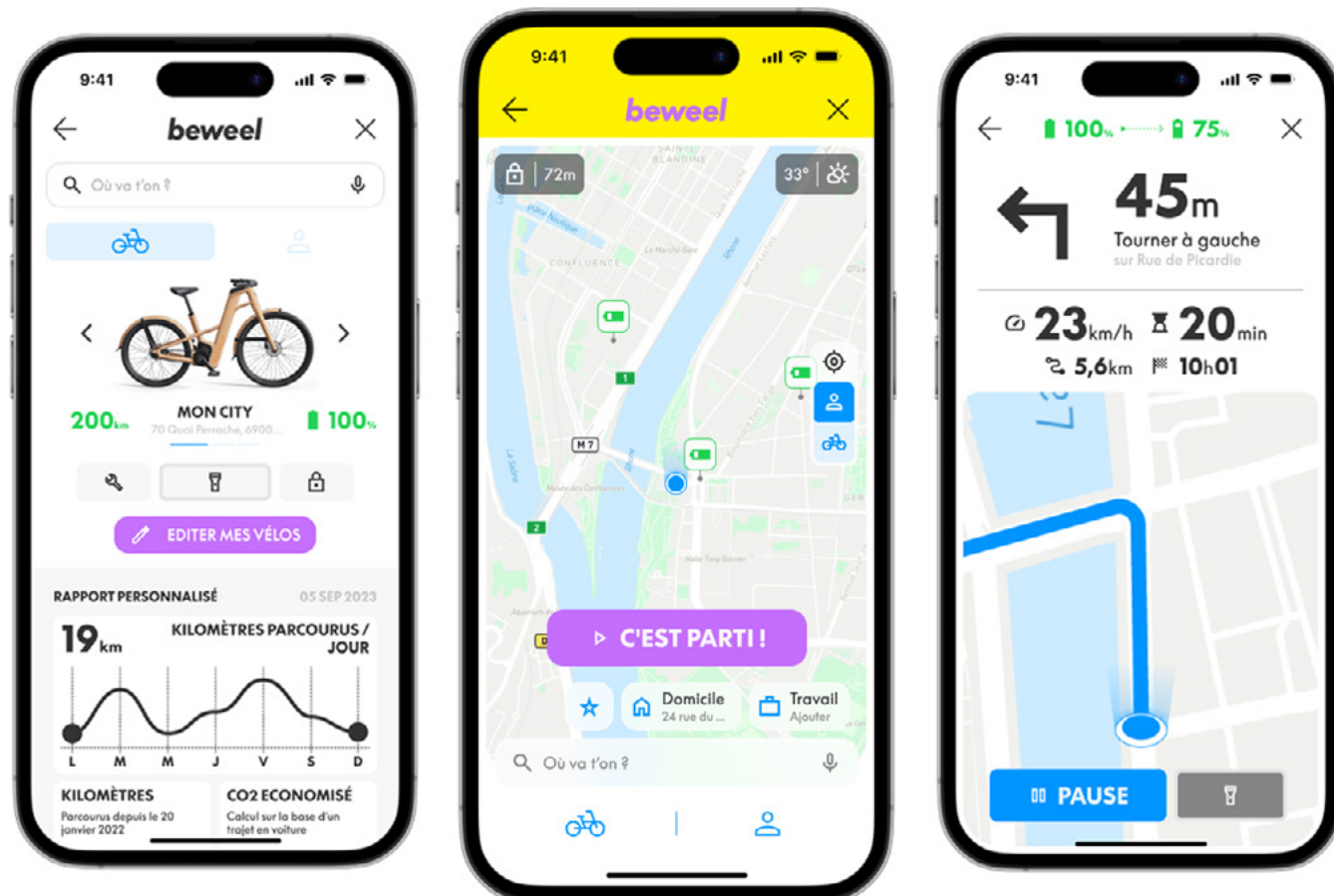
07

Lors du lancement de ma **micro-entreprise**, j'ai eu l'opportunité de participer à l'aventure **beweelsociety**. Cette **start-up lyonnaise** imagine et fabrique des **vélos connectés**. Mon rôle au sein de cette entreprise a été de **designer l'application mobile** dédiée à ces vélos.

Mon objectif était de proposer une application à la fois **ludique et au design affirmé**. Une couleur d'**accentuation très marquée** pour compenser les **typographies grasses** très prononcées. L'application était centrée autour d'une **carte** permettant de **localiser** ses véhicules, de créer des **itinéraires** et de **s'orienter**. Le reste de l'application présentait de nombreuses **données** intéressantes pour **optimiser** ses trajets et voir leurs **bénéfices**.

La suite de mon travail a consisté à **produire un système de design** cohérent et utilisable pour la suite du projet. J'ai ensuite **suivi le développement du projet** avec les développeurs.

J'ai également réalisé des **animations** pour cette application lors du salon **Prodays de Paris en 2023**.



p.16

# CAPASCAN

08

**Capascan** est une **application mobile de détection d'espaces libres** ainsi qu'un tableau de bord permettant de **collecter les données** de cette application. Les ingénieurs de **Continental** ont mis au point une technologie simple disponible sur smartphone permettant de **scanner** l'arrière d'une **remorque** pour y **détecter l'espace libre** potentiel pouvant accueillir un **nouveau chargement**.

J'ai alors proposé un **design simple et fonctionnel** permettant de scanner rapidement l'arrière de sa **remorque** et d'envoyer ces informations à son **responsable de flotte**. Celui-ci pourra alors réserver une **nouvelle destination** pour **combler l'espace libre**.

L'objectif était de proposer un design **axé sur les données** pour les rendre aussi **agréables et faciles à visualiser** que possible.



p.17



● modélisation & rendu

● design transport

# DELIVERY ROBOT

09

Continental est un fabricant de **technologies diverses** qui s'efforce d'**améliorer** la **mobilité** pour la rendre plus **intelligente**. Au-delà de la capacité à faire circuler des **véhicules** de manière **autonome** en toute sécurité, il est également essentiel de se poser la question de leur **acceptation**. C'est précisément l'objectif de ce projet : créer un **robot de livraison** utilisant des interfaces homme machine (IHM) pour **communiquer efficacement**.

Mon rôle dans ce projet a été multiple. J'ai notamment **conçu l'objet** de A à Z en lui donnant un aspect à la fois **amical** et **robuste**. La partie **supérieure**, plus complexe, incite à l'**interaction** pour récupérer les **commandes**.

La majeure partie de mon travail a consisté à **intégrer diverses IHM** pour interagir avec les **piétons**. Dans un **environnement urbain**, il peut être **difficile** de comprendre facilement les déplacements d'un petit **objet autonome**. Mon objectif était de **hiérarchiser les informations** en utilisant des éléments visuels différents et de plus en plus précis à mesure que l'on s'approche du robot. Tout d'abord, le **drapeau lumineux**, visible de loin. Ensuite, une **bande lumineuse à 360°** permet de diffuser un motif plus complexe. Enfin, la **signature visuelle** sur l'écran permet de finaliser le dialogue avec **précision**.

Ce robot a été utilisé en **réalité virtuelle** pour effectuer des **tests grandeur nature** avec des **utilisateurs**.





🟡 modélisation & rendu

🔴 design produit

# SHYTECH DISPLAY

10

Le **Shytech** est un **démonstrateur technologique** destiné au **CES de Las Vegas**. Comme beaucoup des projets que je développe chez **Continental**, l'objectif est de mettre en avant les **technologies** du groupe. Ici, il s'agit de la technologie d'écran "**sous peau**".

Cette **technologie impressionnante** permet la **diffusion en haute résolution** sous une peau imprimée, telle que du **bois** dans ce cas-ci. Bien que son utilisation sur une aussi grande surface puisse être **critiquée**, cette technologie permet au designer de **camoufler** complètement son **interface** et de l'intégrer de manière **contextuelle** à l'utilisateur.

J'ai eu la chance de participer à la **conception** de ce prototype physique lors de ce projet. Tout d'abord, grâce à **mon crayon et ma souris** (les rendus sont réalisés sur Maya, tout comme la modélisation), puis grâce à mon **suivi de projet** où j'ai pu me déplacer en Allemagne pour **choisir et peaufiner** les **choix esthétiques**.

Bien que la forme **trop imposante** du projet soit critiquable (selon les souhaits de Continental), celui-ci représente pour moi le **premier aboutissement physique** d'une de mes idées.



p.20

p.21





+33 6 35 78 79 58

edo.boissinot@gmail.com

edouardboissinot.com

**Bè** <https://www.behance.net/edouardboissinot>**in** <https://www.linkedin.com/in/edouard-boissinot-98a187b0/>**📷** <https://www.instagram.com/tonissiob>

## à propos

Ma vision du design se résume en deux mots : efficacité et simplicité. À travers mes différents projets, je m'efforce de répondre de la manière la plus efficace possible à un besoin précis, sans chercher à résoudre plus que nécessaire. L'effet « couteau suisse » est mon combat perpétuel. Revenir à des objets simples est souvent plus efficace que la complexité des solutions multifonctions. Pour s'ancrer dans notre époque actuelle, l'efficacité de nos designs est essentielle pour l'économie et l'écologie. La quête du bon objet, celui que l'on utilise pleinement, est ma principale motivation. Je souhaite également m'éloigner des écrans pour redonner du sens aux gestes et aux moments de notre quotidien.

## études

2016 - 2019

**ISD Rubika, Valenciennes, France**Master  
Design de transport

2014 - 2016

**E.S.A.A.T., Roubaix, France**BTS  
Design de produit

## aptitudes

sketch à la main - suite  
adobe (indesign, photoshop, illustrator, after effect) -  
Modélisation 3D (blender, maya, 3ds, alias) - rendu 3D (cycles, arnold, vray, vred, keyshot) - design ux/ui (figma, xd, play)

## expérience

### Edouard Boissinot

Juin 2023 - aujourd'hui  
Paris, France

### Fondateur & Designer

Ma micro-entreprise me donne l'opportunité d'explorer divers domaines. Grâce à mes compétences, je peux m'investir pleinement dans des secteurs et utiliser des outils qui me passionnent. J'ai la chance de poursuivre mes activités de design dans les domaines du transport et de l'industrie. De plus, je mets mon savoir-faire au service de projets d'interface. Enfin, mes compétences en modélisation 3D me permettent de réaliser des rendus pour répondre à différentes demandes.

### beweelsociety

Juin 2023 - Novembre 2023  
Paris, France

### Designer UI/UX (freelance)

Design UX/UI de l'app mobile, design system, animation.

### Dior

Novembre 2023  
Paris, France

### 3D modeler (freelance)

modélisation et rendu d'architecture.

### Trackapp

Juillet 2023 - Aout 2023  
Paris, France

### Consulting UX/UI (freelance)

Design UX/UI d'app mobil, design system, conseil esthétique, rationalisation et simplification du design.

### Continental

Février 2020 - Avril 2023  
Rambouillet, France

### Designer Transport

Advance design intérieur et extérieur, design de démonstrateur, design UX/UI, design Industriel, modélisation et rendu 3D.

# PRO FIL