



Kevin Vennitti

technologue en design

né le 1er avril 1995 • français
microentrepreneur depuis 2013

Contactez-moi au (+33)6 14 88 31 82,
par mail à hello@kevinvennitti.com
& consultez mon profil LinkedIn

DÉVELOPPEUR WEB 9 ANS D'EXPÉRIENCE

Développement full stack
& prototypage rapide
de maquettes interactives

NodeJS • Javascript • HTML5 • CSS3
PHP • MySQL • Wordpress • Kirby
Processing • Arduino...

DESIGNER D'INTERACTION IxD UX + HX (HUMAN EXP.) + UI

Conception d'interfaces
de l'intention à la production
pour et avec l'utilisateur

Design thinking • Phases itératives
Tests utilisateurs • Focus group
Figma • InVision • Suite Adobe...

FACILITATEUR D'ÉVÉNEMENTS CRÉATIFS / ÉQUIPES PROJETS

Animation de groupes de travail
avec des outils collaboratifs
dans tous les contextes

Sprints créatifs Makestorming : EDF,
Orange, Randstad, Grand Lyon, SGMAP...
Remix de lieux et organisations

formations

**DIPLÔME
SUPÉRIEUR
D'ARTS APPLIQUÉS
DESIGN
D'INTERACTION
MASTER 1**

Macro-projet
de recherche :

**INSTRUMENTER
LA RÉFLEXION
SUR SA PRATIQUE
DU DESIGN
2014 • 2016**

Pôle Supérieur de Design
Villefontaine, Rhône-Alpes

**BTS DESIGN
GRAPHIQUE
& MÉDIAS
NUMÉRIQUES
2012 • 2014**

Pôle Supérieur de Design
Villefontaine, Rhône-Alpes

expériences

**Analyste programmeur UX
+ conception d'outils numériques
+ facilitateur de sprints créatifs
+ gestion de l'écosystème numérique**

nod-A,
Lyon & Paris,
2016 • aujourd'hui

**Intervenant pédagogique BTS
Design graphique 1^{er} et 2^e année
+ suivi technique macro-projet
DSAA Master 1**

Pôle Supérieur
de Design
Villefontaine,
2016 • aujourd'hui

**Intervenant technique
& électronique : développeur web,
prototypiste rapide, facilitateur,
maker...**

Garemix, Museomix,
Edumix, Labomusée,
Casemate Kids...
2015 • aujourd'hui

**Designer d'interaction & de service :
maintenance des dispositifs
numériques de l'urbanLAB
+ électronique + R&D VR + UX**

Erasme, Service
Usages Numériques
Grand Lyon
Lyon, 2015 • 2016

**Application « uTakeCare »
en assistance aux aidants
des seniors + UX de la mise
en place du projet M@PA**

Orange Labs,
Recherche
& Développement
Meylan, 2015

**Création de la table interactive
Pong² mappée pour l'exposition
« À quoi tu joues ? »
+ maintenance de l'exposition**

CCSTI La Casemate,
Centre de culture
scientifique, Grenoble
2014 • 2015

**UX des services Toodego
+ Pass Urbain
+ Grand Lyon Connect**

Grand Lyon

**Application SNCF Go :
étude terrain, conception
& prototype interactif**

SNCF, Gare Lyon Part-Dieu

**Webapp 2026.io
+ intégration + outil
back de gestion de BDD**

Spintank

**Outil web
de paramétrage
d'identité générative**

Bureau des Possibles

**Installation interactive
au Muséolab avec
le centre Erasme**

Planétarium de Vaulx-en-Velin

**Outil de médiation
interactive sur mobile
+ site web + UX software**

Ci^e Adrien M / Claire B

**Site web Wordpress
du Musée Paul Dini
+ intégration**

Inook

**Développement
d'un explorateur
de fontes web + UX web**

Prototypo

**Conception d'outils
de gestion back
& front office**

Ci^e Ben Aïm

**Développement
de l'ENT « PixelPoivre* »
framework web & UX/UI**

Lycée Léonard de Vinci

**Documentation UX
& technique d'un moteur
de jeu tablette**

Projet « Ludomuse »

**Installations interactives,
identités visuelles,
sites web, études de cas UX,
interfaces tactiles...**

loisirs

Museomix 2017 • Île de France • 3 j
Palais de la découverte, Paris

Mont Blanc Lab • 2017 • 3 j
Nature et numérique :
innover pour la montagne, Chamonix

Ardèche Mix Camp • 3 j
Oppidum de Jastres, Ardèche

Museomix 2016 • Lezoux • 3 j
Musée de la céramique, Lezoux

Labomusée • 48 h
Musée de la Grande Chartreuse,
Saint-Pierre-de-Chartreuse

LiveContact / sur le corps • 5 h
Musée des Confluences, Lyon

NASA Space Apps Challenge • 2 j
Les Substances, Lyon

HackMyChurch • 2 j
Religion et numérique, Lyon

Garemix • 3 j
Remix de la Gare Saint-Paul, Lyon

**Workshops, game jams,
mixs, hackathons...**

prix & distinctions

Premier prix local et « Global
Nomination » internationale pour
le projet santé CARE API

NASA Space Apps Challenge, Lyon
avril 2016

Mention spéciale du jury lors de la
#GameJam en 48H avec le jeu vidéo
« Luminus » (interface tangible)

CCSTI La Casemate, Grenoble
mars 2015

« Arts Award » à la compétition
iGAM4er avec le jeu vidéo
scientifique « Hydrogen »

Concours international iGAM4ER,
Cité des Sciences, Paris • décembre 2014

Premier prix au Makerstorm
« cuisine connectée »
avec le projet « Mæstro »

Concours Makerstorm, BlendWebMix,
Palais des Congrès, Lyon • octobre 2014

Prix « Silver Award » remporté
aux « Samsung Design Awards »
avec le projet « Lyræ »

Samsung France, Saint-Ouen,
Paris • mars 2014