



Noé COUEDEL

Etudiant en design interactif à l'École de design Nantes Atlantique.

à la recherche d'une alternance dans le domaine du design interactif pour la rentrée 2026

CONTACT

✉ | noecouedel@gmail.com

☎ | 07 81 48 86 76

🌐 | noecouedel.com

📍 | 44000 Nantes
85500 Les Herbiers

🚗 | Permis B

📅 | 03 Août 2006 (19 ans)

Compétences

Connaissance de logiciels

Blender

Figma

Photoshop

Illustrator

After Effects

Touchdesigner

Premiere Pro

Unreal Engine (bases)

Savoir être

Créatif

Respectueux

Curieux

Passionné

Force de proposition

Espirit d'équipe

Adaptabilité

Motivé

Langues

Anglais - C1 (TOIEC 960 points)

Espagnol - A1

Langages

Python

HTML

CSS

Javascript (bases)

C++ (arduino)

Centres d'intérêt / Hobbies

Lecture (Romans, Manga, BD,...)

Cinéma

Ecriture

Tennis (5 ans)

Jeux vidéo (mondes immersifs et poétiques : Clair obscur, Gris, ...)

Musique (écoute et 4 ans de piano)

Animateur de la radio du Lycée Jean XXIII

Formations

Depuis septembre 2023 - en cours

Diplôme de design Bac+5 Spécialité UX Interface

L'École de design Nantes Atlantique, 44200 Nantes

Design UX/UI (Recherches Utilisateurs, prototypage,
— Composition, tests utilisateurs wireframes,...), Design
d'interactions

Septembre 2020 - Juillet 2023

Baccalauréat Général Spécialité Math/N.S.I. (Numérique et Sciences Informatiques)

Lycée Jean XXIII, 85500 Les Herbiers

— Option Arts plastiques
Mention Très Bien

Expériences

Août 2025 - Octobre 2025

Stage en UX design

Cosika / Boost ta trybu, 85500 Les Herbiers

— Gestion du temps, des contraintes. Immersion dans
le monde professionnel. Design d'application réelle

Novembre 2024 - Avril 2025

Concours les Entrep'

Concours d'entrepreneuriat - UX and Product design

Travail d'équipe multicompétence, Entrepreneuriat
— Nomination pour le prix environnemental et inclusif
Obtention de la certification les Entrep'

2024 - 2025

Jobs d'été et Game jams

Plonge, Restauration, Nettoyage, Créations de jeux vidéo
en 48h

— Gestion du temps et du stress, Efficacité, Travail
d'équipe, Game design, Level design, Efficacité