

DMA

Product Designer/
UX designer/ Researcher

+10 ans d'expérience

#EMPATHIC

#HUMAN

#CURIUS

*Designing a
product is
designing a
relationship*

FORMATIONS

Les Gobelins
UX design

CERTIFICATIONS

Le Laptop
Stratégie UX

Interaction Design
Foundation

How to Design for
Augmented & Virtual Reality

Le Laptop
Facilitatrice Design sprint

COMPETENCES

UX Strategy
vision, OKR, KPI

UX Research
quanti et quali, test U

Design Sprint
préparation et animation

MES 4 DERNIÈRES MISSIONS

- 2024 Beta.gouv.fr - l'application CEJ
Product designer
Product designer pour l'application CEJ (+que 400 000 utilisateurs, bénéficiaires et conseillers)
- 2022 France Travail - **Product designer**
Animation de design sprints, réalisation de tests utilisateurs, maquettes pour MVP
Beta.gouv.fr - **Product designer**
Animation de design sprints, réalisation de tests utilisateurs, maquettes pour la refonte du site "immersion facilitée"
- 2022 SKEEPERS - **UX strategist**
Ateliers de strategie, objectifs et les KPI business, Ux research et interviews
- 2020 ORANGE - **UX designer/VUI**
2018 Design conversationnel pour deux chatbots d'assistance clients d'Orange
- 2018 SNCF connect - **Lead UX designer/Resercher**
2016 Lead UX sur la digital fabrique : Management et coordination d'UX Designers.
Recherche UX : recherche quanti et quali.
Développement de personas et de proto-personas.
Test utilisateurs et restitutions.

CEJ

Contrat d'engagement Jeune Product designer

Le contexte :

Le Contrat d'Engagement Jeune vise à renforcer l'accompagnement des jeunes par leurs conseillers (France Travail ou Mission Locale) pour prévenir les décrochages. (+que 400 000 utilisateurs, bénéficiaires et conseillers)

La problématique :

- Moderniser les moyens de communications entre les jeunes et les conseillers pour mieux répondre à leurs habitudes de communication
- Diminuer l'absentéisme des jeunes au RDV avec les conseillers

La démarche :

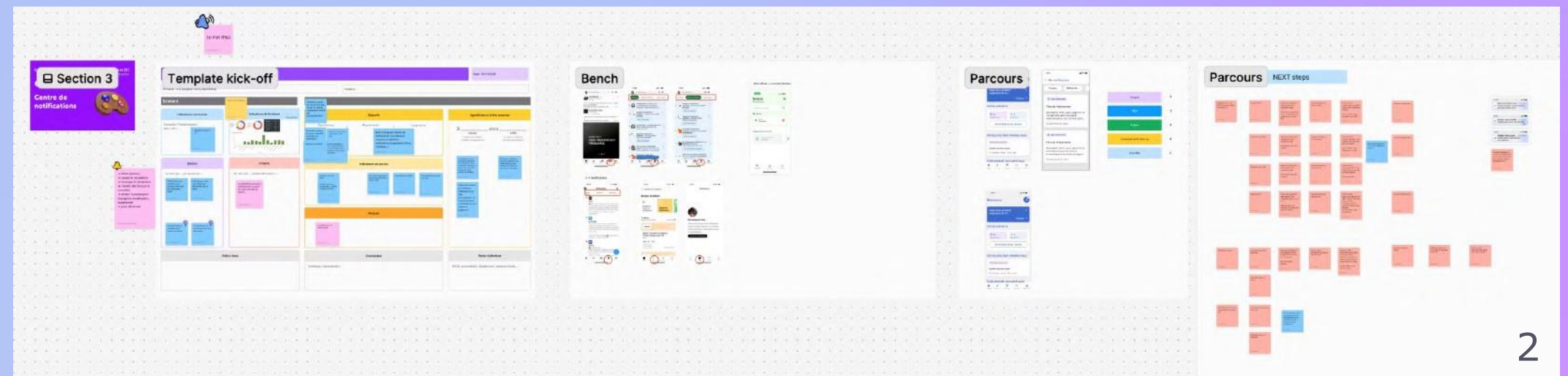
- Interviews
- Cadrage
- Stratégie et vision
- Co-design
- Maquettes et test

Les livrables :

- Restitutions des entretiens
- Def. de la vision OKR et KPI
- Maquettes et tests U



Cadrage pour une nouvelle fonctionnalité



FORMER RECRUTER

Product designer

La problématique :

Faciliter le recours aux formations préalables à l'embauche pour les TPE et les PME . Concevoir un service et rendre les acteurs plus autonomes

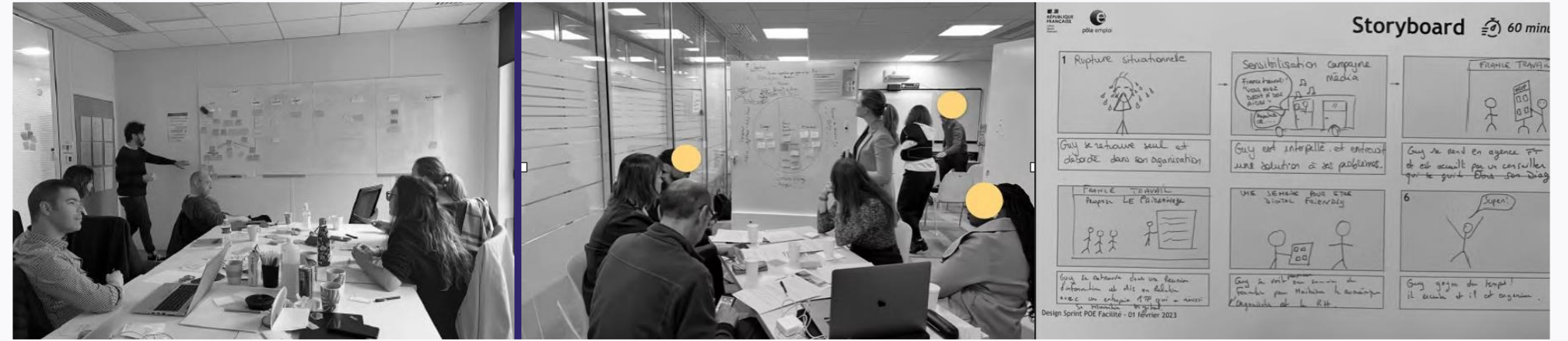
La démarche :

- Interviews avec toutes les parties prenantes pour comprendre leurs usages, les besoins et les irritants.
- Stratégie et vision
- Co-design
- Maquettes et test
- Test & learn

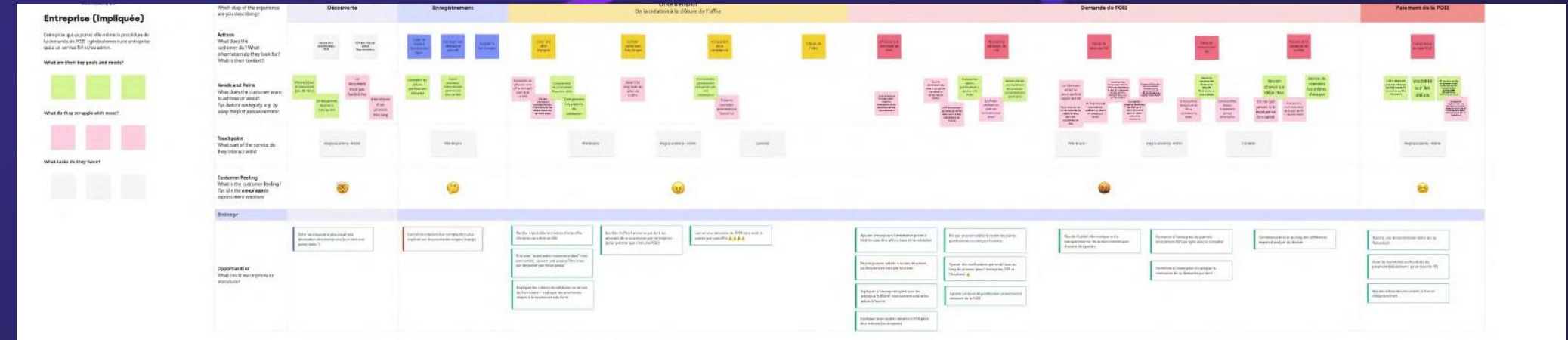
Les livrables :

- Carte des parties prenantes,
- Proto persona,
- Parcours
- Ateliers -design studio
- Maquettes
- Test utilisateurs et rapport des tests

Design sprint -2 jours



Customer Journey Map



SKEEPERS

UX research/ Ux designer "One plateforme"

La problématique :

Dans le cadre de la création d'une plateforme SAS, leader européen du Contenu Généré par les Utilisateurs (UGC), SKEEPERS se lance dans le développement de la « One Platform ». Pour ce faire, plusieurs startups différentes ont été acquises.

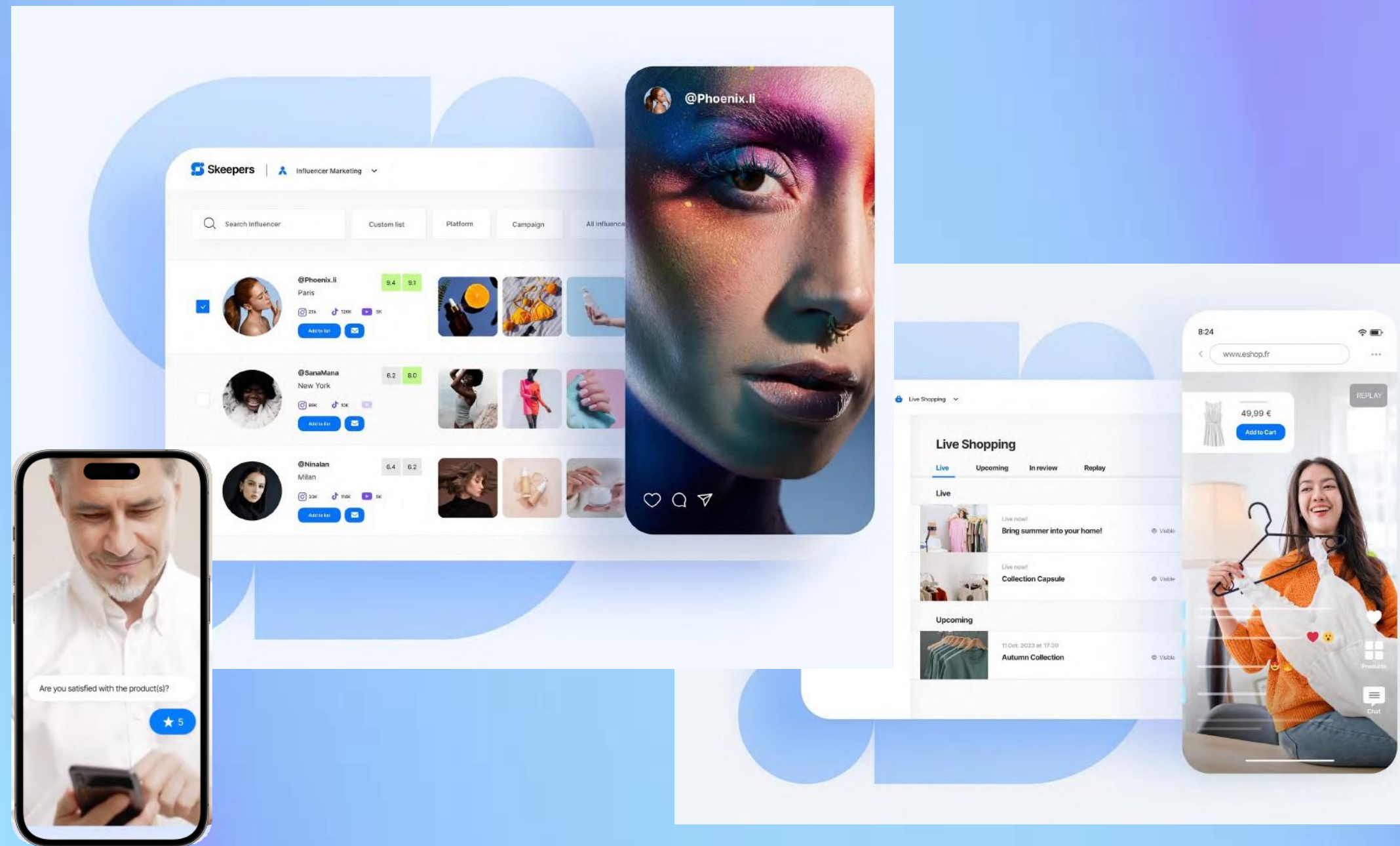
L'uniformisation des parcours utilisateurs et des interfaces est devenue une nécessité, se concrétisant par la création d'un Design System.

La démarche :

- Interviews avec les témoins suprêmes (les commerciaux) pour comprendre leurs usages, les besoins et les irritants.
- Ateliers de Stratégie et vision
- Restitutions des enseignements des interviews
- Ateliers cadrage pour la mise en place de Design system

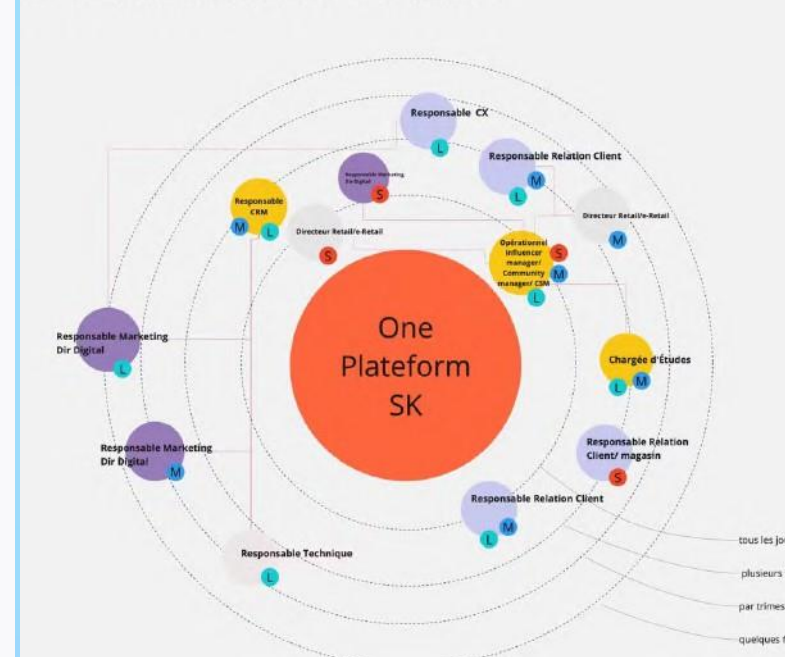
Les livrables :

- Carte des parties prenantes
- Empathie map
- Customer Journey avec identification des pains points
- Etudes et Benchmark

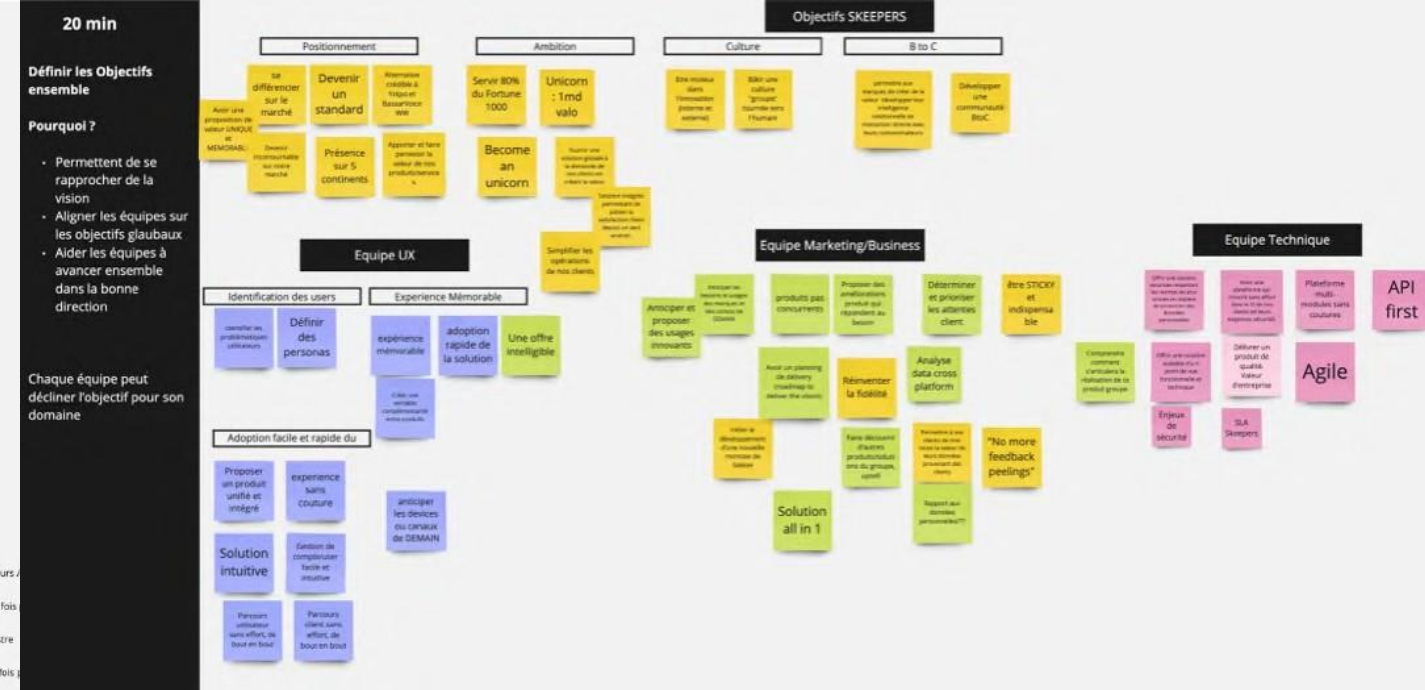


Carte des parties prenantes

SCHEMA D'UTILISATION DE LA "ONE PLATEFORME SK"



Atelier OKR



SNCF connect

Ux designer

Le contexte :

Intégrer des jeux éducatifs dans le portail « Le WIFI » pour divertir les enfants et les parents pendant leur trajet, tout en prenant en compte les différents profils, tels que les parents adeptes du numérique (“Digital lovers”) et ceux privilégiant une déconnexion (“Digital detox”).

Les objectifs :

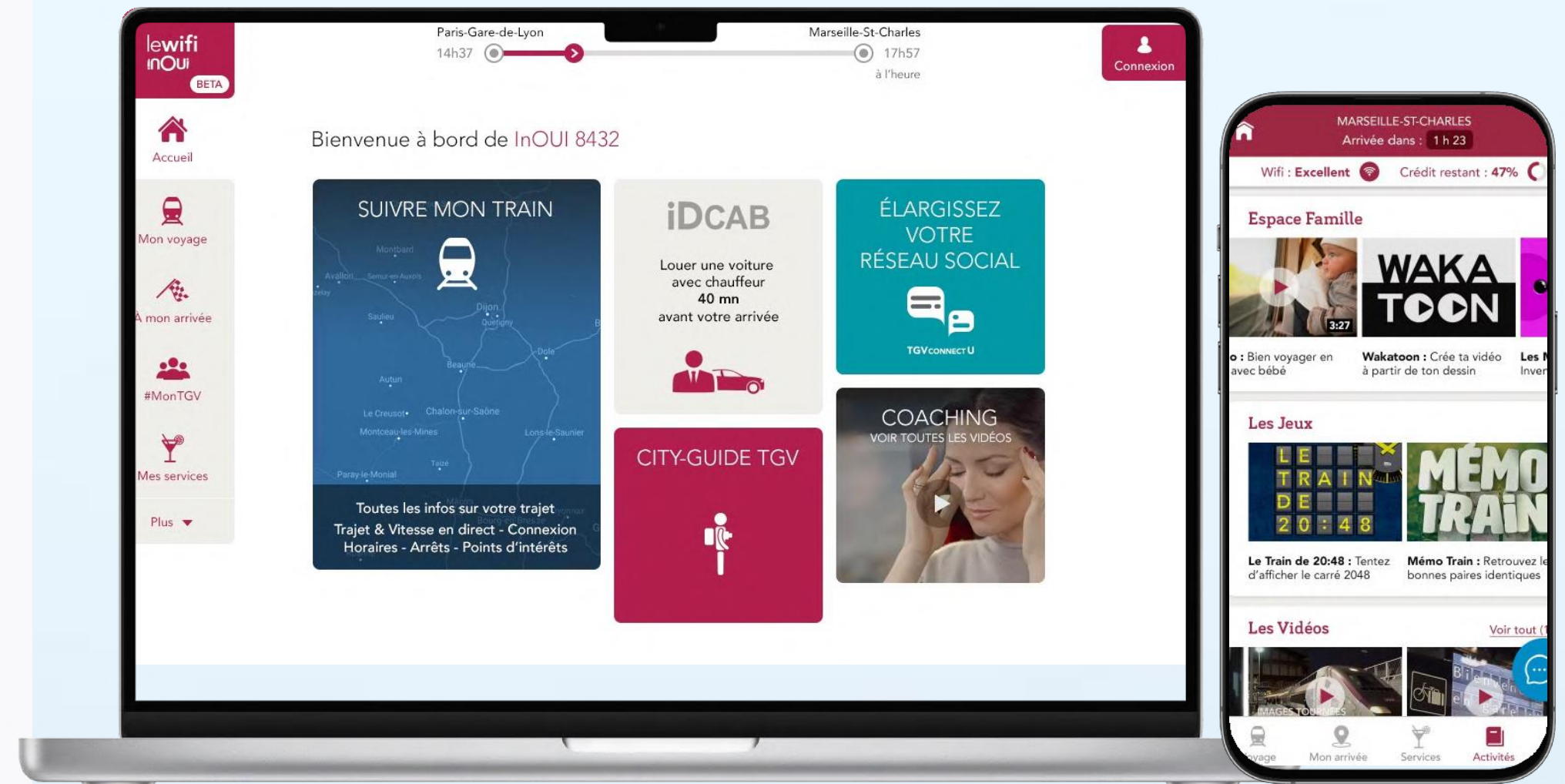
Rendre le trajet agréable et occuper des enfants et les parents avec des jeux qui leurs correspondent. (ex : jeux de société,...)

Le déroulement :

- Observation en situation dans le train des comportements des voyageurs
- Conception et hypothèses pour les jeux
- Test des hypothèses avec des enfants et les parents

Les livrables :

- Restitutions des observations
- Maquettage des hypothèses
- Protocole et test U, restitution



(observation des familles dans le train et test des prototypes)



Bouygues

Ux designer / Product designer

Le contexte :

Refonte de la page "les tarifs à l'international"

L'ancienne page est un fichier .xls qui a été transformé en page HTML peu lisible et peu compréhensible pour les utilisateurs.

La problématique :

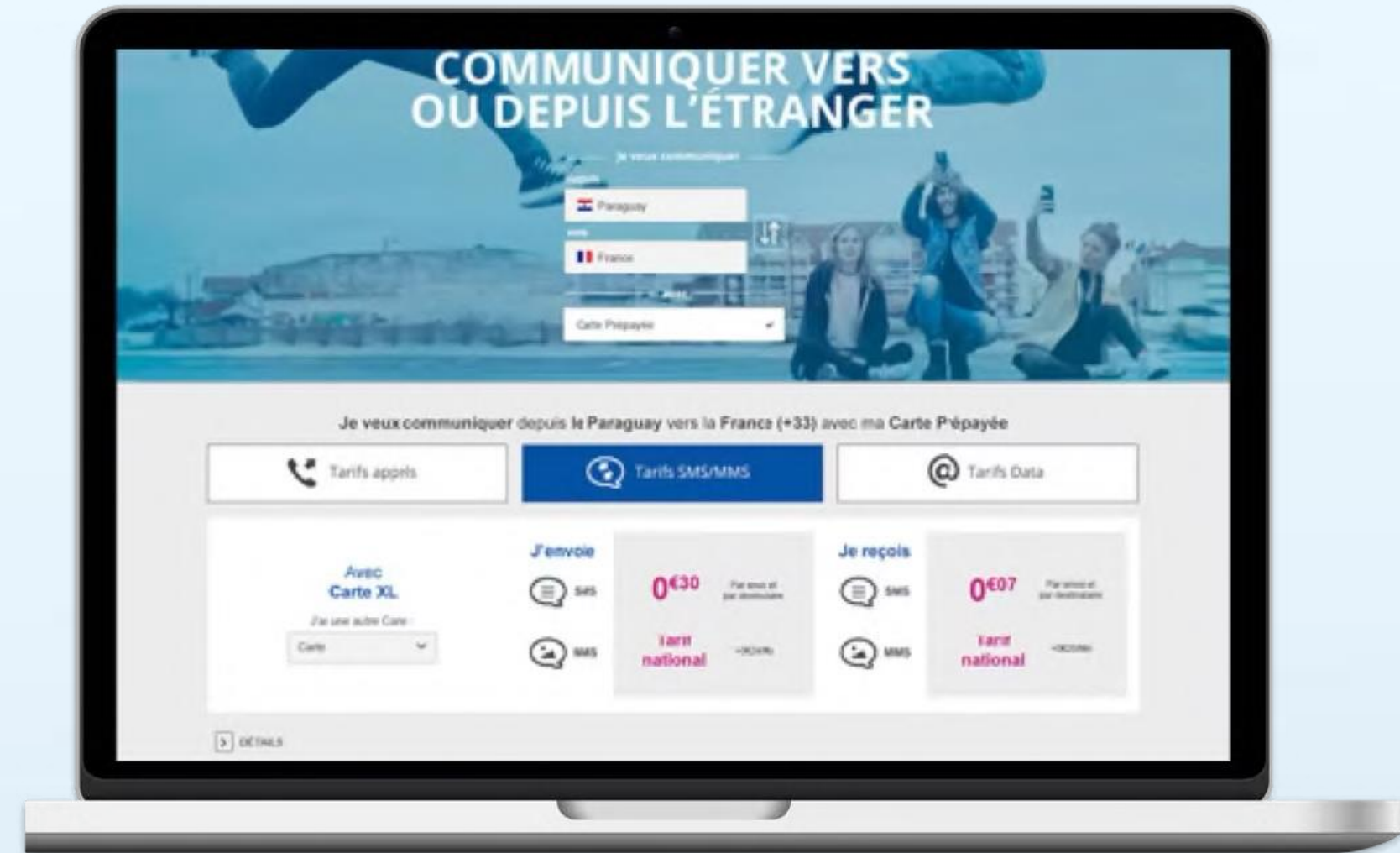
- Rendre la page plus claire et facile à comprendre pour les utilisateurs.
- Permettre un accès rapide et intuitif aux tarifs depuis et vers le pays sélectionné.

La démarche :

- Cadrage
- Co-design
- Maquettes et test

Les livrables :

- Restitution des tests
- Maquettes finales



- tests utilisateurs en « Quick & dirty » pour valider les hypothèses de conception

