



Product Designer

+15 XP

**Senior
Product
Designer**

FORMATIONS

2024/2025 - Anglais – Ecsplcrite

2022 - Formation proactivité

2014 - Formation .php -Villeneuve d'Ascq

2008 - Formation design - C.com / CEPRECO – Roubaix

METHODOLOGIES

UX

- Recherche utilisateur (observations, écoute, interviews...)
- Conduite de tests utilisateurs (guérilla, modéré, non modéré) pour valider les hypothèses et prioriser les fonctionnalités
- Analyse des données pour dégager des insights actionnables, optimiser les parcours utilisateurs
- Analyse sémantique de réponses (ex. : GPT-4, Euria, Lumo) pour regrouper automatiquement les verbatim, extraire les thèmes récurrents
- Parcours utilisateur (User Journey Mapping) pour l'analyse des flux et la visualisation des points de contact et détection des frictions
- Conduite d'ateliers collaboratifs (brainstorming, co-design, design sprint) et recherche de solutions win-win permettant de transformer les désaccords en opportunités.

UI

- Conception, mise en œuvre et évolution de Design Systems
- Application experte des principes de conception visuelle et esthétique pour créer des interfaces engageantes, ergonomiques et alignées avec l'identité de marque.
- Heuristiques Nielsen-Norman:Évaluation d'interfaces existantes et maîtrise des bonnes pratiques d'ergonomie
- Prototypage interactif : Pour valider les flux avant le développement.
- Accessibilité & conformité : audits WCAG automatisés via axe-core et Stark (plugin Figma) pour garantir un contraste adéquat et des interactions accessibles.
- Optimisation du copywriting grâce à ChatGPT/Lumo/Euria/LeChat
- Conception d'interaction et d'animation JS assisté par IA

OUTILS / APPLICATIONS

- Figma, Sketch, Penpot
- Photoshop, Illustrator, Inkscape, Krita
- Notion, Miro
- Maze, Hotjar
- Google Analytics
- Github, Jira
- Antigravity, Whisper, Builder, Lovable
- After-effect, SVGator
- ChatGPT, Mistral, Claude, Gemini

EXPÉRIENCES

CYBNITY - [Depuis Mars 2023 - Aujourd'hui]

Rôle : Product Designer

Équipe : 2 personnes

Collaboration : Lead Tech

Objectifs : Créer un cybersecurity design and management platform (ISMS) afin de faciliter la mise en œuvre et la gestion des politiques de cybersécurité pour les petites et moyennes entreprises.

Réalisations :

- Définition approfondie de personas : élaboration de profils détaillés (objectifs, frustrations, motivations et scénarios d'usage) afin de guider chaque décision de conception et d'assurer une cohérence produit-utilisateur.
- Recrutement ciblé et gestion du pipeline d'interviews : identification et sélection de participants représentatifs, planification logistique (calendriers, consentements, incentives) et conduite d'entretiens structurés pour extraire des insights qualitatifs exploitables.
- Tests utilisateurs : mise en place de sessions modérées (tests de tâches, « think-aloud ») suivies d'analyses thématiques, permettant de valider les hypothèses de design et d'itérer rapidement.
- Création d'un Design System robuste : définition d'une bibliothèque de composants UI/UX (tokens, patterns, guidelines d'accessibilité) garantissant la scalabilité, la consistance visuelle.
- Tests quantitatifs avec Maze : création de prototypes interactifs, diffusion de scénarios de test à grande échelle, collecte automatisée de métriques (taux de réussite, temps de complétion, heatmaps). Analyse statistique des données pour identifier les points de friction et prioriser les améliorations avec une base chiffrée solide.

Environnement technique :

- Github
- Botpress
- Figma et Penpot
- Notion
- Maze

Mondial Relay, Site internet d'envoi de colis

Rôle : Product Designer

Équipe : 8 personnes

Collaboration : PO, PL, développeurs

Objectifs : Accroître significativement la satisfaction client sur le nouveau site web de Mondial Relay en créant un parcours d'envoi de colis d'une simplicité et clarté exemplaire, réduisant ainsi la charge cognitive des utilisateurs.

Réalisations :

- Pilotage et déploiement d'une méthodologie UX structurante, alignant les équipes sur une vision centrée utilisateur.
- Animation d'ateliers (Job to be done) avec l'équipe polonaise (équipes interfonctionnelles)
- Élaboration de wireframes structurants (low & mid-fidelity) pour les parcours clés, assurant une architecture d'information intuitive et réduisant les risques d'erreurs en développement.

Environnement technique :

- Lumo
- Figma

CX First - Analyse de data

Rôle : Product Designer

Équipe : 6 personnes

Collaboration : PO, Responsable Marketing

Objectifs : Maximiser les taux de conversion et l'engagement des prospects, en concevant et déployant, sous forte contrainte de délai, une landing page et un site internet visuellement impactants et fonctionnellement optimisés par une méthodologie IA/UI/UX.

Réalisations :

- Conduite d'un benchmark stratégique, identifiant les leviers de performance des landing pages leaders.
- Création de mock-ups haute-fidélité percutants, parfaitement alignés avec l'identité de marque et les objectifs marketing.
- Intégration d'animations Javascript renforçant l'engagement utilisateur et communiquant la proposition de valeur de manière dynamique et mémorable.
- Intégration et expérimentation de technologies d'IA générative (HTML to Design, Lovable, Claude, ChatGPT)... pour accélérer la phase de conception, explorer des pistes créatives innovantes et optimiser l'efficacité du workflow UI/UX.

Environnement technique :

- Figma
- Lovable
- ChatGPT
- Atom
- Miro

Orisha, Site internet d'envoi de colis

Rôle : Product Designer

Équipe : 2 personnes

Collaboration : PO, Lead Dev

Objectifs : Optimiser la performance et la satisfaction utilisateur pour la gestion des biens en location, en concevant un nouvel outil qui transforme les irritants clients en leviers de valeur et débloque des potentiels business inexploités.

Réalisations :

- Définition de la démarche projet et conseils sur l'organisation et les priorisations UX en optimisant l'organisation du projet.
- Identification stratégique des points de friction et des opportunités d'innovation via une immersion terrain approfondie (visites magasins, observations), orientant la conception vers des solutions à haute valeur ajoutée.

Environnement technique :

- Whisper
- Figma

Tracks – CCR. Adeo/Leroy Merlin supply flow

Rôle : Product Designer

Équipe : 12 personnes

Collaboration : PO, PL, développeurs

Objectifs : Optimiser drastiquement l'efficacité opérationnelle et la productivité des Supply Chain Organizers et RAF en créant un outil intuitif, réduisant les coûts opérationnels et le temps passé sur les tâches métier complexes.

Réalisations :

- Conception et animation d'ateliers de recherche et de co-construction, générant des insights actionnables et favorisant l'adhésion des parties prenantes clés.
- Création d'une User Journey détaillée, clarifiant les interactions complexes et identifiant des points d'optimisation majeurs pour l'ensemble du flux Supply Chain.
- Déploiement d'une méthodologie UX agile, structurant l'approche produit et garantissant une conception axée sur les besoins métier critiques.
- Itérations de design validées par 10 tests utilisateurs (5 SCO + 5 RAF), atteignant un score SUS de 73% et attestant d'une amélioration significative de l'utilisabilité et de l'efficience.
- Conception de wireframes et mock-ups (low & high-fidelity) élaborés en étroite collaboration avec les développeurs, traduisant les besoins utilisateur en solutions concrètes et optimisant la faisabilité technique.
- Définition et suivi de critères de succès UX clair (Simplicité d'utilisation, réduction des coûts), permettant de mesurer l'impact direct du design sur la performance business et opérationnelle.

Environnement technique :

- Figma
- Miro
- Maze
- Jira

La Redoute. Application e-commerce

Rôle : Product Designer

Équipe : 10 personnes

Collaboration : Project manager, Front end, Back end

Objectifs : Augmenter la satisfaction et l'engagement des utilisateurs, en innovant via de nouvelles fonctionnalités et une expérience optimisée qui équilibrent harmonieusement le design, la faisabilité technique et les impératifs business pour générer de la croissance.

Réalisations :

- Conception de wireframes (low & mid-fidelity) et mock-ups (high-fidelity) pour la home page, le workflow SAV et la Boutique AMPM, garantissant une architecture intuitive et une expérience fluide pour les utilisateurs.
- Optimisation continue du workflow SAV grâce à des tests utilisateurs rigoureux, l'analyse des retours et l'implémentation d'améliorations ayant un impact direct sur la satisfaction client et la réduction des frictions.
- Création et structuration d'un Design System, assurant la scalabilité des interfaces, l'homogénéité de l'expérience utilisateur et l'accélération du développement sur les stores iOS et Android.
- Collaboration proactive et étroite avec les équipes de développement (Front end, Back end) pour garantir une faisabilité technique optimale et une implémentation fidèle des spécifications design.

Environnement technique :

- Figma
- Maze
- Miro

Enki - Application domotique

Rôle : Product Designer

Équipe : 30 personnes

Collaboration : Project manager, Front end, Back end

Objectifs : Démocratiser la domotique en concevant une application mobile d'une grande accessibilité et simplicité, abaissant les barrières à l'entrée et permettant au plus grand nombre de bénéficier d'une maison connectée intuitivement.

Réalisations :

- Déploiement d'une méthodologie centrée utilisateur (Design Thinking), permettant de traduire des besoins complexes en solutions domotiques intuitives et accessibles.
- Génération d'insights stratégiques via le recrutement d'utilisateurs et l'animation de sessions d'interviews, de tests et de focus groups, qui ont directement impacté les choix de conception.
- Conception et implémentation d'un Design System complet, garantissant l'homogénéité visuelle et fonctionnelle de l'application et optimisant l'efficacité des équipes de développement.
- Initiation et pilotage de programmes de montée en maturité UX pour les équipes, par l'introduction de méthodes de discovery et de recherche utilisateur structurées, élevant le niveau global d'expertise UX au sein de l'organisation.

Environnement technique :

- Figma / Sketch
- Miro
- Maze
- Bodymovin
- After Effect
- Illustrator

Energys Application métier de gestion des batteries

Rôle : UI /UX Designer

Équipe : 10 personnes

Collaboration : Project managers, développeurs, techniciens

Objectifs : Accroître significativement l'efficacité opérationnelle et la satisfaction des employés et managers d'Energys en créant une expérience utilisateur optimale pour l'application de gestion des batteries, réduisant les erreurs, optimisant les processus et renforçant la prise de décision.

Réalisations :

- Animation et pilotage d'ateliers d'idéation stratégiques avec les techniciens d'Energys, permettant d'identifier des solutions innovantes et de co-construire une vision produit alignée sur les besoins métier.
- Conception et validation rapide de prototypes interactifs, permettant de tester et d'affiner les concepts clés, réduisant les risques de développement et assurant l'adéquation avec les attentes utilisateurs.
- Cartographie détaillée des parcours utilisateurs (User Journey Map), révélant les points de friction majeurs et les opportunités d'optimisation pour fluidifier la gestion des batteries et améliorer la productivité.

Environnement technique :

- Photoshop
- Illustrator
- Justinmind

Cultura - Application d'écoute musicale

Rôle : UX Designer

Équipe : 4 personnes

Collaboration : Project managers, développeurs, techniciens

Objectifs : Créer une expérience d'écoute musicale unique et immersive pour le bar Cultura, en concevant une application qui augmente l'engagement client, fidélise la clientèle et renforce l'identité innovante du lieu.

Réalisations :

- Pilotage d'un atelier d'idéation innovant avec les cartes émotionnelles PLEX, permettant de générer des concepts différenciants et d'aligner la vision produit sur les attentes émotionnelles des utilisateurs.
- Développement de prototypes interactifs et de mock-ups haute-fidélité, permettant une validation rapide des concepts clés et assurant la conception d'une interface utilisateur intuitive et esthétique, fidèle à l'ambiance du bar.

Environnement technique :

- Photoshop
- Illustrator
- Justinmind
- Plex Cards

Designer chez Phoceis –expertise mobile & IoT

Au cours de mon parcours, j'ai mené de nombreux projets d'applications mobiles et d'expériences connectées ; voici les réalisations les plus marquantes :

- **Crédit Mutuel – Application événementielle**
Création d'une application intégrant la technologie *beacon* pour créer des expériences géolocalisées en temps réel lors d'événements.
- **Lesaffre – Application de fidélité mobile**
Conception complète de l'application permettant aux clients de gérer leurs points, leurs avantages et leurs cartes de fidélité depuis leur smartphone.
- **Jardus – Robot de guidage en galerie marchande**
Design d'un robot autonome capable d'orienter les visiteurs et d'afficher des informations.
- **Eram – Chaussures connectées**
Création d'une solution mobile qui pilote le changement de couleur des chaussures via Bluetooth, incluant la visualisation en temps réel et la personnalisation des palettes chromatiques.
- **Auchan – Première application client Auchan**
Réalisation de l'application phare destinée aux consommateurs : recherche de produits, promotions personnalisées, listes de courses et paiement intégré.
- **Beneteau / Monceau – Application iPad pour les commerciaux**
Élaboration d'un outil de vente mobile offrant la consultation de catalogues, la configuration de bateaux et la génération instantanée de devis sur iPad.
- **BUT – Application e-commerce**
Conception d'une plateforme mobile fluide, optimisée pour le catalogue produit, le panier d'achat et le suivi de commande, avec un accent sur la rapidité de navigation.
- **Jooxter – Gestion des pièces professionnelles**
Développement d'une appli permettant de gérer les salles (réservation) d'un bâtiment, intégrant des notifications de disponibilité.
- **Odixia – Application de constat automobile**
Mise en place d'un processus de déclaration d'accident simplifié : capture de photos, saisie de données, génération automatique de rapports PDF et transmission sécurisée aux assureurs.
- **Sporeka – Application d'achat de cartes prépayées (partenariat Decathlon)**
Création d'une solution mobile pour acheter, recharger et gérer des cartes prépayées sportives.
- **Weldom – Application e-commerce**
Design d'une boutique en ligne mobile axée sur l'expérience utilisateur : filtres avancés, recommandations personnalisées et paiement en un clic.