

LEAD UX/UI DESIGNER — APPLICATIFS MÉTIER / DESIGN SYSTEM / ACCESSIBILITÉ (RGAA)

PROFIL

Designer UX/UI avec 12 ans d'expérience, dont une forte posture de Lead UX (direction UX, mentorat et gouvernance design). J'interviens sur des applicatifs métier et plateformes SaaS B2B/B2C : discovery, ateliers, conception end-to-end, design system, tests utilisateurs et suivi de delivery. Sensible à l'accessibilité (RGAA) et à la qualité d'exécution, je transforme des parcours complexes en expériences simples, robustes et centrées sur l'humain.

- **Leadership & gouvernance** : direction UX, animation d'ateliers, mentorat et alignement parties prenantes / équipes dev.
- **Design system & composants** : création et évolution de bibliothèques UI ; capacité à s'aligner sur des composants Angular Material et ses contraintes.
- **Delivery & qualité** : wireframes -> maquettes high-fi -> prototypes ; handoff dev, recettage graphique, amélioration continue ; stack Figma (interop avec Sketch / InVision / Zeplin).

COMPÉTENCES CLÉS

UX & Discovery

- Product discovery : cadrage, audits UX/UI, benchmarks
- Recherche utilisateur : entretiens, synthèse d'insights
- Ateliers : Empathy Map, Jobs To Be Done, user flows
- Parcours, hiérarchie de l'information, architecture UX
- Tests d'utilisabilité et itérations

UI / Design System

- Conception UI : écrans back-office, visualisation de données, micro-interactions
- Design systems : composants, guidelines, gouvernance et évolutivité
- Accessibilité : bonnes pratiques et référentiels (RGAA)
- Prototypage : maquettes et prototypes interactifs pour validation

Product & Delivery

- Collaboration interfonctionnelle : métier, produit, DSI, développeurs
- Documentation et handoff : specs, assets, suivi de cohérence UI
- Organisation : priorisation, suivi de sprint, gestion de tickets (Jira)
- Culture de la qualité : recettage UI, cohérence et respect de charte

Gestion de projet & vision stratégique

- Conduite de projets web : pilotage de refontes de sites en priorisant la clarté des parcours, l'ergonomie et une structuration pertinente des contenus.
- Suivi en environnement Agile : travail en Scrum et Kanban, avec un suivi des sprints, des priorités et des évolutions via des outils tels que Jira et Trello.
- Communication multicanale : conception de campagnes et de supports visuels, réalisés notamment avec Canva et Illustrator, pour renforcer l'impact et la cohérence des messages.

Démarche centrée utilisateur (user-centric)

- Analyse des besoins : démarrage des projets par une phase de recherche (entretiens, observation, analyse) afin d'identifier les attentes, irritants et usages réels.
- Personas & parcours : création de personas et de cartographies d'expérience pour formaliser les profils, scénarios et points de contact, et orienter les choix de conception.

Prototypage & amélioration continue

- Wireframes & storyboards : réalisation de premières structures d'écrans et scénarisation des parcours pour cadrer l'interface dès les étapes amont.
- Prototypage interactif : création de maquettes testables, identification des frictions et ajustements successifs pour optimiser l'expérience.
- Tests utilisateurs : organisation de sessions de test, collecte de retours, puis itérations afin de consolider les décisions de design.

Mise en œuvre Agile & collaboration

- Pilotage itératif : gestion des livrables en cycles courts, arbitrages rapides et amélioration progressive selon les retours terrain.
- Outils de coordination : structuration et suivi des tâches dans Jira/Trello, et facilitation des échanges entre les parties prenantes.

Optimisation, A/B tests & accessibilité

- Expérimentation post-lancement : mise en place de tests A/B pour comparer des variantes et améliorer la performance UX.
- Accessibilité : prise en compte des bonnes pratiques et des standards d'accessibilité pour garantir une utilisation inclusive et fluide.

OUTILS

- Design : Figma, FigJam
- Suite : Adobe XD, Adobe Suite (Photoshop, Illustrator)
- Outils complémentaires : Sketch, InVision, Zeplin (prototypage, handoff, spécifications)

LANGUES

- Français : natif
- Anglais : courant (B2/C1)

FORMATIONS & CERTIFICATIONS

- École des Gobelins - Design Digital
- École 42 - Piscine discovery (bases HTML, CSS)
- Intuit Lab - IA Générative
- ESTA - Master d'ingénieur d'affaires

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Opixido (agence) — UX Designer freelance (janv 2025 – janv 2026 : 1 an) | Paris

Contexte

Remplacement sur des projets clients pour assurer la continuité et le développement des produits et sites.

Objectifs

- Assurer la continuité des projets pendant un congé maternité
- Refondre des parcours utilisateurs et produire wireframes / maquettes
- Garantir l'accessibilité et l'inclusivité des expériences

Contributions

- Pilotage et coordination des projets avec les parties prenantes
- Animation d'ateliers (Empathy Map, Jobs To Be Done)
- Définition de parcours utilisateurs et création de wireframes
- Suivi de cohérence UI et alignement métier / technique

Impact : Alignement renforcé entre équipes métier et technique, facilitant les arbitrages produit.

maGestion.pro — Product Designer freelance (fév 2024 - sept 2024 : 8 mois) | Paris

Contexte

Refonte UX/UI d'une plateforme SaaS pour des producteurs de films afin de piloter la performance financière et environnementale.

Objectifs

- Conduire une refonte complète UX/UI sur un produit SaaS métier
- Clarifier les workflows et l'expérience pour des utilisateurs non techniques
- Mettre en place un système de design évolutif

Contributions

- Recherche utilisateur, audit UX et ateliers de cadrage produit
- Alignement avec une librairie de composants (Angular Material) : tables, formulaires, filtres, pagination ; specs et handoff pour dev.
- Conception de parcours end-to-end, maquettes et prototypes
- Création / évolution du design system et des guidelines
- Collaboration avec les développeurs pour une livraison cohérente
- Amélioration de l'utilisabilité et de la compréhension des écrans

Impact : Simplification de workflows complexes en une interface intuitive adoptée par les équipes de production.

Peppermint Company (agence) — Product Designer (juil 2022 - jan 2024 : 1 an et 6 mois) | Paris

Contexte

Conception de produits numériques B2B et B2C pour des clients majeurs (Sonepar, Laboratoires Gilbert, Kenzo, Loxam, Brico Dépôt).

Objectifs

- Concevoir des interfaces produits et conduire la discovery UX
- Définir des parcours et contribuer au design system
- Aligner besoins utilisateurs et objectifs commerciaux

Contributions

- Discovery UX : compréhension des besoins, ateliers, user flows
- Conception d'écrans et prototypes pour validation rapide
- Contribution au design system pour assurer cohérence et évolution
- Partenariat étroit avec chefs de projet et développeurs

Impact : Livraison d'expériences cohérentes multi-plateformes, avec amélioration de l'engagement et de la conversion.

Waimer Studio — Fondatrice & Lead UX / Consultante UX | Paris (2013 – 2022 : 10 ans)

Contexte

Création et direction d'un studio de design axé sur des expériences numériques émotionnellement résonnantes et des outils interactifs.

Objectifs

- Diriger la stratégie UX et la direction créative des projets
- Accompagner des marques (Manutan, Atol, Nespresso, Henkel) dans l'innovation et la transformation digitale
- Concilier vision stratégique et exécution design

Contributions

- Pilotage end-to-end : cadrage, ateliers, conception, prototypage
- Leadership : gouvernance design, coordination d'équipes et prestataires
- Conception de plateformes et expériences de marque à fort impact
- Prototypes innovants (ML / AR) et exploration de nouveaux usages

Impact : Accompagnement de grandes marques pour intégrer empathie et innovation dans leurs écosystèmes numériques.