

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

### UX/UI designer - Naval Group

Lorient, France - *Depuis 2017(Alternance puis CDI)*

Conception et élaboration de produits dans le domaine de la marine (systèmes, applications, ...) en utilisant des méthodologies de Conception Centrée Utilisateur. Collaboration avec les Facteurs Humains, Ingénieurs systèmes et utilisateurs.

Préparation et animation de workshops UX (idéation, co-conception, storyboards, ...).

Wireframing et réalisation de prototypes sur les différents projets et la conception graphique des interfaces.

Réalisation de design systems Naval Group, visant à harmoniser les différentes interfaces (Ui et principes d'interaction).

### Stage UX/UI designer - FretLink

Paris, France - *2 mois / AOÛT 2016*

Intervention sur la plateforme FretLink, dans le milieu du transport routier, digitalisant l'affrètement.

Création et modification d'interfaces et de contenus sur la plateforme à partir des premiers retours utilisateurs.

## COMPÉTENCES

### Compétences design

UserExperience, InteractionDesign, UserInterface, UserResearch, User Testing, Visual Design, Prototyping

### Outils prototypage

Sketch, XD, Illustrator, Invision, Principle, AfterEffect, Photoshop, Indesign

### Prototypage logiciel

Html, CSS, Javascript, Unity, Invision, Processing

### Langues

Français : Langue maternelle  
Anglais: Niveau avancé  
Espagnol: Intermédiaire

## FORMATIONS

### Master Management du Design et de l'Innovation

École de design Nantes Atlantique - *2 ans / 2017-2019*

Formation sur l'apprentissage des activités managériales (piloter des équipes, coordonner les partenaires d'un projet).

Réalisation de concepts innovants et en équipes pluridisciplinaires (design produit, espace, UX, ...).  
Projet réalisé avec Ifremer sur les sciences participatives en mer.

Projet de fin d'études et mémoire sur les artistes émergents et leur gestion de projets.

### Bachelor Design d'Interaction

École de design Nantes Atlantique - *3 ans / 2014-2017*

Formation dans la conception de services et produits innovants en lien avec les technologies. Centré sur l'expérience utilisateur.

Création de produits et services numériques (IHM, web, objet connecté, ...).

Apprentissage des méthodes et démarches design (méthodes agiles, design thinking).  
Apprentissage de prototypage et ergonomie web.

### Baccalauréat Scientifique

Lycée Sacré Coeur, Angers, France -  
*obtention SEPTEMBRE 2014*

*Mention. Spécialité Sciences de la vie et de la terre*

## ACTIVITÉS ET INTERÊTS

### Illustration

Création d'univers, création d'affiches, sérigraphie

### Photographie, vidéo, montage