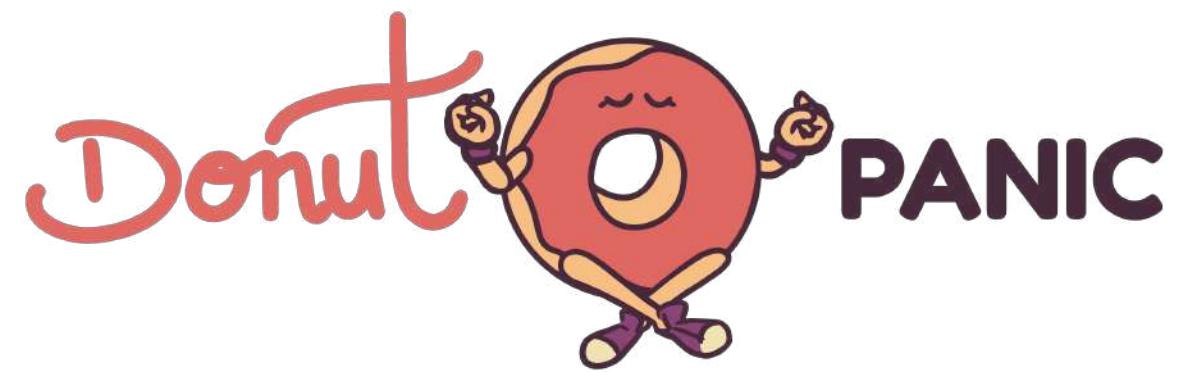


# CONSTRUIRE SON PORTFOLIO



**Identifiant de la ressource : DONUT014.2024V6**  
**Création : 27/06/2020**  
**Mise à jour : 26/11/2024**

# PROGRAMME



## Démarrage

- 1- Pour quelle raison faire un portfolio ?
- 2- Parlez-moi de vous
- 3- Quel(s) projet(s) choisir ?
- 4- Développez votre expérience



## Réalisation

- 5- Les 7 étapes d'une étude de cas
- 6- Le processus d'écriture
- 7- La conception
- 8- Les sections

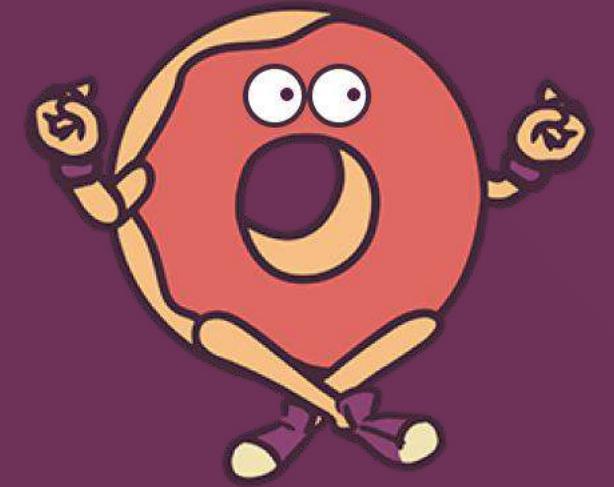


## Gestion

- 9- La stratégie du portfolio principal
- 10- Les derniers points importants
- 11- Le support
- 12- Synthèse
- 13- À propos de la ressource

# **1 - DÉMARRER SON PORTFOLIO**





**Un portfolio  
mais pour qui ?**

**UX designer**

Service designers

**Ui designer**

Lead designer

**Webdesigners**

Tous ceux qui cherchent à **se démarquer**

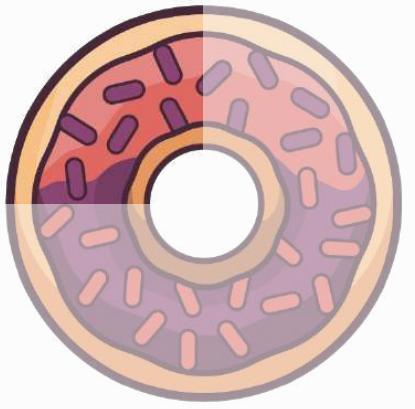
**DA**

**UX Writers**

**UX Researcher**

Motion designer

# 1- Un portfolio : pourquoi ?



Un portfolio UX est important car il montre aux employeurs **comment vous avez construit quelque chose, et non ce que vous avez construit.**



Ce support constitue un outil de  
**“Personal branding”** qui sert à vous  
démarquer de vos concurrents. Il ne faut  
pas le négliger.



# Pour quelle raison **faire un portfolio ?**

- Décrocher votre premier emploi
- Postuler à une formation / une école
- Obtenir une promotion au sein de votre entreprise
- Être recruté dans une nouvelle entreprise
- Décrocher de nouveaux projets Freelance
- Gagner en crédibilité
- Développer sa confiance en ses compétences
- Se préparer à de nouvelles opportunités



Réalisez votre **portfolio** comme un **projet UX**.

Il est temps de transformer **vos projets réalisés en étude de cas et en compétences**.

## **2- Parlez-moi de vous**

# Que savez-vous / voulez-vous faire ?

## RECHERCHE

- Entretiens utilisateurs
- Synthèse de recherche
- Présentation de recherche
- Test d'utilisabilité
- Analyse de résultats
- Audit compétitif
- Personas

## STRATÉGIE PRODUIT

- Définition d'une problématique
- Vision produit
- Storyboarding
- Priorisation des fonctionnalités
- Stakeholders map

## STRATÉGIE DE CONTENU

- Architecture de l'information
- Navigation
- Hiérarchie du contenu
- Inventaire du contenu
- Audit du contenu
- *Tone of voice guidelines*

## EXPERIENCE DESIGN

- Sketching
- Userflows
- Wireframes
- Design patterns
- Prototypes
- Ateliers de co-conception

## VISUAL DESIGN

- Design d'interface
- Grille
- Typographie
- Couleurs
- Illustration & iconographie
- Styles

## DÉVELOPPEMENT FRONT END

- Composants & templates
- Prototypes
- Styles
- optimisation de performance
- A/B testing
- Intégration

# Le modèle en T

Pour être UX designer, il faut :

- des connaissances plus ou moins avancées sur les huit domaines horizontaux ;
- de l'expertise sur un à trois domaines verticaux.



# Le modèle en T

ANALYSE MÉTIER	ERGONOMIE	UX	CONTENU	ARCHITECTURE DE L'INFORMATION	CONCEPTION DE L'INTERACTION	CONCEPTION VISUELLE	TECHNIQUE	COMMUNICATION DOUCE
Benchmark	État de l'art	Brief UX	Définition des contenus	Navigation	Wireframe	Graphisme	Programmation front-end	Qualité des livrables
Mesure de la performance (KPI)	Analyse des usages	Recherche utilisateur	Production des contenus	Classification de l'information	Interactions	Mise en page	Qualité web	Présentation orale
Définition du produit/service	Test, audit et méthodes de mesure	Définition de la promesse	Gouvernance	Association information contenu	Modèles	Charte graphique	Conception de base de données	Travail en équipe
Objectif business/métier	Analyse des données	Management de la conception UX	Gestion des contenus	Gestion de l'architecture de l'information	Guidelines de l'interface utilisateur	Direction artistique	Programmation serveur	Écoute active, neutre et bienveillante
Mission Vision	Expérimentation Conduite d'études	Stratégie UX	Stratégie des contenus	Stratégie de l'architecture de l'information	Stratégie de support et multisupport	Stratégie de création	Infrastructure	Facilitateur
Business Modèle	Psychologie cognitive	Recherche	Recherche et analyse des données	Recherche et analyse de données	Conception de guidelines	Recherche et analyse de données	Architecture système	Formateur

## Légende

Compétence

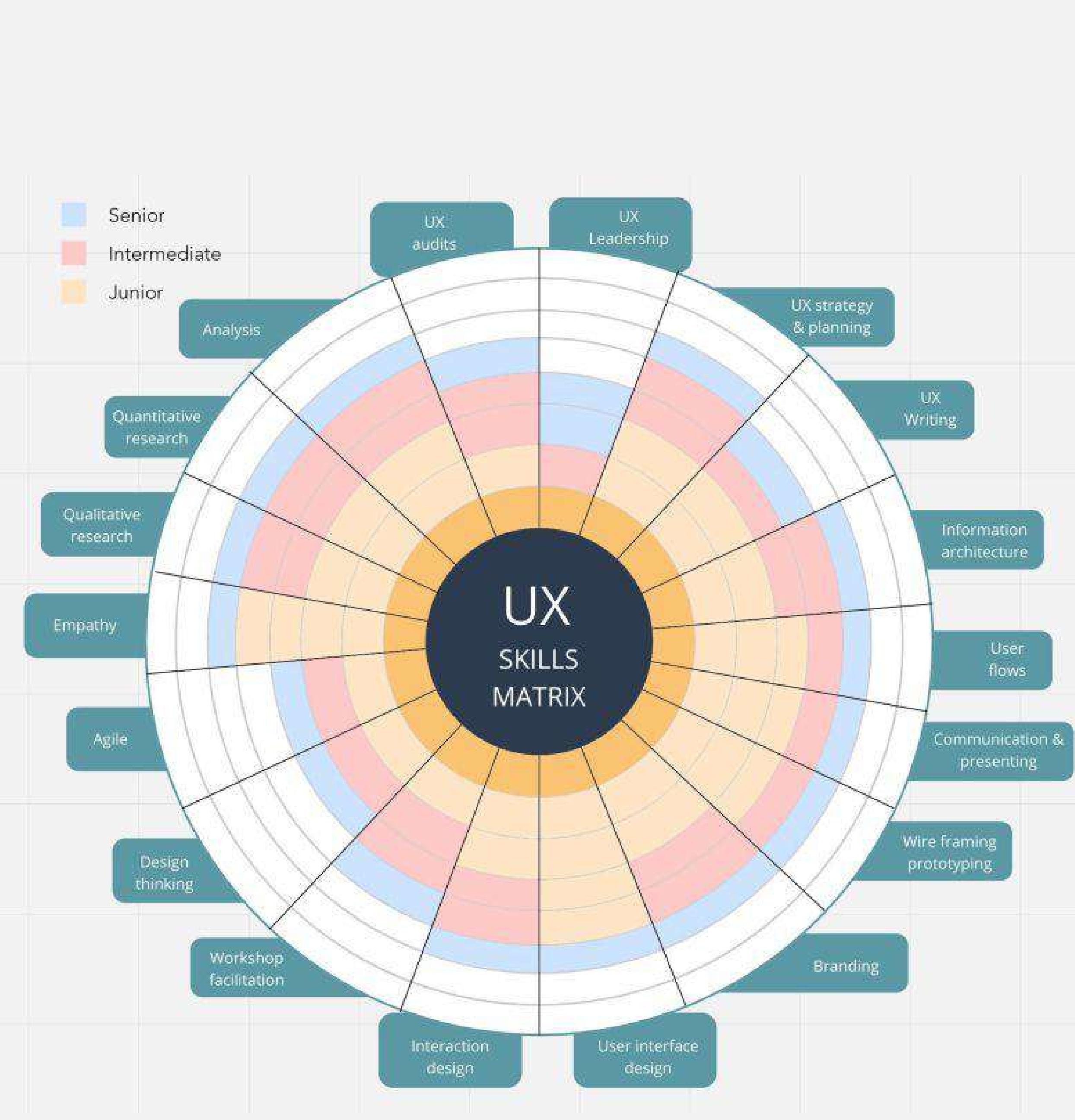
Ce n'est pas mon domaine de compétence \* : je sais que font ces personnes, mais je ne suis pas capable de le faire.  
\*Oui, c'est déjà bien de savoir qu'on ne sait pas faire.

Compétence

Je sais comment faire : je connais la procédure, j'ai déjà fait partiellement ou aider quelqu'un à faire. Je peux le faire sous réserve d'avoir le temps nécessaire pour résoudre les difficultés qui vont se présenter, mais que je ne sais pas anticiper.

Compétence

Je sais faire : j'ai déjà fait, je peux estimer le temps que ça va me prendre et anticiper les difficultés.



# UX matrix skills

18 compétences différentes  
sur 8 niveaux d'expertise  
(d'apprentissage à expert)

# Faites le point de votre (future) carrière

**Je suis**

- Sur quelle partie de l'UX préferez-vous vous concentrer ?
- 

**Je suis doué en**

- Dans quels domaines avez-vous de l'expérience ou de l'intérêt ?
- 

**J'aime**

- Qu'est-ce qui vous fait envie ?
- 

**Je suis intéressé par**

- Quel milieu (industrie) ? Méthode ? Taille d'équipe ?
- 

**Dans mon prochain poste**

- Quels objectifs ? De nouvelles responsabilités ? Des connaissances à acquérir ?
- 

**Ce que je ne veux pas / plus**

- Des secteurs, des postes ou des types de projets que vous ne voulez pas ou plus assurer ?

## **3- Comment choisir ses projets ?**

# Deux critères clés pour Choisir vos projets

## Montrer son type d'expérience

- Industrie
- Type (B2B, B2C, NGO, etc.)
- Support (responsive, mobile, desktop.)
- Scenarios (service, digital, etc)
- Taille d'entreprise (Starup, Groupe)

## Montrer ses compétences

- Expérience du cycle de vie du projet
- Méthodes
- Livrables
- En équipe, en solo

# A éviter

- **Les projets de plus de 10 ans**, sauf à avoir participé à un projet très porteur, très connu et applaudi, ou à un projet qui a évolué sur du long terme.
- **Le fourre-tout** : web, print, design d'espace, goodies. Ciblez votre profil et votre portfolio selon vos recherches.
- **Le copier-coller ni vu ni connu** : piquer un projet vu ailleurs pour faire du remplissage est une mauvaise idée... et illégal.
- **La liste de courses** : lister uniquement ce que vous avez fait sans dire un minimum comment que vous avez fait et ce que ça a donné n'est pas intéressant.
- **La totale** : mettre tout ce que vous avez sous la main histoire de remplir. Vous allez perdre vos interlocuteurs.
- **Le syndrome artiste** : jouer exclusivement sur l'aspect artistique et visuel sans commenter quoi que ce soit. Il faut argumenter vos choix et vos décisions.
- **Le billet de blog** : vouloir écrire un long papier sur votre cas. Si ça vous démange, faites un billet de blog à part.

# Oui mais...

• “Et si mon projet n'a jamais été lancé ?”

**Qu'importe, vous l'avez quand même réalisé.**

---

• “Et si je ne connais pas les résultats finaux ?”

**Il est très fréquent de ne pas savoir ce qu'il en est des résultats finaux, notamment si vous êtes prestataire.**

---

• “Et si j'ai quitté mon travail avant la fin du projet ?”

**Qu'importe, vous l'avez quand même réalisé.**

---

• “Et si je n'avais pas assez de projets ?”

**Un minimum de 3 projets suffit. Si vous en manquez, on vous explique après quoi faire.**

---

• “Et si je n'ai plus accès aux fichiers ?”

**Pensez à faire des captures d'écran et à garder trace de vos travaux lors du projet.**

## **4-** Développez votre expérience

**“Mais je n’ai aucun projet parce  
que je n’ai aucune expérience  
UX en dehors des études”**



Les bons designers sont des  
**observateurs** de problèmes et  
**solutionneurs** de problèmes

**BONNE NOUVELLE !**

**Des problèmes se trouvent tout autour de nous !**

# 10 idées de projets que vous pourriez réaliser pour avoir plus d'expérience.

Maintenant vous n'avez plus aucune excuse.

Greg Jeanneau  
May 24, 2017 · 14 min read · Listen

**Buying a Metro Ticket in Paris — a UX Case Study**

Paris is beautiful, but when it comes to riding the metro, the city of Love does not seem so charming anymore.

<https://uxdesign.cc/buying-a-metro-ticket-in-paris-d259dd35cf9c>

- Le retour d'un achat en ligne
- Le tableau de bord des mutuelles
- Le renouvellement de son permis de conduire
- Les billets d'avion, de train, de métro
- La location d'une voiture en ligne
- Vérifier ses rendez-vous chez le docteur
- La prise de contact au service clientèle de votre banque
- La déclaration d'impôts
- Les achats supermarché en drive
- L'envoi d'un colis à la poste 😱
- SNCF Connect 😱

## **2 - RÉALISER SON PORTFOLIO**



## **5- Les 7 étapes d'une étude de cas**

Dans les projets UX,  
**On ne plonge pas**  
**directement dans le**  
**design\*.**

**On commence par**  
**réfléchir à des études**  
**de cas**

\*au sens visuel



Une étude de cas c'est comme un wireframe.

Il vous permet de vous concentrer

**sur le contenu et l'histoire.**

**Pas seulement l'aspect visuel.**

# **Le squelette d'une étude de cas**

-  Aperçu du projet
-  La problématique
-  La cible / les utilisateurs
-  Rôle et responsabilités des participants
-  Périmètre et contraintes
-  Processus et ce que vous avez réalisé
-  Les résultats et ce que vous avez appris

## Quel était le sujet ?



### Aperçu du projet

- La problématique
- La cible / les utilisateurs
- Rôle et responsabilités des participants
- Périmètre et contraintes
- Processus et ce que vous avez réalisé
- Les résultats et ce que vous avez appris

En une phrase, précisez le projet.

Que fait-il ?

Qui en est le propriétaire / commanditaire ?

A quoi ressemble-t-il ?

Combien de temps a-t-il duré ?

**Soyez concis, humble et honnête.**

**Rédigez un texte propre et engageant.**

NB : n'indiquez pas bêtement le nom du produit ou de la société sans vous poser la question de sa notoriété. Si tout le monde va connaître L'Oréal ou Doctolib, ce n'est pas le cas de tous les produits.

- Aperçu du projet



## La problématique

- La cible / les utilisateurs
- Rôle et responsabilités des participants
- Périmètre et contraintes
- Processus et ce que vous avez réalisé
- Les résultats et ce que vous avez appris

### **Quels étaient les principaux problèmes relevés au départ ?**

Expliquez la raison d'être du projet. Quel était le problème et les résultats attendus.

La problématique a-t-elle changé durant la réalisation du projet ?

Qui était impliqué dans l'identification du problème ?

- Aperçu du projet
- La problématique



## La cible / les utilisateurs

- Rôle et responsabilités des participants
- Périmètre et contraintes
- Processus et ce que vous avez réalisé
- Les résultats et ce que vous avez appris

### **Qui était la cible ?**

Qui sont-ils ? Que font-ils ? D'où viennent ils ?  
Comment les avez-vous identifiés ?

Quelles recherches avez-vous réalisées pour mieux les connaître ? Quels ont été les premiers enseignements tirés de cette recherche ?

- Aperçu du projet
- La problématique
- La cible / les utilisateurs



## Rôle et responsabilités des participants

- Périmètre et contraintes
- Processus et ce que vous avez réalisé
- Les résultats et ce que vous avez appris

## Qui était l'équipe ?

Quels rôles ont travaillé sur le projet ?

Combien de personnes ?

A distance ou en présentiel ?

Quel était votre rôle ?

Comment avez vous collaboré avec le reste de l'équipe ?

Pendant combien de temps êtes-vous intervenu ?

- Aperçu du projet
- La problématique
- La cible / les utilisateurs
- Rôle et responsabilités des participants



## Périmètre et contraintes

- Processus et ce que vous avez réalisé
- Les résultats et ce que vous avez appris

### **Quelles sont les contraintes ?**

Aviez-vous des budgets restreints ? Ou une date limite contraignante ?

Est-ce que certaines contraintes ont rendu le projet plus challengeant ? Des difficultés d'accès aux utilisateurs ? Aux données ?

Quelles étaient les particularités du projet ? Qu'avez-vous eu à adapter dans le processus pour réussir ?

- Aperçu du projet
- La problématique
- La cible / les utilisateurs
- Rôle et responsabilités des participants
- Périmètre et contraintes



## **Processus et ce que vous avez réalisé**

- Les résultats et ce que vous avez appris

### **Qu'avez-vous fait ?**

#### **LA PARTIE MAJEURE**

Racontez comment votre équipe a réalisé le projet. Et ce que vous avez fait vous, spécifiquement.

Quelles méthodes et outils avez-vous utilisés ?

Quel a été l'investissement des parties prenantes ?

Que s'est il passé durant la réalisation du produit final ou du livrable ?

- Aperçu du projet
- La problématique
- La cible / les utilisateurs
- Rôle et responsabilités des participants
- Périmètre et contraintes
- Processus et ce que vous avez réalisé



## **Les résultats et ce que vous avez appris**

### **Et à la fin ?**

Que s'est il passé après avoir terminé votre travail ? Le projet a t-il été lancé ? A t-il été abandonné ?

Qu'avez vous appris ? Que pourriez-vous faire différemment dans un futur projet ?

Avez-vous des résultats / données qui montrent que votre objectif a été atteint ?

Avez-vous des retours positifs ou négatifs des parties prenantes ou des utilisateurs ?

## **6- Le processus d'écriture**



## Commencez par rédiger les grandes lignes

Décrivez chacune des sections ci-contre avec des phrases courtes. Vous compléterez ensuite. Ces phrases pourront, le cas échéant, servir de titres à vos parties.

### Étude de cas de votre FANTASTIQUE projet

- Aperçu du projet
- La problématique
- La cible / les utilisateurs
- Le rôle et responsabilités des participants
- Périmètre et contraintes
- Processus et ce que vous avez réalisé
- Les résultats et ce que vous avez appris



## Ensuite, détaillez chaque section

Section par section, répondez aux questions fournies dans “**les 7 étapes de l'étude de cas**”

Aperçu



Logolipsum est un service de banques d'images internes visant à simplifier la distribution des visuels au sein des entreprises.

Leur besoin était de faciliter la prise en main de l'application par des non experts.

Ce projet s'est concentré sur la simplification de l'application pour des utilisateurs occasionnels.

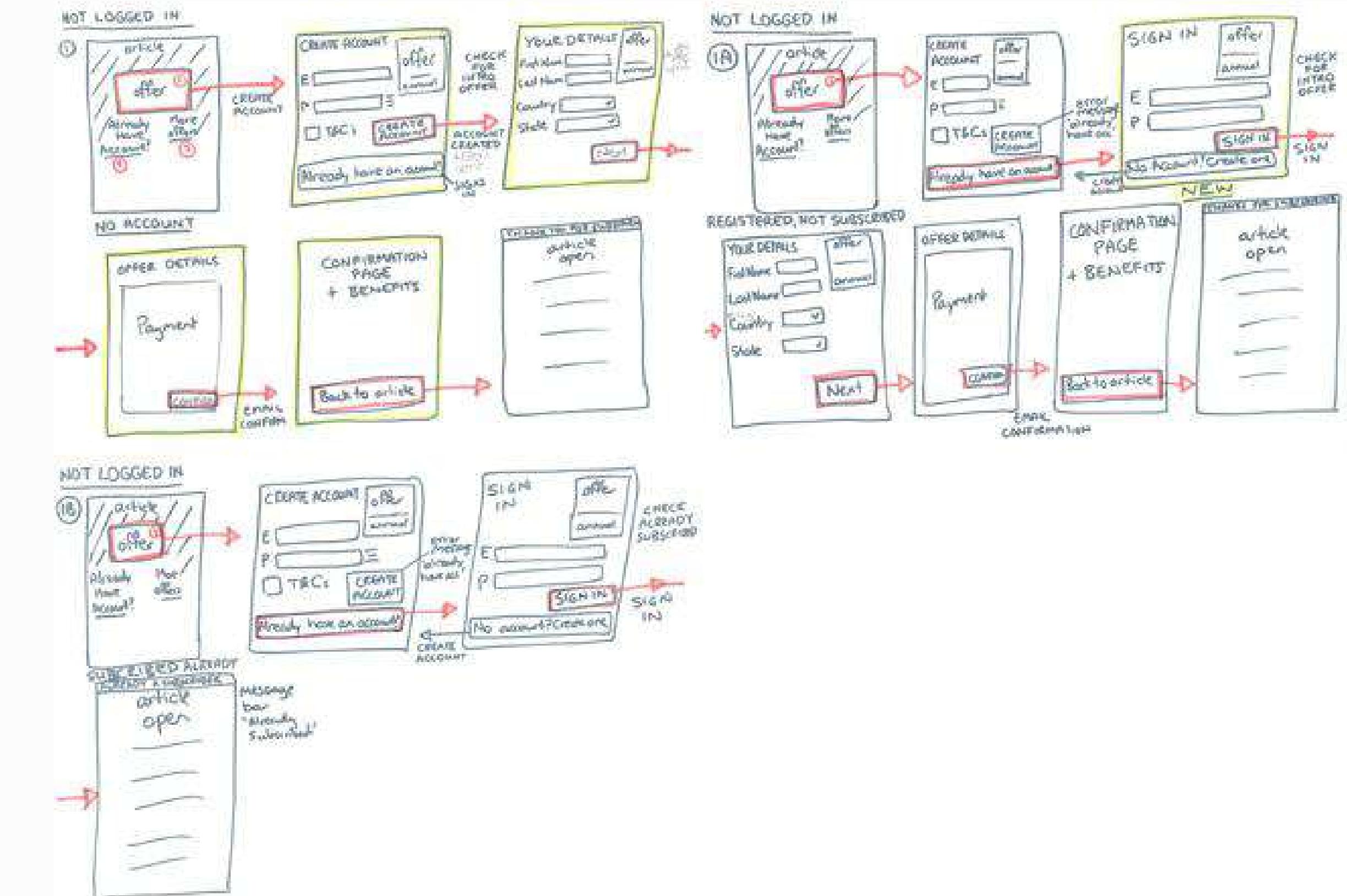
Il s'est déroulé sur 6 mois avec une équipe de 6 personnes.



## Enfin, rajoutez les visuels

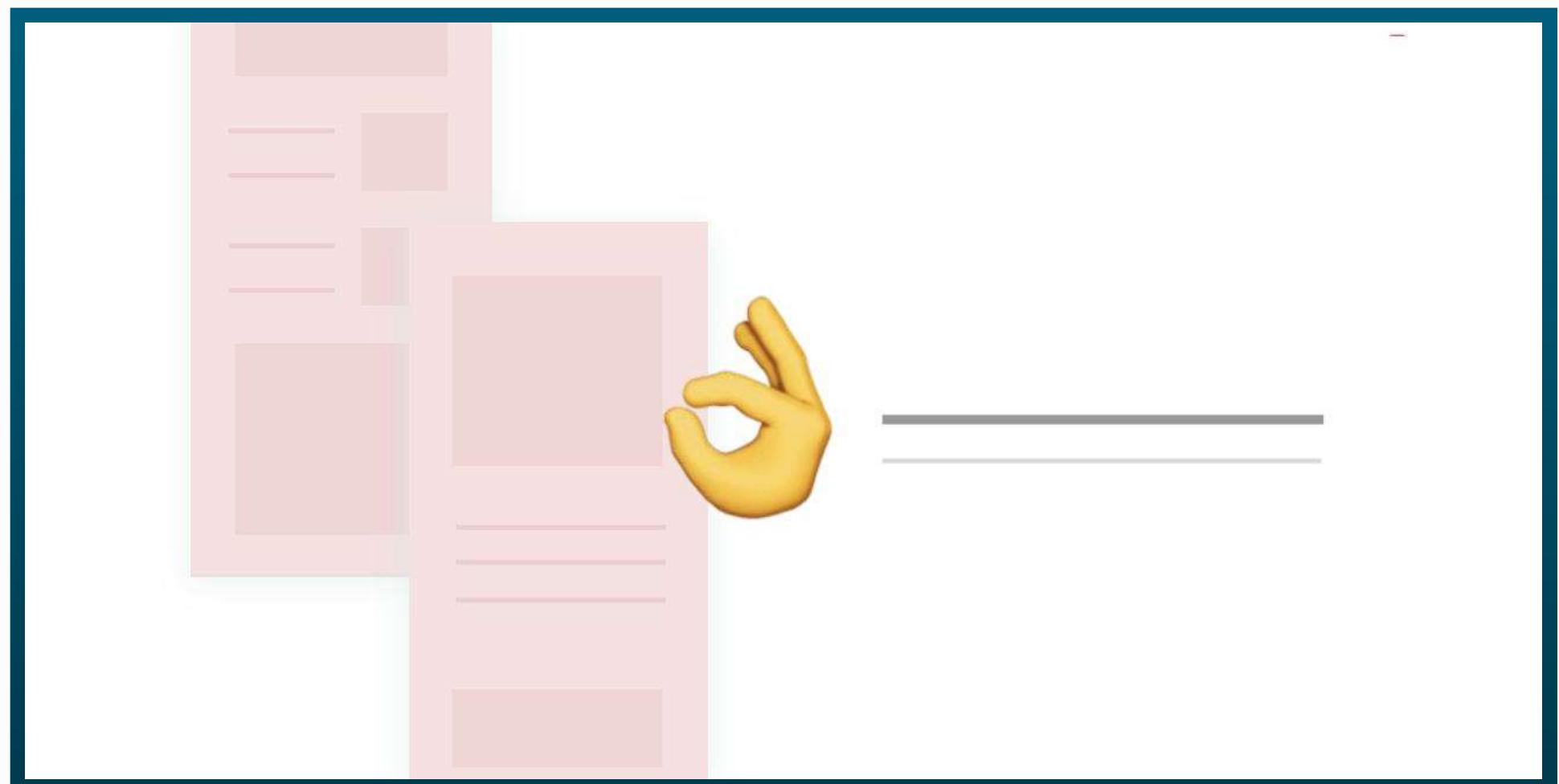
Quand nécessaire, insérez des visuels pour mettre en valeur vos compétences dans le processus, que ce soit hard skills et soft skills.

## Processus



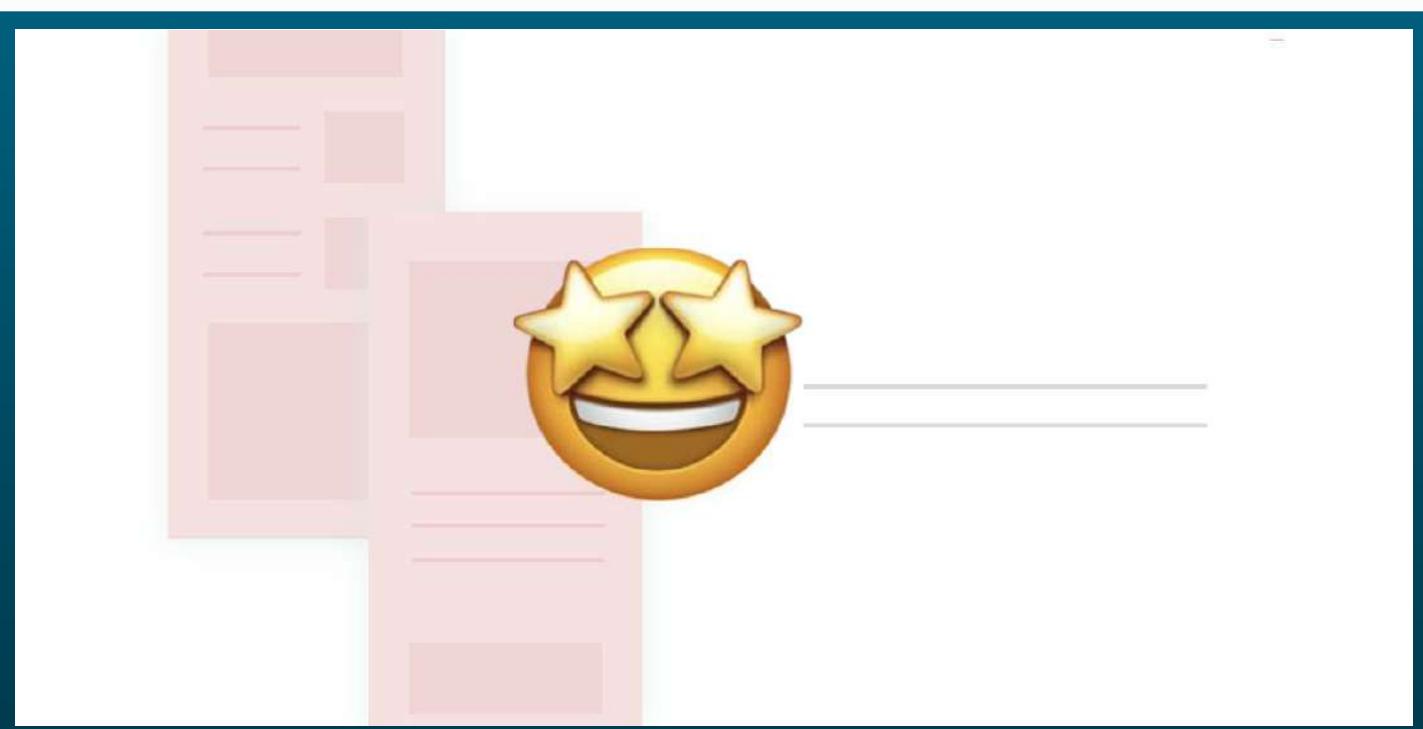
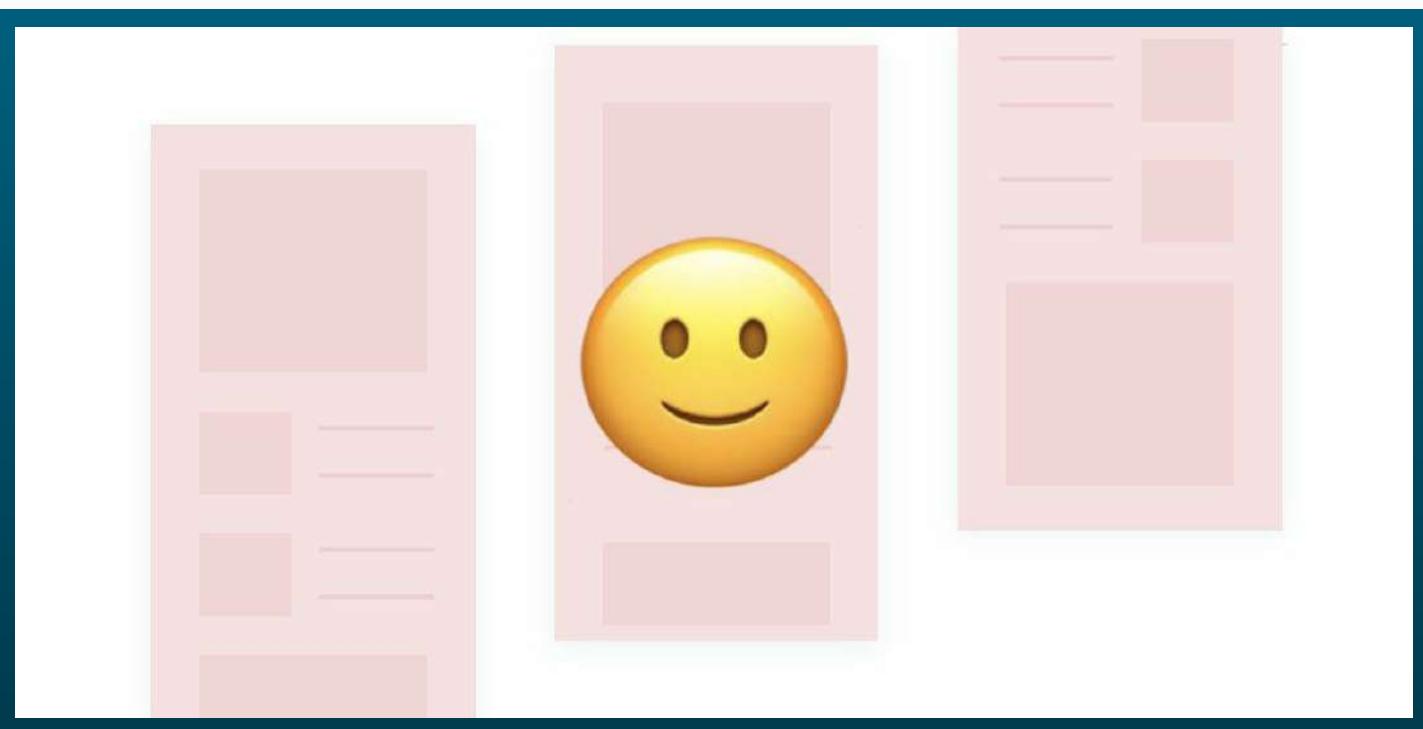
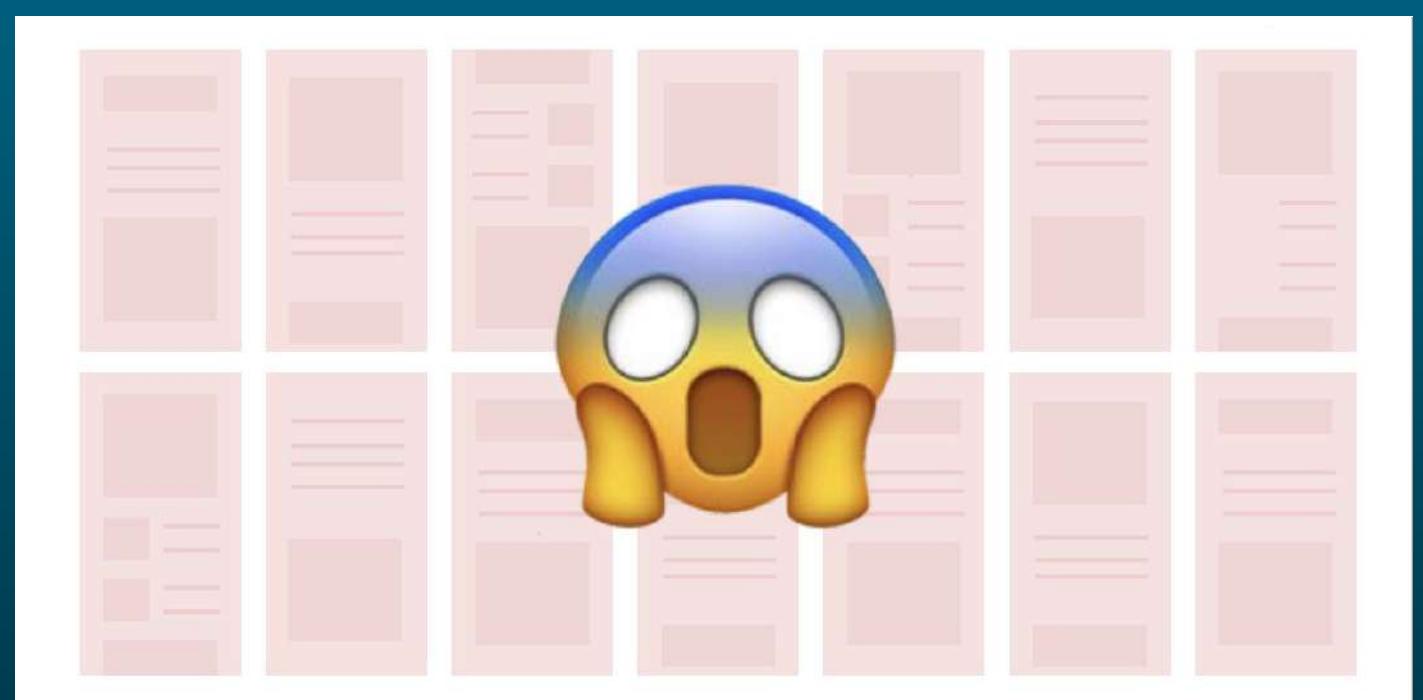
# Pas trop de textes

N'oubliez pas... on ne lit pas (vraiment) sur internet, pourquoi lirions-nous votre portfolio ? Ecourtuez vos descriptifs au maximum.



# Ne mettez pas trop de visuels

Inutile de mettre l'ensemble des écrans réalisés par exemple. 1 ou 2 représentatifs suffisent.



# Autres erreurs visuelles

Inutile de mettre l'ensemble des écrans réalisés par exemple. 1 ou 2 représentatifs suffisent.

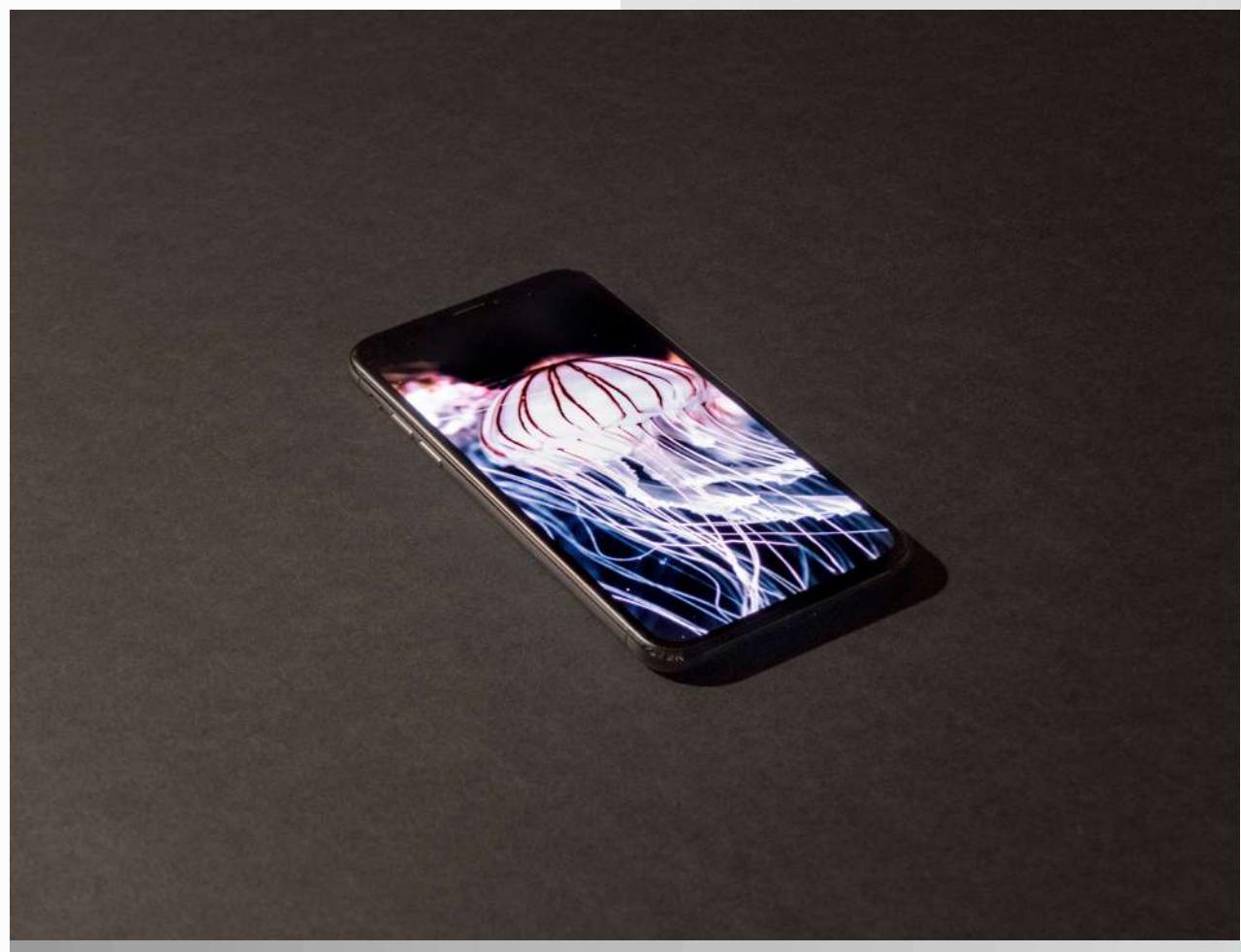
## Mockups et devices

- ✓ Présente facilement vos interfaces dans leur contexte
- ✗ Mais votre design a l'air générique et vous un peu paresseux



## Mockups isométriques

- ✓ Ça rend plutôt cool 😎
- ✗ On ne voit pas les interfaces dans les devices



## Mockups d'identité

- ✗ Prenez plutot vos propres photos en contexte
- ✗ Il n'y a rien de pertinent à voir un logo collé sur des objets aléatoires

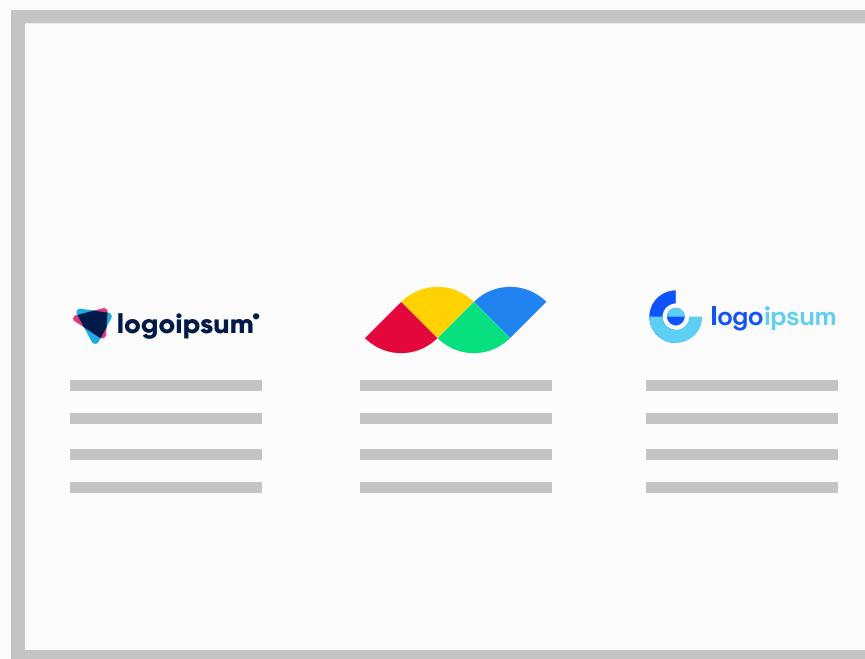


# Comment illustrer vos études de cas ?

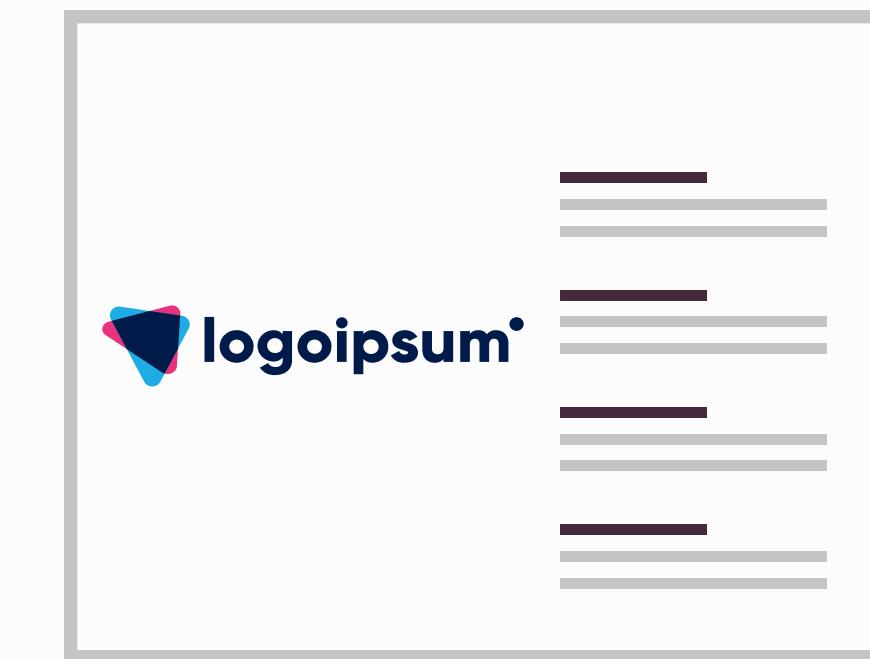
- Analyses
- Chiffres clés / KPI
- Chronologie
- Composants
- Design system / styles
- Discussions
- Journey maps
- Moodboards
- Personas
- Photos d'ateliers
- Plan du projet
- Priorisation de fonctionnalités
- Prototypes
- Processus
- Recherches et résultats
- Screenshots d'outils
- Screenshots d'analyses
- Sketches
- Slide de présentation
- Storyboards
- Tableaux blancs
- Tableurs
- Userflows
- Verbatim utilisateurs
- Wireframes
- et bien plus...

## 7- La conception

# Structurez votre section “Projets”



**Index**



**Introduction**



**Détails du projet**

Reprenez vos contenus rédigés au point  
*“processus d’écriture”* et construisez  
**maintenant visuellement votre portfolio**

# Les petits détails font les grands portfolio

## Variété de mise en page

Tout en gardant votre design de base, variez la mise en page de manière à maintenir l'attention de vos lecteurs.

## Alignment

Essayez d'aligner le contenu de façon linéaire pour montrer votre sens de l'organisation.

## Espacement

Aérez vos présentations.  
N'essayez pas de tout mettre sur une ou deux pages, vous y gagnerez en clarté.

## Hiérarchisation

Utilisez différentes tailles de texte et des jeux de polices pour hiérarchiser votre contenu.  
Privilégiez des petits paragraphes.

## Lisibilité

Utilisez des polices lisibles, n'écrivez pas en corps 12 pixel, évitez les polices carnaval, vérifiez vos contrastes, ne mettez pas de couleurs criardes ou fluo.

## Animation

Sauf à être un motion designer, évitez-les, tout simplement.

# Attention : erreurs courantes à éviter

- Une intro bullshit  
"la passion du pixel perfect"
- Les fautes d'orthographe  
Faites vous relire
- Des liens non fonctionnels
- Que des photos / pas de processus  
Votre portfolio n'est pas un jeu de devinettes
- Pas assez de mots
- Trop de mots
- Cas déclinés en vidéo  
Votre interlocuteur n'a pas tout ce temps à vous consacrer
- Manque d'histoire ou de contexte
- Trop de postes différents
- Portfolio effet Too Much (design / anim..)
- Mes projets depuis 98.  
"Pensez votre portfolio comme un vinyle de vos meilleurs morceaux. Mettez en scène uniquement vos hits – la crème de la crème, le travail le plus représentatif de votre talent – et laissez-le reste de côté"

## 8- Les sections



# À Propos

Votre phrase d'accroche

Rapidement, qui vous êtes, ce que vous avez fait et ce que vous ambitionnez.

Astuce: C'est le bon endroit pour y inscrire votre storytelling.

- Votre rôle
- Vos **compétences**
- Vos intérêts et **passions**
- Vos **objectifs** de carrière
- Une sélection de quelques noms de clients
- Vos formations et certificats
- Vos informations de **contact** (mail + téléphone)
- Votre éventuelle mobilité géographique



# Projets

La présentation de vos compétences et expériences.

Choisissez-les en fonction des offres auxquelles vous postulez afin d'être en adéquation avec les attentes des recruteurs.

- Projets complétés / en cours de réalisation
- Projets personnels
- Projets de re-design de votre choix
- Liens pour les prototypes / produits
- Hack-a-thons
- Travail bénévole



## LES BONUS

Les contenus additionnels pour valoriser encore plus vos compétences.

Au delà des projets, prenez en compte l'investissement personnel, les articles écrits, les projets bénévoles, etc....

Astuce : Restez humble, ce n'est pas le moment de sembler trop fier de vous.

- Articles & écrits.
- Activités dans le domaine de travail (conférences, ...) ? Avez-vous donné des coups de mains dans des ateliers ?
- Prix et distinctions.
- Des mentions dans la presse, citations concernant des produits sur lesquels vous avez travaillé.
- Des recommandations d'anciens collègues, boss, clients.

# **3 - GÉRER SON PORTFOLIO**



## **9- La stratégie du portfolio principal**

# **Un Portfolio d'UX designer n'est pas puit sans fond pour TOUTES vos réalisations**

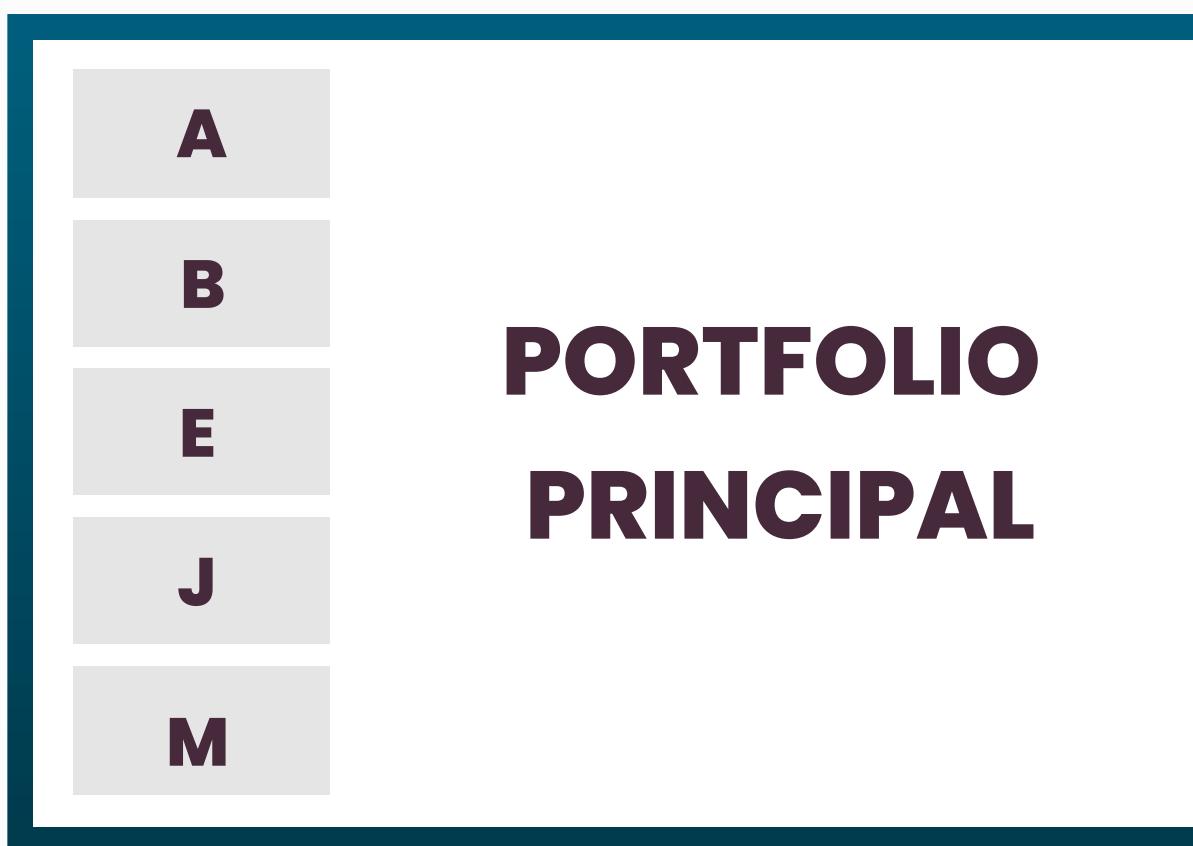
Si vous avez réalisé des infographies, est-ce vraiment utile d'en exposer cinquante modèles ?

Astuce : ajustez vos projets en fonction du poste. Considérez votre portfolio comme un extrait de l'éventail de vos capacités

# **Que signifie vraiment “adaptez vos portfolios” ?**

- Construisez un portfolio par type de client
- Choisissez différents projets pour mettre en valeur vos différentes compétences
- Changez l'ordre des projets
- Ecrivez différemment les aperçus des projets afin de mettre en avant le poste désiré
- Mettez en avant les résultats sur d'autres supports en fonction du poste (ex plus de focus mobile ou desktop)

# Un master portfolio où piocher dedans selon les offres



Celui-ci contient tous vos projets

À partir de celui-ci, vous pouvez créer un portfolio avec les projets pertinents pour chaque offre à laquelle vous postulez.

Candidature A

PROJET A

PROJET B

PROJET E

Candidature B

PROJET A

PROJET M

PROJET J

## **10- Derniers points importants**

# Prenez en compte l'utilisateur du portfolio

- Mot de passe ?
- Accessible sur mobile ?
- Temps de chargement ?
- Longueur ?
- Un portfolio jeu de piste qui perd l'utilisateur  
Des liens vers des liens. Centralisez !!
- Facilement partageable
- Navigation claire et projets facilement accessibles ?
- Connexion internet nécessaire ? Accessible offline ?

# **Soignez la première et la dernière page**

You connaissez certainement déjà l'importance de la **première impression.**

**La dernière compte tout autant.** Si vous éblouissez votre contact dès la première page et qu'il **referme votre portfolio avec des étoiles dans les yeux**, c'est que vous avez atteint votre but.

Marquez leur esprit avec le meilleur du meilleur !

## 11- Le support

# **Site ou PDF : Quelles questions se poser avant de créer un portfolio en ligne ?**

- POURQUOI vouloir le mettre en ligne ?  
Quel est le but ? Est-ce que ça vaut le coup ?
- Vous voulez le réaliser en ligne vous-même : en êtes-vous capable ?
- Le PDF vous semble la solution adaptée à vos besoins ? Pas de problème, ce support est parfaitement valide auprès des recruteurs.

# Comment savoir où je dois poster mon portfolio ?

## Quel service dois-je utiliser ?

- La création en ligne d'un portfolio est très **chronophage**, surtout si vous n'avez pas les compétences techniques pour en assurer la création et la maintenance.
- Il est plus facile de présenter une simple page de présentation web et d'avoir un portfolio PDF prêt-à-l'envoi si besoin, plutôt que de passer 3 mois à essayer de finaliser un portfolio en ligne.
- Avec un PDF, il n'y a pas de maintenance possible.
- Par contre, un PDF s'adapte aux **besoins du poste** sur lequel vous vous positionnez en piochant dans les projets adéquats.
- Si vous souhaitez montrer vos compétences en **interaction** et certains projets immersifs dans le design, une version online semble plus pertinente.

## **Pensez au format**

Assurez-vous non seulement qu'il vous donne la possibilité de charger des visuels haute définition mais aussi que la présentation générale est esthétiquement agréable.

**Rappel :  
votre portfolio est  
vivant !**

- Il doit être mis à jour continuellement
- Supprimez régulièrement des contenus et remplacez-les par des projets plus récents et pertinents
- Mettez votre portfolio à jour aussi souvent que vos compétences et vos spécialités évoluent

# **12-** Synthèse

# Votre check-list de démarrage



## ■ **Auto-évaluation de ses compétences**

Faites l'inventaire de vos compétences réelles

## ■ **Compétences : évaluation par ses pairs**

Demandez à vos collègues / camarades / proches / collaborateurs et amis

## ■ **Compétences : Observation de son/ses mentors**

Qu'admirez-vous chez les autres ?

## ■ **Point carrière**

Votre elevator pitch en une phrase

## ■ **Faites la liste de vos projets**

Choisissez trois projets que vous voulez expliquer

## ■ **Réalisez des projets personnels**

Si vous manquez de matière, inspirez-vous autour de vous

# La check list MVP du portfolio UX Designer

## Aperçu

### **But du projet**

Pourquoi avez-vous commencé ce projet ?

### **Objectif**

Ce que vous avez accompli, quels ont été les livrables ?

### **Approche**

Quelles ont été les étapes franchies ?

### **Durée du projet**

Est-il récent, combien de temps a-t-il pris ?

### **Équipe**

Nombre et fonction

### **Votre rôle**

Comment avez-vous contribué à l'équipe ?

### **Liens & vitrine du produit final**

Télécharger l'application, voir le prototype, photos/  
vidéos, pub...

## Processus UX & votre rôle

### **Recherche**

Les différentes étapes de la recherche ET VOTRE rôle

### **Idéation**

Les différentes actions et VOTRE rôle

### **Wireframe**

Ce qui a fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné...

### **Conception**

Conception, itérations, rendu final

### **Prototype**

Divers prototypes + UserFlows

### **Tests**

Si vous en avez fait, même les plus rapides....

### **Projet final**

C'est important !

### **Résultats**

Data / ROI

# La check list MVP du portfolio UI Designer

## Aperçu



### But du projet

Pourquoi avez-vous commencé ce projet ?



### Objectif

Ce que vous avez accompli, quels ont été les livrables ?



### Approche

Comment avez vous accompli, étapes franchies ?



### Durée du projet

Est-il récent, combien de temps a-t-il pris ?



### Équipe

Nombre et fonction



### Votre rôle

Comment avez-vous contribué à l'équipe ?



### Liens & vitrine du produit final

Télécharger l'application, voir le prototype, photos/  
vidéos, pub...etc...

## Processus UX & VOTRE RÔLE



### Concept et démarche

Pré requis de direction artistique (design system) ou non



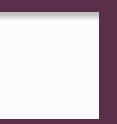
### Adapation ou création de contenu

Les différentes actions et VOTRE rôle



### Maquettes

Ce qui a fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné ou Avant / Après



### Tests UI

Si vous en avez fait, même les plus rapides...



### Projet final

C'est important !



### Résultats

Data / ROI

# **écrire l'histoire de vos projets focus contenu**

## **Rédigez les grandes lignes**

Ecrire des phrases courtes -  
Longueur de tweet

## **Complétez les détails**

Remplissez les chaque section

## **Ajoutez les visuels**

Mettez des visuels pertinents  
sans charger la page

## **Le plus - faite relire les projets à quelqu'un**

Obtenez des retours d'un pair  
ou collègue

# **Structure & design du portfolio**

## **Section “à propos”**

Story telling & Point Carrière

## **Index des projets**

Page d'aperçu de ce que vous allez montrer

## **Détails des projets**

Faites références aux textes  
que vous avez écrit pour les  
études de cas

## **Contact**

Les manières les plus simples  
pour rentrer en contact avec  
vous

## **13- À propos de la ressource**



# Participe à la prochaine portfolio review !

La review de portfolio est ouvert gratuitement à toutes et tous.

Nathalie et Manuel te proposent tous les 2 mois de participer au portfolio review avec Donut Panic.

C'est un événement en direct sur [Twitch](#) et [LinkedIn](#) qui te permettra de bénéficier d'un regard extérieur pour améliorer ton portfolio.



**Nathalie Rosenberg**

Lead UX designer



**Manuel Hernandez**

Ux/UI Designer

**S'inscrire au prochain portfolio review**



# Une ressource créée en collaboration



Sur une idée originale et un contenu de :



**Nathalie Rosenberg**

Lead UX designer



**Manuel Hernandez**

Ux/UI Designer



Avec le soutien de **DONUT PANIC** :



**Pierre Minelli**

UX designer senior



**Quentin Ledoux**

Designer d'expériences d'apprentissage uniques



Avec l'aide de :



**Tara Meunier**

Product designer



# Changer le monde, une formation à la fois

Toutes nos formations peuvent être financées et effectuées à distance ou en présentiel



Prise de Parole



Accessibilité  
numérique



Écoconception



Manier la Data

Retrouver ici toutes nos formations



# La Donuterie, totalement open source

## Quel panel choisir ?

Comment structurer mon panel de recherche utilisateur ?

Il paraît que ce qui fait une bonne recherche utilisateur, c'est le panel à qui on s'adresse. Comment être sûr qu'on est le plus rigoureux possible dans sa sélection ? La réponse dans cet arbre décisi...

PDF Recherche utilisateur Recrutement Test utilisateur UX designer

27 juin 2024

## Contrat de prestation freelance

Contrat de prestation freelance (à dupliquer)

Dans le cadre d'un contrat freelance, j'ai voulu leur proposer ma version du contrat pour être sûre que mes droits et intérêts soient respectés et sécuriser ma relation avec ce client. Référent de la ...

Contrat Freelancing Gestion de projet Pro du digital Relation client Word

11 juin 2024

## Exercices de recrutement (UX / UI / Product design)

Une liste 100% fiable d'exemples d'exercices de recrutement pour les métiers de l'UX design (2021 à nos jours). Ce sont uniquement des cas pratiques réels rassemblés dans cette ressource par la commun...

Miro UI designer UX designer

22 févr. 2024

## Référentiel général d'écoconception de services numériques (RGESN)

Référentiel général d'écoconception de services numériques (RGESN 2024)

Ce référentiel est mené dans le cadre de la mission interministérielle numérique responsable et co-pilotée par la Direction interministérielle du numérique (DINUM), le Ministère de la Transition Écolo...

Ecoconception Gestion de projet Notion PO Recherche utilisateur Test utilisateur UX designer

3 déc. 2023

## Génération écoconception

De l'UX research communautaire pour faire avancer le niveau de connaissance, sur un sujet et pratiquer des méthodes dans un cadre bienveillant. Notre objectif est d'évaluer l'impact intergénérationnel...

Ecoconception Recherche utilisateur UX designer

7 mai 2024

## Conditions Générales de Vente (CGV)

Conditions Générales de Vente (CGV) (à dupliquer)

En 2021, je me suis fait arnaquer de 8600€ par une startup de Station F. Depuis, j'ai des Conditions Générales de Vente (CGV) en béton armé. Les voici. Tu peux te les réapproprier. Référent de la ress...

Freelancing Gestion de projet Pro du digital Relation client Word

17 avr. 2024

## Audit d'écoconception d'un service numérique

L'écoconception est une intention noble pour limiter l'impact du numérique. L'audit est utilisable pour tous les produits et services numériques et se focalise sur la définition du besoin, l'évaluatio...

Ecoconception Figjam Gestion de projet PO Recherche utilisateur Test utilisateur UX designer

3 déc. 2023

## Guide d'entretien et d'analyse

Grille d'entretien et d'analyse

Vous êtes prêt pour lancer cette recherche primaire en partant à la rencontre de vos utilisateurs ? La méthode que vous allez découvrir vous permettra de recueillir le savoir nécessaire, définir vos u...

Miro PO Recherche utilisateur UI designer UX designer

7 nov. 2023

Retrouver ici toutes nos ressources



# Contactez nous



Si vous avez une question ou une remarque sur la ressource



Si vous souhaitez rejoindre les actions bénévoles de **DONUT PANIC**



Si vous souhaitez échanger avec d'autres designers

[Nous envoyer un email](#)

[Nous retrouver sur Discord](#)