

Mustapha Atallah

UI/UX Designer

Adresse : Tunis , Tunisie - **Téléphone** +216 22 12 44 72 - **E-mail** : mustapha.atallah.p@gmail.com

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/mustapha-atallah-aa2668166/> -

Portfolio : https://github.com/MustaphaAtallah/Portfolio/blob/main/Portfolio_Fr.pdf

Diplômes

2019 Diplôme National d'Ingénieur en Informatique (Ecole Supérieure Privée d'Ingénierie et de Technologie ESPRIT)

2016 Diplôme National d'Informatique Appliquée en gestion (Ecole supérieure des sciences économiques et commercial de Tunis ESSECT)

Formations

2021 Google Analytics: Advancia IT

2021 Google Ads App Certification

2021 Google Ads Display Certification

2020 Agile Certificate

2020 Certification WARC : Anatomy of effectiveness

2019 SAS Guide for Data warehouse Course

Compétences

UI/UX Design: Adobe XD, adobe Photoshop, Invision & Figma

Front end : Connaissance avec le HTM, CSS, JavaScript et CMS

Expérience Professionnel

UX Research & Analytiques : Google Analytics 360 (version 3 et 4), Google Console, Firebase console et Google Tag manager + Tableau (software)

Base de données : Bases de données SQL, NO SQL et outil d'extraction Data Warehouse (SAS guide)

Gestion Project : Jira, Trello & Guide CX

LANGUES

Anglais : Courant

Français : Avancé

Arabe : Courant

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

2019 – Présent

Ooredoo Tunisie

Rôle : UI/UX Designer

Project : Refonte de l'application Mobile My Ooredoo

Janvier 2019 – Avril 2020

- ✓ Comprendre les besoins et les objectifs de l'application mobile avec les différentes parties prenantes du projet.
- ✓ App Benchmark : Test et collecte d'informations sur les applications mobiles de télécommunication existantes du groupe Ooredoo et à l'échelle internationale.
- ✓ Recherche UX : Utiliser Google Analytics (v3) pour recueillir des données sur le comportement des utilisateurs dans l'ancienne application et sur d'autre plateforme digitale (sites web).
- ✓ Recherche UX : Identifier les points de chute pour les utilisateurs existants sur le site web en utilisant Google Analytics(v3).
- ✓ Recherche UX : Construire la persona de l'utilisateur et les parcours de l'utilisateur en utilisant les données de Google Analytics, les outils de rapports internes et les retours des équipes marketing.
- ✓ Développer un story-board détaillé pour chaque fonctionnalité (écriture sur tableau) en collaboration avec les équipes techniques et produits pour chaque persona utilisateur.
- ✓ Créer des wireframes d'applications à l'aide d'Adobe XD
- ✓ Concevoir les interfaces utilisateur pour les différentes fonctionnalités et cas d'utilisation
- ✓ Créer les composants de l'interface utilisateur (textes, boutons, champs de saisie, contrôles de sélection et icônes système) en utilisant le système de conception proposé par le groupe Ooredoo (SAHL).
- ✓ Animer les designs et assurer une navigation fluide à travers l'application.
- ✓ Rencontrer l'équipe et optimiser les conceptions à l'aide des commentaires et des recommandations.

Expérience Professionnel

- ✓ Construire des prototypes pour l'application
- ✓ Diriger les tests utilisateurs et optimiser les prototypes
- ✓ Appliquer le Design Thinking : désirabilité, viabilité et faisabilité lors de la construction de chaque écran de l'application.
- ✓ Collaborer avec l'équipe technique pour assurer la mise en œuvre.

Outils:

- UI design: Adobe XD , Adobe photoshop & Invision
 - Recherche UX : Google Analytics v3
 - KPI's analytiques : guide SAS pour DWH
 - Gestion de projet : Jira
-

Project : Ooredoo Games : Roue de la fortune sur l'application mobile My Ooredoo

Depuis 2020

- ✓ Comprendre les objectifs à atteindre avec l'équipe Stratégie et le Groupe Ooredoo.
- ✓ Benchmark : Rechercher les facteurs de rétention et de revenus additionnels pour une application mobile.
- ✓ Créer les flux d'utilisateurs pour le jeu de la roue de la fortune.
- ✓ Construire le persona utilisateur pour le jeu
- ✓ Créer les écrans de l'interface utilisateur pour l'application mobile
- ✓ Créer un design interactif en collaboration avec une agence de communication.
- ✓ Construire les éléments de l'interface utilisateur à intégrer dans le jeu
- ✓ Collaborer avec l'équipe technique pour assurer l'implémentation
- ✓ Mettre en œuvre et tester le nouveau concept avec plus de 120 000 utilisateurs journaliers.
- ✓ Recueillir des données de différentes sources et itérer le design et les cadeaux à intégrer dans le jeu de la roue de la fortune.
- ✓ Mener des tests auprès des utilisateurs et recueillir de nouvelles recommandations
- ✓ Reprenez le jeu et testez-le à nouveau avec des utilisateurs en direct
- ✓ Assurer le déploiement hebdomadaire du jeu avec de nouveaux cadeaux, des objets à gagner et des redirections dans l'application.
- ✓ Créer des enquêtes en collaboration avec les équipes du service clientèle
- ✓ Recueillir de nouveaux commentaires à partir des enquêtes et optimiser l'expérience utilisateur pour le jeu.

Outils:

- UI design: Adobe XD, Adobe photoshop & Invision
- Analytique: Google Analytics 4 for Mobile Apps & SAS guide for DWH
- Gestion de projet : Jira
- Enquêtes : modèles d'enquête

Project : Lancement de l'offre 100% digitale (DO) – App mobile et page de Térissage

Janvier 2021 – Avril 2021

- ✓ Recherche UX : Identifier les données démographiques, les intérêts et la technologie utilisée par le public ciblé
- ✓ Recherche UX : Analyse de différentes sources de données afin de construire les personas des utilisateurs.
- ✓ Analyse et suivi des produits préférés du public cible (forfaits de données, forfaits d'appels, habitudes de recharge, etc.)
- ✓ Collaborer avec l'équipe de projet pour valider les personas d'utilisateurs et créer les principaux avantages des offres numériques.
- ✓ Construire la page de Térissage pour l'offre Digitale
- ✓ Optimiser les sections de la page de Térissage avec les commentaires des équipes marketing, techniques et commerciales.
- ✓ Collaborer avec les équipes techniques pour la mise en place de la page Térissage.
- ✓ Publier la page d'accueil
- ✓ Observer les résultats sur la page de Térissage et itérer avec les tests de l'interface utilisateur (changer la langue du texte, ajouter de nouveaux CTA, réorganiser l'ordre des sections).
- ✓ Créer des maquettes, des flux d'utilisateurs et des parcours pour l'application mobile.
- ✓ Concevoir et réaliser les écrans de l'interface utilisateur pour l'application mobile.
- ✓ Créer, en collaboration avec le designer senior, une nouvelle bibliothèque d'interface utilisateur pour l'offre Do (un nouveau Look & Feel).
- ✓ Collaborer avec l'équipe technique pour assurer la mise en prod.
- ✓ Publier la nouvelle mise à jour sur l'application mobile
- ✓ A/B Testing avec la migration vers l'offre (utiliser d'abord le popup puis les raccourcis sur l'écran d'accueil)
- ✓ Préparer la liste des KPI's à rapporter sur l'UX : (pages vues, transactions, activité sur l'application, durée de la session, canal d'acquisition...)

Outils:

- UI design: Adobe XD, Adobe photoshop
 - Analytique : Google Analytics 4 for Mobile Apps & SAS guide for DWH
 - Gestion de projet : Jira
 - CMS pour la page d'accueil : WIX.com
-

Project : Digitalisation de la chaîne de distribution pour le B2B (Dealer App).

Depuis Mars 2021

- ✓ Explorer l'ancienne solution (basée sur le web) et capturer les parcours clients.
- ✓ Recherche UX : Réunir avec le chef du produit et recueillir des données sur la persona utilisateur.
- ✓ Recherche UX : Rencontrer l'équipe commerciale et rédiger les spécifications fonctionnelles et les principaux points faibles de la solution existante.
- ✓ Traduire les données de la recherche UX et du rapport en expérience utilisateur et en storyboards.

Expérience Professionnel

- ✓ Itérer et livrer des personas, des flux d'utilisateurs et des parcours d'utilisateurs.
- ✓ Construire des écrans d'interface utilisateur pour l'application mobile avec différent dimensions/résolutions.
- ✓ Rencontrer les équipes techniques et commerciales pour optimiser les designs en fonction de leurs commentaires.
- ✓ Créer des prototypes interactifs
- ✓ Diriger les tests utilisateurs avec les différentes équipes internes B2B.
- ✓ Assurer l'UX tout au long du cycle de développement du produit.

Outils :

- UI/UX Design: Adobe XD, Adobe photoshop
 - Gestion de projet : Jira
-

Project : Optimiser le paiement par carte de crédit sur l'App et e-commerce

Juin - Septembre 2021

- ✓ Benchmark : rechercher, identifier et collecter les données sur les plateformes de paiement par carte de crédit et s'assurer de la conformité légale du pays.
- ✓ Recherche UX : collecter des données à partir des entonnoirs d'achat du commerce électronique, identifier les problèmes de paiement et recueillir les commentaires des utilisateurs sur différentes plateformes (formulaires et médias sociaux).
- ✓ Recherche UX : exploiter et analyser le poids du paiement par carte de crédit dans le revenu digital de Ooredoo et identifier les risques.
- ✓ Garder une mentalité centrée sur l'utilisateur et tracer le parcours de l'utilisateur en fonction de celle-ci.
- ✓ Construire un storyboard détaillé et recueillir les commentaires des équipes techniques et commerciales.
- ✓ Construire des écrans UI pour l'application mobile et le commerce électronique.
- ✓ Construire des composants UI et s'assurer du respect de la charte graphique de Ooredoo.
- ✓ Construire des prototypes interactifs
- ✓ Rencontrer les équipes techniques et commerciales et optimiser les designs en fonction des retours.
- ✓ Collaborer avec l'équipe technique pour assurer l'implémentation
- ✓ Lancer des tests A/B avec différents types de Forums et de textes d'entrée
- ✓ Étudier les taux de conversion et itérer avec une nouvelle variante A/B pour minimiser l'abandonnement du panier

Outils:

- UI/UX Design: Adobe XD, Adobe photoshop
- A/B Testing : affichage natif de CleverTap Dashboard pour les applications mobiles et le commerce électronique.
- Analytique : Google Analytics 4 pour les applications mobiles et Google Analytics 360 pour le commerce électronique.
- Gestion de projet : Jira

Project : Augmenter le rating de l'application mobile sur le Playstore

Novembre – Décembre 2021

- ✓ Benchmark les meilleures pratiques pour augmenter le rating de l'application mobile.
- ✓ Planifier un ensemble d'actions à initier et les valider avec les parties prenantes du projet.
- ✓ Concevoir un nouveau widget pour l'application mobile pour l'application mobile
- ✓ Briefer l'équipe technique sur la mise en place
- ✓ Préparer les nouvelles captures d'écran pour l'application mobile
- ✓ Enregistrer une vidéo éducationnelle avec l'équipe de communication sur l'utilisation du nouveau widget
- ✓ Publier les changements sur les serveurs live de Playstore
- ✓ Observer l'augmentation du classement de l'application mobile du 3.5 à 4.1 en 2 semaine

Outils :

- UI/UX Design: Adobe XD, Adobe photoshop

- Analytique : Google Console

Project : Augmenter les taux de rétention sur l'application Mobile My Ooredoo avec CleverTap

Depuis Janvier 2021

- ✓ Benchmark des meilleures pratiques pour augmenter la rétention des utilisateurs.
- ✓ Analyser les points faibles de la rétention des utilisateurs My Ooredoo.
- ✓ Brainstorming avec les chefs de produits et le marketing sur les cas d'utilisation de la rétention à mettre en œuvre.
- ✓ Catégoriser et prioriser les cas d'utilisation en fonction de la fidélisation des utilisateurs et de l'onboarding.
- ✓ Construire les parcours utilisateurs et définir les déclencheurs à chaque étape : quand déclencher une notification, quand déclencher un push dans l'application, quand afficher un popup.
- ✓ Collaborer avec l'équipe technique sur les implémentations
- ✓ Initier les tests utilisateurs avec l'implémentation
- ✓ Recueillir les commentaires des utilisateurs à partir de différentes sources : équipes de satisfaction des clients, commentaires sur les médias sociaux, commentaires sur le Play Store...
- ✓ Discutez avec l'équipe des commentaires des utilisateurs, et optimisez en conséquence les parcours des utilisateurs.
- ✓ Republiez les nouveaux changements et observez la rétention des utilisateurs sur l'application mobile.
- ✓ Planifiez les nouveaux parcours d'accueil pour augmenter la rétention des nouveaux utilisateurs.
- ✓ Créez les pages d'accueil de l'application mobile.
- ✓ Collaborez avec les développeurs d'applications pour créer les pop-ups d'accueil dans l'application.

Expérience Professionnel

- ✓ Programmer des campagnes de notifications push avec des liens profonds vers l'application pour les nouveaux utilisateurs.
- ✓ Publier les parcours d'onboarding

Outils :

- Construction de l'UX : Plateforme CleverTap
- Recueillir les avis et commentaires : Google Console
- Outils de gestion de projet : Guide CX
- UI/UX Design : Adobe XD , Adobe photoshop