

Théo Blandin

Ingénieur UX Designer

Diplômé d'école d'ingénieurs, je suis à la recherche d'un emploi dans le domaine de l'UX Design. Je suis passionné par la conception orientée utilisateur, avec une attention particulière portée sur l'accessibilité numérique. Je suis disponible dès maintenant.

À propos

✉ blandin.theo.44@gmail.com

🌐 theoblandin.com

📍 Rennes, France

Atouts

Autonomie

Créativité

Travail d'équipe

Empathie

Design

Analyser le besoin

Réaliser un audit ergonomique

Mener un entretien ou un test utilisateur

Réaliser des maquettes et des prototypes interactifs

Développement

Développement web

Frameworks (React, Angular) et bibliothèques (Bootstrap)

Développement mobile (Flutter)

Méthodes Agiles

Outils

Figma

Git

Langues

Anglais B2 (TOEIC 900/990)

Centres d'intérêts

Natation

Pop culture

Cuisine

Expériences professionnelles

Stage - UX Designer & Développeur Front-End

Orange, Rennes, France

Mars 2024 - Septembre 2024 (6 mois)

- Analyse critique de l'expérience utilisateur existante d'un produit
- Nouveaux designs sur Figma en suivant le Design System d'Orange
- Organisation de tests utilisateurs, design itératif
- Implémentation de la maquette à l'aide d'Angular

Stage - Développeur Front-End

Vially, Dublin, Irlande

Juin 2023 - Août 2023 (3 mois)

- Développement web en HTML/CSS/JavaScript
- Appréhension des critères d'accessibilité numérique du WCAG

Expériences personnelles

Projet de dernière année - Projet UX (Design Thinking)

ENSIM, Le Mans, France

Septembre 2024 - Février 2024 (6 mois)

- Étude d'une population spécifique : professeurs de lycée et de BTS
- Organisation d'entretiens utilisateur afin de cerner une problématique
- Réalisation d'une maquette interactive et conception d'un Design System

Bénévolat

Bénévole UX Designer

Karma Com Solidarité, France

Depuis octobre 2024

- Participation à la création du site de l'association

Formation

École d'ingénieurs (Bac + 5) - Filière Informatique option Interaction Personne Système (IPS)

ENSIM, Le Mans, France

Septembre 2019 - Septembre 2024

- Projets annuels avec rapport et soutenance :
 - 3ème année : Eye tracking pour démontrer les biais cognitifs (6 mois - 10 personnes)
 - 4ème année : Jeu vidéo en réalité virtuelle en se focalisant sur les défis d'accessibilité numérique d'un nouveau média (9 mois - 5 personnes)
 - 5ème année : Étude d'une communauté spécifique avec l'application de la méthode de Design Thinking (6 mois - 2 personnes)
- Cours centrés sur l'UX Design (Design Thinking, analyse d'interface, maquettage, ergonomie, biais cognitifs, ...)