



# Portfolio

## Céline Cosneau-Ampis

### UX Designer

*« J'aime utiliser mon empathie pour comprendre les besoins des utilisateurs, et ma proactivité m'aide à créer des expériences intuitives. »*

# Sommaire

1. À propos de moi
2. ExpertsNow, une application web « responsive » (UX/UI)
3. MultiLearn, une application d'apprentissage de vocabulaire (UX)
4. Conclusion

# À propos de moi

**Je m'appelle Céline, une UX Designer française et nouvelle dans la profession.**

En 2020, j'ai décidé qu'il était temps de me lancer dans une **réorientation professionnelle**. J'avais besoin d'un nouveau challenge et de trouver une voie dans laquelle je pourrais davantage m'épanouir.

Devenir UX Designer répondait à ces attentes que j'avais de la vie active: faire bon usage de mon empathie, être challengée intellectuellement afin de trouver des solutions créatives à des problèmes et donner du sens à ce que je fais en aidant sur le long terme.

Donc, après avoir travaillé pour une Fondation aux Philippines, avoir été enseignante d'Anglais à domicile en France et aide-soignante au Royaume-Uni, **j'ai suivi la formation en UX Design de CareerFoundry**.

**Mes expériences professionnelles sont**, certes, **differentes mais** elles ont **toutes** un point en commun: elles sont **tournées vers l'humain**.

Chacune m'a aidé à développer des qualités différentes telles qu'être bien organisée & déterminée (Fondation), être patiente & bonne pédagogue (enseignante) et être proactive (aide-soignante).

Pendant ma formation avec CareerFoundry, en travaillant sur des projets tels qu'ExpertsNow, j'ai continué de développer ces qualités tout en m'amusant à créer quelque chose à partir de rien, mais en accord avec les besoins des utilisateurs.



# Compétences pertinentes

User Research - User Personas - Journey Maps - User Flows - Card Sorting -

Information Architecture - Wireframing - Prototyping - User Testing -

Collaborative Design - Accessibility Design - Visual Design - HTML5 - CSS3

# Outils que j'aime utiliser



Adobe XD



Balsamiq



Lucidchart



Marvel



Zoom



UsabilityHub



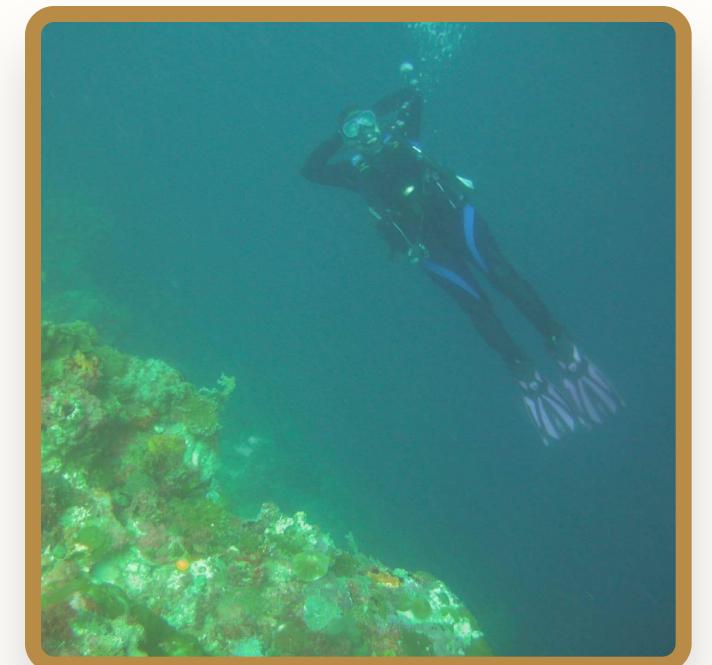
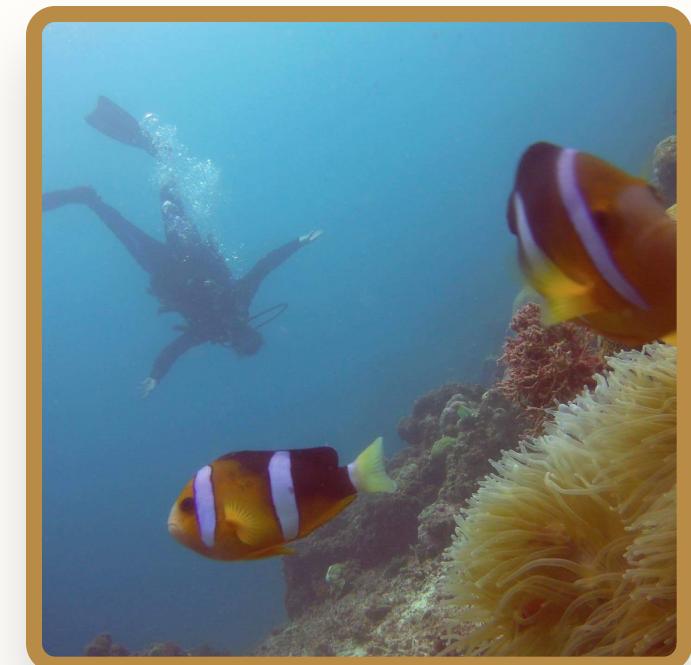
Atom



Github

# Autres intérêts

Sur mon temps libre, j'aime passer du temps en famille et/ou avec des amis, jouer à des jeux de société, me balader dans la nature ; je nourris aussi mon côté geek en jouant à des jeux vidéos et en regardant/lisant des animés/mangas japonais. J'aime aussi pratiquer le yoga, la méditation et la natation. Dès que j'en ai l'occasion je pars d'ailleurs faire de la plongée sous-marine, être au milieu des poissons et autres mammifères marins m'apaise autant que m'émerveille.



# Sommaire

1. À propos de moi
2. ExpertsNow (UX/UI)
3. MultiLearn (UX)
4. Conclusion

## Projet UX/UI



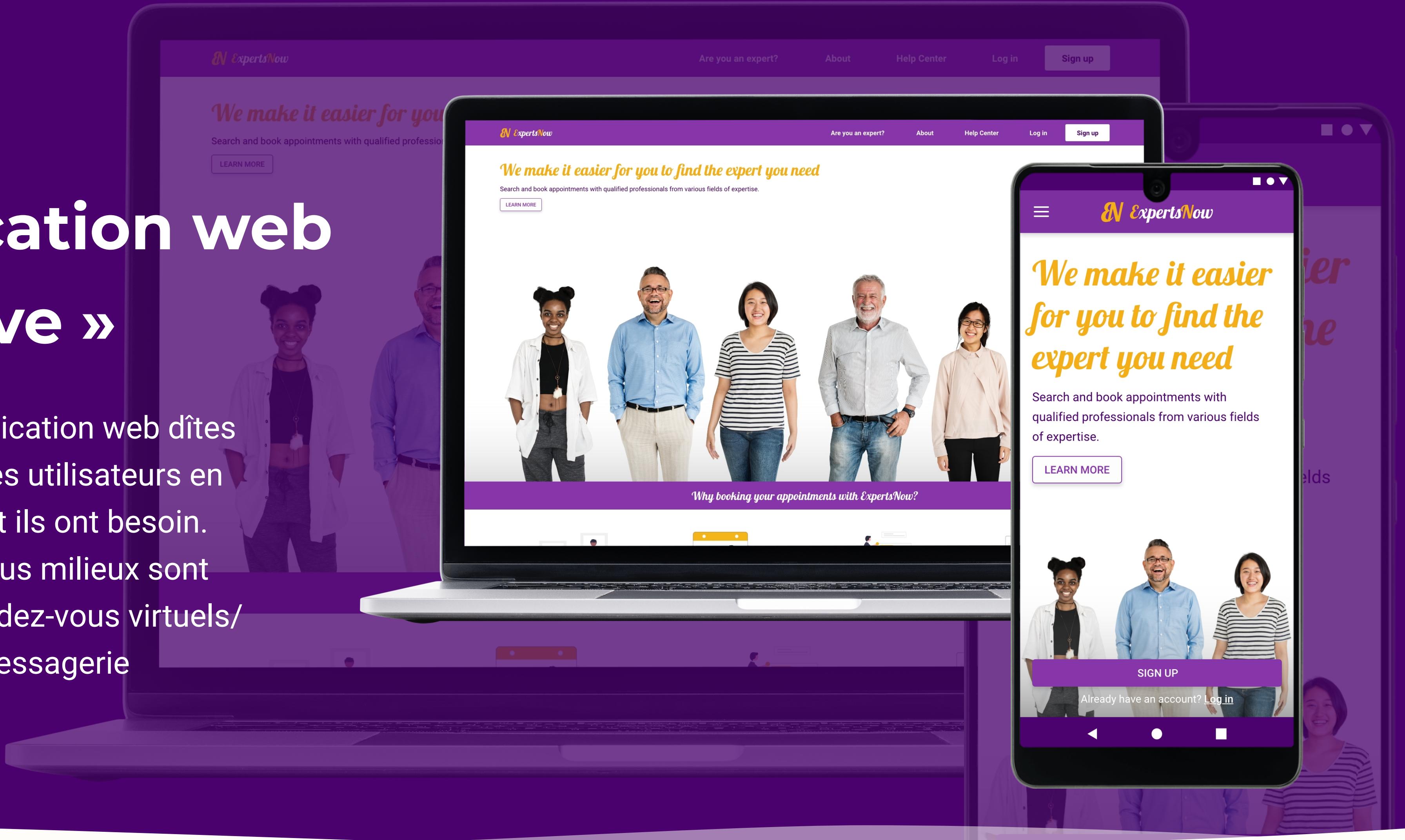
The image shows a laptop and a smartphone displaying the ExpertsNow website. The website has a purple header with the logo 'EN ExpertsNow' and navigation links for 'Are you an expert?', 'About', 'Help Center', 'Log in', and 'Sign up'. The main headline reads 'We make it easier for you to find the expert you need' with a subtext 'Search and book appointments with qualified professionals from various fields of expertise.' Below this is a 'LEARN MORE' button and a group photo of five diverse professionals. A purple banner at the bottom asks 'Why booking your appointments with ExpertsNow?'. The smartphone screen shows a similar interface with the same headline, subtext, and a 'SIGN UP' button at the bottom. It also includes a note 'Already have an account? Log in'.



# Une application web « responsive »

ExpertsNow est une application web dites « responsive » qui met ses utilisateurs en lien avec les experts dont ils ont besoin.

Des professionnels de tous milieux sont disponibles pour des rendez-vous virtuels/ physiques et aussi via messagerie instantanée.



## CONTEXTE

J'ai travaillé sur ce projet fictif lors de ma formation pour devenir une UX Designer, avec CareerFoundry.

## MON RÔLE

Unique UX/UI Designer

## PÉRIODE

6 mois

## OUTILS



Google Draw



Lucidchart



Adobe XD



Marvel



Zoom

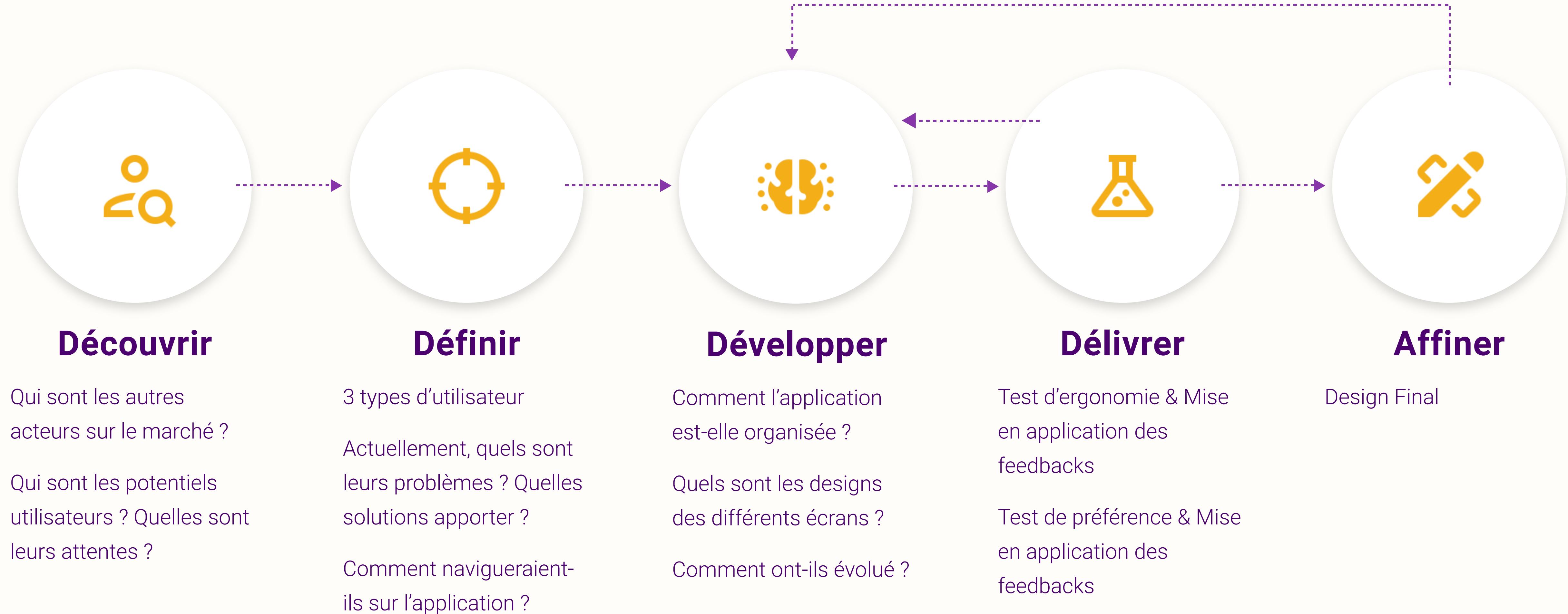


UsabilityHub



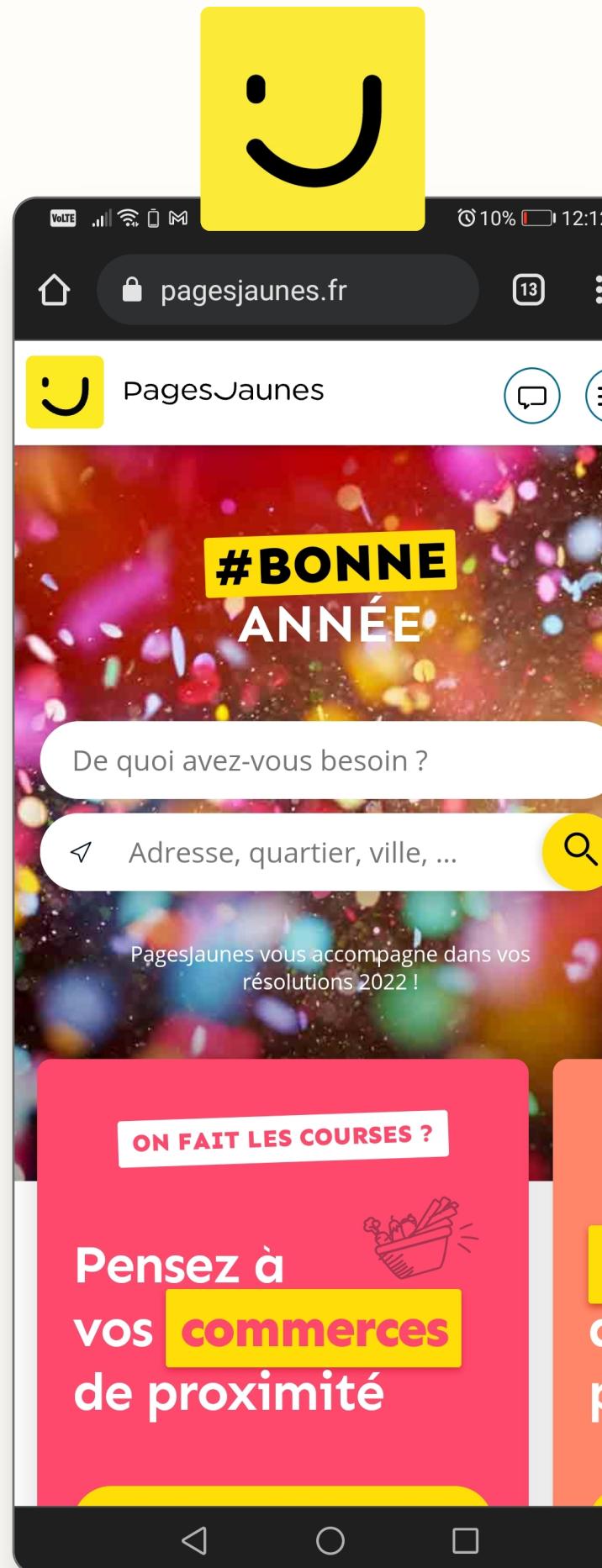
InVision

# Quel a été mon design process ?



Pour mieux comprendre les attentes des potentiels utilisateurs, j'ai analysé 2 entreprises concurrentes d'ExpertsNow et interviewé 4 utilisateurs potentiels.

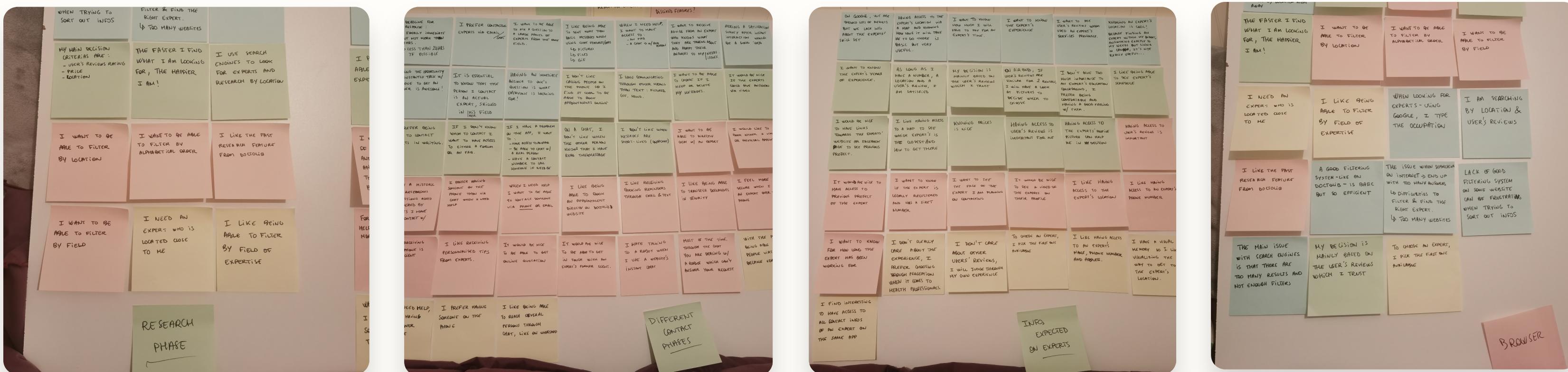
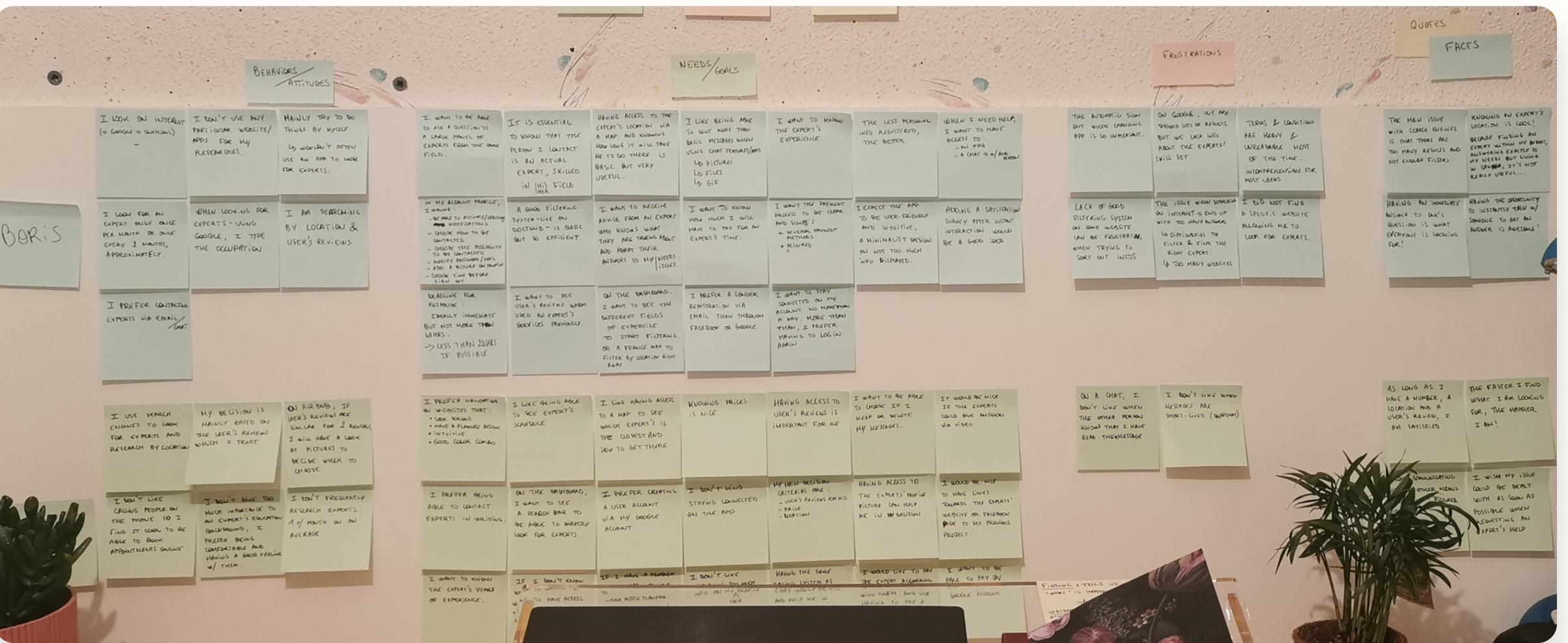
### ANALYSE DE LA COMPÉTITION



Analyser la concurrence m'a permis de mieux comprendre le marché.

Aussi, j'ai pu déterminer ce qu'ExpertsNow pouvait apporter de nouveau et donc, se différencier.

# INTERVIEWS D'UTILISATEURS



Avec les résultats de l'analyse de la concurrence en tête, **j'ai préparé et mené des interviews avec de potentiels utilisateurs** dans le but d'empathiser avec eux et de mieux comprendre leurs besoins.

Les résultats de la phase Découverte m'ont été très utiles pour définir : des types d'utilisateur qui pourraient se servir d'ExpertsNow, de potentielles solutions pour répondre à leurs besoins et différents cheminements qui faciliteraient leur navigation et donc leur expérience.

## TYPES D'UTILISATEURS

### Glorieuse



50+ years old

#STRAIGHTFORWARD

#SECURITY

#### NEED TO ACCOMPLISH

An easy and straightforward navigation experience

Having access to expert's location to find those nearby

To be able to call experts

#### NEED TO FEEL

Safe regarding payment

Trust regarding the experts skillset

Analyser la concurrence m'a permis de mieux comprendre le marché.

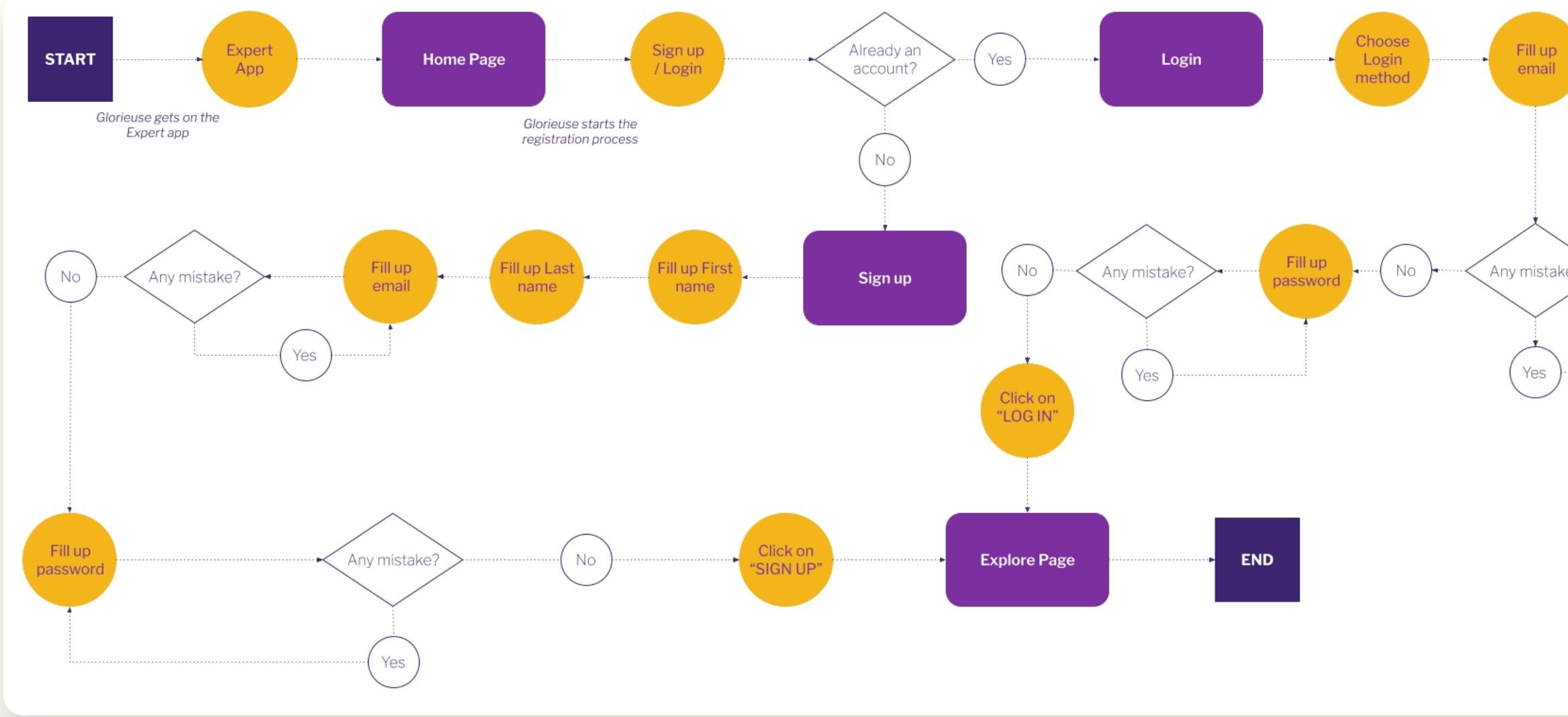
Aussi, j'ai pu déterminer ce qu'ExpertsNow pouvait apporter de nouveau et donc, se différencier.

## TROUVER DES SOLUTIONS



Avec les résultats de l'analyse de la concurrence en tête, **j'ai préparé et mené des interviews avec de potentiels utilisateurs** dans le but d'empathiser avec eux et de mieux comprendre leurs besoins.

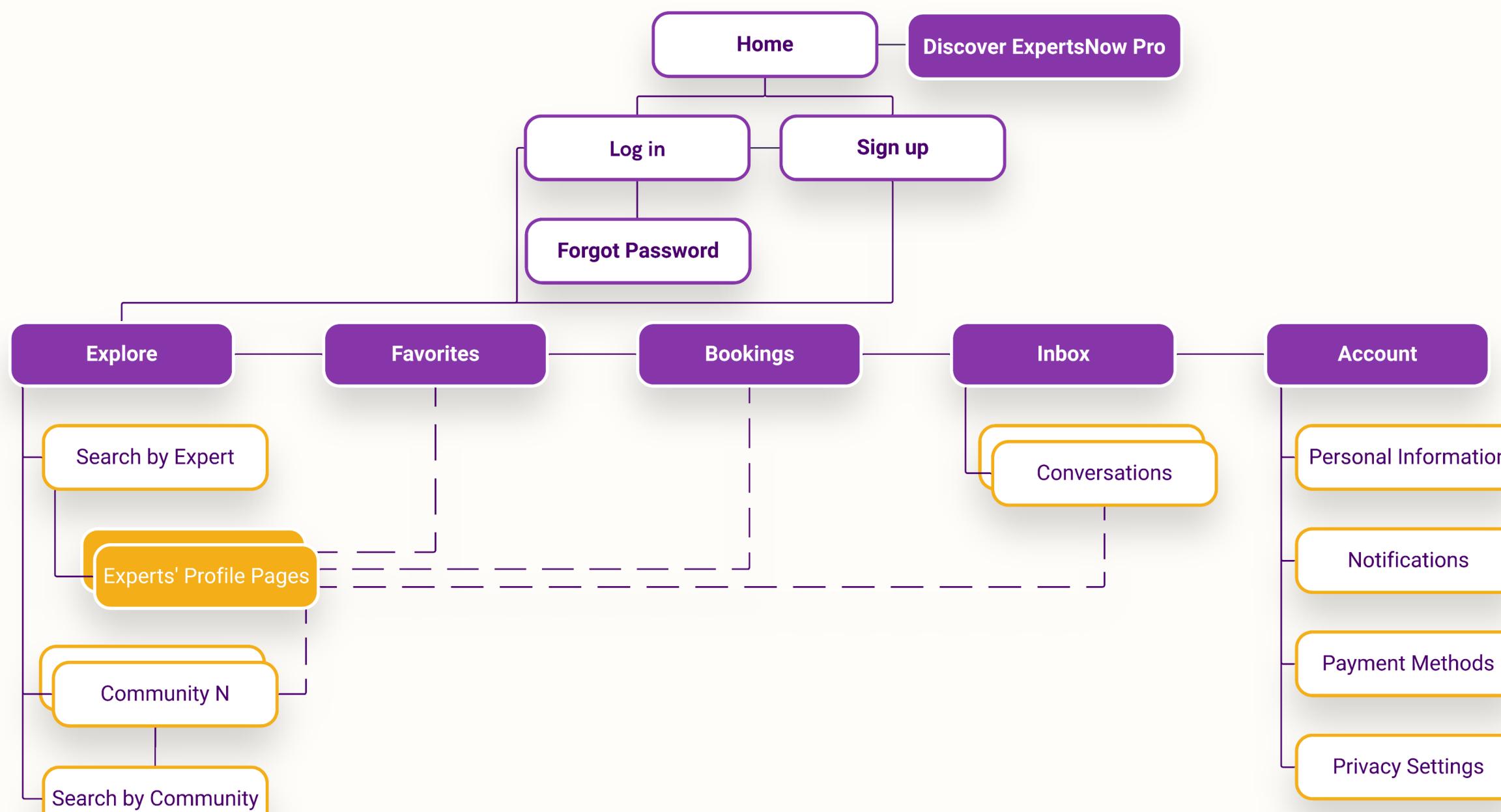
## FLOW D'UTILISATEURS



Afin de mettre en œuvre les solutions précédemment définies, **j'ai créé 3 user flows**. Pour chacun, je me suis concentrée sur les besoins d'une de mes personas.

Avec les user flows à l'esprit, j'ai pu créer le sitemap d'ExpertsNow et commencer à designer ses différents écrans.

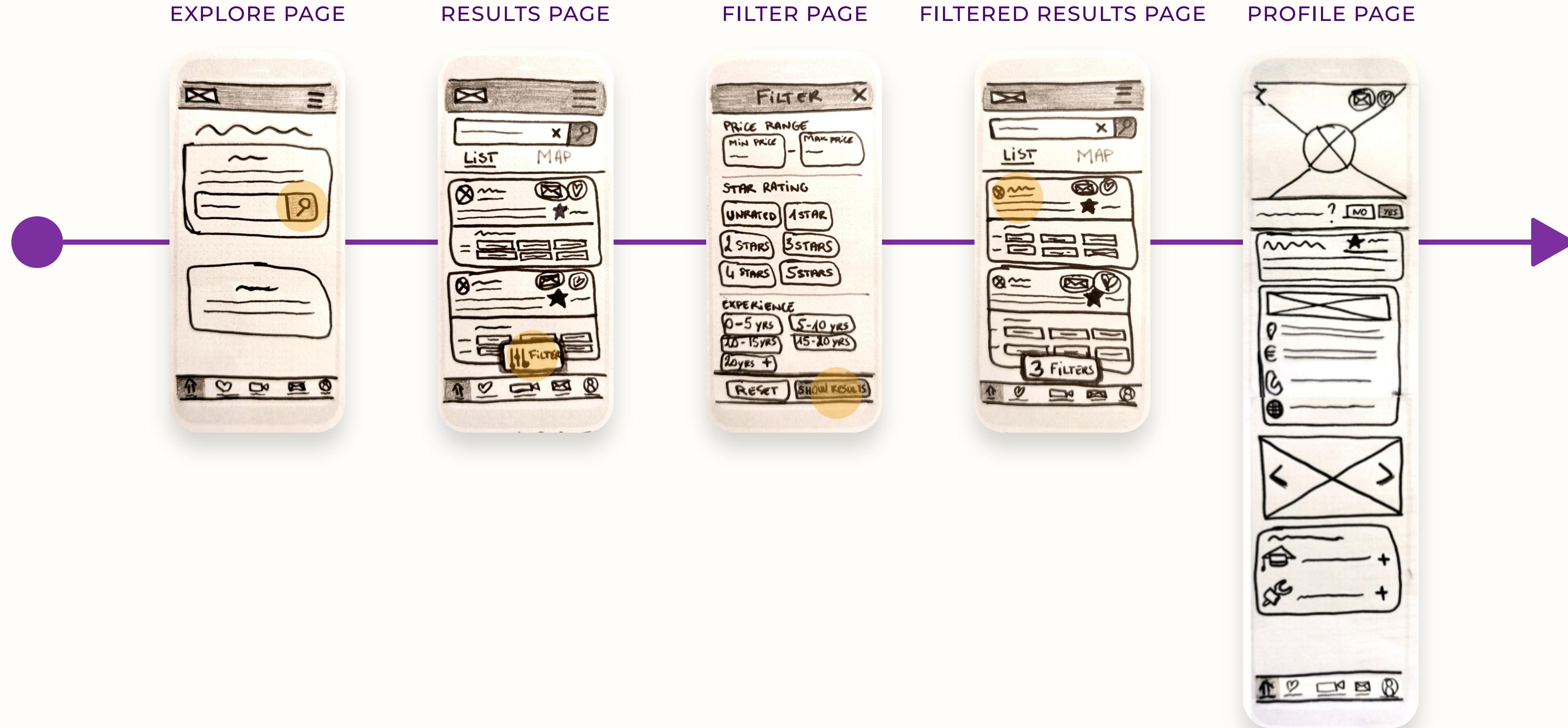
## ARCHITECTURE DE L'INFORMATION



Grâce aux user flows, j'ai pu créer un système d'organisation pour ExpertsNow. **Ce sitemap m'a donné une vue d'ensemble sur la structure que l'application devrait avoir, et tout les différents écrans nécessaires.**

Sitemap after Usability Test & Refining the design

## WIREFRAMING

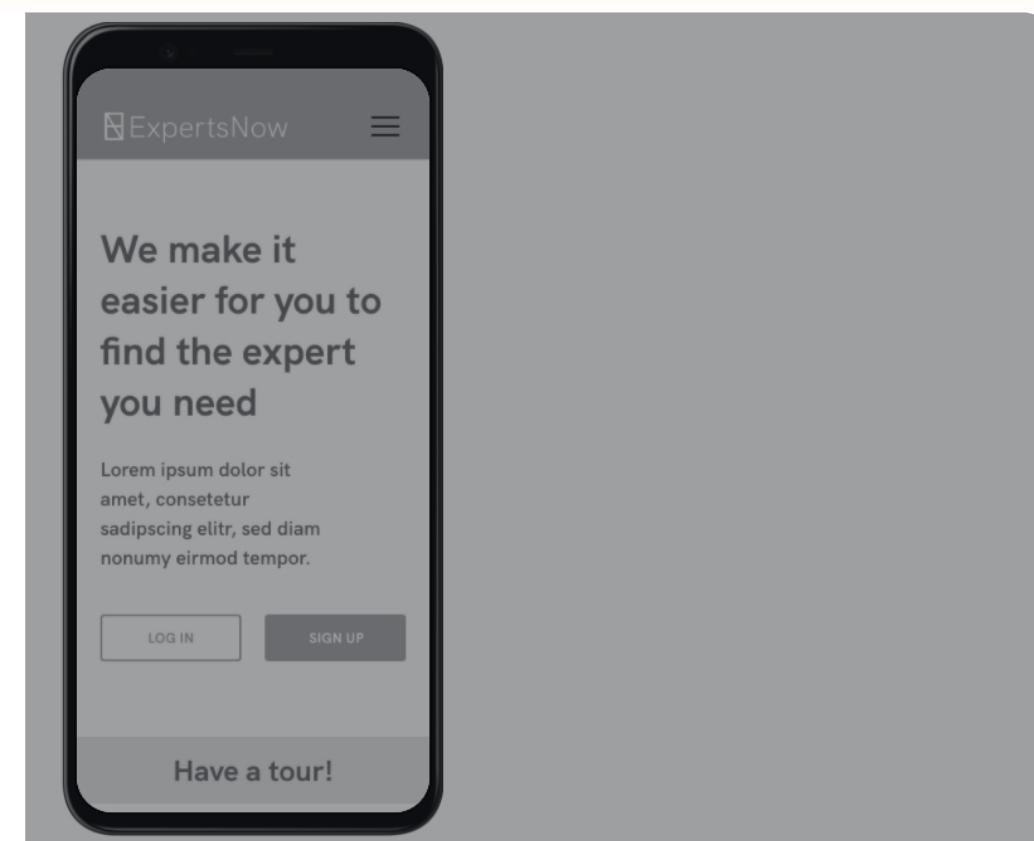


Example of Search for an Expert flow in Low-Fidelity

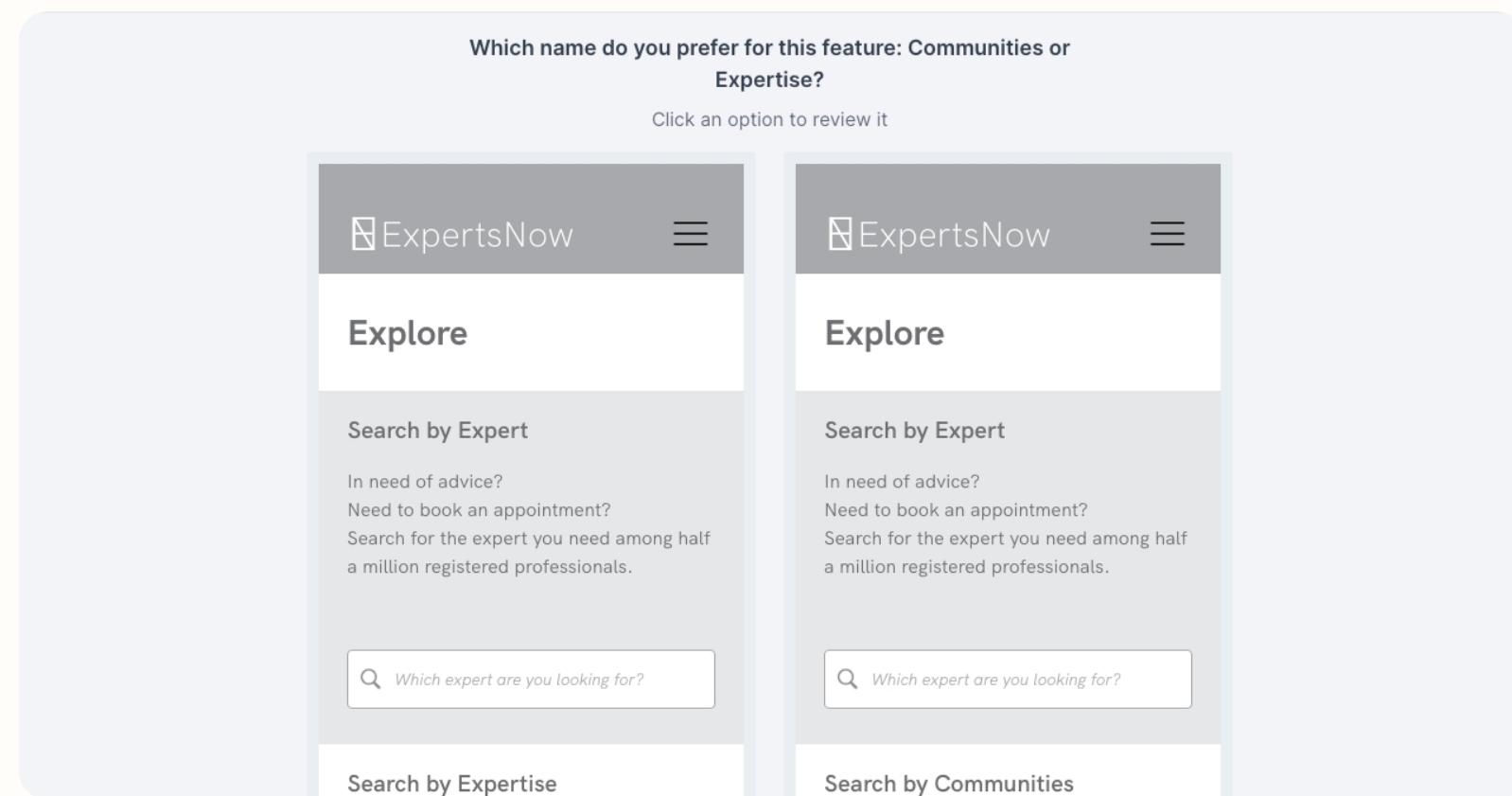
En suivant ce sitemap, j'ai commencé à **designer, petit à petit, les différents écrans de 3 fonctionnalités majeures d'ExpertsNow.**

Une fois les écrans de ces 3 fonctionnalités finis d'être designé en Hi-Fi (Haute-Fidélité), j'ai mené **un test d'Ergonomie et 3 tests de Préférence** pour vérifier si l'organisation et le système de navigation d'ExpertsNow étaient assez intuitifs.

### TEST D'ERGONOMIE



### TESTS DE PRÉFÉRENCE

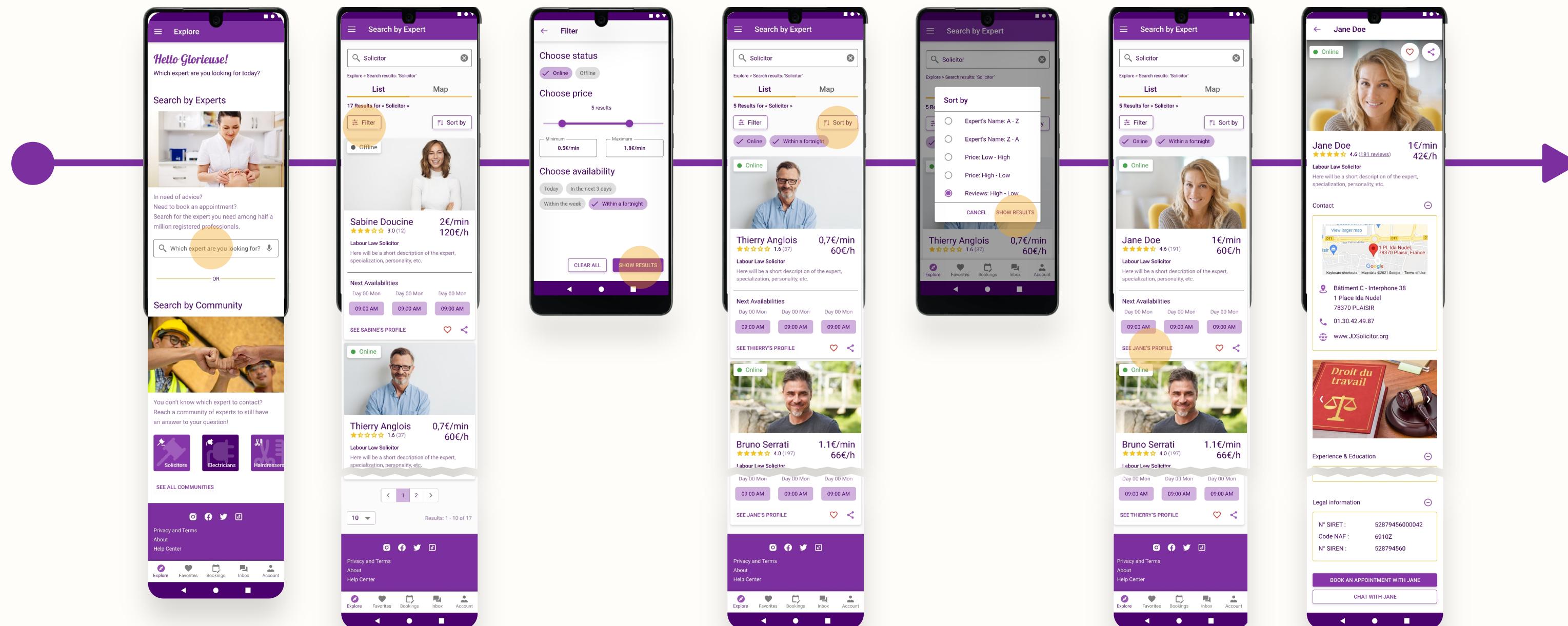


J'ai modéré un test d'Ergonomie pour étudier l'intuitivité d'ExpertsNow (1 en-personne & 5 à distance). Pour bien saisir les différents désagréments rencontrés par les participants au test, j'ai analysé leurs réponses via des diagrammes d'affinité et ensuite, via une rainbow spreadsheet. Dans l'itération de mon design, je me suis concentrée sur la résolution des 5 problèmes les plus urgents.

Les participants étaient principalement **confus sur la page d'Accueil, la page de Recherche et la page de Réservation**. Donc, j'ai mené 3 test de préférence pour intégrer les meilleures solutions possibles dans le design d'ExpertsNow, et éviter toute future confusion.

Après avoir fait testé mon prototype et mis en application les différents feedback des participants aux tests, je me suis focalisée sur l'aspect visuel d'ExpertsNow.

### DESIGN FINAL



Search for an Expert flow after feedback implementation and with UI Design

Après avoir **déterminé ma propre stratégie de couleurs**, j'ai **créé un UI kit** que j'ai ensuite **documenté dans un Style Guide**. Puis, lors de ma seconde itération, j'ai demandé à trois camarades étudiants de CareerFoundry d'examiner ExpertsNow, et de me donner des conseils d'amélioration d'un point de vue de UX Designers. J'ai aussi donné un nouveau coup d'oeil à l'application pour améliorer son accessibilité.

Après la seconde itération, j'ai finalisé mon prototype. J'ai par la suite réfléchi à quelles pourraient être les prochaines étapes pour continuer d'améliorer mon application, et à ce que je pourrais retenir de ce projet, sur lequel j'ai travaillé dans le cadre de ma formation en UX Design.

#### PROCHAINES ÉTAPES

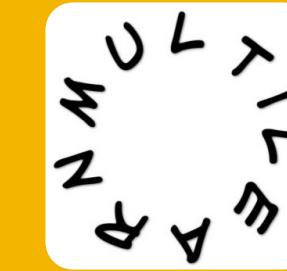
1. Apporter de nouvelles améliorations à ExpertsNow, d'après les 14 autres « pain points » signalés par les participants aux différents tests.
2. Mener de nouveaux test de préférence pour avoir des résultats plus significatifs, afin de mettre en place les meilleures solutions possibles.
3. Vérifier que l'application est bel et bien « accessible » en menant un nouveau test d'Ergonomie auprès de potentiels utilisateurs concernés.

#### CE QUE J'EN RETIENS

Pendant ce projet, j'ai appris en détail ce qu'était le UX Design Process. En travaillant sur les différentes - et très variées - étapes de design, je me suis parfois sentie frustrée, sûrement dû à mon manque d'expérience. Mais, à présent, je connais les points sur lesquels m'améliorer afin d'être encore plus efficace sur des tâches telles que : la préparation en amont d'un test d'Ergonomie, designer des maquettes Hi-Fi et déterminer quel UI design suivre. J'ai aussi appris à utiliser différents outils/logiciels, tel qu'Adobe XD et, honnêtement, c'était plutôt amusant. Enfin, ce dont je me souviendrais le plus par rapport à ce projet, c'est à quel point je l'ai apprécié. Créer quelque chose en fonction des besoins et désirs d'utilisateurs a été tellement satisfaisant et épanouissant. Je pouvais donner du sens à ce que j'étais en train de faire, et je savais que toutes les modifications que j'apportais à ExpertsNow, étaient dans le meilleur intérêt de futurs potentiels utilisateurs.

# Sommaire

1. À propos de moi
2. ExpertsNow (UX/UI)
3. MultiLearn (UX)
4. Conclusion



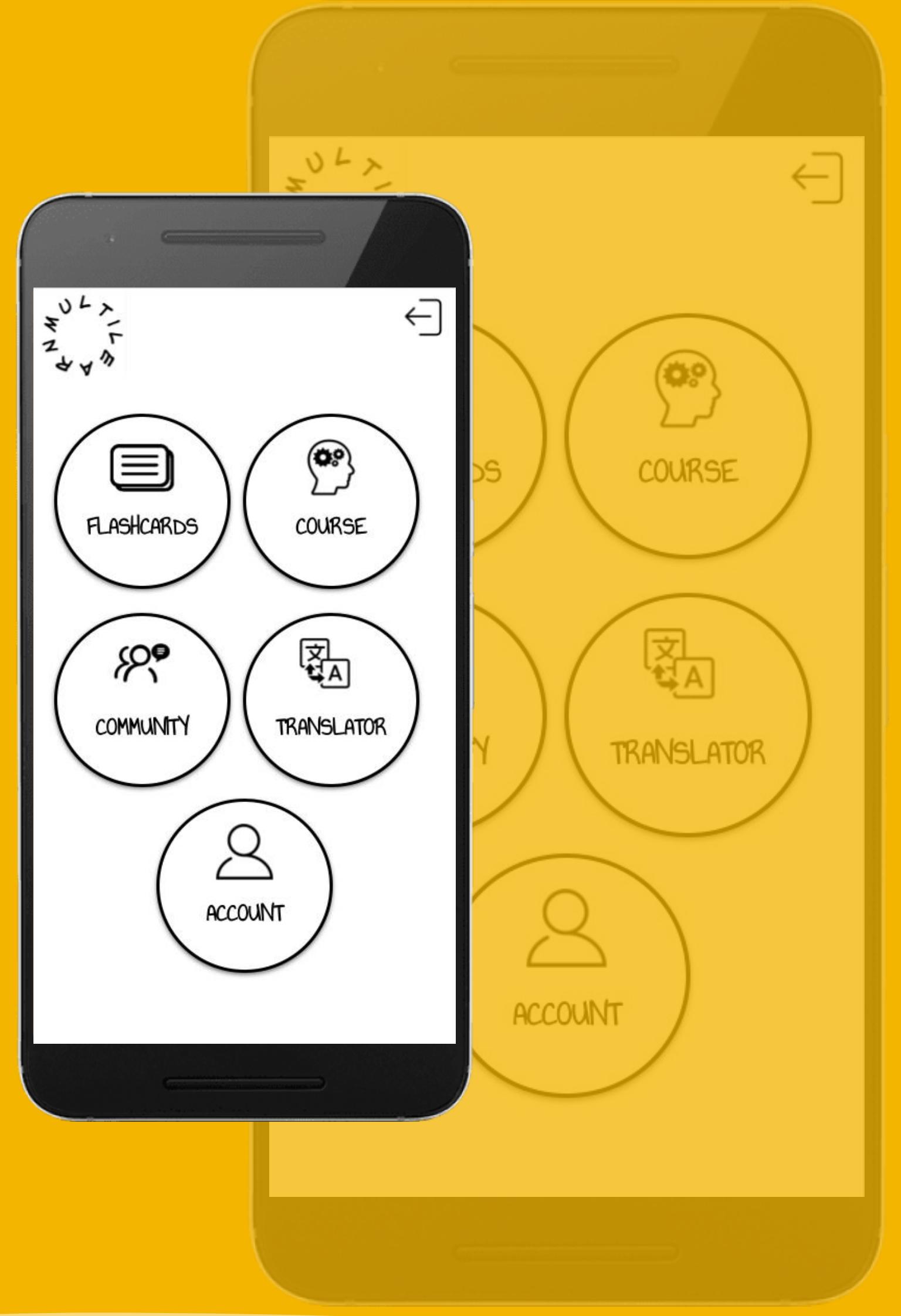
## Projet UX



# Une application d'apprentissage de vocabulaire

MultiLearn est une application d'apprentissage de vocabulaire donnant les moyens à ses utilisateurs de mieux apprendre.

C'est une application 4-en-1 avec laquelle ses utilisateurs peuvent créer leurs propres flashcards, apprendre une nouvelle langue, discuter avec d'autres utilisateurs et même traduire.



## CONTEXTE

J'ai travaillé sur ce projet fictif lors de ma formation pour devenir une UX Designer, avec CareerFoundry.

## MON RÔLE

Unique UX Designer

## PÉRIODE

2 mois

## OUTILS



Google Draw

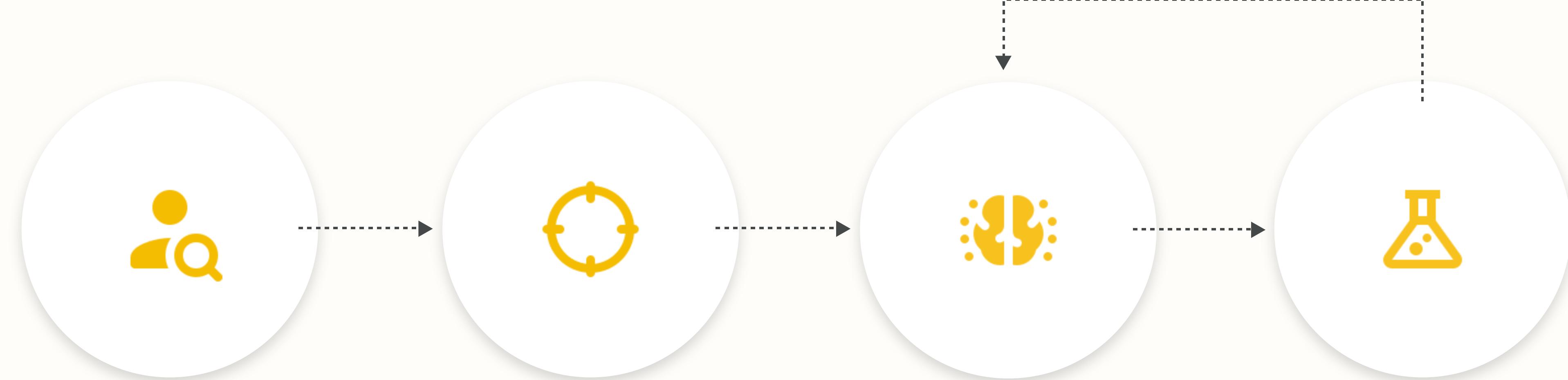


Marvel



Google Meet

# Quel a été mon Design Process ?



## Découvrir

Quelles sont les autres application d'apprentissage de vocabulaire sur le marché ?

Qui sont les potentiels utilisateurs ? Quelles sont leurs habitudes ? Leurs attentes ?

## Définir

1 type d'utilisateurs  
Comment naviguerait-ils sur l'application?

## Développer

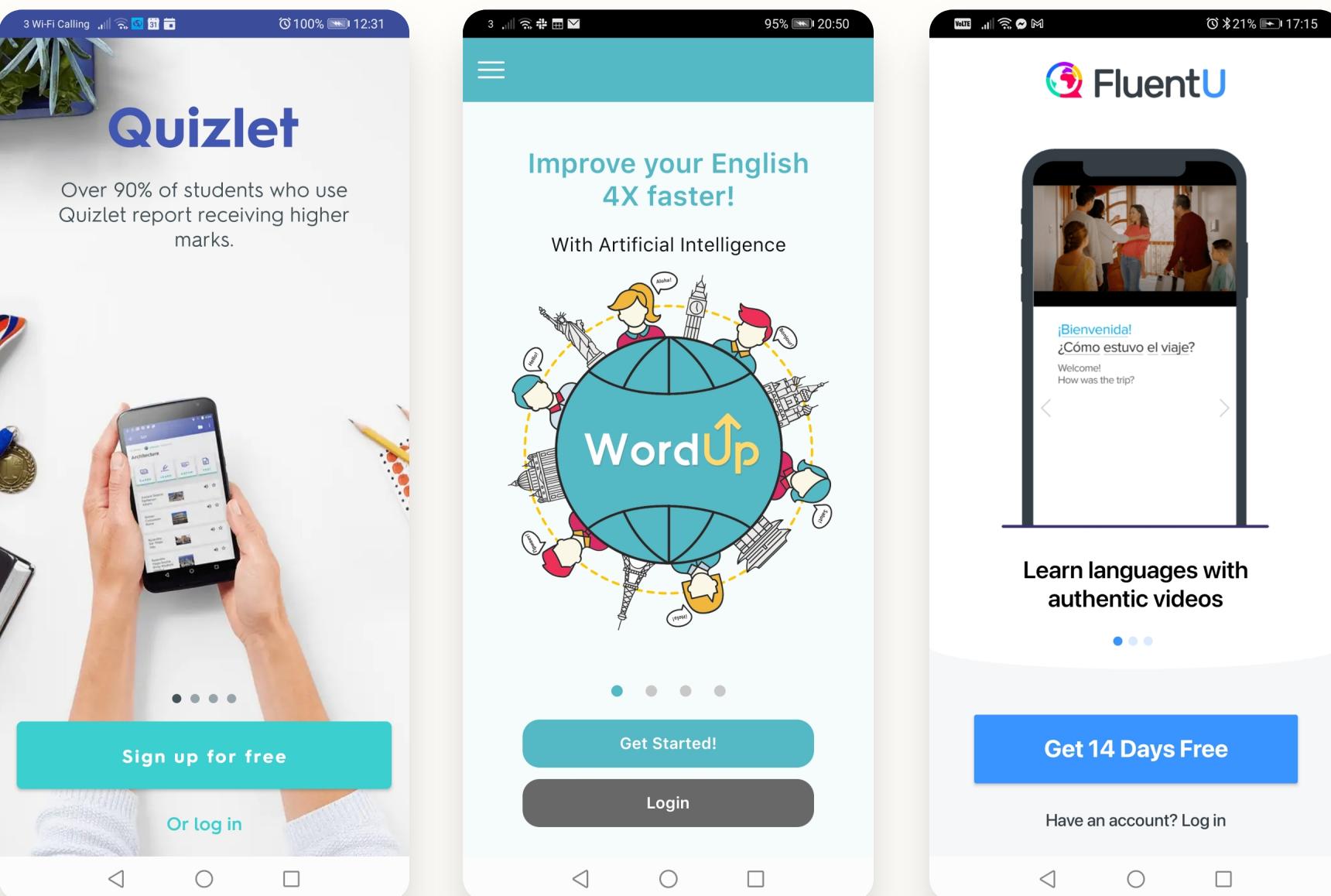
Quels sont les design des différents écrans ?

## Délivrer

Test d'ergonomie & Mise en application des feedbacks

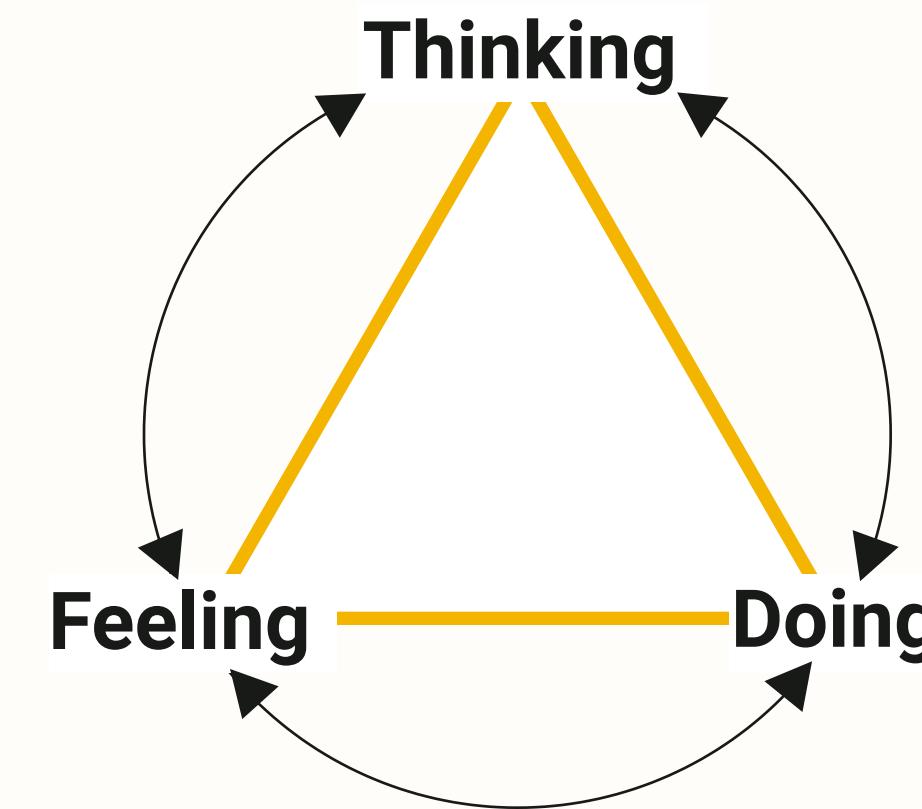
Afin de mieux comprendre les utilisateurs et leurs attentes, j'ai **analysé et comparé 3 applications d'apprentissage de vocabulaire**. J'ai aussi **réalisé 5 interviews** avec de potentiels utilisateurs.

#### ANALYSE DE LA COMPÉTITION



Pour mieux comprendre les attentes des utilisateurs,  
J'ai **commencé par analyser 3 applications similaires**  
à MultiLearn.

#### INTERVIEWS D'UTILISATEURS



Avec les résultats de l'analyse de la compétition en tête, J'ai **interviewé 5 utilisateurs potentiels** afin d'empathiser avec eux et mieux comprendre leurs besoins et attentes.

J'ai **analysé les résultats** des précédentes interviews via ce que les participants « Faisaient », « Ressentaient » and « Pensaient ».

Grâce aux résultats des interviews de la phase Découvrir, J'ai pu **définir un type d'utilisateurs** faisant parti de la cible de MultiLearn. Puis, j'ai **travaillé sur l'Architecture d'Information via des user flows.**

## PERSONA

### Ailin

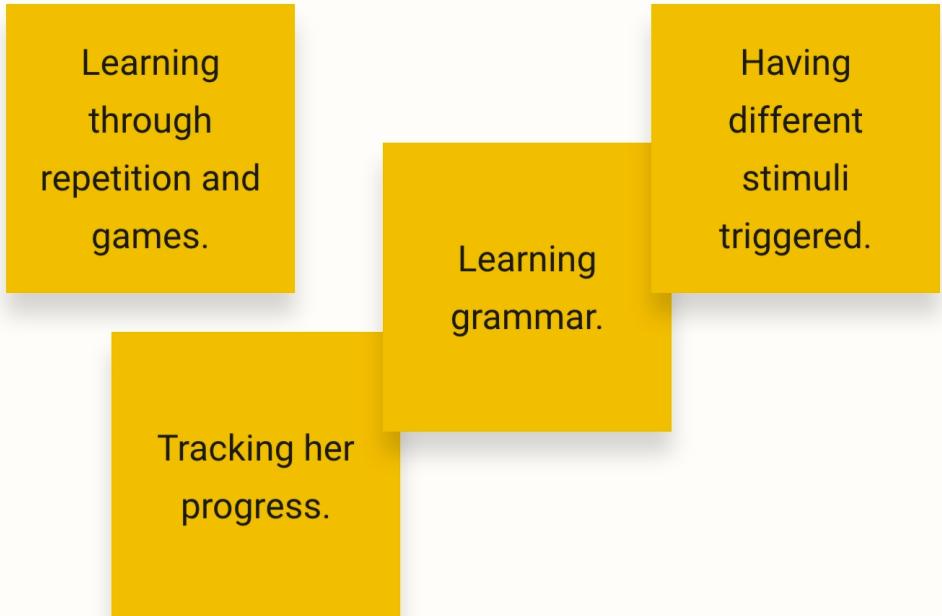


« Learning a new language is hard... I know I memorise better when I am having fun, but I also want to track my progress somehow! »

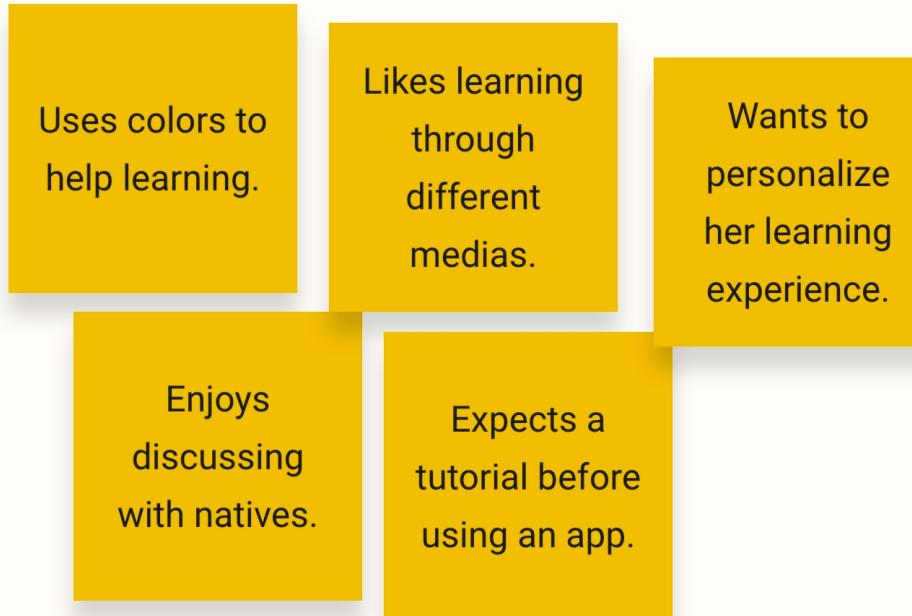
18-35 years old

#REPETITION #GAMES #VARIETY

#### NEEDS & GOALS

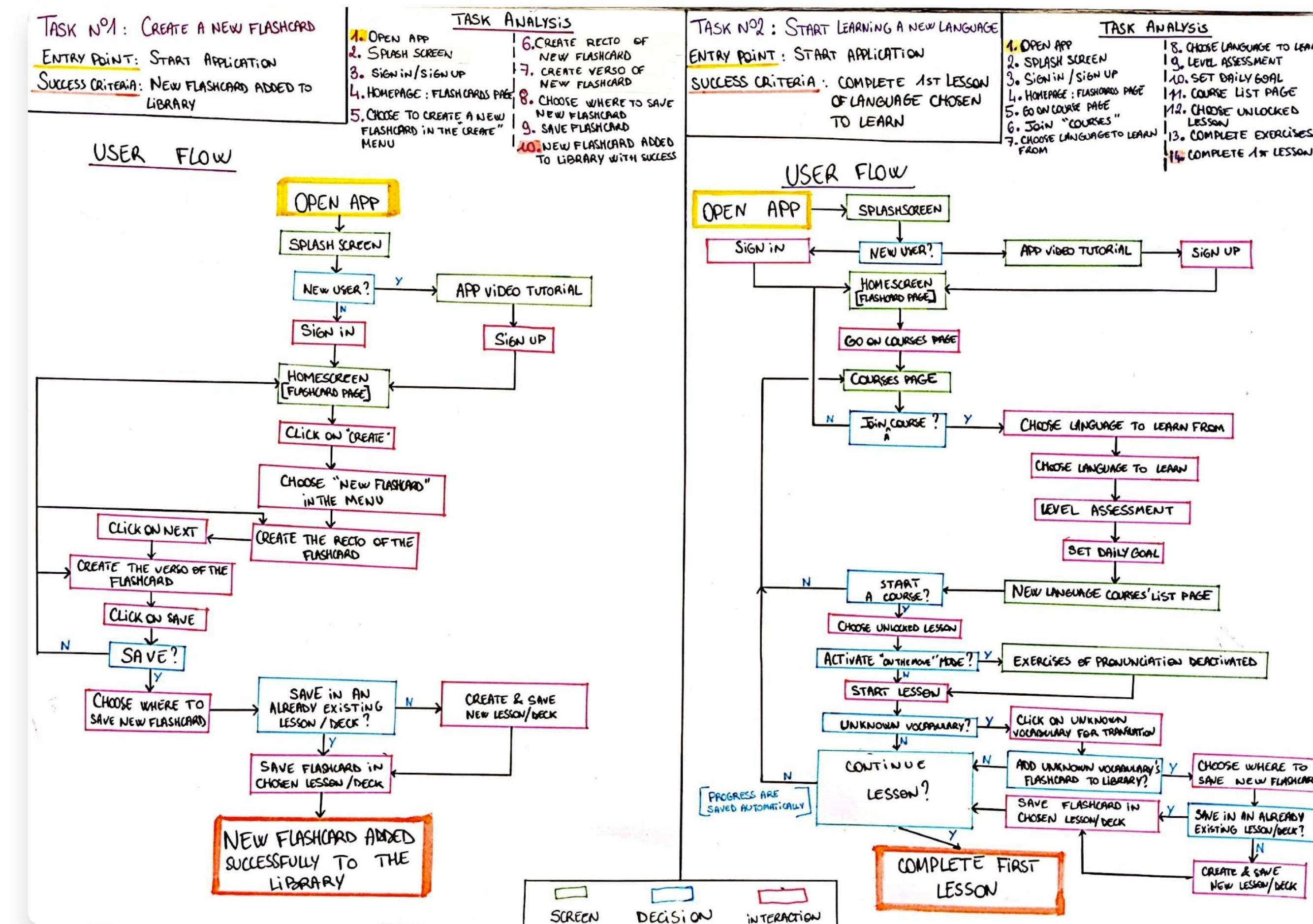


#### BEHAVIORS



Grâce à l'analyse des résultats, j'ai pu **définir un type d'utilisateurs** qui pourraient potentiellement utiliser MultiLearn, sous la proto-persona d'Ellis.

## FLows d'UTILISATEUR



En ayant défini les besoins et buts principaux ainsi que les comportements des utilisateurs potentiels via la persona d'Ailin, j'ai **pu travaillé sur** comment organiser MultiLearn par **la création de flows d'utilisateurs.**

Avec les précédents user flows à l'esprit, J'ai commencé à créer les différents écrans de MultiLearn.

## WIREFRAMING & PROTOTYPAGE



Grâce aux user flows, j'ai **designé les différents écrans de 3 fonctionnalités clés de MultiLearn** :  
S'enregistrer / Se connecter - Flashcards - Cours.  
Puis, j'ai **lié les écrans pour en faire un prototype interactif**.

Example of « Create New Flashcard » flow in Hi-Fidelity

J'ai fait tester mon prototype interactif afin de vérifier si des problèmes d'ergonomie étaient présents. J'ai ensuite mis en application les feedbacks reçus.

#### TEST D'ERGONOMIE ET MISE EN APPLICATION DES FEEDBACKS



J'ai animé 3 tests d'ergonomie à distance pour évaluer l'intuitivité de MultiLearn. J'ai ensuite analysé les résultats en classant mes observations en fonction des degrés de sévérité de Jacob Nielsen.

Après avoir mis en oeuvre les feedbacks du Test d'Ergonomie, j'ai mis à jour mon prototype. J'ai ensuite réfléchi aux possibles étapes suivantes pour continuer d'améliorer MultiLearn. Enfin, j'ai fait le bilan sur ce que j'ai appris pendant ce projet et ce sur quoi je dois m'améliorer en tant que designer.

#### ÉTAPES SUIVANTES

1. Les participants au test ont montré un certain intérêt pour la fonctionnalité « Community » qui permet de communiquer avec d'autres utilisateurs y compris des natifs de langue qu'ils ont choisi d'apprendre. Donc, pour continuer d'améliorer MultiLearn, Je dois ajouter des wireframes en ce qui concerne ses autres fonctionnalités.
2. Après avoir complété les autres fonctionnalités clés, un deuxième tour de Test d'Ergonomie serait utile pour vérifier, à nouveau, la bonne intuitivité de MultiLearn.
3. Suite au second Test d'Ergonomie, je mettrais en application les feedbacks reçus avant d'ajouter du UI design.

#### CE QUI S'EST BIEN PASSÉ ET CE QUI PEUT ÊTRE AMÉLIORÉ

Pendant ce projet j'ai été satisfaite de l'importance que j'ai donnée à chaque étape, parce que ça m'a permis d'être bien préparée pour les étapes suivantes. Rassembler les feedbacks d'utilisateurs potentiels grâce à des interviews et tests d'ergonomie a été très intéressant et a vraiment donné du sens à ce projet. J'ai aimé travailler à la fois sur l'Architecture d'Information et l'étape de Wireframing/Prototypage car c'était amusant et épanouissant de voir mes idées et concepts devenir tangible. Pour mes prochains projets, je sais maintenant que je vais devoir améliorer mes capacités en « wireframing-papier » pour les rendre plus propre. Qu'il est mieux de prendre des notes pendant les interviews/tests d'ergonomie puisque transcrire prend beaucoup trop de temps. Et je vais aussi devoir améliorer sur la formulation des tâches d'un test d'ergonomie pour éviter toutes confusions.

# Sommaire

1. À propos de moi
2. ExpertsNow (UX/UI)
3. MultiLearn (UX)
4. Conclusion

# Conclusion

Merci de l'attention que vous avez porté à mon Portfolio.

Si vous avez aimé mon travail et voulez discuter d'opportunités professionnelles, merci de me contacter soit par email, soit via mon LinkedIn.

MON E-MAIL

*c.cosneauampis@gmail.com*

MON LINKEDIN

*linkedin.com/in/ccosneauampis*

