

ERWAN GUILLOU



UX/UI DESIGNER & PRODUCT DESIGNER

MON PROFIL

Je souhaite participer au cycle de vie d'un produit web ou mobile, de la réflexion stratégique, jusqu'à la mise en production. Je suis d'une nature autodidacte et un passionné des techniques et outils liés au webdesign. Durant mes 5 ans d'expérience, je suis intervenu principalement sur des missions de conception d'interfaces, de marques et de services.

EXPÉRIENCES

UX/UI DESIGNER & PRODUCT DESIGNER

IMMERSIV.IO | JUN 2020 - AUJOURD'HUI

Créateur d'expériences interactives pour l'industrie du sport (et du divertissement), grâce au machine learning et aux dernières technologies de réalité augmentée (AR). Mes missions consistent d'une part à concevoir des expériences en AR pour mobiles et lunettes (ex: nReal, Hololens, Spectacles...), et d'autre part à accompagner le cycle de vie d'un produit en marque blanche : Arise.

UX/UI DESIGNER & INTÉGRATEUR WEB

AVEM CRÉATION | NOV 2017 - AUJOURD'HUI

Collectif de webdesigners et de développeurs full-stack que j'ai co-fondé avec 2 camarades d'école de commerce. Une expérience professionnelle agrémentée par une expatriation d'un an en Asie du Sud-Est. Cela m'a amené à travailler sur la conception de plateformes web diverses, sur la création d'identité de marques uniques, et sur de l'intégration web (HTML, CSS, Javascript).

JUNIOR WEB DESIGNER

NIMLEY | MAR 2018 - AOU 2018

Start-up spécialisée dans le développement d'opportunités commerciales. Pendant cette expérience en CDD, j'ai conçu et lancé 6 sites wordpress destinés à des opérations d'introduction en bourse.

RESPONSABLE DE PROJET MARKETING & COMMUNICATION

GROUPE RENAULT | AVR 2017 - OCT 2017

Rattaché à la direction marketing après-vente du Groupe Renault, j'ai participé, à la création de contenus éditoriaux/vidéos pour les pages Après-vente des sites Renault et Dacia, au déploiement d'un e-catalogue dans 15 pays pour 2 marques Renault & Dacia, et suivis la performance du digitale en Après-vente.

FORMATIONS

MASTER ENTREPRENEURIAL

NOVANCIA PARIS | NOV 2017

LICENCE LANGUES ETRANGÈRES

UNIVERSITÉ D'AMIENS | MAI 2015

CONTACT

✉ salut@erwan-guilhou.com

🌐 erwan-guilhou.com

📍 Paris, FR

COMPÉTENCES

PROFESSIONNELLES

- UX/UI Designer
- Product designer
- Modélisation 3D
- Identité visuelle
- Motion designer
- Développement web
- Photographie/Vidéo

TECHNIQUES

- Adobe creative cloud
- Figma/Sketch/Xd
- Protopie
- Blender
- Unity
- HTML/CSS/JS
- Wordpress

LINGUISTIQUES

- Anglais
- Espagnol

DUT COMMERCIALISATION

UNIVERSITÉ D'AMIENS | MAI 2013

PORTFOLIO



DРИBBBLE @ERWAN_AVEM

TRICOUNT, GESTION DES DÉPENSES

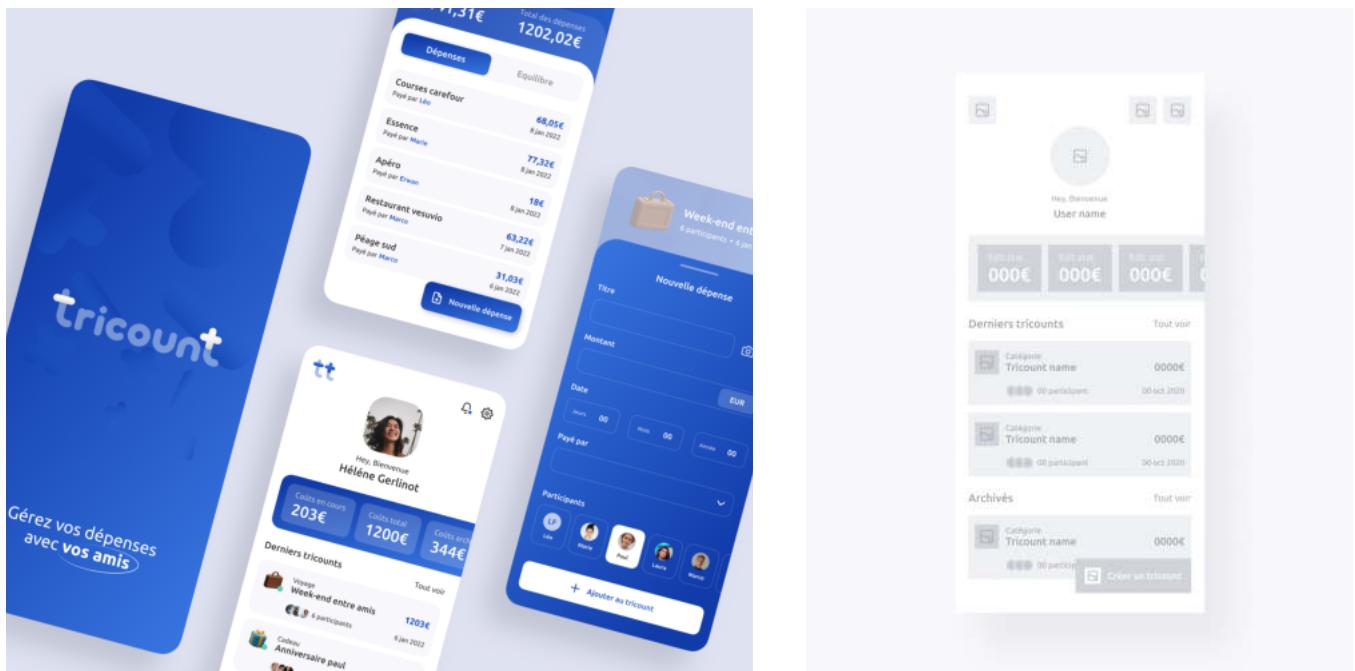
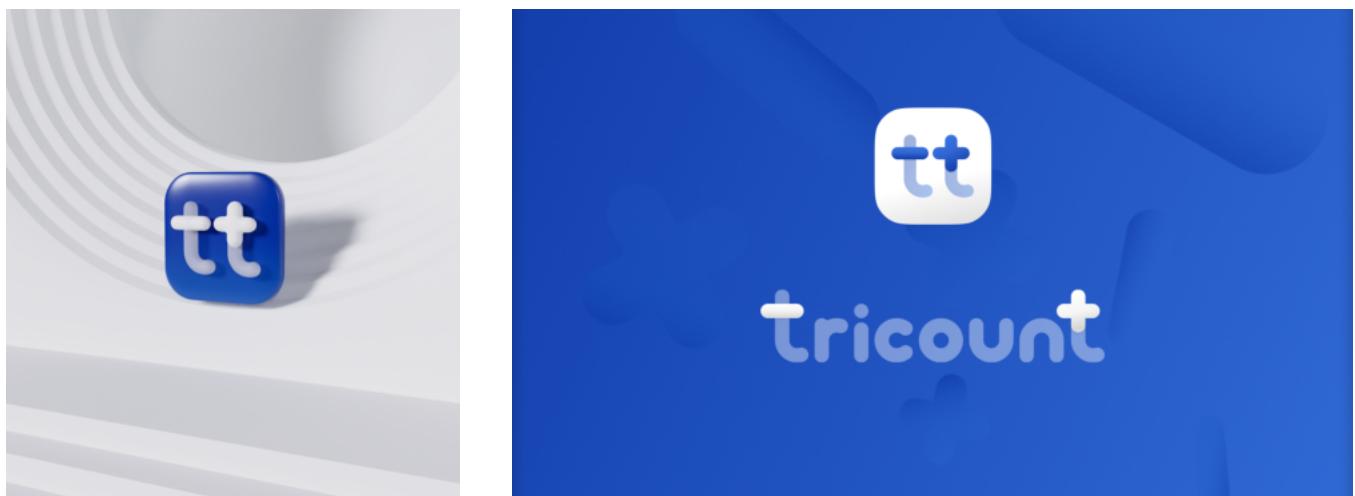
2022

REBRANDING & REFONTE UX/UI DE L'APPLICATION

PROJET PERSONNEL

Tricount est une application de gestion des dépenses entre amis, collègues, voisins... Son objectif est de faciliter la répartition et l'équilibre des dépenses lors d'un événement quelconque. Depuis sa création, la marque et ses plateformes digitales (web et mobile) ont subi très peu d'évolution, ça m'a semblé être un challenge suffisant pour donner un nouvel élan graphique et une nouvelle UI pour l'application mobile.

Dans un premier temps, je me suis concentré sur la refonte du logo et des patterns qui pouvaient être utilisés sur les différents supports digitaux (site web, application, réseaux sociaux...), dans un second temps, je me suis lancé dans la refonte des principales interfaces de cette application, en essayant d'apporter une touche personnelle, notamment en réorganisant l'UX de certains écrans qui me semblait peu intuitif. À partir d'une réflexion autour de wireframes j'ai réalisé par la suite, la mise en page graphique pour aboutir au résultat suivant.



TOUR DE FRANCE, LA COURSE AUGMENTÉE

2021

CRÉATION UX/UI DE L'APPLICATION

PROJET PROFESSIONNEL @IMMERSIV.IO

À l'occasion du Tour de France 2021, nous avons, en collaboration avec Orange et ASO, créé une expérience lunettes en réalité augmentée afin de suivre en temps réel le déroulement d'une étape, en y intégrant les données statistiques sur la course et les coureurs, avec la possibilité de voir le regroupement des coureurs, et le profil de l'étape.

Dans un lapse de temps, nous avons imaginé et développé cette expérience en collaboration avec les équipes techniques d'Immersiv. L'enjeu majeur a été de rendre cette application accessible avec un didacticiel, pour en faire une application nReal facile à prendre en main lors d'un Showcase.



ALBER, GESTION D'INTERVENTION

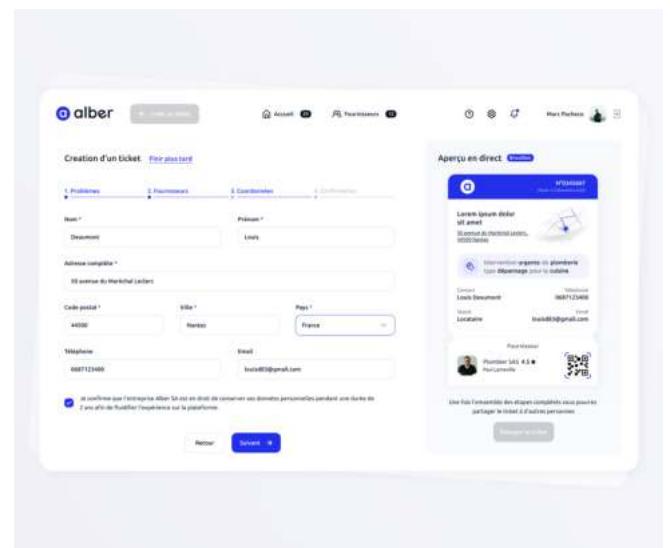
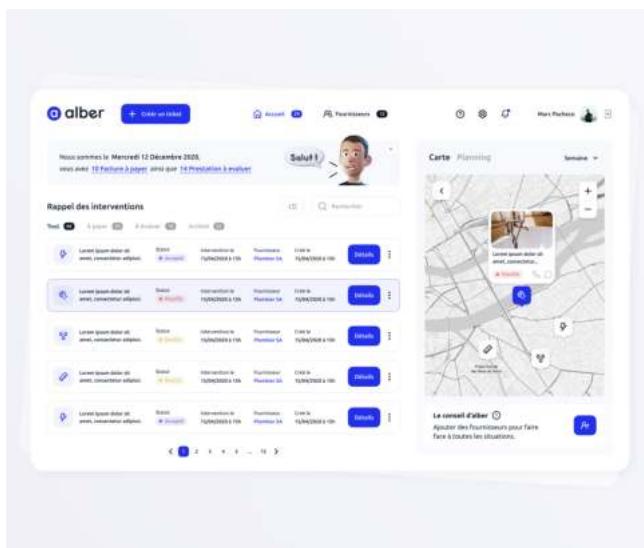
2021

CRÉATION UX/UI DE LA PLATEFORME WEB

PROJET PERSONNEL

Alber est un gestionnaire d'interventions intégré à l'écosystème immobilier. C'est un outil destiné au syndic, bailleur, gestionnaires ou concierge afin d'optimiser leurs relations avec les prestataires et sous-traitants.

À titre de consultant, j'ai co-participé à l'UX et l'UI de la plateforme web, avec les membres d'Alber. À l'aide de parcours utilisateur types, j'ai designé deux interfaces pour poser les bases graphiques de la plateforme web.



ARISE, LE SPORT À TRAVERS LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

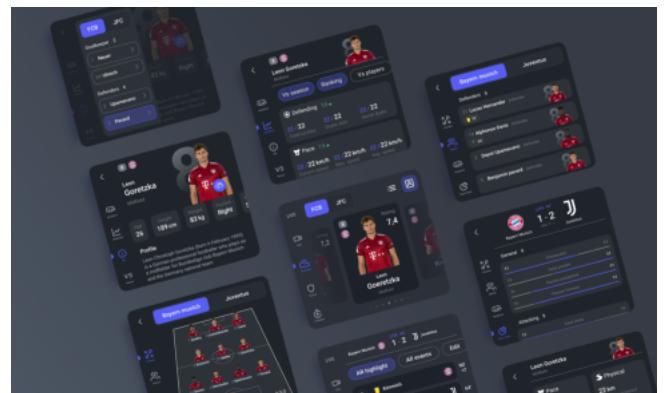
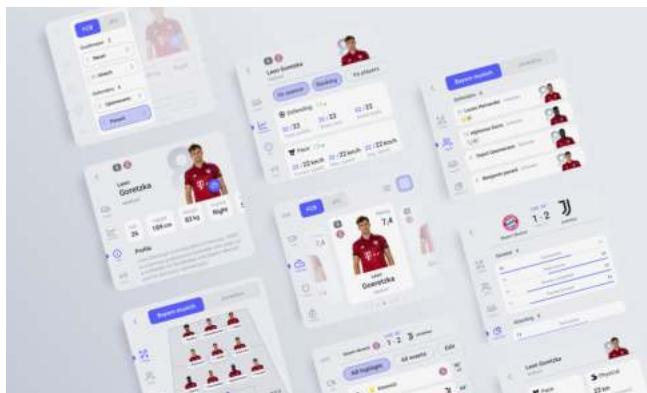
2021

CRÉATION UX/UI DE L'APPLICATION & MODÉLISATION 3D

PROJET PROFESSIONNEL @IMMERSIV.IO

Arise est un produit en marque blanche, développé par Immersiv, disponible sur mobile et lunettes (à la maison et au stade). À l'aide des dernières technologies de réalité augmentée, l'idée est de proposer une expérience immersive afin de comprendre en temps réel le déroulement d'un match, et cela, dans une multitude de sports. Aujourd'hui nous avons intégré cette solution auprès d'acteurs majeurs, la NHL, Man City, Liepzig, Marseille, le Bayern Munich, la WNBA, l'Euro 2020, et la Fifa.

Mon rôle est de concevoir les nouvelles fonctionnalités et interfaces en concertation avec le Product Manager et les développeurs, de prototyper les différentes interactions, d'assurer la maintenance de notre design system, et d'intégrer des objets 3D en les modélisant lorsque c'est nécessaire.



The Arise app interface on a smartphone screen shows a soccer match between FCB and JFT. On the left, a sidebar displays player profiles for Leon Goretzka (7.4) and another player. The main screen shows the pitch with players in motion. To the right, the Arise logo is shown with the text "Experiencing sports with Augmented reality".



DMVA, TRAVAUX PUBLICS

2021

IDENTITÉ DE MARQUE & DÉVELOPPEMENT WEB

PROJET PROFESSIONNEL @AVEMCRÉATION

DMVA est une entreprise de travaux publics spécialisée dans tous les métiers liés à la construction et l'entretien des routes, et de toute autres infrastructures de transport et d'aménagements urbains.

L'idée a été de mettre en place une identité de marque et de la décliner à travers différents supports (physiques et/ou digitaux), avec la création du site vitrine et d'un covering par exemple.



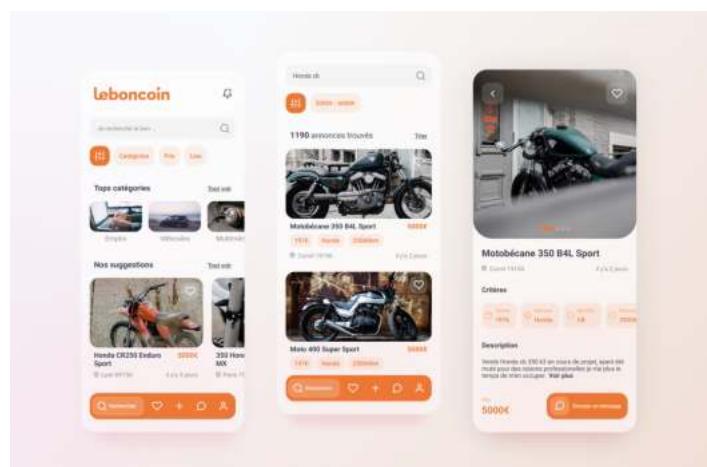
LEBONCOIN

2021

REFONTE UI DE L'APPLICATION

PROJET PERSONNEL

Utilisateur régulier de cette application, et frustré par certains aspects de l'interface mobile, dû en partie à une bibliothèque de composants pas tout le temps intuitive, je me suis lancé le défi de proposer une UI plus moderne, aux goûts des aspirations graphiques actuelles, pour le représenter, je me suis concentré sur les 3 écrans principaux de l'application. Pour compléter ce projet j'ai ensuite réalisé un prototype pour travailler sur les micro-interactions entre les écrans.



THE TALENTIST, LA PLATEFORME DE RENCONTRE RH

2020

IDENTITÉ DE MARQUE & CRÉATION UX/UI DE LA PLATEFORME WEB

PROJET PROFESSIONNEL @AVEMCRÉATION

The Talentist, est une plateforme de recrutement qui accompagne les talents et les start-ups en mettant en place un environnement pour faire naître leurs relations, ainsi la plateforme comprend un répertoire, une messagerie instantanée, des profils utilisateurs...

De 2018 à 2020 j'ai accompagné les collaborateurs de The Talentist à mettre en place cette plateforme, j'ai participé à la création de l'identité de marque, de la plateforme et du site vitrine en étroite collaboration avec mes 2 camarades développeurs. L'occasion de pousser un maximum la partie prototypage, sur la base des parcours utilisateur que nous avions établis au préalable.

The collage displays several screenshots of the The Talentist platform:

- A top row showing a grid of four mobile device screens displaying different parts of the app's interface.
- A middle row:
 - The left side shows the homepage with a large "the talentist." logo and a "Crée ta propre opportunité." call-to-action.
 - The right side shows a search interface with filters for "Répertoire" and "Filtres avancés".
- A bottom row:
 - The left side shows the messaging interface with a list of messages and a detailed view of a message thread with attachments.
 - The right side shows a reporting interface with a dashboard and detailed reports.

LESS, RECYCLER SES DÉCHETS AUTREMENT

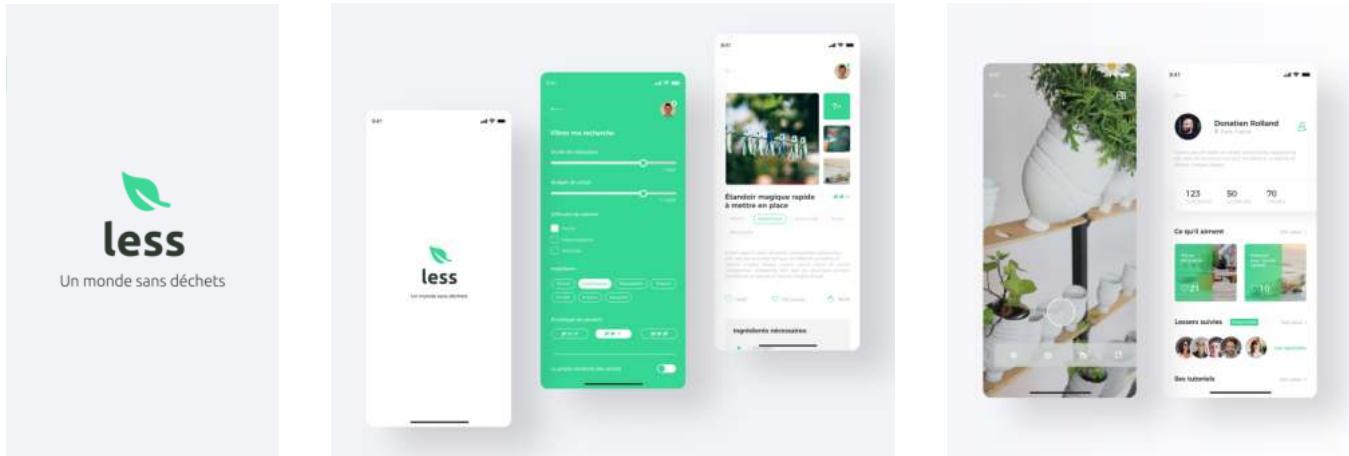
2019

IDENTITÉ DE MARQUE & CRÉATION UX/UI DE L'APPLICATION

PROJET PROFESSIONNEL @AVEMCRÉATION

Less, sans déchet, proposent des astuces et idées déco de qualité, 100 % écologiques. C'est une idée de plateforme communautaire visant à apporter des solutions utiles/esthétiques face aux habitudes de surconsommation et ainsi à lutter face à la multiplication des déchets plastiques.

L'objectif à travers cette application, a été de présenter sous forme de forum avec questions, réponses, des thématiques autour de l'environnement et du recyclage de certains matériaux. Inspiré des applications mobiles de cuisine, on peut y retrouver des recettes permettant d'utiliser de manière intelligente ses déchets.



FMA, AIDE AU FINANCEMENT

2019

IDENTITÉ DE MARQUE & CRÉATION UX/UI DE LA PLATEFORME WEB

PROJET PROFESSIONNEL @AVEMCRÉATION

FinancerMonAutonomie facilite l'accès des personnes en situation de handicap à un logement adapté correspondant à leurs attentes et besoins. La spécificité de cette plateforme réside dans la mise en place d'un chatbot, permettant à l'utilisateur, en fonction de sa situation, d'obtenir des réponses personnalisées, avec à la clef un premier diagnostic des finances potentiellement éligibles pour son projet.

L'objectif a été de créer un MVP viable afin de démarcher des investisseurs, à l'issue d'une étude qualitative auprès d'un panel d'utilisateurs j'ai priorisé les parcours utilisateurs et définis un premier mapping de la plateforme web. À l'issue de cette réflexion j'ai défini une identité de marque et une UI pour les principales interfaces web.

