UX DESIGNER & DIGITAL STRATEGY EXPERT

Recherche une alternance en UX design, expert en stratégie digitale ou UX/UI design en contrat Pro (démarrage début octobre 2020).



LE PORTFOLIO UX DESIGN

AU COEUR DE L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR



Application android Gestion immobilière



Application triptyque Badgeuse Finapole



Application desktop Gestion de la relation client



Démo



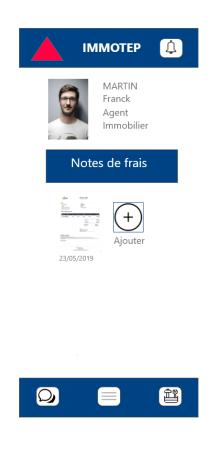
Méthodologie

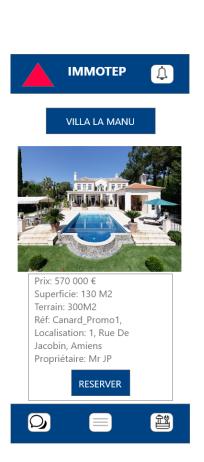
LE PORTFOLIO UX DESIGN

LE PROTOTYPE ANDROID

L'APPLICATION DE GESTION IMMOBILIÈRE ANDROID

Exemples d'interfaces résultant de la conception d'une application métier de gestion dédiée aux agences immobilière.





LE PROTOTYPE MOBILE

LA BADGEUSE VIRTUELLE MOBILE

Interfaces types résultant de la conception d'une application métier de gestion des badgeages en interne des collaborateurs Finapole.



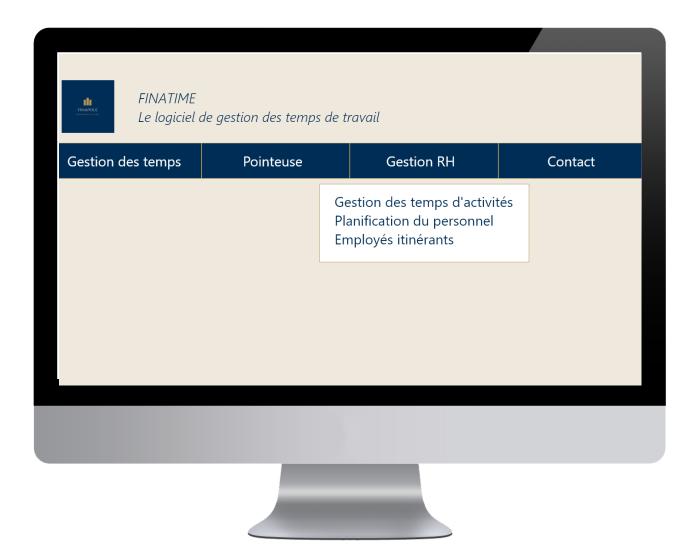




LA NAVIGATION DU COLLABORATEUR RH

DESKTOP. FINATIME. ENTREPRISE FINAPOLE

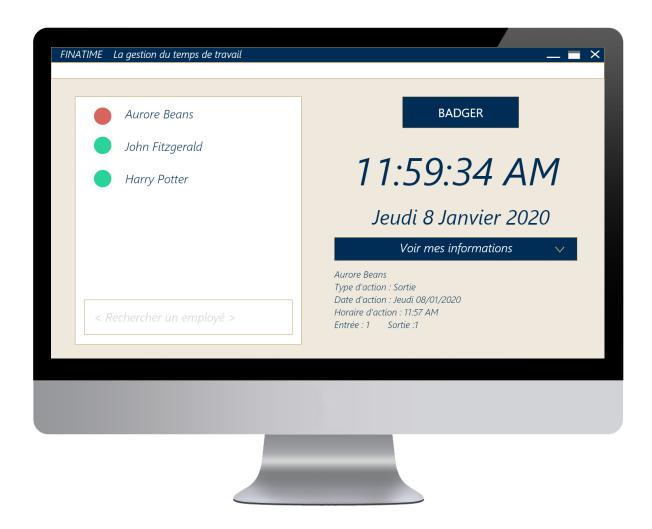
Représentation d'une interface de navigation d'un logiciel de gestion du temps de travail, élément capital qui permet aux collaborateur RH et Dirigeant de gérer et d'optimiser au maximum le temps de travail de leurs effectifs.



L'INTERFACE DE BADGEUSE MULTIFONCTION

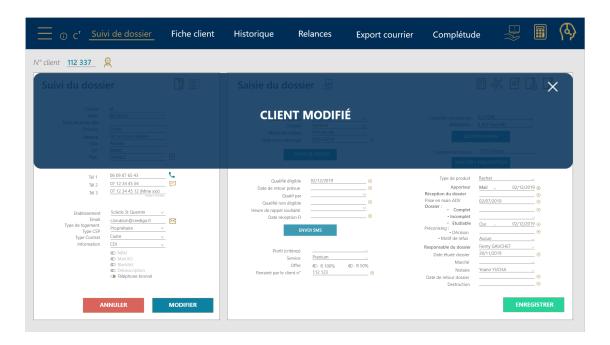
DESKTOP . FINATIME . ENTREPRISE FINAPOLE

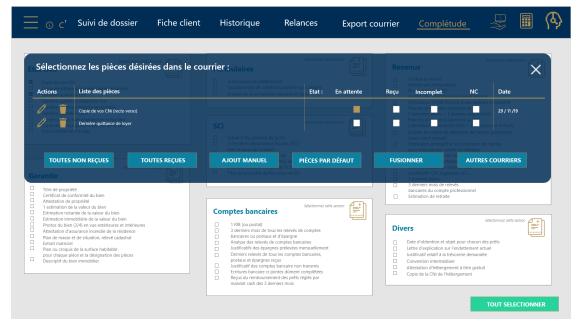
Conception d'une interface bureau permettant aux collaborateurs RH / Direction de gérer leurs temps de travail avec un bonus visualisation / gestion des temps employés en poste itinérants ou non.



LE CRM

J'ai totalement revu les interfaces "Suivi de dossier" et "Complétude" tant dans le design system et design créatif. Les icônes, la navigation, la disposition des modules et les modales, le choix des éléments ont été travaillé avec le plus de détails possible en restant au plus proches des informations que le le pôle relation client souhaitait conserver.





DÉMONSTRATION

Objet:

Rendre un design centré utilisateur, une meilleure navigation, de l'ergonomie et de la simplicité sur la page d'accueil.

Exemple:

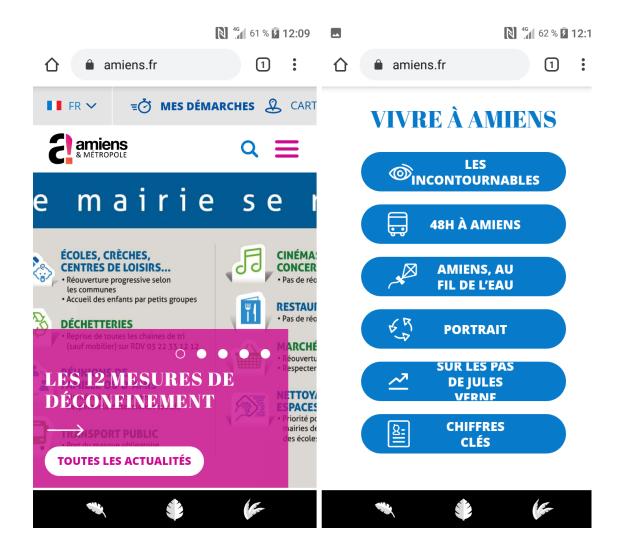
Le site amiens.fr en version mobile.

Mon analyse:

- Manque d'affordance au top navigation horizontal (impossible de comprendre la possibilité de scroller vers la droite pour découvrir les onglets).
- Présence d'un masque rose en première page.
- Icône de recherche difficilement atteignable.
- Chargement exhaustif des contenus sous forme de lien
- Désorganisation du contenu footer.
- Manque d'espace et de clarté au clic sur les boutons (écriture dans les boutons non visible entièrement).

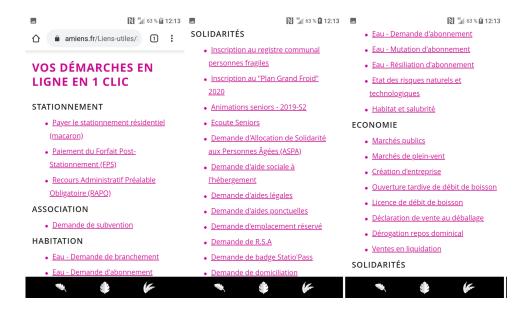
LA PAGE D'ACCUEIL

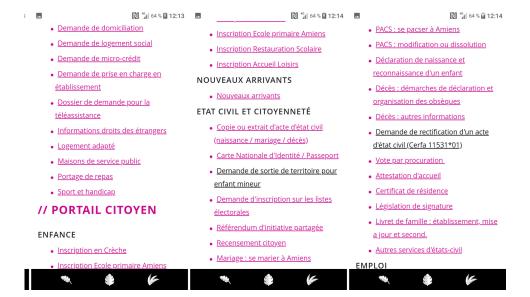
Header / Body _ L'existant



LA PAGE D'ACCUEIL

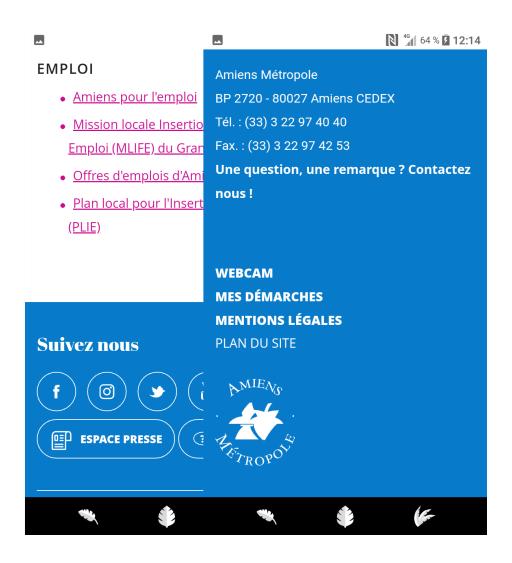
Body _ L'existant





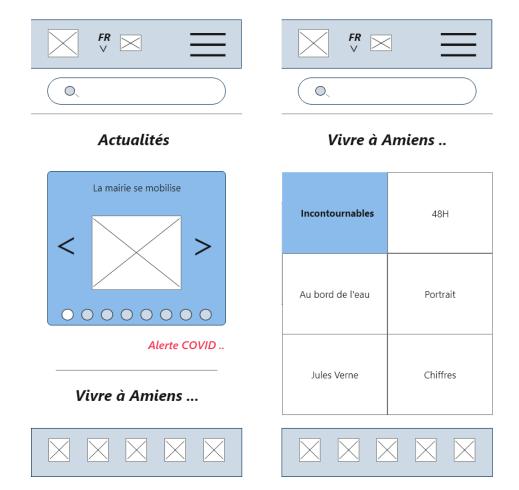
LA PAGE D'ACCUEIL

Body / Footer _ L'existant



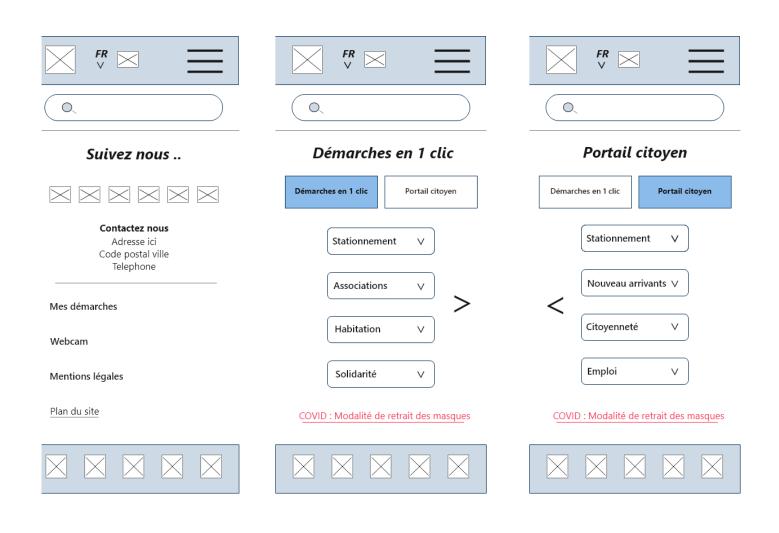
LA PAGE D'ACCUEIL MA PROPOSITION

Header / Body _ Le wireframe



LA PAGE D'ACCUEIL MA PROPOSITION

Body / Footer _ Le wireframe



SUR MA LISTE

MA MÉTHOLOGIE

Je considère que chaque projet est unique et qu'il mérite qu'on y accorde une attention particulière. Les extraits des projets que je vous ai exposé précédemment reposent sur une méthodologie agile et un processus de qualité que j'ai voulu adapter en fonction du besoin client du moment, de leurs exigences en termes de fonctionnalités et de temps.

La partie design et ergonomie a été pensée et itérée sur mon analyse personnelle et mes acquis. J'ai encore beaucoup à apprendre mais j'ai tenté de rendre des esquisses au maximum satisfaisantes aux regards de la demande clients.

Dans mes savoirs-faire, je vous montre comment j'analyse le besoin du client | j'établis les spécifications fonctionnelles | je rédige le cahier d'exigences pour qu'il soit plus agréable à lire et le moins exhaustif possible.

Je prépare en amont un travail de recherche Brainstorming | Personas | Users stories.

J'établis ensuite des design d'interfaces par la conception poussées de prototypes.

Puis je marque un tracé bien défini en recueillant les impressions | en identifiant les points d'amélioration par traitement itératifs.

LE PORTFOLIO UX DESIGN

LA PHASE DE RECHERCHE

PROBLEM	READ	HYPOTHESIZE	RESEARCH	CONCLUSION
Identify a problem and form a thesis statement.	Review literature related to your topic.	Come up with an educated guess based on your research.	Read resources to support your hypothesis.	Interpret the results and write your conclusion.

LE BRAINSTORMING

DES ÉCHANGES & PARTAGES COLLABORATIFS

L'utilisation du brainstorming permet de trouver le maximum d'idées originales dans le minimum de temps grâce au jugement différé.



LE MODEL DE PERSONAE

DES GENS VENUS D'AILLEURS VOUS DITES?

Nous identifierons ensemble les typologies d'utilisateurs et optimiserons leur parcours de navigation.



Loisirs et activités

- Famille, enfants
- Mode
- Lecture de romans policiers

Christelle, Conseillère clientèle

Travaille en open space avec une équipe de 9 personnes. Bras droit du responsable Pôle relation client. Chargée de clientèle B2B.

Informations démographiques

- Femme
- 40 ans
- Habite à la campagne
- Niveau Bac+2 commerce

Objectifs et buts de vie

Augmenter son chiffres d'affaires. Collecter un maximum de leads et se démarquer de la conccurence. S'équiper d'outils adaptés.

Besoins

Avoir une badgeuse virtuelle et mobile développée en interne. Bénéficier d'une prime performance de ventes.

Problèmes et peurs

D'être reléguée au poste de «conseillère télé-enquêtrice». Peur de la concurrence et de perdre son statut d'assistante responsable-PRC.

Perception de soi

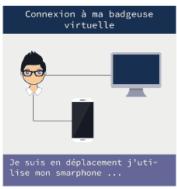
Rêveuse, passionnée par le travail. Manque parfois d'assurance.

LE SCÉNARIO UTILISATEUR

EXTRACTION D'UNE JOURNÉE TYPE

Storyboard décrivant les intéractions avec l'outil de badgeuse par les employés Finapole.













LES SPÉC FONCTIONNELLES

QUELLE UTILITÉ?

Un document validé par le client et le chef de projet afin d'avoir une vision complète de la solution. Il est à destination des différents intervenants du projet.

Numéro de version	Fonctionnalités	Date de livraison
FO Mobile V1.0.0 Client lourd V2.0.0 Api V1.0.0	1. Structure de l'outil	Juin 2020 Présentation auprès du Jury
	 3. Page initial d'actions Sélection de badgeages Validation 4. Manuel d'utilisation 	
FO BO Mobile V1.0.0 Client lourd V2.0.0 Api V1.0.0	 5. Interface de connexion Champ d'insertion des données utilisateur Validation des informations Prise en compte des données Appel API et récupération du profil employé Ouverture des onglets : badgeage », « demandes », déclarations », « mon compte » 6. Interface de badgeage 	Juin 2020 Présentation auprès du Jury
	 4 boutons d'action: « Entrée », « Sortie », « Pause », « Indisponible» 	

LE CAHIER D'EXIGENCES

COMMENT S'AJUSTER ET S'ALIGNER?

J'identifierai les récits utilisateurs et leurs degrés d'importance sur chaque interfaces afin d'être comprise par l'équipe de développement technique.

Titre	Récit utilisateur	Importance	Notes
Tableau de bord	« En tant qu'utilisateur, je souhaite voir mon compte mais aussi actionner mes badgeages, demandes et déclarations ! Un graphique de résultats me plairait bien ! »	Moyenne	1 bouton d'accès « Mon compte » 1 bouton « Badgeuse » 1 bouton « Demande d'absence » 1 bouton « Déclaration » 1 option : « Mon compte »
Badgeuse virtuelle	« En tant qu'utilisateur, je souhaite badger mes entrées, sorties, pauses (et éventuellement mes indisponibilités) afin que mes heures effectives soient bien comptabilisées!»	Obligatoire	• 1 bouton « Entrée / Sortie » • 1 bouton « Pause » • 1 bouton optionnel « Indisponible »
Calendrier	« En tant qu'utilisateur, j'aimerais pouvoir soumettre ma demande de congé. Un calendrier me serait utile ! »	Haute	1 calendrier dynamique 1 champ « select » pour le type d'absence 1 bouton « Soumettre ma demande » 1 champ commentaire

06 50 94 38 21
AMIENS (80)
KIMLYTEA7@GMAIL.COM
TEA-KIMLY.GITHUB.IO



UX DESIGNER & DIGITAL STRATEGY EXPERT