



# MON PORTFOLIO

**Trésor OKONDANKOY**

Etudiant en Master Création et Edition Numérique  
à l'Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis



06 59 02 89 73



Nandy, île-de-France



tresorokonda0@gmail.com



Trésor Okonda



@tresorokonda



Trésor Okonda

**2023**

# SOMMAIRE

## A PROPOS

3

## UX/UI DESIGN

4

- MON TEMOIN
- AFRISHOPPLACE
- OBJECTIF CONCOURS

5

10

18

## AUTRES PROJETS

24

# APPROPOS

Je suis heureux de vous présenter mes réalisations professionnelles et personnelles que j'ai réalisées en tant qu'**UX/UI Designer et Graphiste**, ainsi que mes projets universitaires. Ce document présente mes projets les plus récents et les plus réussis, ainsi que les processus et les outils que j'ai utilisés pour arriver à des solutions innovantes.

Je suis passionné par la conception de belles interfaces et par la manière dont elles peuvent améliorer l'expérience utilisateur. J'ai travaillé sur plusieurs projets de conception d'interfaces utilisateur, dont des applications mobiles et sites web. J'attache une grande importance à la clarté, à la simplicité et à l'accessibilité.

J'espère que ce portfolio interactif vous permettra de mieux me connaître en tant que designer d'interface montant et de mieux comprendre la motivation de ma candidature.

**Bon visionnage !**

**Trésor OKONDA NKOY**

# UX/UI DESIGN

Dans cette partie, vous trouverez 2 projets dans lesquels j'ai travaillé en tant que UI designer. Vous trouverez la petite description du projet, la méthodologie et les différentes étapes de la conception.

# ■ MON TEMOIN

Mon Témoin est un projet élaboré en collaboration avec mon ami (développeur).

## Présentation du projet

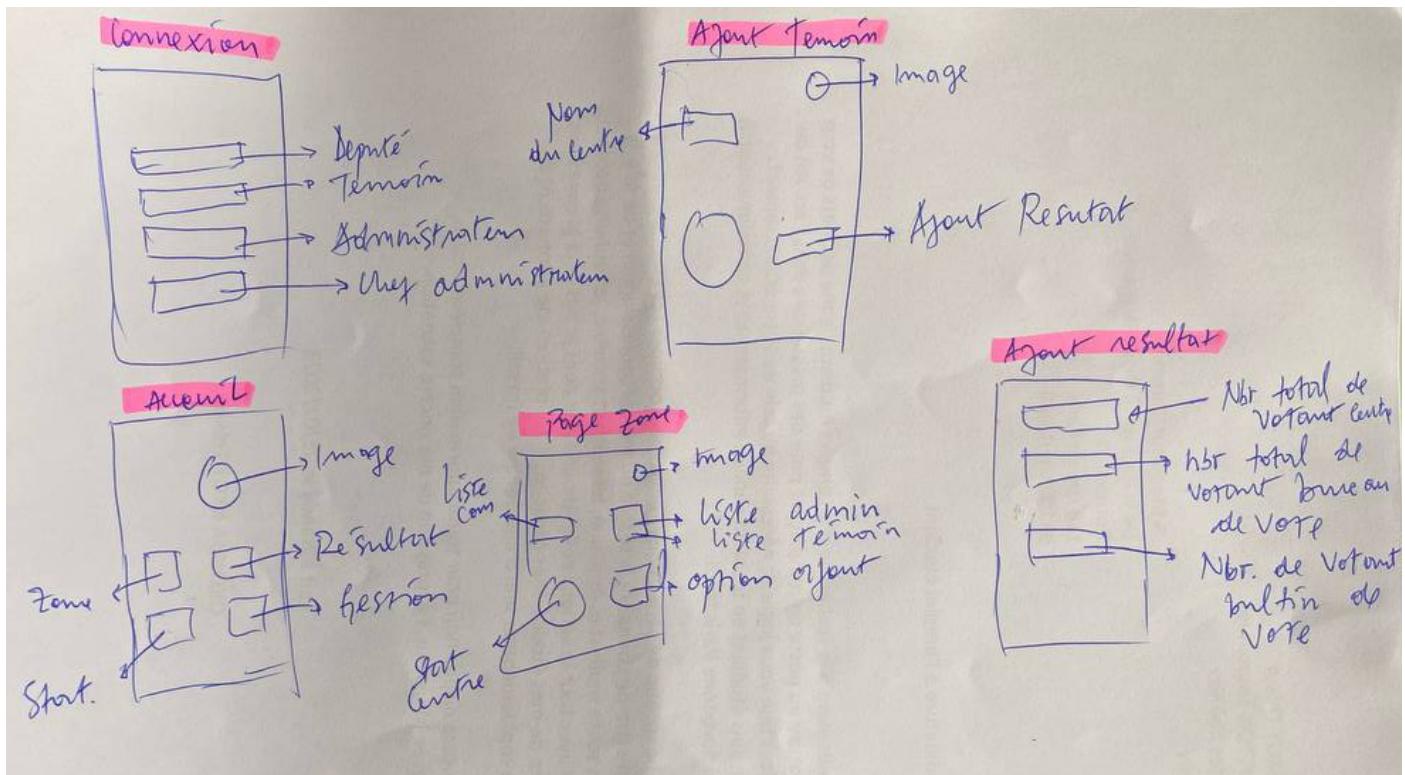
**MONTÉMOIN** est une plateforme qui permet la compilation automatique des voix des différents candidats lors des élections législatives et présidentielles de 2023 en République démocratique du Congo. Cette application offre aux candidats un accès en temps réel à leurs résultats grâce à leur témoin présent dans le bureau de vote. Les utilisateurs peuvent accéder à l'application via l'un des trois parcours d'utilisateurs suivants :

- le parcours candidat
- le parcours témoin
- le parcours administrateur

Pour proposer un design d'interface adapté et une meilleure expérience utilisateur, nous avons identifié les différents objectifs de l'application et nous nous sommes mis à la place de l'utilisateur pour mieux comprendre ses attentes et ses besoins. Nous avons ensuite créé une hiérarchie des informations pour faciliter la prise en main de la plateforme par l'utilisateur. La méthodologie de recherche utilisateur que nous avons utilisée nous a permis de concevoir une interface utilisateur intuitive et facile à utiliser.

# APPLICATION MOBILE

## Sketches



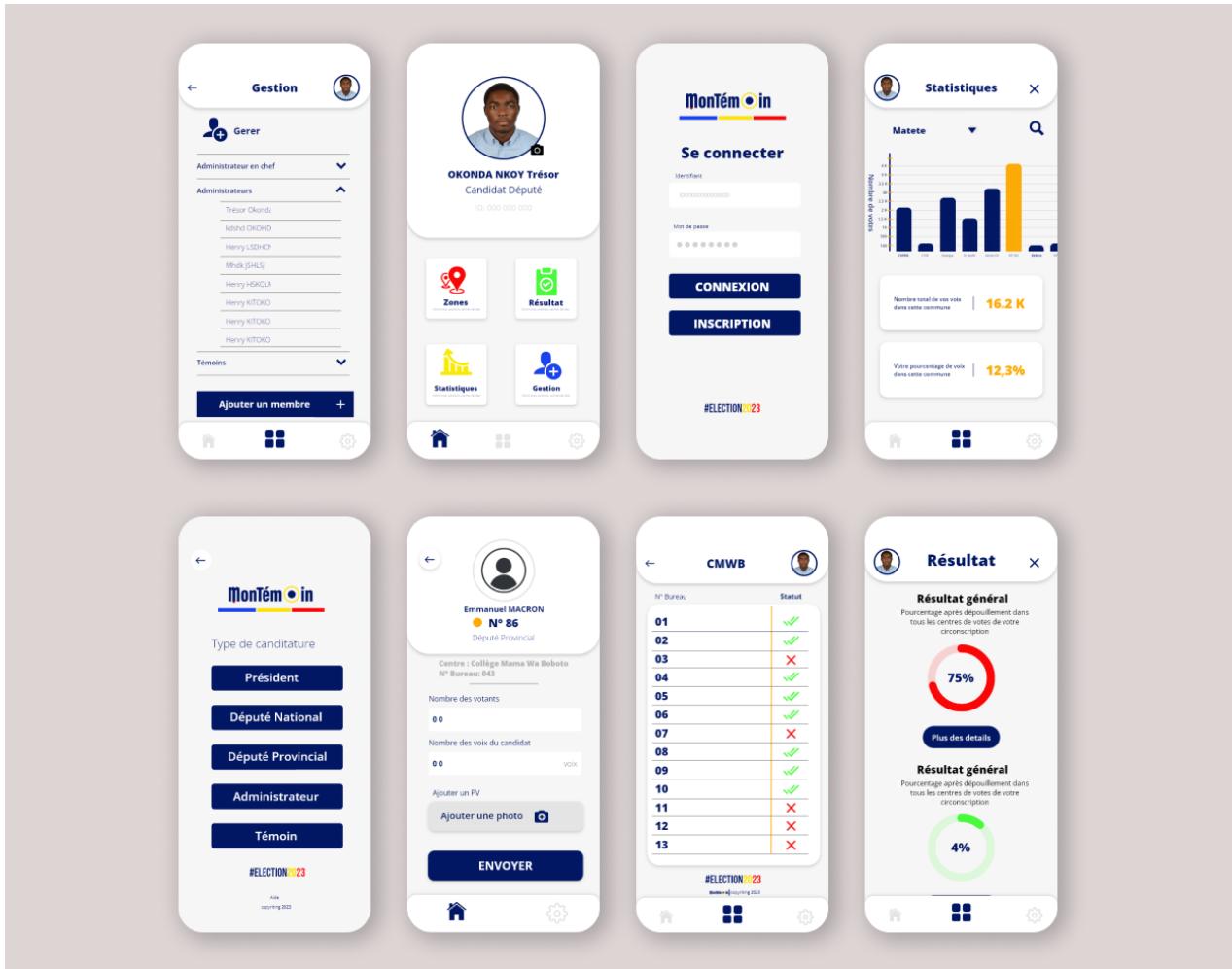
## Wireframes

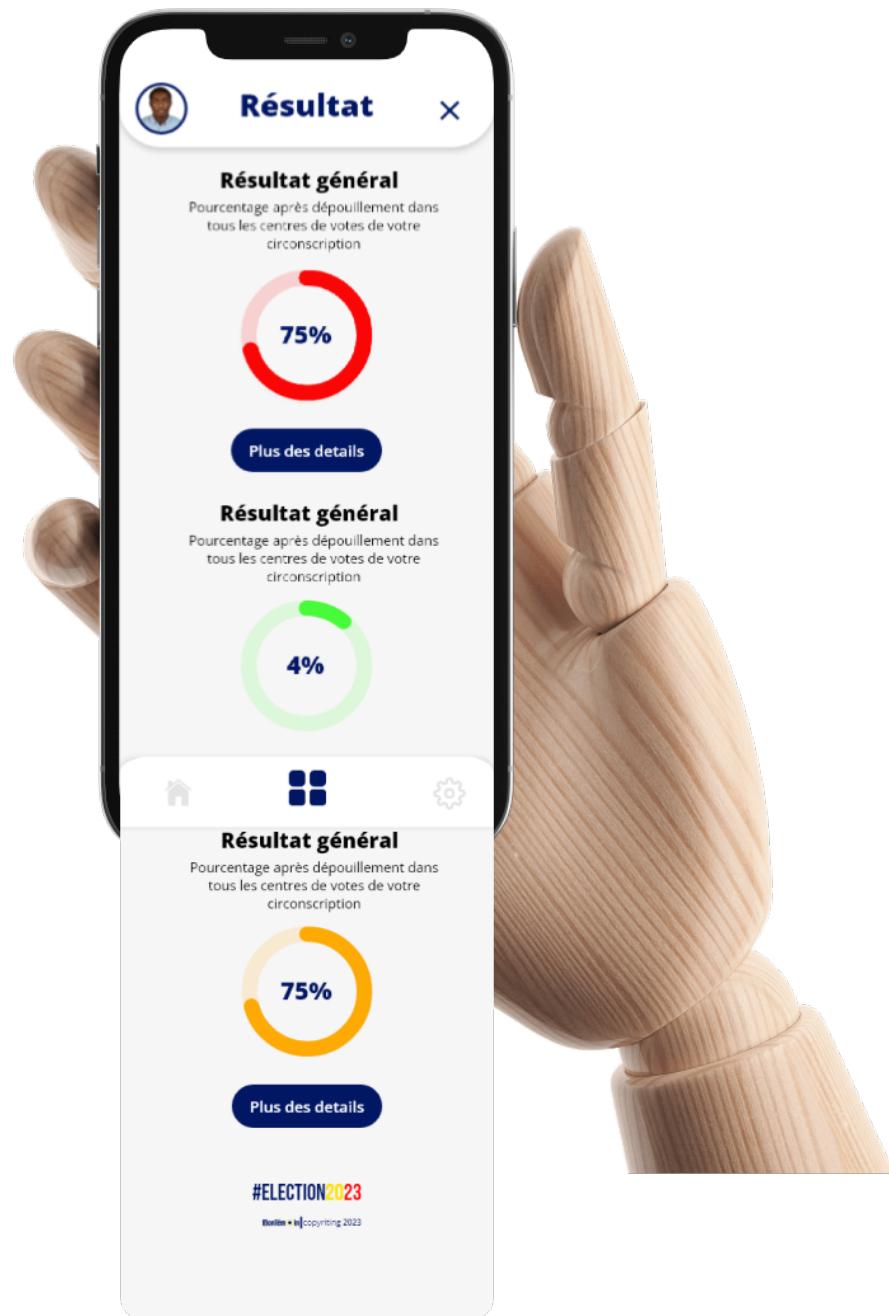
Logiciel de conception: **SKETCH**

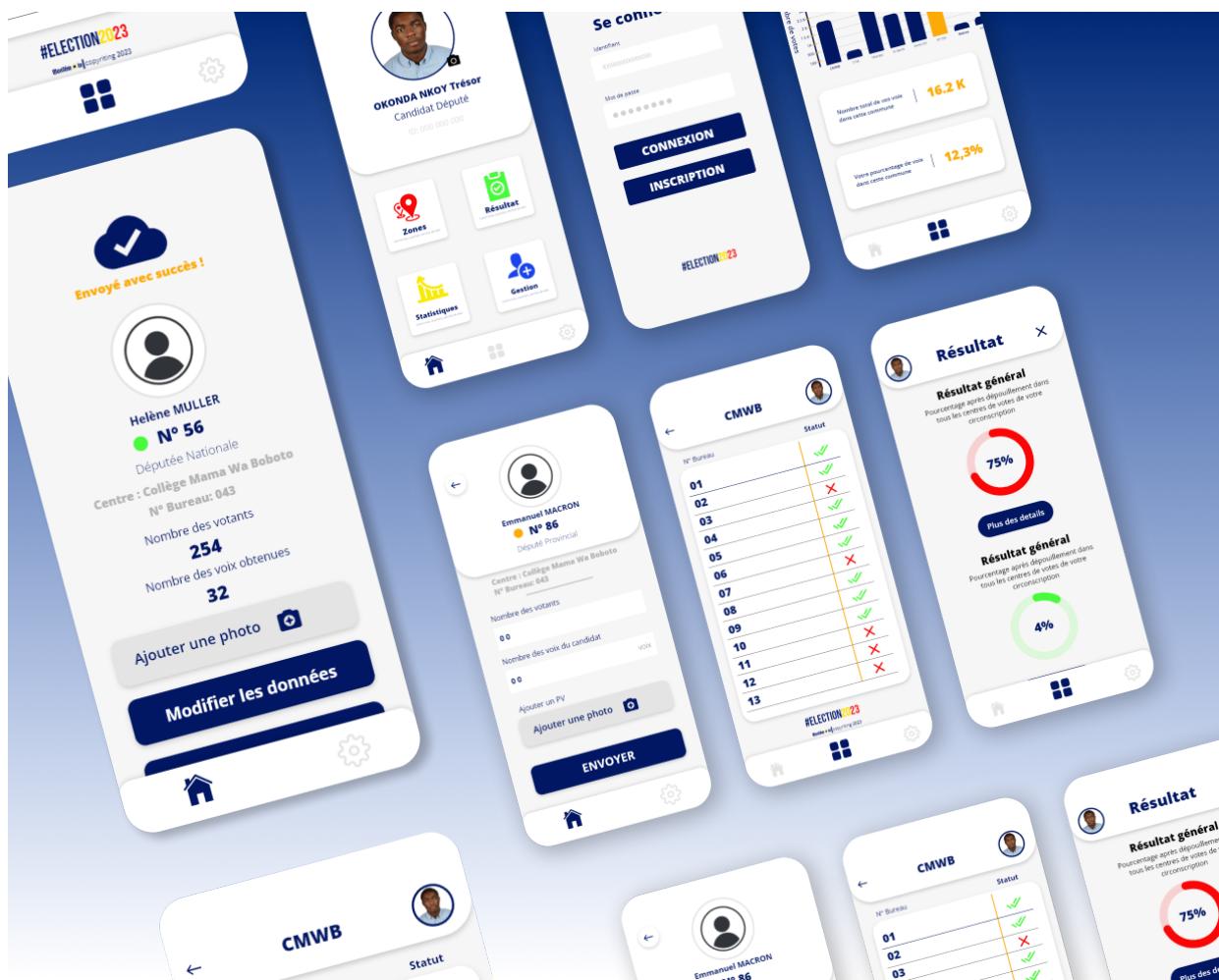
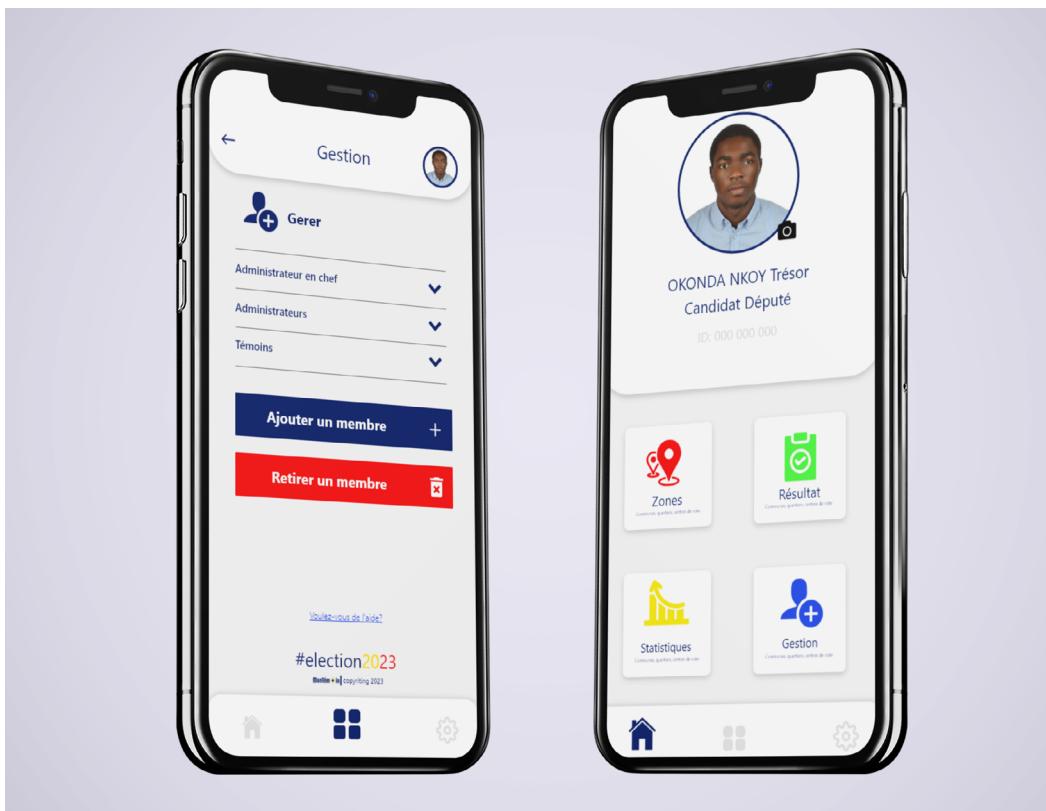


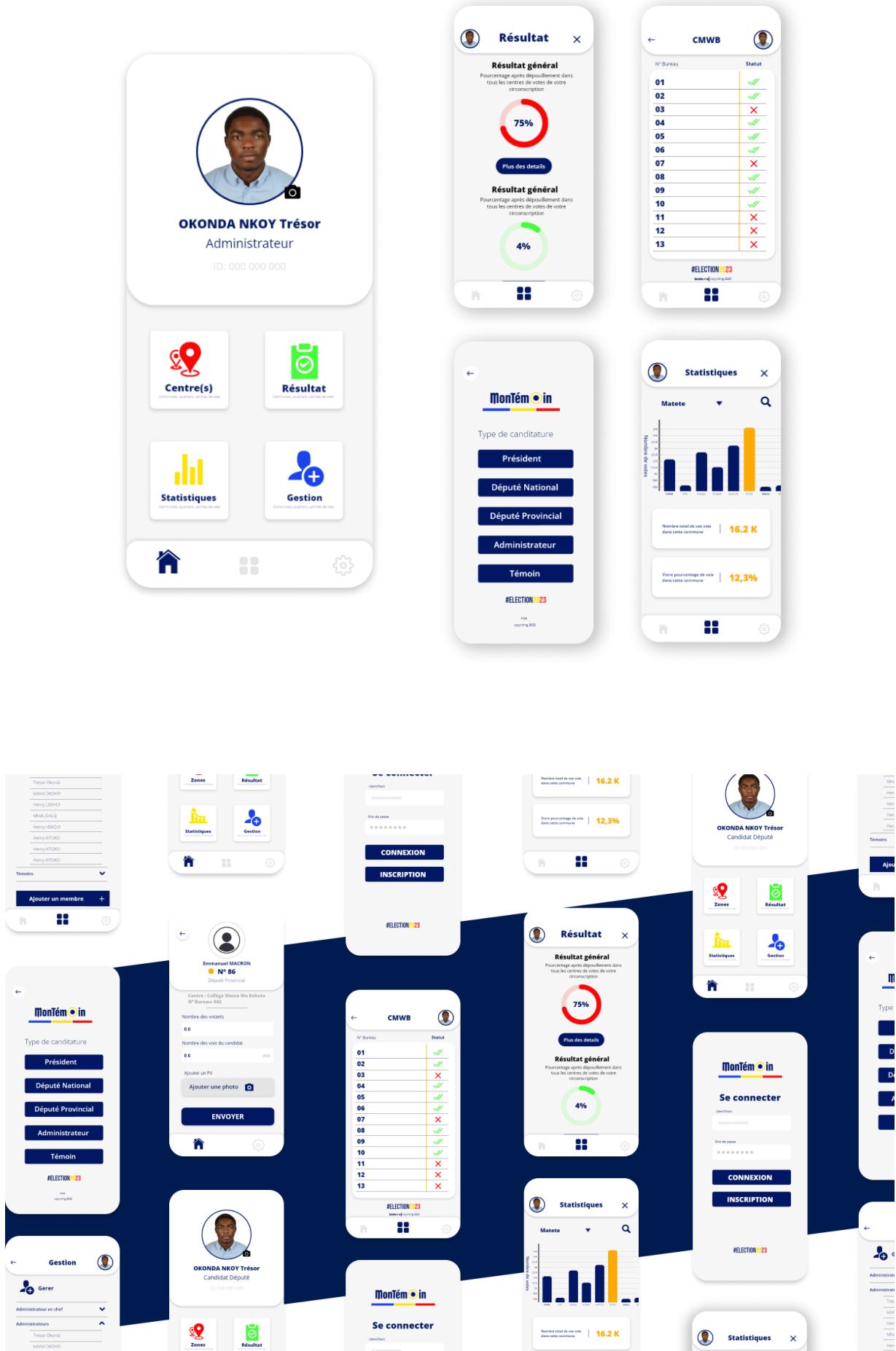
## Maquettes

Logiciel de conception: **FIGMA**









# ■ AFRISHOPPLACE (projet encours)

**Afrishopplace** est une entreprise de la vente en ligne des produits de consommation. Elle a pour mission de faire l'intermédiaire entre les Africains vivant en France et en Belgique et leurs familles. Elle vend divers produits entre autres les produits agroalimentaires, les pagnes, ou encore les plats africains.

## Présentation du projet

L'entreprise m'avait déjà contactée pour la première fois lors du lancement de celle-ci en 2020 pour la conception de leur logo et tout ce qui l'accompagne. Cette fois-ci, l'entreprise a fait appel à mes compétences pour une mission complètement différente de la première : **la refonte du site internet et la mise en place d'une application mobile** (nouvelle plateforme).

## Missions

Le projet est lancé au mois d'octobre 2022 pour une durée de 6 mois maximum. Dans ce projet d'équipe, j'ai travaillé en tant que designer d'interface, et les missions qui m'étaient assignées sont les suivantes :

- En collaboration avec l'UX designer, je devais proposer un nouveau design pour le site web de l'entreprise tout en tenant compte de plusieurs paramètres entre autres le respect de l'identité graphique de l'entreprise ou encore le confort de l'utilisateur, grâce au user flow mise en place par l'UX designer.
- Proposer un design pour la nouvelle plateforme que l'entreprise veut lancer d'ici la fin de l'année.

# SITE WEB (responsive)

## Maquettes

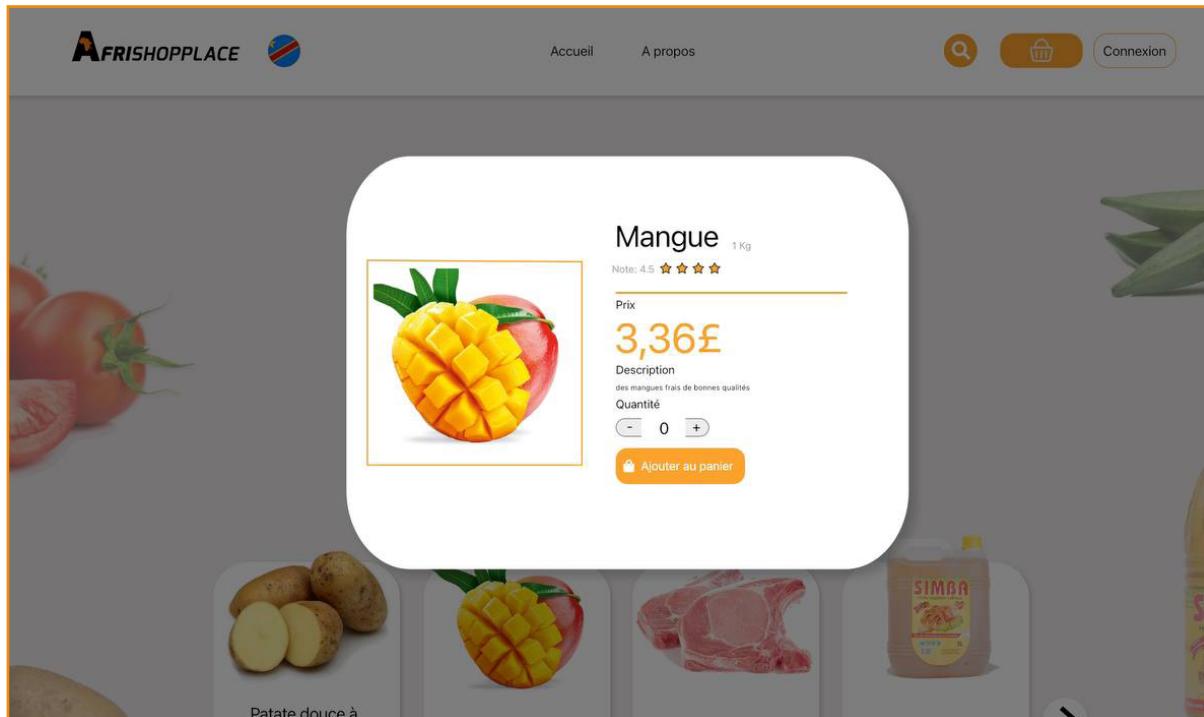
### ■ Accueil

The image displays two side-by-side responsive web design mockups of the Afrishopplace homepage. Both versions are identical in layout and content, featuring a top navigation bar with 'AFRISHOPPLACE', 'Accueil', 'A propos', a search icon, a shopping cart icon, and a 'Connexion' button. Below the navigation is a large hero section with the headline 'Commandez pour vos proches!' (Order for your loved ones!). It includes a sub-copy: 'Commander à partir de l'international plusieurs produits pour vos proches et amis se trouvant en Afrique. Afrishopplace s'occupe de la livraison de vos commandes directement chez les bénéficiaires.' Below this is a 'Choisir son pays' dropdown menu. The main content area features a 'Produits populaires' section with cards for 'Patate douce à peau blanche' (30€), 'Mangue' (3,36€), 'Côte de porc' (10.8€), and 'Huile Simba' (30€). Below this is a 'Pack populaires' section with cards for 'Pack 1' (30.8€), 'Pack 2' (50.89€), 'Pack 3' (79.21€), and 'Pack 4' (111€). A 'Comment ça marche ?' section follows, illustrating the three-step process: 'Commander' (person on a phone), 'Payer' (person on a smartphone with a payment screen), and 'Ils se feront livrer' (person on a scooter delivering a package). At the bottom, there are footer sections for 'Contacts' (phone numbers +33 65 29 11 29, +229 52 29 26 49), 'A savoir' (Conditions générales, Mentions légales, Qui sommes-nous?), and 'Suivez-nous' (Instagram, Facebook). The right-hand screen also includes a VISA logo and a 'VCL Congo' button.

### ■ Connexion

The image shows a responsive web design mockup of a login modal for the Afrishopplace website. The modal is centered over a blurred background of fresh produce. The title 'Connexion' is at the top. Inside, there are input fields for 'Email' and 'Mot de passe', both with placeholder text. Below these is a blue 'Connexion' button with the text 'Mot de passe oublié?'. Underneath the password field is a horizontal line with the word 'OU' in the center. To the right of 'OU' is a blue button with the text 'Créer un compte'. The top of the modal features a close 'X' button. The overall design is clean and modern, matching the aesthetic of the main website.

## ■ Details



## Prototype

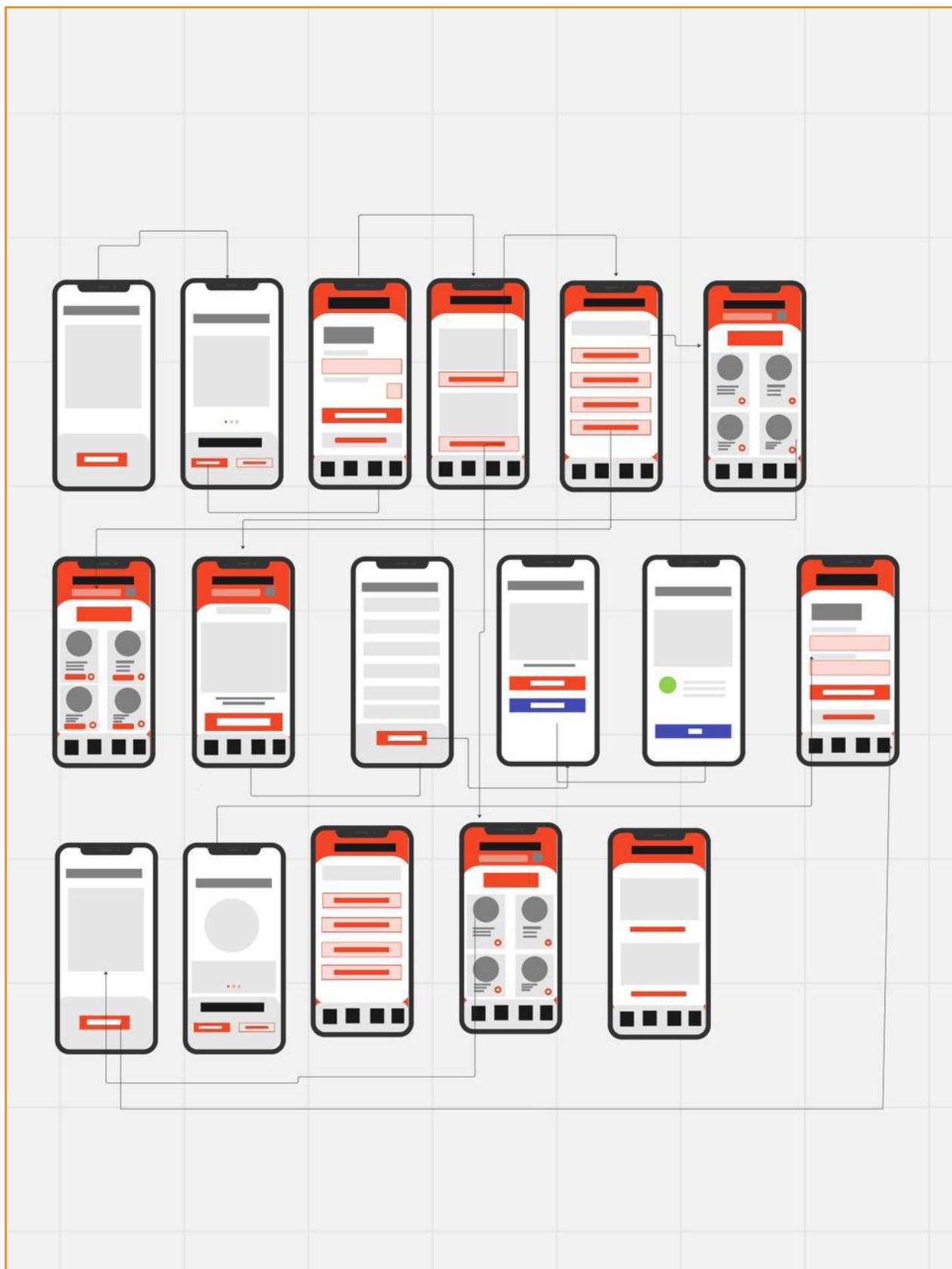
- Logiciel de conception: **Adobe XD**



# APPLICATION MOBILE

## Wireframes

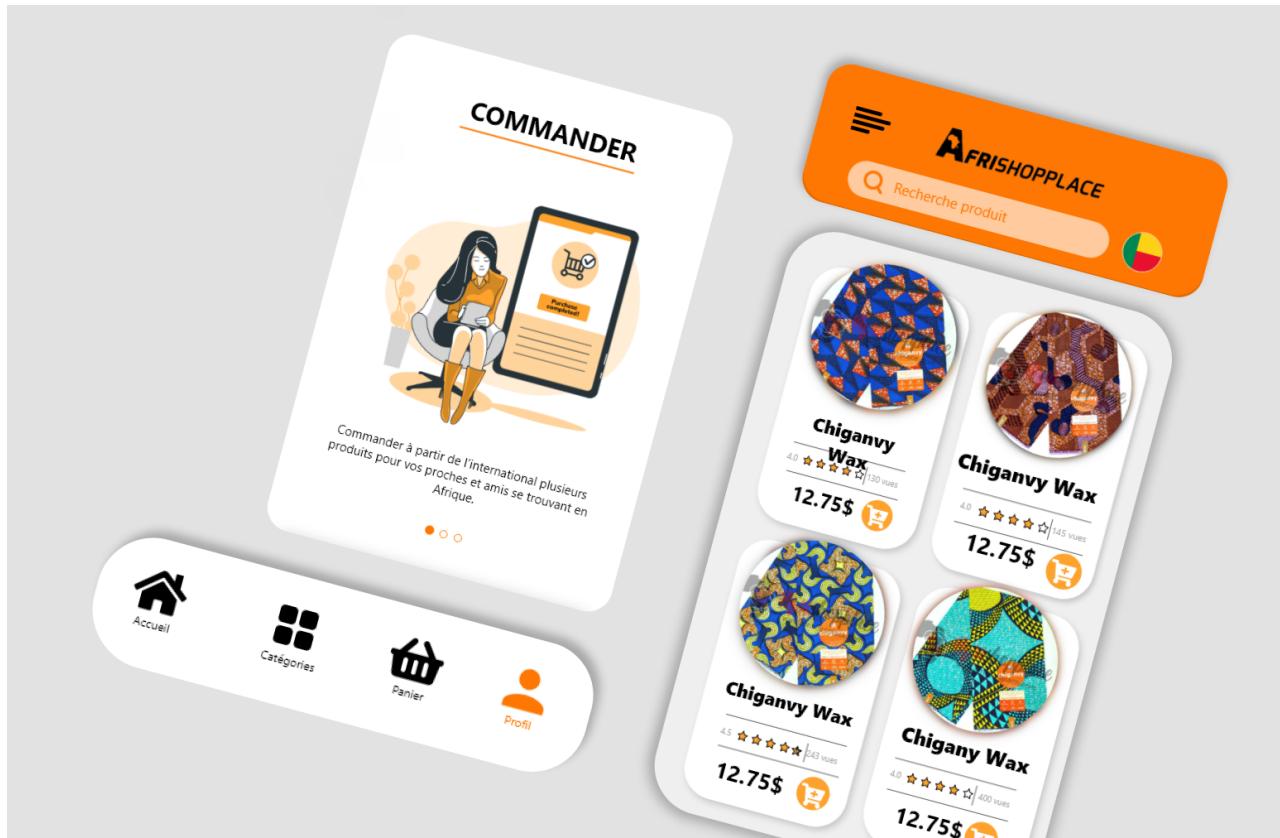
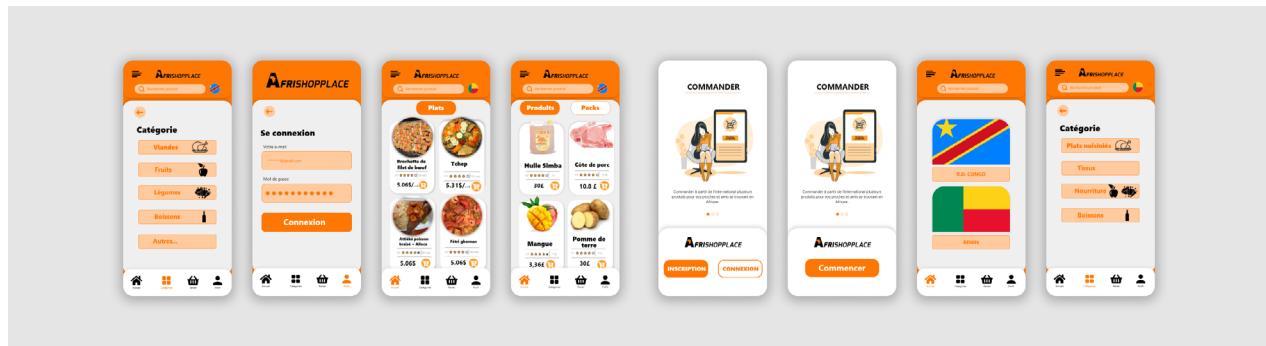
Logiciel de conception: **MIRO**

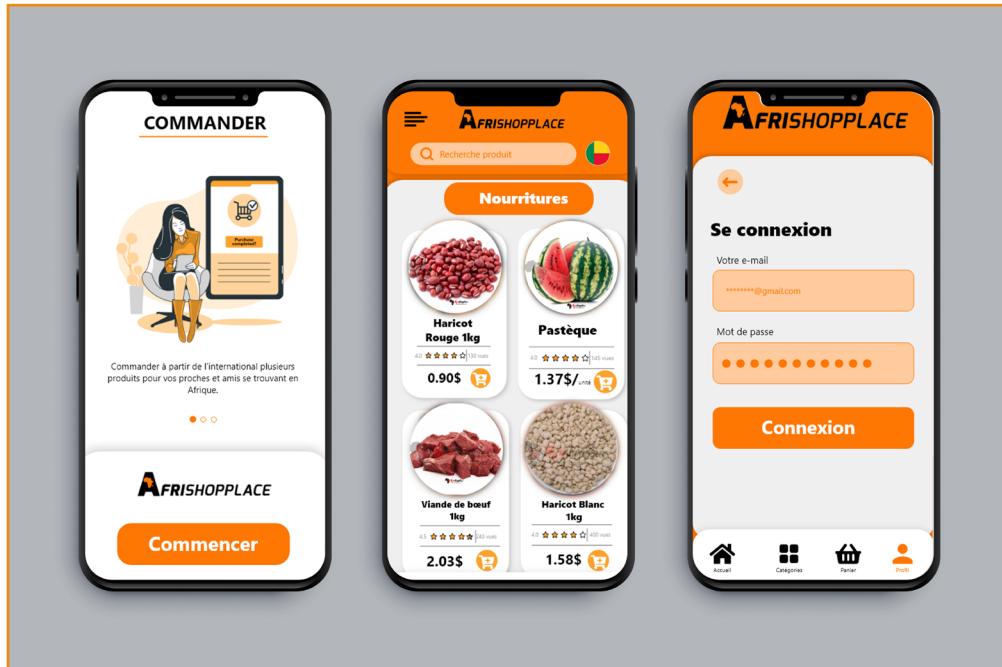
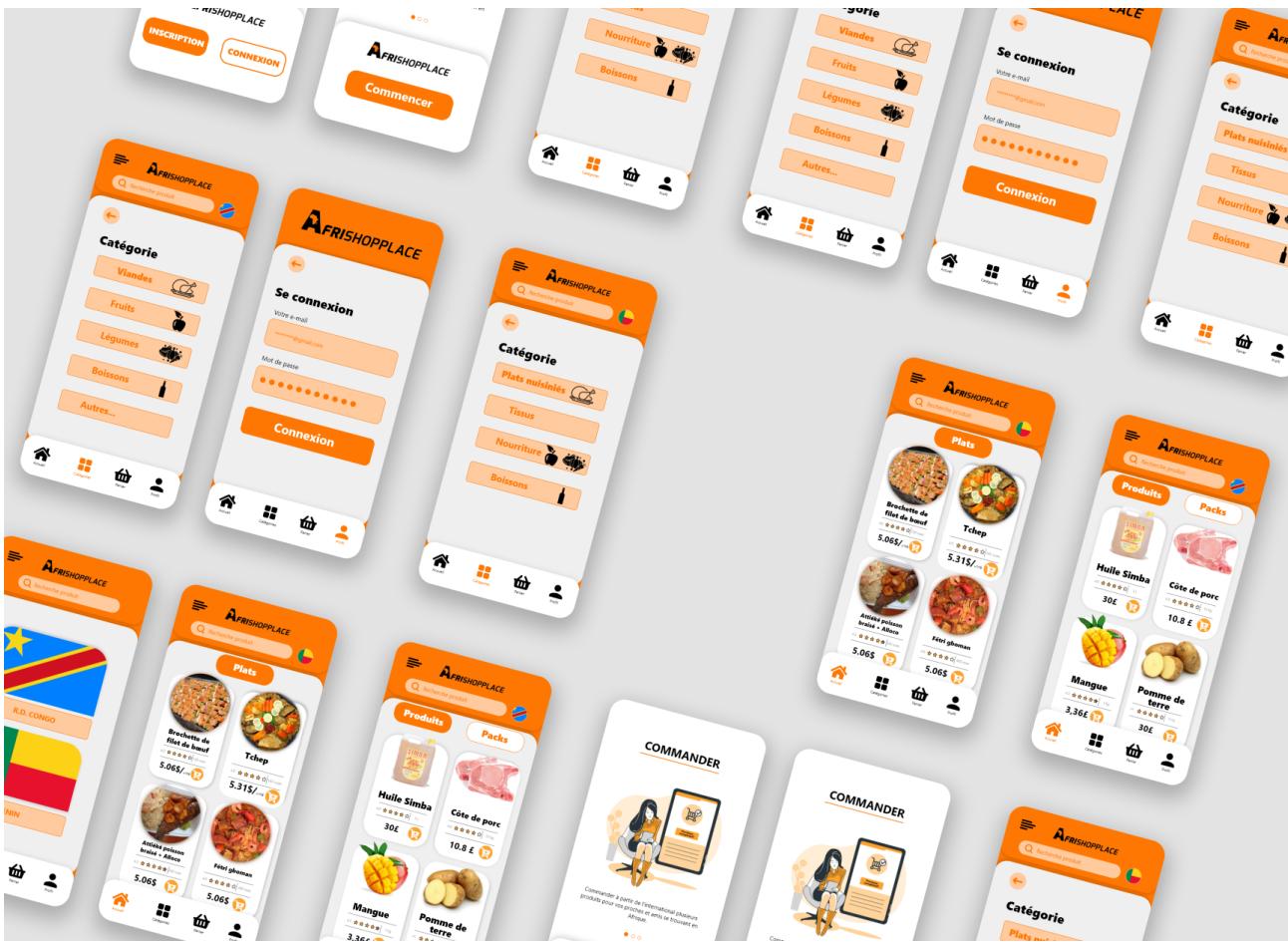


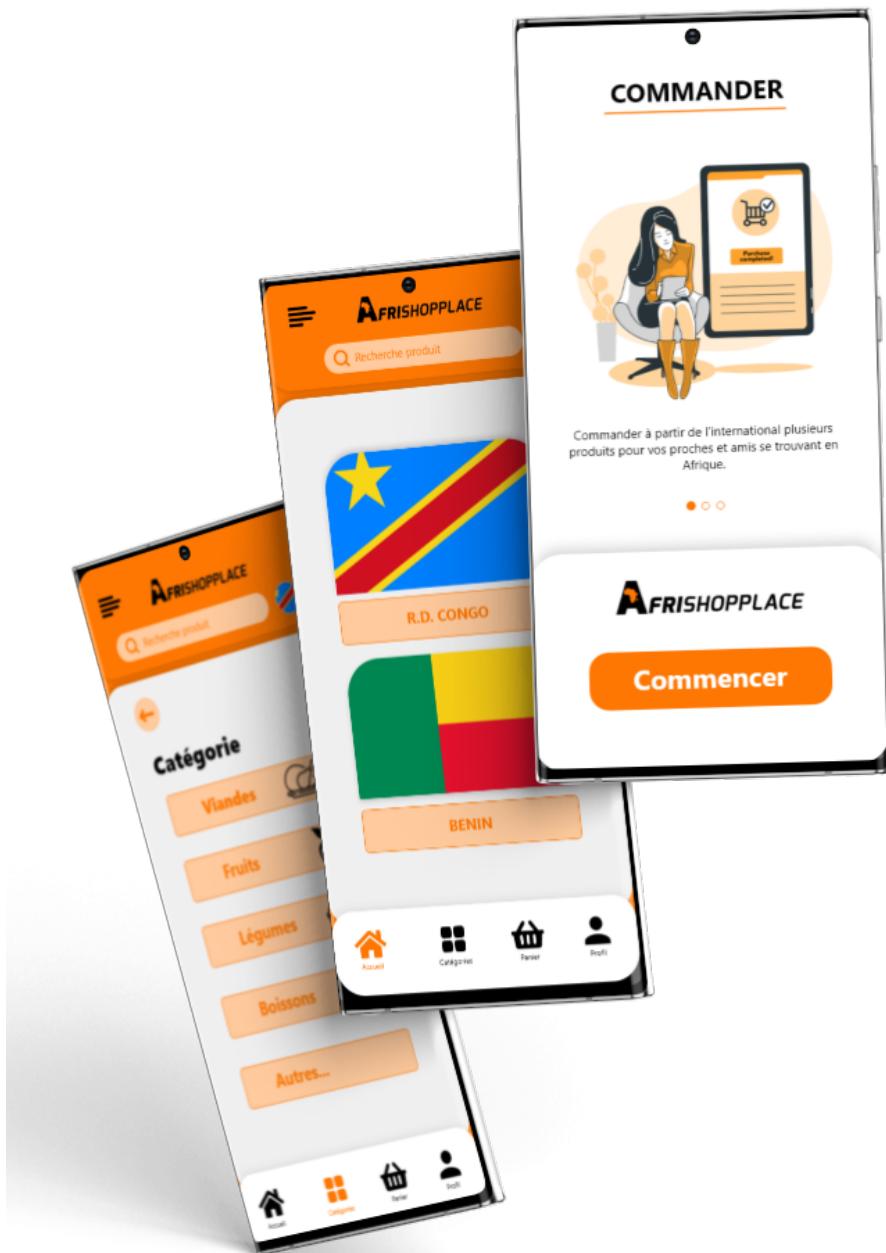
# APPLICATION MOBILE

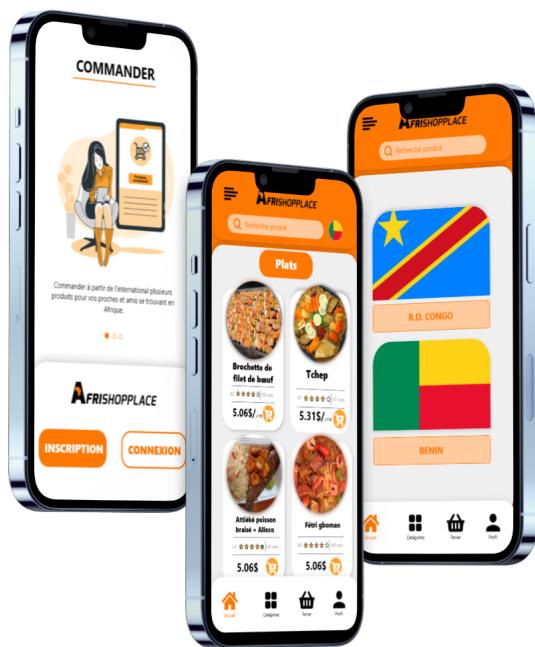
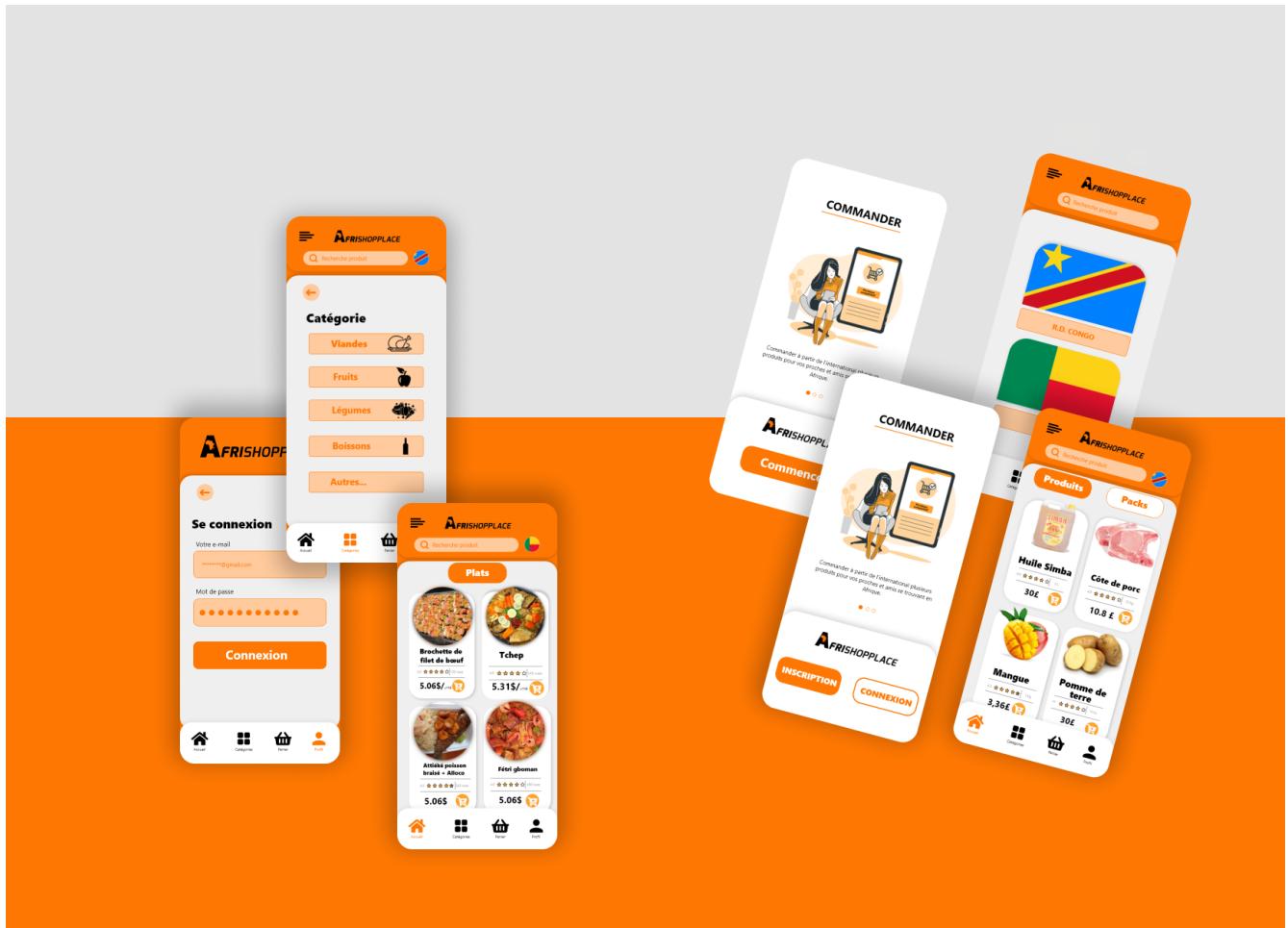
## Maquettes

Logiciel de conception: **Figma**









# ■ OBJECTIF CONCOURS

Dans ce projet, je vais vous présenter la conception d'une application qui permettrait aux nouveaux bacheliers de préparer leurs concours d'entrée à la fac. Le nom du projet est Objectif Concours, et elle vise à offrir aux utilisateurs une expérience personnalisée et adaptée à leurs besoins et à leurs objectifs.

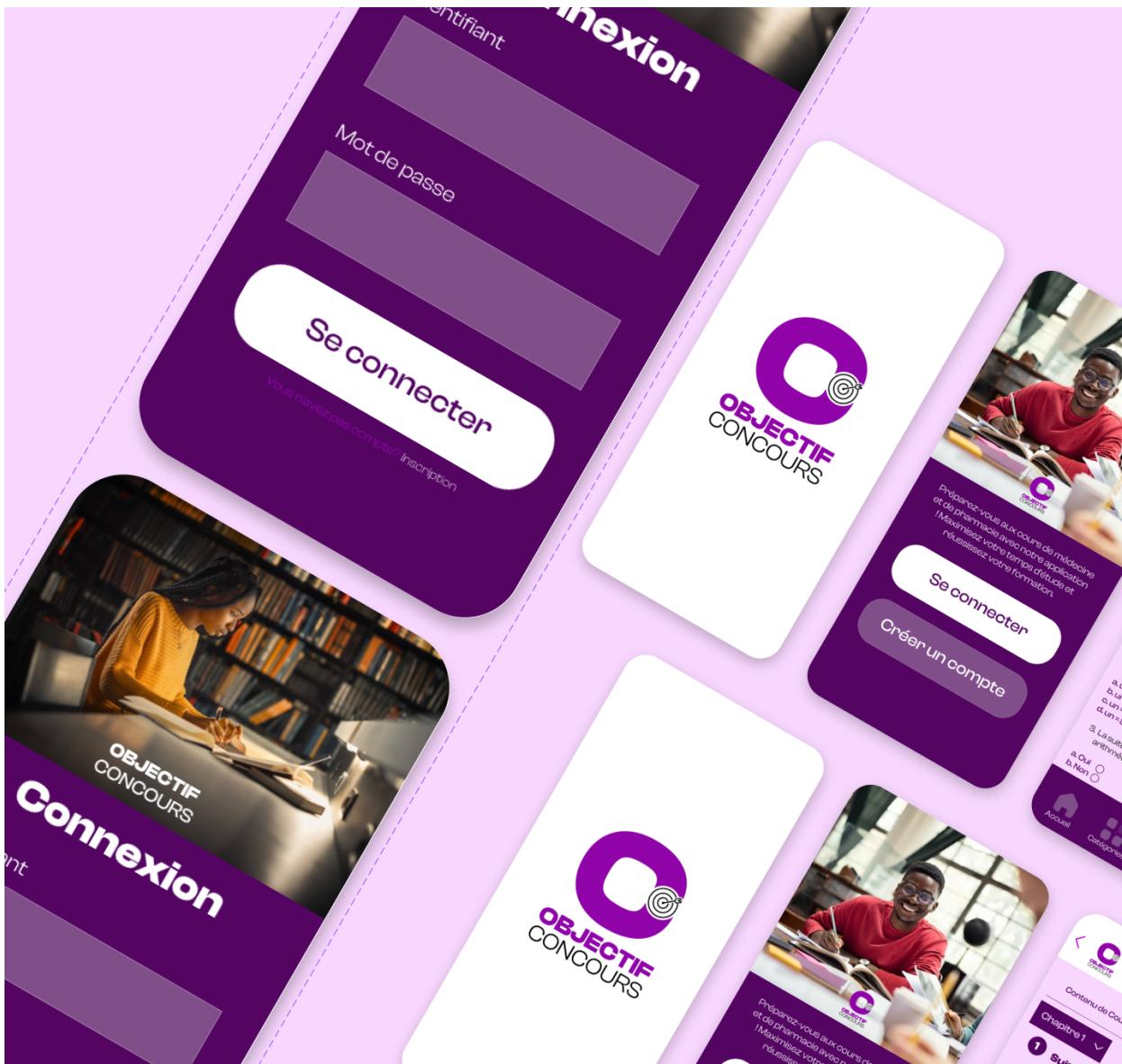
Pour réaliser ce projet, j'ai suivi la méthodologie d'UX research mais aussi du design thinking en cinq étapes : empathie, définition, idéation, prototypage et test. Voici comment j'ai procédé à chaque étape :

## Empathie

J'ai commencé par me mettre à la place des utilisateurs potentiels de l'application, c'est-à-dire les nouveaux bacheliers qui souhaitent intégrer une fac. J'ai mené des entretiens avec des personnes qui ont passé ou qui vont passer des concours d'entrée, afin de comprendre leurs motivations, leurs difficultés, leurs attentes et leurs besoins. J'ai également effectué une recherche documentaire sur les différents types de concours, les modalités d'inscription, les programmes et les épreuves.

## Définition

À partir des données recueillies lors de la phase d'empathie, j'ai défini le problème à résoudre et la valeur ajoutée de l'application. Le problème est le suivant : comment aider les nouveaux bacheliers à préparer efficacement leurs concours d'entrée à la fac ? La valeur ajoutée de l'application est de proposer un accompagnement personnalisé et adapté au profil, au niveau et aux objectifs de chaque utilisateur.





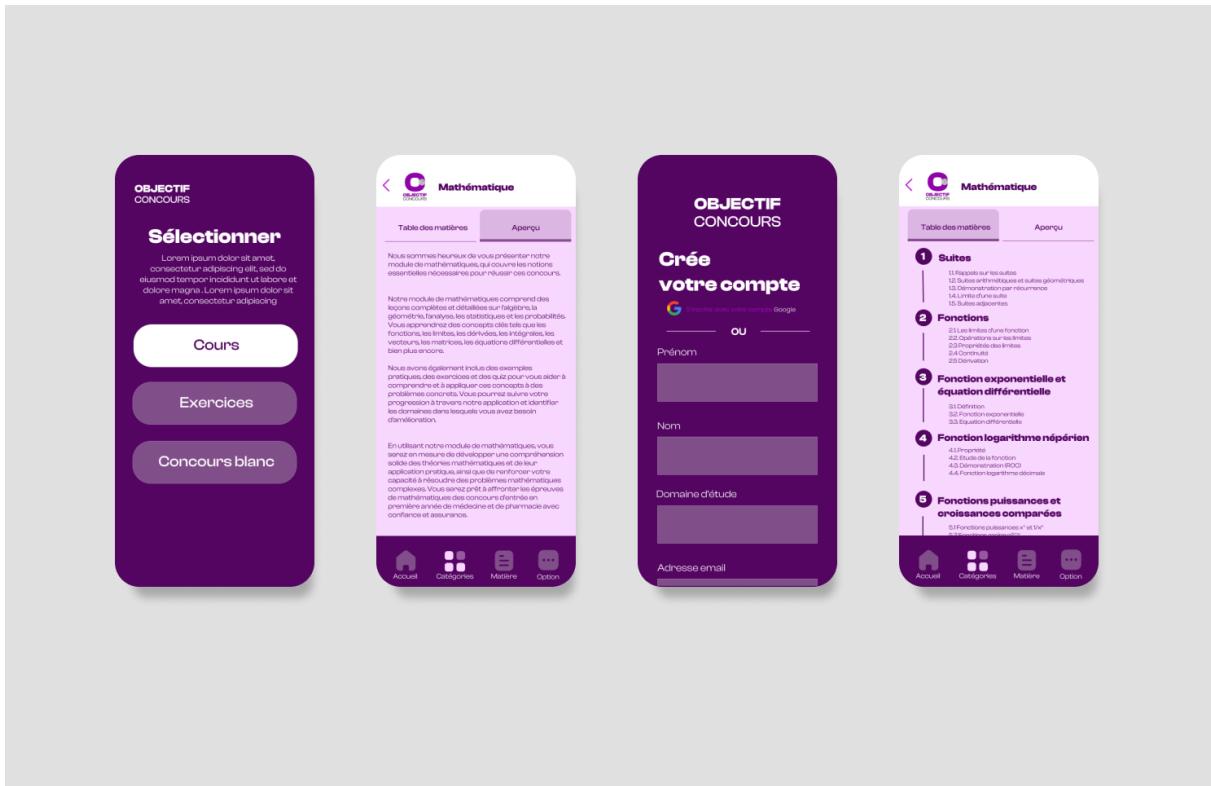
## Idéation

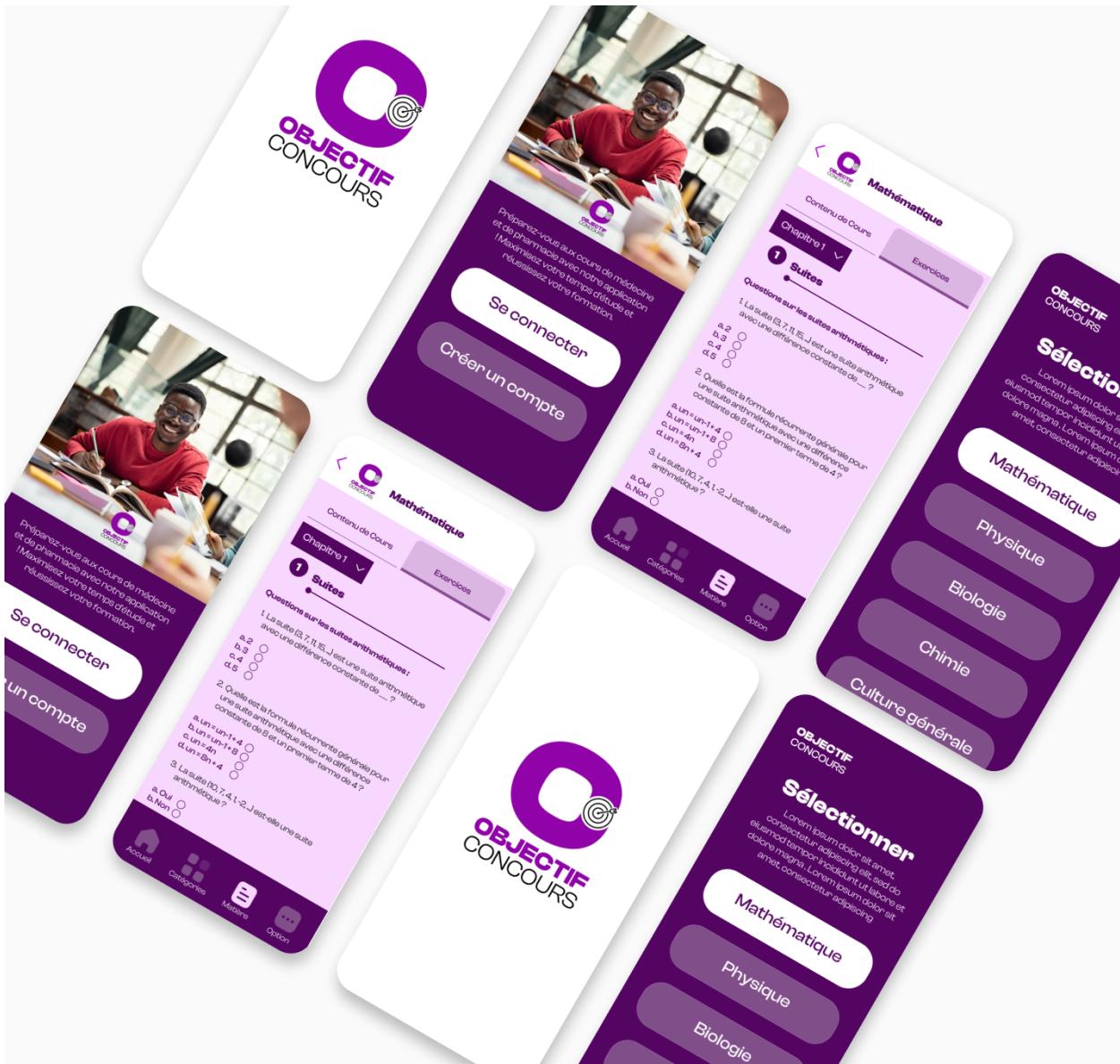
J'ai ensuite généré des idées de solutions possibles pour répondre au problème défini. J'ai utilisé des techniques de créativité comme le brainstorming, le mind mapping ou le sketching. Parmi les idées que j'ai eues, il y avait par exemple:

- Une application qui propose des parcours de révision personnalisés en fonction du concours visé, du temps disponible et du niveau de l'utilisateur.
- Une application qui offre des ressources pédagogiques variées (cours, exercices, quiz, vidéos, podcasts, etc.) et adaptées au programme du concours.
- Une application qui permet de s'entraîner aux épreuves écrites et orales du concours, avec des simulations, des corrections et des feedbacks.
- Une application qui favorise l'échange et l'entraide entre les utilisateurs, avec un système de chat, de forum ou de groupe d'étude.
- Une application qui motive et encourage les utilisateurs à atteindre leurs objectifs, avec un système de badges, de récompenses ou de coaching.

## Prototypage

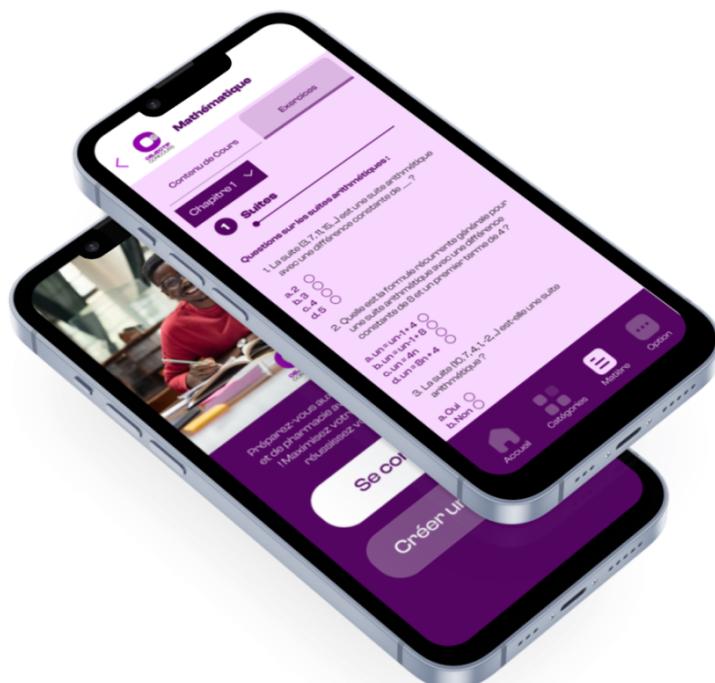
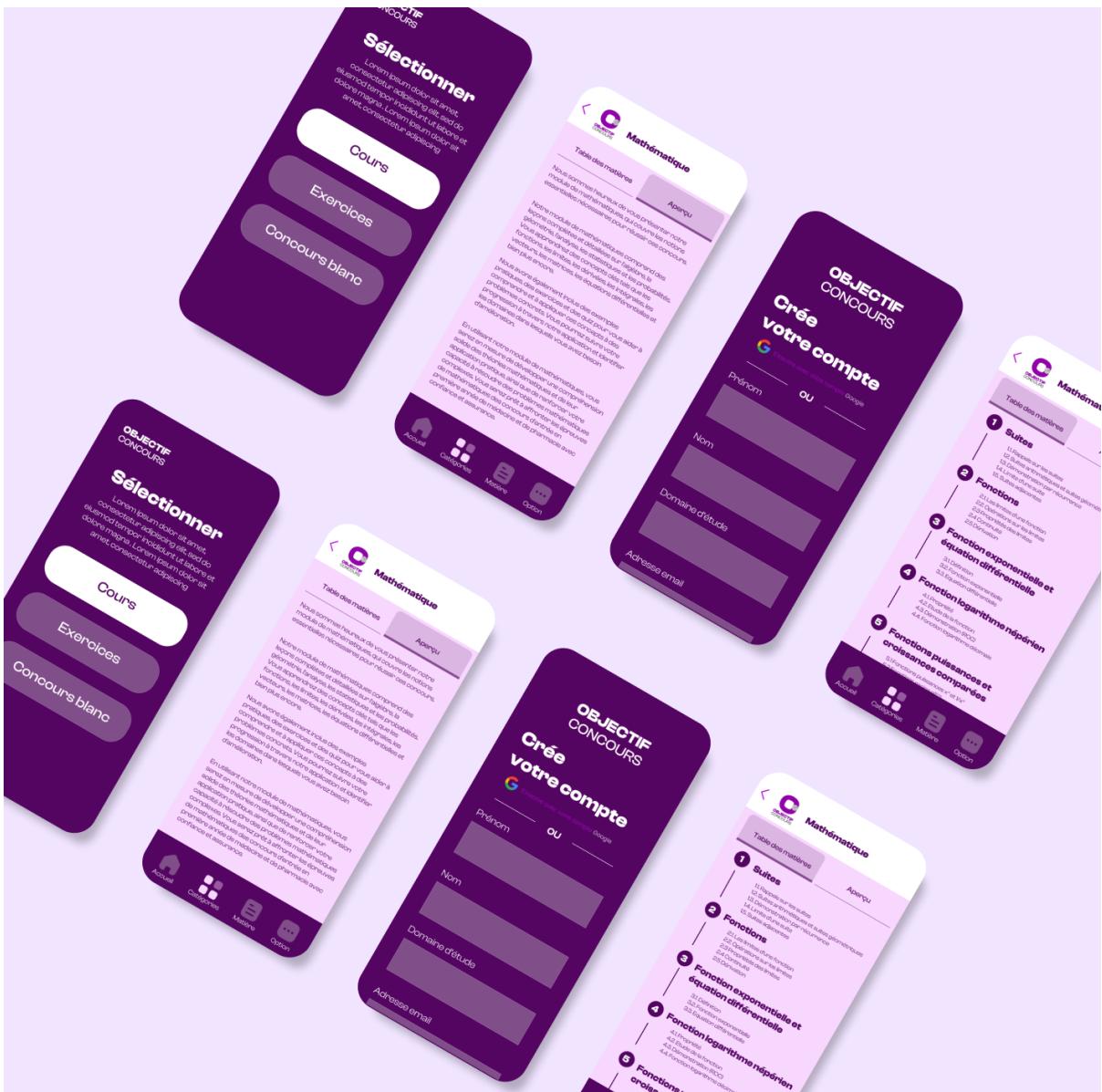
J'ai choisi l'idée qui me semblait la plus pertinente et la plus réalisable, et je l'ai transformée en un prototype fonctionnel. J'ai utilisé Figma pour concevoir l'interface graphique de l'application, en respectant les principes d'ergonomie et d'esthétique. J'ai également défini le parcours utilisateur, c'est-à-dire les différentes étapes que suit un utilisateur pour utiliser l'application.





## Test

J'ai enfin testé le prototype auprès d'utilisateurs réels, afin d'évaluer son utilité, son utilisabilité et son attrait. J'ai recueilli les avis, les impressions et les suggestions des utilisateurs, en utilisant des méthodes comme le test utilisateur, le questionnaire ou l'entretien. J'ai analysé les résultats du test et j'ai identifié les points forts et les points faibles du prototype. J'ai ensuite apporté des améliorations en fonction des retours des utilisateurs.



# AUTRES AUTRES PROJETS

# ■ PROJETS UNIVERSITAIRES

Vous trouverez ci-dessous quelques travaux réalisés pendant ma Licence 3 en Sciences de l'Information et Communication dans le cadre des cours : Infographie, Magazine Numérique, Relation presse, ...



## Magazine de Fact Checking

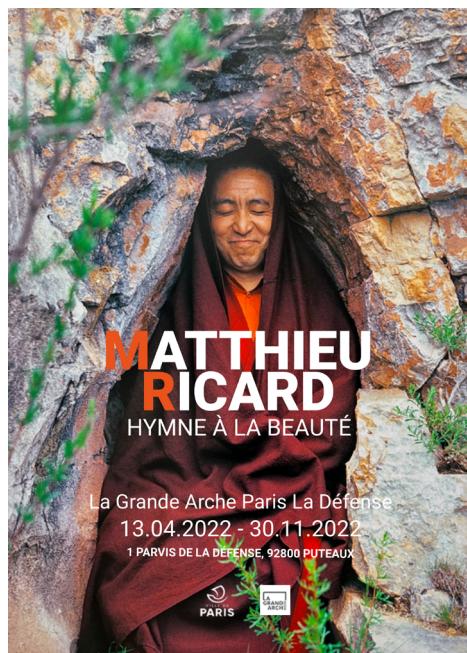
Matière: **Magazine Numérique**

Année :**2023**

Lociel : **Adobe InDesign & Photoshop**

Voir le fichier:

[https://drive.google.com/file/d/14uC3rxlZY1W9YSlEmOPHj-3hXx\\_NqZ6/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/14uC3rxlZY1W9YSlEmOPHj-3hXx_NqZ6/view?usp=sharing)



## Dossier de presse

Matière: **Relation médias**

Année :**2022**

Lociel : **Adobe InDesign**

Voir le fichier:

<https://drive.google.com/file/d/1pFkL10Zmg4FDfGRU2khntUYBHfOpGbNQ/view?usp=sharing>



## Entretien

Matière: **Communication des entreprises**

Année: **2023**

Licenciel : **Adobe InDesign**

Voir le fichier :

[https://drive.google.com/file/d/1NxzyX8nQcpvWDO5D0tX4Y07CgvGEuxet/  
view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1NxzyX8nQcpvWDO5D0tX4Y07CgvGEuxet/view?usp=sharing)

## ■ EXPERIENCE PERSONNELLE

Étant fan du football, après la Coupe du monde de football, j'ai décidé de réaliser un magazine personnel qui retrace le parcours de l'Argentine lors de ce tournoi qui a eu lieu Qatar en 2022.



## Magazine

Matière: **Exercice**

Année: **2022**

Licenciel : **Adobe InDesign**

Voir le fichier :

[https://drive.google.com/file/d/1cmQcLghZzE\\_w013xW8ggotVLvCk6Kowt/  
view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1cmQcLghZzE_w013xW8ggotVLvCk6Kowt/<br/>view?usp=sharing)

 Retrouvez l'intégralité de mon portfolio avec pleins d'autres projets sur ce lien :  
<https://tjodesign1232.wixsite.com/tresorokonda>

# MERCI !



[tresorokonda0@gmail.com](mailto:tresorokonda0@gmail.com)



[@tresorokonda](#)



Trésor Okonda



Trésor Okonda

**2023**