



Adrien LEMOINE

UX/UI Designer

Spécialisé dans la création d'expériences intuitives et ludiques, j'ai à coeur de répondre à des problématiques concrètes en proposant des ateliers de co-crédation avec les utilisateurs.

Contact

- 06.30.84.07.11
- adrienlemoine35@hotmail.fr

Portfolio

LinkedIn

Expérience

UX/UI Designer chez Publicis Sapient

Janvier 2022 - Juillet 2022



Refonte de l'offre numérique *Sonepar* BTB. Production des interfaces Web & mobile dans un contexte de transformation digitale, élaboration des User Journey en collaboration avec le studio, les Product Managers et Product Owners.

UX/UI Designer chez Admo.TV

Décembre 2020 - décembre 2021



Refonte de l'offre SaaS & Redesign de la plateforme client.
Hiérarchisation de l'information / Refonte des pages et Data Viz.
Interviews clients / Workshops UX / Élaboration des User Journey.

Alternance UX/UI Designer chez TNP Consultants

Août 2019 - août 2020



Prototypage de plateformes Web pour le Ministère du Travail (TPE & PME) & démonstration hebdomadaire du projet (évolution des maquettes sur plusieurs mois).



Projet "Remote Business" de rendez-vous client-conseiller digitalisé.
Création d'une formation interne dédiée aux fondamentaux de l'UX Design.



Audit des pages de présentation du service Orange Bank. Production d'un document de remarques et de suggestions sur l'Onboarding.



Prototypage d'un outil déployé depuis dans toute la France.
Hiérarchisation de l'information et reproduction de la direction artistique.



Prototypage d'un outil tableau & tests de l'outil développé.

Associate Producer - UX/QA chez Projet CarTylion

Septembre 2017 - juillet 2019 (Auto-entrepreneur)

- Prototypage du site Web de l'entreprise. Création de visuels promotionnels pour les jeux de société et les réseaux sociaux.
- Gestion d'une équipe ; Game/UX Design des 2 jeux de société en vente de l'entreprise.
- Quality Assurance avec questionnaires et tests des jeux auprès des joueurs.

Stage Intégrateur Unreal chez OpenZone (Néo-magie BtB)

Novembre 2018 - Janvier 2019

- Intégration des tours de magie sur Unity et Unreal Engine.
- Accompagnement UX & suivi des prestations des magiciens.

Stage Game Master chez LeavinRoom (Escape Game)

Décembre 2016 - février 2017

- Accueil des clients, gestion des sessions & organisation des groupes (jusqu'à 40 personnes).

+ Nombreux projets étudiants et externe

Depuis 2015

- Product Owner - Game/UX/Sound Designer

Outils



Adobe Xd



Jira



Miro



Figma



Confluence



Axure

UX

- Animation d'ateliers UX, Focus Group, Interviews & Questionnaires

- Ice-Breaker
- Brainstorms posts-it
- Dotocracy
- Crazy 8'
- Chapeau de Bono
- User's Journey
- Design d'icônes
- Tris de cartes

- User Journey
- Protocoles de tests utilisateurs
- Veilles techno & Benchmarks
- Audit & Suivi de projet
- Carte d'empathie
- Personae

UI

- Conception orientée utilisateur (hiérarchie de l'information, navigation)
- Prototypage de maquettes
- Conception Responsive
- Data Viz

Formations

Master Grande École - HETIC

2021

Master UX Design - ICAN

2018-2020

Bachelor Design Numérique (Game Design) - ICAN

2015-2018

Bac S mention très bien, section européenne

2015

À propos

Organisé
Imaginatif
Dynamique
À l'écoute

- Mémoire Design des attractions
- Sound Designer
- Réalité Virtuelle
- Création de conférences