

PRODUCT DESIGNER

Rania Benali

7 ans d'expérience

Benalirania88@yahoo.fr

0699119446

COMPETENCES

| | |
|--------------------------------|--|
| Gestion de projet | Jira, Redmine, Trello, Miro, FigJam, Zeplin, zeroheight, Hubspot |
| Langages | HTML5, CSS3, PHP8, C, C++, Java, Pascal, JavaScript, XML |
| Systemes d'exploitation | Android, IOS, Windows, Unix, |
| Outils | Figma, Adobe XD, Sketch, Invision, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Dreamweaver, Wordpress, Shopify, Prestashop, Easy Php |

FORMATION

| | |
|--------------------|--|
| 2020 | SUPDEWEB- Digital, Paris France – Master (M2) : UX & Innovation |
| 2010 - 2012 | Institut Supérieur d'Informatique et de Multimédia de Gabès Tunisie – Master professionnel : Sécurité systèmes informatiques Mention Bien |
| 2007 - 2010 | Institut Supérieur d'Informatique et de Multimédia de Gabès Tunisie – Licence en informatique appliquée : Technologies du multimédia et web Mention Bien |
| 2007 | Baccalauréat Mathématiques Mention Bien |

CERTIFICATIONS

| | |
|--------------------|---|
| 2024 | Google UX Design Certificat Professionnel |
| 2020 | Doranco, Paris France – Certification professionnelle : Community manager (Bac +4) |
| 2016 - 2018 | Centre ENTIC, Gabès Tunisie – Brevet de technicien supérieur (BTS) : Multimédia et web |

LANGUES

| | |
|-----------------|---------------|
| Anglais | Opérationnel |
| Espagnol | intermédiaire |
| Allemand | intermédiaire |

REFERENCES PROJETS

SOCIÉTÉ GÉNÉRALE

JANVIER 2023 - AUJOURD'HUI

Product Designer

PROJET 1: intégration formulaire Lverage Landing dans l'appliaction Nova

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 2 application manager, 2 Business Analyst, 1 PO, 3 Développeurs, 2 intégrateur

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Comprendre et interpréter les besoins des utilisateurs et les corrélés avec les objectifs business.
- Mettre en œuvre les dispositifs méthodologiques adaptés pour explorer ou recueillir les attentes des utilisateurs (interviews, observations sociologiques, atelier de créativité, analyse quantitative...).
- Définir des axes d'amélioration qui puissent répondre aux attentes des clients en collaboration avec l'équipe Tech & Produit. Définir et améliorer en continu les fonctionnalités des plateformes.
- Traduire les concepts et les besoins en flux d'utilisateurs, en wireframes, en parcours utilisateur, en maquettes et en prototypes qui mènent à des expériences utilisateur réussites.
- Formaliser les parcours client à travers des maquettes et le prototypage des futures interfaces.
- Mener des campagnes de tests auprès des utilisateurs.
- Assurer les méthodologies d'études utilisateurs online et physiques : formaliser la recherche utilisateur au travers de persona, de user flow/user journey, d'expérience map..
- Assurez-vous de l'accessibilité permanente et de la simplicité de l'application
- Collaborer avec les équipes lors du développement des interfaces et assurer un suivi.
- Mise en place de UI Kit et mettre à jour la librairie
- Veiller au respect des standards UI et de la charte graphique
- Accompagner les équipes de développement dans l'intégration et assurer la cohérence des parcours

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Figma, FigJam, Jira.

PROJET 2: Création de la nouvelle version de l'application BALISE : NEW BALISE

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 application manager, 4 Business Analyst, 1 PO, 3 Développeurs, 2 intégrateur

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Recueillir et analyser les besoins utilisateurs et business de l'application
- Mener un audit de la version actuelle de l'application : une analyse de l'ergonomie, des différents fonctionnalités, l'accessibilité, la navigation
- Contribuer à la démarche de recherche utilisateur et contribuer à faire reconnaître la valeur de la conception centrée utilisateur
- Mener des ateliers d'idéation
- Contribuer activement au cadrage des features du backlog
- Scénariser les parcours utilisateurs : workflows, macro parcours, arborescence
- Concevoir les gabarits fonctionnels : zoning, wireframes
- Réaliser des prototypes interactifs
- Superviser le design visuel des écrans en s'appuyant sur le design system de la Société Générale et les guidelines, livrer les assets (visuels, icônes, composants) et faire la recette
- Prendre en compte les « guidelines » permettant la cohérence globale (Design System, Charte Editoriale)
- S'assurer que les inputs design sont bien pris en compte dans les livrables finaux
- Intervenir dans une démarche d'optimisation continue

- S'assurer que les points critiques de l'expérience utilisateur sont identifiés et communiqués au Product Owner et à l'équipe
- Participer aux rituels Agile
- Participer à la communauté design afin de partager les bonnes pratiques et trouver des solutions aux principales contraintes identifiées.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Figma, FigJam, Jira.

PROJET 3: Création de la nouvelle version de l'application EGO

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 application manager, 2 Business Analyst, 1 PO, 1 Tech lead, 2 développeurs

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Mener un audit UX de la version actuelle de l'application EGO
- Mener des recherches sur les utilisateurs et leurs besoins en utilisant des méthodes et des outils pour fournir des informations exploitables
- Réaliser des entretiens avec les utilisateurs et les parties prenantes et des enquêtes contextuelles, la cartographie des parcours des utilisateurs
- Mener des études auprès des utilisateurs pour identifier les caractéristiques bloquantes et les points d'amélioration de l'application
- Recueillir et analyser les données qualitatives et quantitatives.
- Architecturer l'information recueillie auprès des utilisateurs.
- Réalisation d'une étude de design mettant en avant la problématique du projet et différentes propositions qui permettront de tracer les premières lignes du projet
- Réaliser la UX Research
- Animer des ateliers de co-création, hiérarchiser les idées, démontrer et argumenter clairement les choix de conception.
- Concevoir des solutions durables et évolutives, produire des wireframes, user flows et prototypes.
- Renforcer et améliorer le Design System afin de délivrer efficacement les meilleures expériences utilisateur.
- Produire l'ensemble des livrables UX : personas, expérience map, user journey, wireframes, prototypes interactifs.
- Co-construire et maintenir le Design System de l'application.
- Animer des sessions de tests utilisateurs avec nos utilisateurs internes
- Auditer régulièrement la plateforme afin de corriger les anomalies existantes

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Figma, FigJam, Jira.

PROJET 4: Création de l' application Dashboard 360° Overview

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 application manager, 2 Business Analyst, 1 PO, 1 Tech lead .

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Participer et animer des ateliers avec les utilisateurs, responsables projets et développeurs afin de comprendre le besoin
- Animer des ateliers de design (ateliers de co-création, design thinking, présentation de maquettes, crazy-eight...)
- Scénariser des parcours utilisateurs
- Mener des Benchmarks, les concurrents et les autres services existants
- Définir les personas
- Réaliser de l'expérience maps, de user journeys, user flow, carte de l'empathie...
- Assurer la conception de gabarits fonctionnels type : zoning, wireframes, prototypage

- Définir le ou les objectifs d'étude utilisateur
- Rédiger et soumettre les protocoles de tests
- Restituer les résultats à l'équipe et aux parties prenantes
- Définir et proposer les actions concrètes et réalisables d'optimisation qui découlent des résultats des tests.
- Créer des univers et des pistes graphiques
- Créer des maquettes web/mobile et prototypes des interfaces.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Figma, FigJam, Jira.

PROJET 5: Création de l' application Dashboard I &O

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 application manager, 3 Business Analyst, 1 PO

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Recueillir et analyser les besoins utilisateurs et business du produit ou du service
- Contribuer à la démarche de recherche utilisateur et contribuer à faire reconnaître la valeur de la conception centrée utilisateur
- Améliorer les parcours, le design et la navigation des services digitaux existants pour développer la performance de la relation client
- Mener des ateliers d'idéation
- Scénariser les parcours utilisateurs : workflows, macro parcours, arborescence
- Concevoir les gabarits fonctionnels : zoning, wireframes
- Réaliser des prototypes interactifs
- Superviser le design visuel des écrans en s'appuyant sur le design system mis en place et les guidelines, livrer les assets (visuels, icônes, composants) et faire la recette
- Prendre en compte les « guidelines » permettant la cohérence globale (Design System, Charte Editoriale)
- S'assurer que les inputs design sont bien pris en compte dans les livrables finaux
- Intervenir dans une démarche d'optimisation continue
- S'assurer que les points critiques de l'expérience utilisateur sont identifiés et communiqués au Product Owner et à l'équipe
- Participer aux rituels Agile
- Participer à la communauté design afin de partager les bonnes pratiques et trouver des solutions aux principales contraintes identifiées.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Figma, FigJam, Jira.

MY AUDIO

SEPTEMBRE 2021 - DECEMBRE 2022

Product Designer - Graphic Designer

PROJET 1: CREATION DE LA VERSION MOBILE DU SITE WEB DE MY AUDIO VERSION AUDIOPROTHESISTE ET VERSION PARTICULIER

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 PO, 1 Business Analyst, 2 développeurs web

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Mener des Benchmarks, les concurrents et les autres services existants
- Chercher et analyser les besoins des utilisateurs, les traduire en flux d'utilisateurs, en wireframes, en parcours utilisateurs, en maquettes et en prototypes qui mènent à des expériences utilisateur intuitives
- Élaborer les profils utilisateurs (persona)
- Assister au tests utilisateurs
- Organisation d'entretiens / focus group / questionnaires
- Rencontre avec des utilisateurs, Guérilla Test, Tri par cartes

- Créer des maquettes web/mobile et prototypes des interfaces
- Mise en place de UI Kit et mettre à jour la librairie
- Veiller au respect des standards UI et de la charte graphique
- Organiser le contenu du site : design, position des textes, des visuels, optimiser le parcours de navigation
- Accompagner les équipes de développement dans l'intégration et assurer la cohérence des parcours
- Travail avec des Product Owners et développeurs

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Adobe XD, Jira.

PROJET 2: CREATION DE L'APPLICATION MOBILE MY AUDIO PRO (IOS)

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 PO, 1 Business Analyst, 2 UX/UI Designers, 2 développeurs web

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Mener des Benchmarks, les concurrents et les autres services existants
- Chercher et analyser les besoins des utilisateurs
- Concevoir des interfaces utilisateur intuitives et esthétiques en prenant en compte les meilleures pratiques d'accessibilité web.
- Élaborer les profils utilisateurs (persona)
- Prototyper les concepts et idées pour valider leurs mises en oeuvre
- Scénariser les parcours utilisateurs sur les supports digitaux
- Définir l'architecture de l'information
- Réaliser les wireframes
- Dynamiser les gabarits pour produire des prototypes fonctionnels
- Décliner les parcours utilisateurs et les prototypes fonctionnels en gabarits
- Réaliser les maquettes graphiques
- Fournir des styles et un design cohérent en accord avec l'identité client
- Réaliser des tests utilisateurs avec itération
- Évangéliser les équipes internes concernant l'UX et les manager

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Adobe XD, Jira.

PROJET 3: CREATION DU LOGICIEL DES TESTS AUDITIFS SUR PLUSIEURS SEUILS ET ENVIRONNEMENTS

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 PO, 1 Business Analyst, 2 UX/UI Designers, 2 développeurs web

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Mener des Benchmarks, les concurrents et les autres services existants
- Effectuer des audits d'accessibilité et proposer des recommandations pour améliorer l'expérience utilisateur.
- Créer des prototypes interactifs pour tester et valider les concepts de conception.
- Travailler en étroite collaboration avec les parties prenantes pour comprendre les besoins des utilisateurs et traduire ces besoins en solutions de conception convaincantes.
- Collaborer étroitement avec les équipes de développement pour implémenter des fonctionnalités accessibles.
- Identifier les principaux enjeux de l'application
- Mettre en place une démarche, avec méthodologie et organisation, en fonction des délais, de la maturité client, de la qualité attendue et des contraintes
- Prototyper, designer les interfaces avec les équipes métiers et techniques

- Élaborer des parcours utilisateurs : audit et exploration, idéation, cadrage, personas, stratégie de contenus, conception et prototypage, tests utilisateurs, etc.
- Contribuer à la construction ou au développement d'un Design System (Library, guidelines, styleguide, visual language)
- Concevoir divers composants afin de créer une interface utilisateur ergonomiquement conformité avec l'image de marque
- Évangéliser les équipes internes concernant l'UX et manager les UX Designers
- Spécifier les projets retenus sous forme de maquettes et être garant des échanges avec les équipes de développeurs

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Adobe XD, Jira.

INTERCO, TUNISIE

2018 - 2020

Product Designer - Graphic Designer

PROJET 1: CREATION DE L'APPLICATION DE VOYAGE SABA TOURS (E-COMMERCE)

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 PO, 2 Business Analyst, 2 UX/UI Designers, 2 développeurs web

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Comprendre et analyser les besoins des utilisateurs
- Animer des ateliers de design (ateliers de co-création, design thinking, présentation de maquettes, crazy-eight...)
- Scénariser des parcours utilisateurs
- Définir les personas
- Réaliser de l'expérience maps, de user journeys, de tri de cartes, de l'arborescence...
- Assurer la conception de gabarits fonctionnels type : zoning, wireframes, prototypage
- Effectuer la veille des comportements et des pratiques utilisateurs.
- Définir le ou les objectifs d'étude utilisateur
- Rédiger et soumettre les protocoles de tests
- Restituer les résultats à l'équipe et aux parties prenantes
- Définir et proposer les actions concrètes et réalisables d'optimisation qui découlent des résultats des tests.
- Créer des univers et des pistes graphiques
- Créer des maquettes web/mobile et prototypes des interfaces.
- Définir les fondations d'une librairie de composants graphiques
- Définir les fondations et la structure d'un Design System
- Participation à la conception du Design System
- Enrichissement et implémentation du Design System des différents projets
- Concevoir les maquettes et les rendus finaux en appliquant toutes les bonnes pratiques (accessibilité, écoconception, ...)
- Insuffler la culture du design d'interfaces en cherchant à optimiser les processus (atomic design, design system, Ulkit ...)
- Accompagner les développeurs dans l'intégration des maquettes pour le frontend.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Figma, Miro, Jira

PROJET 2: CREATION DE L'APPLICATION GASO POUR GAT ASSURANCE (ASSURANCE)

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 PO, 2 Business Analyst, 2 UX/UI Designers, 2 développeurs web

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Comprendre l'utilisateur : concevoir, réaliser et restituer des interviews utilisateurs, des discovery, des design sprint, des ateliers de co-conception, des ateliers d'idéation, des empathy maps, user flow, service blueprint, Job to be done, etc.
- Proposer et mettre en place des processus et des méthodes de conception/réalisation, en coordonnant les métiers, les utilisateurs et les équipes produit
- Structurer l'architecture de l'information et construire des parcours utilisateurs sous forme de flows, de wireframes et de prototypes Hi-Fi
- Conduire des audits ergonomiques et fonctionnels
- Mesurer l'UX : faire le suivi des modifications effectuées pour en mesurer l'efficacité
- Accompagner les développeurs dans l'intégration des maquettes pour le frontend.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Figma, Miro, Jira

PROJET 3: CREATION DE L'APPLICATION TAWASSOL POUR BANQUE ZITOUNA (BANQUE)

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 PO, 2 Business Analyst, 2 UX/UI Designers, 2 développeurs web

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Concevoir des interfaces utilisateur attrayantes et fonctionnelles en collaborant étroitement avec les équipes de développement.
- Effectuer des recherches sur l'utilisateur pour comprendre les besoins et les préférences des utilisateurs.
- Créer des wireframes, des prototypes interactifs et des maquettes pour visualiser les concepts de conception.
- Optimiser la navigation et l'ergonomie pour garantir une expérience utilisateur fluide.
- Collaborer avec les équipes de développement pour assurer la mise en œuvre fidèle des conceptions.
- Effectuer des tests d'utilisabilité pour recueillir des commentaires et améliorer continuellement les designs.
- Suivre les tendances en matière de conception et d'expérience utilisateur pour rester à jour.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Figma, Miro, Jira

PROJET 4: CREATION DE SITE INTRANET STEG (ENERGIE)

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 PO, 2 Business Analyst, 2 UX/UI Designers, 2 développeurs web

DOMAINE D'INTERVENTION :

- La recherche sur les utilisateurs en vue de mieux appréhender leurs besoins et d'analyser leurs comportements
- Le recueil du besoin et la définition de la méthodologie de recherche à appliquer en fonction des objectifs
- La mise en place des outils pour sourcer les retours utilisateurs qualitatifs et quantitatif
- La gestion et l'organisation des études (tests utilisateurs, focus groupe, etc.) : rédaction du guide d'animation, recueil et analyse des retours d'expériences, recommandations...
- La définition des profils utilisateurs (personas) et de l'architecture de l'information
- Collaborer avec les équipes produit et technique pour affiner et prioriser les fonctionnalités UX.
- Concevoir, organiser et mener des tests d'utilisation et de convivialité.
- Suivre la performance des différents produits en découvrant, à l'aide d'outils et d'analyses dédiés, les problèmes de navigabilité, les incompréhensions, entre autres.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Figma, Miro, Jira

PROJET 5: CREATION DE SITE INTRANET KOTAK MAHINDRA BANK (BANQUE)

Contexte : Au sein d'une équipe agile pluridisciplinaire : 1 PO, 2 Business Analyst, 3 UX/UI Designers, 2 développeurs web

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Identifier les principaux enjeux de l'application ou de la plateforme web
- Mettre en place une démarche, avec méthodologie et organisation, en fonction des délais, de la maturité client, de la qualité attendue et des contraintes
- Prototyper, designer les interfaces avec les équipes métiers et techniques
- Élaborer des parcours utilisateurs : audit et exploration, idéation, cadrage, personas, stratégie de contenus, conception et prototypage, tests utilisateurs, etc.
- Concevoir divers composants afin de créer une interface utilisateur ergonomiquement conforme avec l'image de marque
- Spécifier les projets retenus sous forme de maquettes et être garant des échanges avec les équipes de développeurs et designers UI
- Mesurer les résultats des plateformes web ou application

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Figma, Miro, Jira

ETERME, TUNISIE

2016 - 2018

Product Designer - Développeur Web

Contexte : Au sein de l'équipe ETERME (société de production de l'électricité par l'énergie solaire) composée de 5 personnes, Créer un site web dynamique : Commander et payer en ligne, en tant que développeur web

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Recueillir et analyser les exigences métiers des parties prenantes et les besoins des utilisateurs (audit, entretiens, focus group)
- Proposer des démarches et des recherches exploratoires percutantes qui nourrissent la compréhension de l'utilisateur et des besoins et attentes des clients.
- Concevoir et améliorer les expériences en continu.
- Collaborer avec les équipes produit et techniques pour affiner et prioriser en permanence les fonctionnalités UX.
- Concevoir, organiser et réaliser des tests utilisateurs et d'utilisabilité.
- Suivez les performances des différents produits (replays de session, cartes thermiques, ..)
- Étude du besoin client
- Architecture et conception technique du projet
- Créer des maquettes et prototypes des interfaces
- Réalisation de chartes et refonte d'identités graphiques
- Réalisation des illustrations
- Gestion des bases de données
- Développement Front End
- Développement Back End
- Écriture des tests
- Recettage
- Maintenance et évolutions

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- HTML 5, CSS3, BOOTSTRAP, JAVASCRIPT, PHP5, MYSQL, EasyPHP, Adobe XD, Adobe Photoshop, Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash, Conception utilisant les méthodologies UML

KIPROPHA, TUNISIE

2010 - 2011

Product Designer - Développeur Web

Contexte : Au sein de l'équipe KIPROPHA (une société de distribution des médicaments en gros), Créer un site web dynamique : Commander et payer en ligne, en tant que développeur web

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Analyser les usages et la conception des parcours utilisateur (expérience map)
- Analyser les problématiques, les attentes et les besoins utilisateurs
- Définir la stratégie et les besoins utilisateur (personas)
- Formuler des recommandations stratégiques
- Participer à la conception des interfaces (charte graphique, maquette, structure de l'interface, etc)
- Concevoir des interfaces (wireframes, prototypage, charte graphique maquette...)
- Définir et réaliser les tests utilisateurs (Test A/B, eyetracking, focus group)
- Animer des ateliers avec les clients et les utilisateurs (présentation, restitution)
- Sensibiliser les collaborateurs et clients aux problématiques d'ergonomie et de contraintes techniques
- Analyse des besoins
- Rédaction d'expression et estimation de charges de développement
- Conception d'interfaces ergonomiques
- Modélisation et conception de bases de données relationnelles
- Développement du site web
- Optimisation du code pour améliorer la performance du site
- Rédaction de documentations techniques et utilisateur
- Réalisation de tests unitaires et fonctionnels

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- HTML 5, CSS3, BOOTSTRAP, JAVASCRIPT, PHP5, MYSQL, EasyPHP, Adobe Photoshop, Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash, Conception utilisant les méthodologies UML.

J4JAY, PARIS FRANCE

JUIN 2021 – JUILLET 2021

Community Manager

Contexte : Au sein de l'équipe J4JAY Communication digitale composée de 5 personnes (en agile) , Gestion des réseaux sociaux en tant que community manager (stage)

DOMAINE D'INTERVENTION :

- Gestion des réseaux sociaux (Instagram, LinkedIn, Facebook, twitter)
- Élaboration de la stratégie éditoriale
- Programmation et partage de contenu
- Animation les communautés
- Analyse du trafic, les monitorings et les notifications sur le e-réputation
- Création graphique du contenu
- Retouche photo et montage vidéo
- Veille concurrentielle sur les réseaux sociaux
- Développer la notoriété et améliorer l'image de l'agence ou ses clients
- Mise en place et suivi des campagnes
- Suivi des retombées et proposition d'actions

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

- Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect, GoogleDocs, Jira