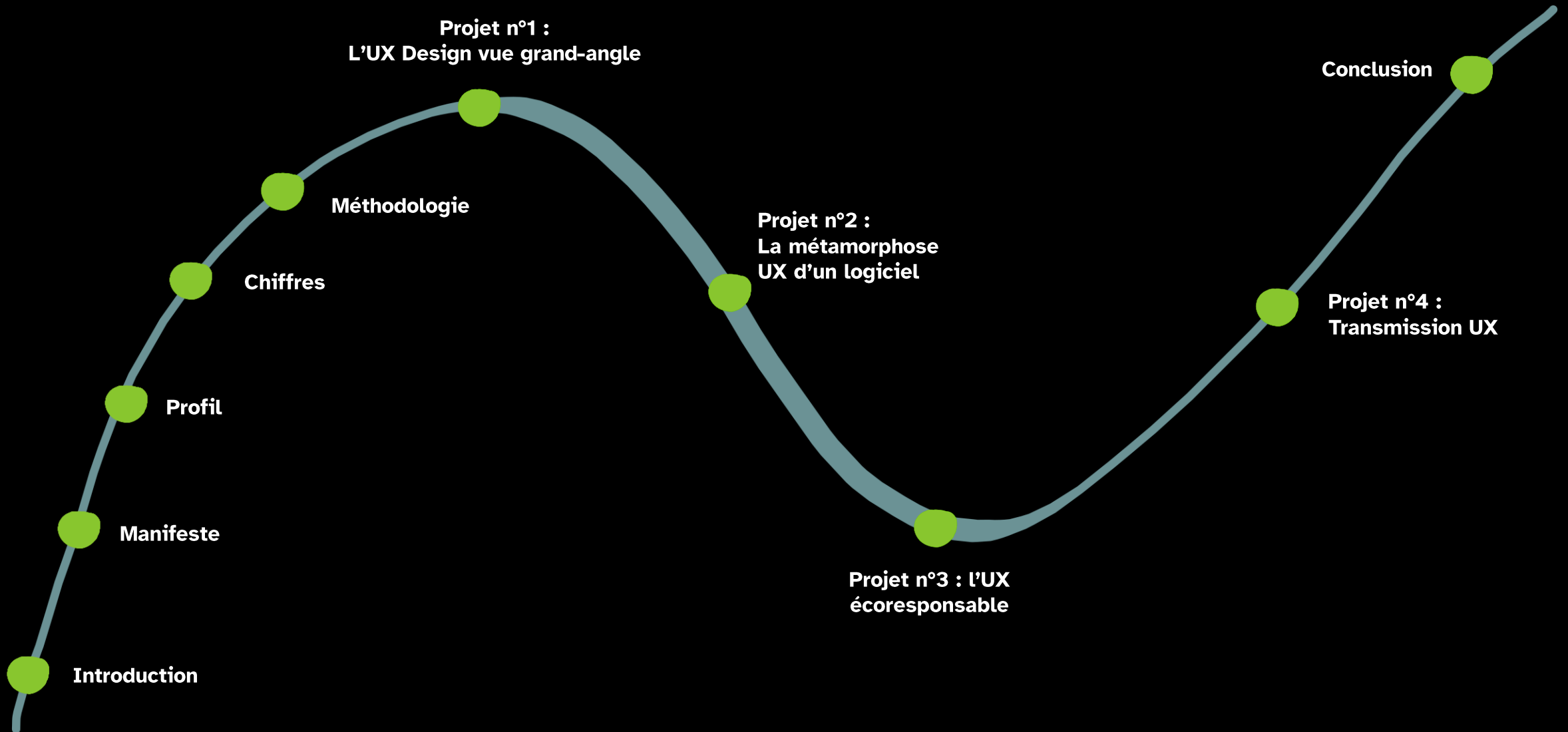


Portfolio

UX Design

Plongez dans l'univers
de votre prochain designer







Objet du document

Ce portfolio s'adresse à des personnes souhaitant découvrir mes réalisations ainsi que ma vision du design. Il expose une sélection de projets clés qui ont façonné ma carrière d'UX Designer, ainsi que la trajectoire de mon solo-studio vertue agency.



Propriété intellectuelle

Un soin particulier a été porté au respect de la confidentialité et de la propriété intellectuelle. Le contenu a été validé par les clients, y compris pour les projets portant des parties confidentielles. La confiance est pilier de toute collaboration qu'elle soit passée, présente ou future. Dans cette optique, ce document vous est adressé de manière confidentielle. Pour toute diffusion à un tiers, merci d'en solliciter l'autorisation.



Aller au-delà de l'esthétique, pour concevoir holistique

Avez-vous déjà entendu : « Waouh, cette chaise est très design ! » ? Où l'avez-vous peut-être déjà dit ? Cette phrase illustre une perception sociétale forte : le design est associé à la beauté. En effet, l'esthétisme, source d'inspiration, occupe une place de choix dans notre société en plus d'être une des finalités des métiers du design. Néanmoins, il existe de nombreuses facettes du métier, moins saillantes que la beauté, qui façonnent significativement nos interactions du quotidien. Elles soulèvent une question : quel est le rôle du designer en 2026 ? À mon sens, il est une personne qui revient à l'essence du métier : la conception, au sens holistique. Le designer ouvre son regard à la construction d'une vision globale en considérant toutes les dimensions d'un projet :

L'expérience : il apporte un regard analytique, systémique et holistique sur les situations pour produire des expériences utilisateurs sur des interfaces, des services, des process, ou encore des produits.

Les parties prenantes : il intègre tous les acteurs d'un projet dans sa démarche et en particulier les utilisateurs afin de concevoir pour eux, avec eux. Il propose une expérience client, collaborateur, grand public, citoyen, ou encore patient, adaptée aux usages.

Les aspects business et techniques : il propose des solutions innovantes et réalistes. Elles respectent la vision de l'entreprise, le budget du projet, les objectifs business ainsi que les contraintes techniques.

Les aspects sociétaux : concepteur du monde de demain, il porte la responsabilité d'être vertueux dans son ADN. Il modélise un monde plus durable sur les plans humains et écologiques à travers les expériences qu'il conçoit.

Le designer, au-delà de l'exécutif, est avant tout stratégique. Il transcende les écrans pour comprendre la réalité des usages, et les facteurs intrinsèques/extrinsèques des utilisateurs. Il ne rend plus seulement visible l'invisible au travers de maquettes, ses solutions sont le fruit d'un travail d'intelligence collective avec toutes les parties prenantes du projet. Il adapte son positionnement au rythme des évolutions organisationnelles et sociétales (comme le bouleversement émergent de l'IA). In fine, il détient le secret d'une bonne expérience utilisateur : utilité, utilisabilité, désirabilité, écoresponsabilité !

Bonjour, je suis Alexandre, et je suis ce designer de 2026.



Alexandre Baudin

🔧 Métier : UX Designer
🚀 Spécialité : ergonomie & écoresponsabilité

« Je vous accompagne dans la conception d'expériences utilisateurs ergonomiques et écologiques. De la stratégie au prototypage, je suis attentif à la réussite de votre projet à chaque étape. »

Expertise

Ergonomie

Ergonomie cognitive et organisationnelle, user research (test utilisateurs, interview, observations d'usage, questionnaire, user workshop), analyse experte (benchmark, audit d'ergonomie, étude singulière, analyse de l'existant), stratégie UX

Écoresponsabilité

Écoconception, enjeux écologiques, numérique responsable, Nudge, ODD de l'ONU, analyse d'impact, analyse de cycle de vie, fresques

Design

Design d'interfaces, design de service (storyboarding de services, blueprint, proposition de valeur, persona), green design, design thinking, product design, attitude creative, modélisation 3D d'espaces

Consulting

Animation d'ateliers, rédaction de livrables, cadrage du besoin, démarche agile, formation, avant-ventes, conférences

Diplômes

Master 2 en ergonomie (facteur humain et ingénierie des systèmes d'information)

Licence 3 mathématiques appliquées et sciences sociales parcours sciences cognitives

Personnalité



Scientifique, méthodique et rigoureux



Créatif, & innovant



Éthique et écoresponsable



Force de proposition, de confiance et diplomate



Bienveillant, empathique et à l'écoute





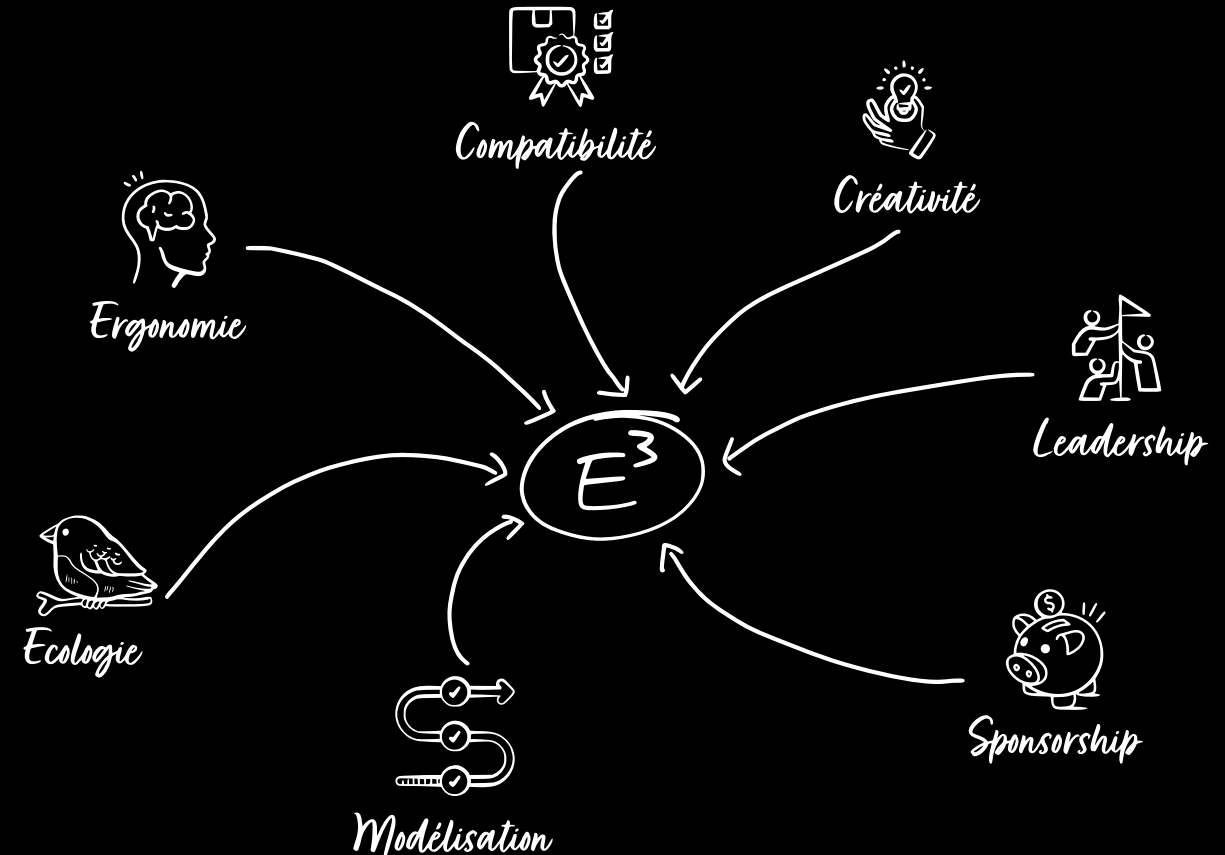
Design E³

Le design E³ ou design d'expérience ergonomique et écologique est une méthode développée par l'agence vertue. L'objectif est simple : rendre le monde meilleur en aidant les organisations à concevoir des expériences utilisateur vertueuses en tout point ! Cette méthode s'appuie sur la théorie du donut, créée par Kate Raworth, en s'inspirant d'un principe fondateur : il existe un espace de conception permettant de créer des dispositifs qui prendront soin des personnes et de la planète. Pour compléter ce fondement, la méthode design E³ s'appuie sur un maillage de connaissances issues de plusieurs domaines : l'ergonomie, le design, et le développement durable.

Elle est appliquée dans les différentes prestations que l'agence peut effectuer et permet aux projets de traverser jusqu'à 7 points clés qui transformeront une simple idée en expérience utilisateur concrète sur un service, une interface, un process ou encore un produit, que ce soit en B2B ou B2C. Ces 7 points clés sont les suivants : l'ergonomie, l'écologie, la créativité émergente, le leadership et la stratégie, le sponsorship, la compatibilité et la modélisation.

De plus, cette méthodologie est déployée pour apporter 6 bénéfices à l'organisation qui porte le projet : le succès, l'efficacité, la posture novatrice, la sobriété, la revitalisation et la conformité. Chacun de ces bénéfices est un levier vers des valeurs ajoutées opérationnelles qui permettront à l'organisation de performer sur tous les plans grâce aux expériences utilisateur qu'elle proposera.

Plus d'information sur la méthode : www.vertue.agency/designe3



Projet n° 1

**MINISTÈRE
DE LA TRANSITION
ÉCOLOGIQUE****L'UX Design vue grand-angle.**

Réussir la transformation d'un logiciel national stratégique et de ses métiers grâce à une démarche de design centré utilisateur.

Projet confidentiel ayant reçu des autorisations de communication.



La collaboration sur ce projet à permis de générer plus de 2000€ que j'ai reversé à la cause environnementale.



Un logiciel « à bout de souffle »

J'ai été sollicité par la DSI du ministère de la transition écologique et le commissariat général au développement durable en 2022. Le client souhaitait faire la refonte d'un logiciel de **contrôle qualité et mise en qualité des DAU** (demandes d'autorisations d'urbanismes). Ce logiciel sert à la production de statistiques du bâtiment afin d'aider de nombreux acteurs de l'État dans la prise de décisions concernant le logement en France. Dans le cadre du portfolio, celui-ci sera nommé Batistat.

Au-delà de cette refonte, j'ai identifié, trois transformations en étant à l'origine :

- **Organisationnelle** : les pôles des agents de l'État utilisateurs de Batistat se restructuraient
- **Digitale** : de nouvelles technologies pouvant aider les utilisateurs dans leurs tâches quotidiennes sont apparues
- **Administrative** : les procédés administratifs ont évolué concernant les DAU depuis les débuts du logiciel

Le logiciel était décrit « à bout de souffle » par de nombreuses parties prenantes et le client souhaitait atteindre plusieurs objectifs :

1. Améliorer significativement l'expérience utilisateur sur Batistat
2. Intégrer la diversité d'usages des utilisateurs et les cas d'usages possibles
3. Améliorer l'exhaustivité de la collecte des données auprès des parties prenantes
4. Respecter un planning de refonte du logiciel malgré les aléas possibles
5. Maintenir le même niveau de productivité avec la nouvelle structuration des utilisateurs
6. Renforcer les synergies entre Batistat et son maillage data et technologique complexe



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Porter, guider, anticiper, repenser

J'ai porté en autonomie la totalité de la partie UX Design sur ce projet au sein d'une équipe produit pendant une durée d'un an et demi. J'ai été responsable de l'ensemble du périmètre ergonomie, UX/UI, et de certains aspects d'écoresponsabilité.

Mon rôle était de :

- Guider l'équipe projet sur une vision UX du produit et défendre la voix des utilisateurs
- Concevoir une expérience future plus performante et plus responsable qui prend en compte les trois transformations
- Donner au produit les fondations ergonomiques nécessaires à un périmètre d'envergure nationale
- Créer les maquettes, parcours, guidelines et process design utilisés par toute l'équipe projet
- Fédérer les parties prenantes pour acter des décisions de design pertinentes

J'ai déployé une grande partie de mon savoir-faire sur ce projet « signature » : analyse experte, user research, stratégie UX, ergonomie au travail, cognitive et organisationnelle, design d'expérience utilisateur, green design, conception d'IHM complexes et des compétences transverses de consulting.

J'ai également utilisé plusieurs outils afin d'assurer des productions de qualité tout au long du projet : Axure RP, Suite Microsoft 365, Mural et les outils internes du ministère.



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

J'ai piloté mon intervention en 3 parties pour proposer une expérience utilisateur fluide avec une réelle démarche centrée sur les utilisateurs

Partie 1/3

Comprendre le projet, les utilisateurs, leurs usages et leur écosystème

ANALYSER

J'ai analysé avec finesse les éléments capitaux de ce projet très complexe grâce à plusieurs outils :

- **User research** : interview, ateliers utilisateurs, persona
- **Analyse experte** : analyse documentaire, interview expert projet, benchmark des usages, études UX singulières
- **Consulting** : atelier stratégique, cadrage du besoin, rédaction de livrables sur mesure, formulation de recommandations, restitutions

FÉDÉRER

Grâce à cela j'ai établi une vision commune pour faire converger l'équipe projet dans une direction claire sur le plan de l'ergonomie et faire émerger 3 maillages liés aux transformations :

- **Organisationnel** : utilisateurs, parties prenantes, usages réels, organisation existante et projetée, ergonomie au travail, et points de friction
- **Data & technologique** : logiciel existant, environnement SI existant et projeté, écosystème d'outils compensatoires utilisés, tendances d'usage, et stratégie digitale
- **Administratif** : process autour des DAU, liens avec les statistiques du bâtiment



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

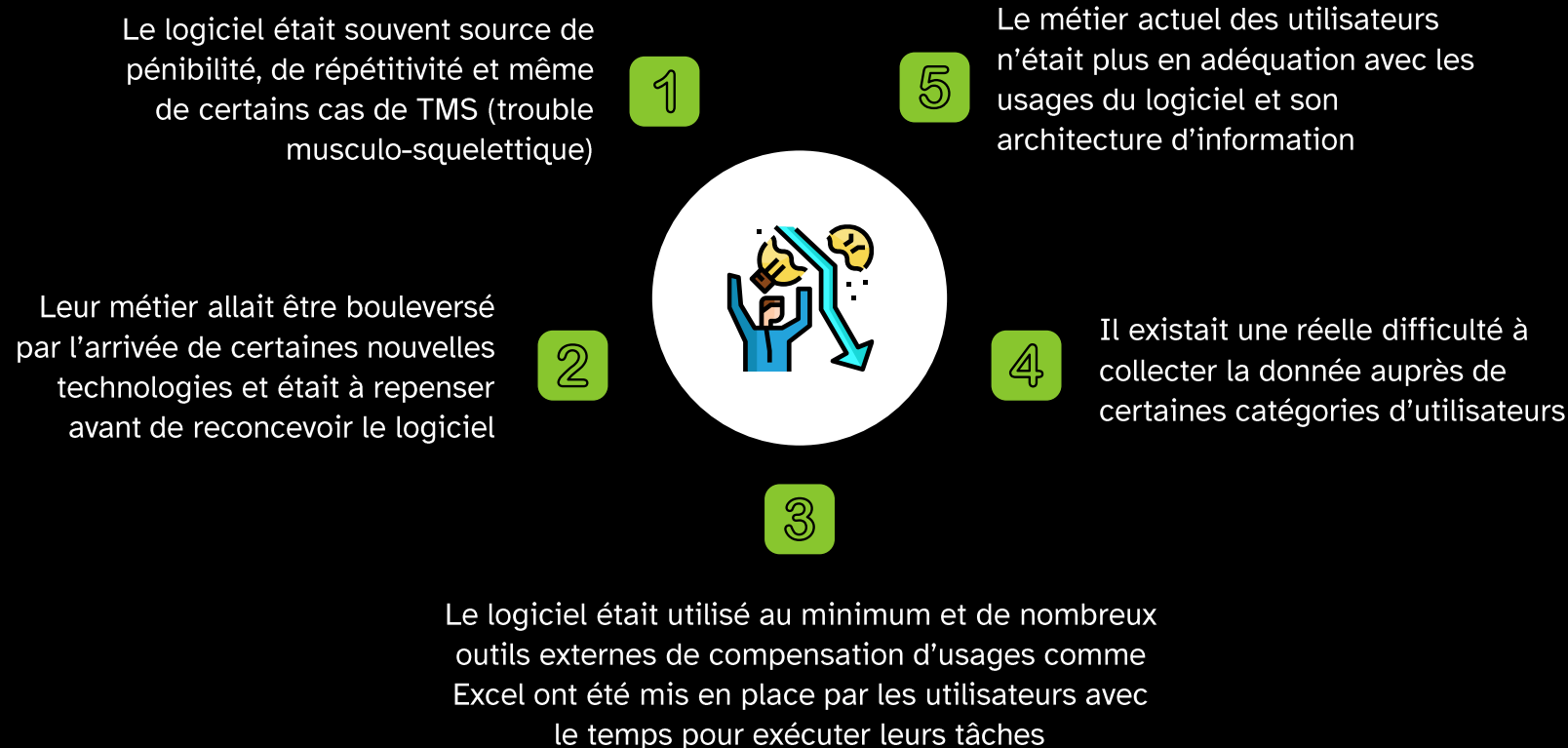
Résultat

Avis client

Partie 1/3

Comprendre le projet, les utilisateurs, leurs usages et leur écosystème

Avec cette phase j'ai pu révéler certains **insights clés**



Ci-dessous le maillage data et technologique projeté en début de projet et modélisé dans un atelier de stratégie UX avec l'équipe projet

[illegible]



Partie 2/3

Concevoir une solution ergonomique & écoresponsable

Par la suite, j'ai structuré une solution qui répond aux besoins des utilisateurs tout en intégrant pleinement la vision de l'équipe projet, les contraintes techniques, le budget, et les enjeux sur le numérique responsable au travers de plusieurs outils :



Ateliers d'ergonomie digitale et d'ergonomie organisationnelle

Nous avons co-construit avec les utilisateurs une projection sur leur nouveau métier après changements technologiques et organisationnels, puis conçus les fondations ergonomiques d'un nouveau logiciel sur cette base (fonctionnalités, roadmap, expérience map, journée type, résilience au travail, parcours utilisateur et process métiers).



Ateliers d'intégration des enjeux écologiques

Cette approche créative a permis de co-construire avec l'équipe projet une vision écologique sur le plan des Objectifs de développement durable de l'ONU et sur le plan du cycle de vie du logiciel



Ateliers de stratégie UX

J'ai guidé l'équipe pour acter des choix sur les éléments fondateurs du logiciel et valider une vision commune pour les étapes suivantes du projet. J'ai complété l'atelier avec une analyse des risques d'ergonomie et d'écoresponsabilité pour certains choix effectués.



Conception d'interfaces

J'ai modélisé une arborescence logicielle ainsi que des maquettes d'interfaces interactives pixel perfect en appliquant des principes du DSFR. Cette phase était ponctuée de Design review pour assurer l'adéquation totale des interfaces avec les besoins utilisateur, la vision de l'équipe projet, les exigences d'accessibilité et les contraintes techniques de développement.



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Partie 2/3

Concevoir une solution ergonomique & écoresponsable

Lors de cette phase, j'ai orienté la vision du produit sur des idées clés afin d'apporter des solutions bien conçues aux métiers



Le Kanban

Je me suis inspiré de la philosophie de travail de chez Toyota, pour intégrer la notion de kanban dans la gestion des DAU. Nous avons construit avec les utilisateurs un Kanban qui respecte le process métier ainsi que les impacts des nouvelles technologies.



La monétisation

J'ai attribué un symbole monétaire à la notion de score d'importance. Cela permet de mettre en exergue le score d'importance face aux nombreux autres nombres visibles dans le logiciel et de réaliser une analogie avec le secteur bancaire pour en réutiliser certains codes (addition, filtrage, affichage monétaire).



Le colisage

J'ai guidé les utilisateurs à réaliser une analogie entre leur problématique de collecte de données et la logistique autour de la gestion de colis (collecte, traitement, distribution). Cela à permis de réutiliser certains codes de la logistique pour créer et formaliser un nouveau process métier et parcours-écrans innovants et tangibles

ci-après quelques écrans clés que j'ai réalisés





PC n°87392387231
Bordeaux métropole

BatiStat 



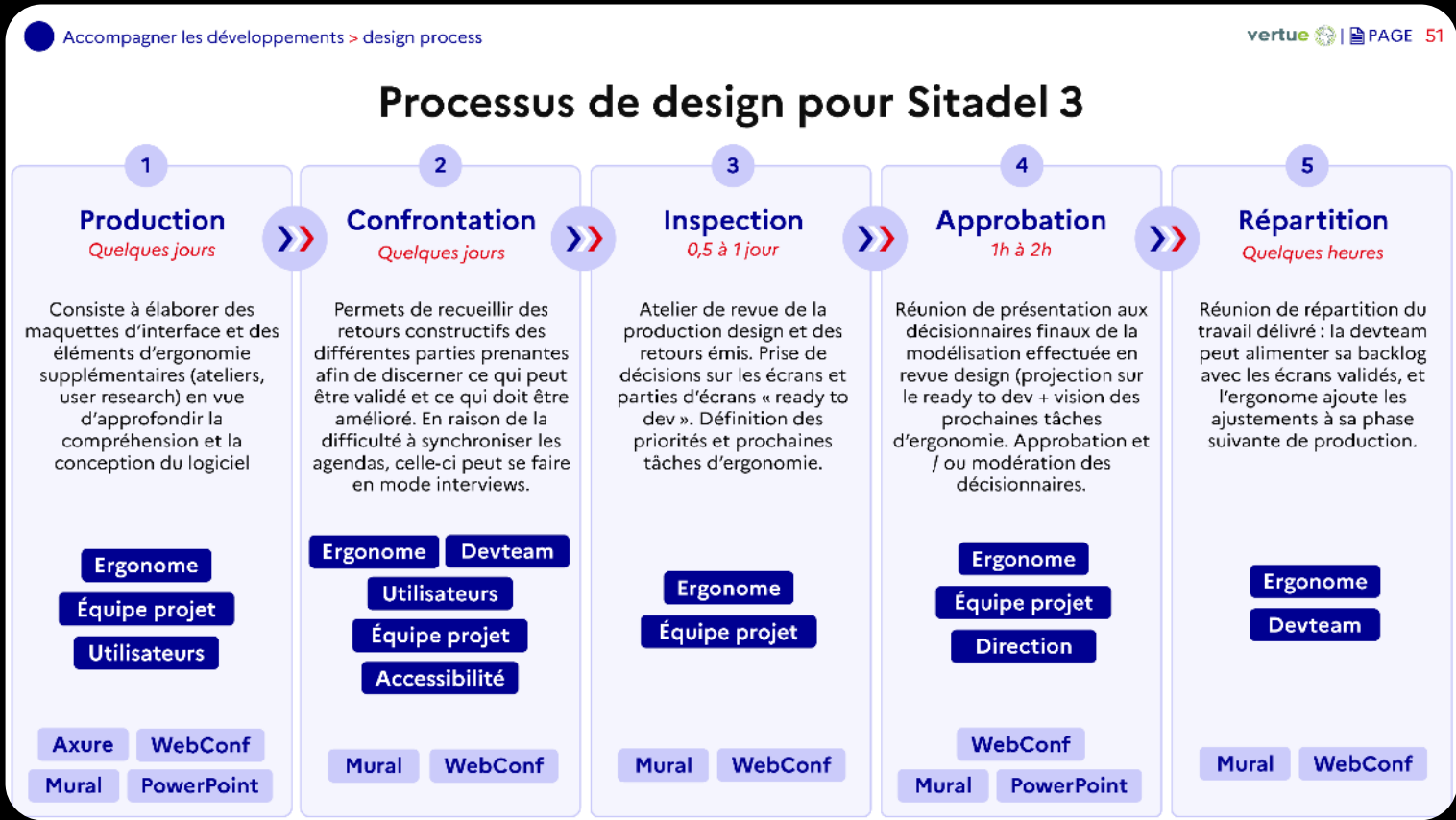
Partie 3/3

Accompagner les développements et les évolutions produits

J’ai assuré par la suite toute l’aide nécessaire à la « dev team » sur le plan de l’ergonomie et de l’écoresponsabilité afin de maintenir de la fluidité dans leurs travaux. J’ai été garant d’un résultat en accord avec les guidelines d’ergonomie du projet avec plusieurs outils :

- Rédaction de spécifications d’ergonomie
- Processus de design pour les évolutions du produit et la correspondance avec le mode agile et « product » du projet
- Études singulières sur des éléments d’ergonomie précis
- Design review
- Audit d’ergonomie des productions

Ci-contre, le process de production design que j’ai conçu pour cette phase.





Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

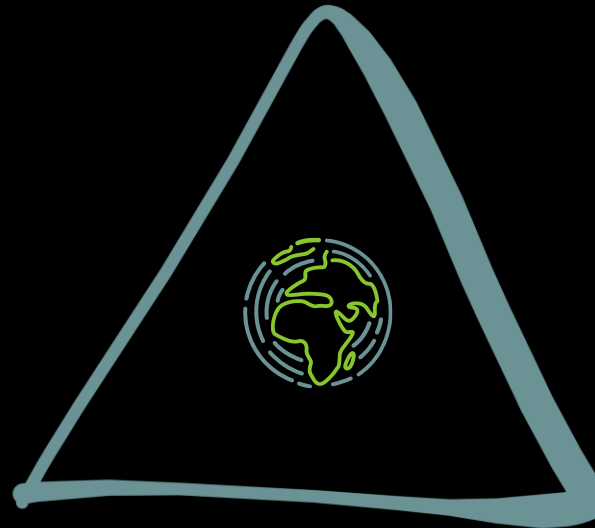
Avis client

Des impacts positifs pour tous

Après un an et demi d'intervention sur ce projet de haute complexité, mon intervention a généré plusieurs **impacts positifs**

Une équipe projet satisfaite

Un sujet traité avec de la profondeur pour un résultat final de refonte apprécié



Des utilisateurs confiants

Écoutés, compris, et pleinement intégrés au projet, ils ont le sentiment que la nouvelle proposition est totalement en adéquation avec leurs usages et évolutions métiers

Un système aux KPI améliorés

Utilisabilité perçue, sentiment de pénibilité, guidage dans le suivi du travail, impression de charge de travail, répétitivité, simplicité d'usage, et aide à la priorisation des DAU, autant d'indicateurs clés qu'il était nécessaire d'améliorer significativement



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Un accompagnement **marquant**

Mon intervention a produit les **bénéfices** suivants pour l'ensemble des parties prenantes

Une conduite de l'intelligence collective de qualité

grâce à une écoute active, une posture force de proposition, et des ateliers amenant à la prise de décision collective en tenant compte de chacun

De la créativité et de l'innovation

avec des propositions régulières d'idées nouvelles et adaptées au contexte pour solutionner les problématiques d'usages identifiées



Une inclusion de toutes les catégories d'utilisateurs

avec de nombreuses interviews et ateliers de compréhensions des usages et de la réalité du terrain, ainsi que des ateliers de co-conception avec les utilisateurs et des restitutions d'éléments d'études auprès d'eux

De « l'ecologic drive »

en mettant en place de bonnes pratiques d'écoresponsabilité ainsi que des nudges pour guider les utilisateurs vers des choix écoresponsables

Des analyses poussées

des facteurs intrinsèques et extrinsèques liés aux utilisateurs, du contexte projet, et des éléments d'étude



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Un ministère qui **performe**

Le ministère a pu atteindre les **résultats** suivants

Succès

Une amélioration très significative de l'expérience utilisateur qui maximisera l'adoption de l'outil par les utilisateurs et facilitera la conduite du changement

Posture novatrice

Nouveau logiciel, nouvelle image d'un État moderne qui sait proposer des outils de pointe à ses agents

Productivité

Une prise en compte des enjeux de transformation organisationnels, digitaux et administratifs rendant le logiciel adapté à son nouvel environnement facilitant ainsi la productivité des utilisateurs

Facilitation

Un résultat qui correspond autant aux utilisateurs qu'à la vision de l'équipe projet

Efficience temps/argent

Avec une modélisation d'écrans et d'arborescence d'information « ready to dev » pour les développeurs garantissant un développement sans aller-retour lié à la prise en compte d'insight d'usages

Écoresponsabilité

Un logiciel qui intègre les enjeux écologiques actuels





Parole de client

« En tant que Product Owner, j'ai eu un grand plaisir à collaborer avec Alexandre. **Nos utilisateurs ont enfin pu profiter d'une vraie démarche UX** avec un UX Designer soucieux d'améliorer leur quotidien en ne négligeant aucun aspect. Alexandre sait fédérer tous les intervenants d'un projet grâce à sa qualité d'analyse, la pertinence de ses concepts novateurs et sa capacité d'écoute à toute épreuve. Alexandre a su également s'adapter à nos demandes spécifiques avec entrain et réactivité : ses productions sont d'une grande valeur ajoutée. J'ai particulièrement apprécié sa démarche écoresponsable et ses propositions pour le produit. C'est forte de cette riche expérience que je vous souhaite d'avoir la chance de travailler avec Alexandre. »



Projet n° 2



MINISTÈRE DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE

**Guider la métamorphose
d'un logiciel à fort enjeu
au travers d'un
accompagnement UX
singulier**

Projet confidentiel ayant reçu des
autorisations de communication.



La collaboration sur ce projet à permis de générer plus de 2000€ que j'ai reversé à la cause environnementale.



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client



Un logiciel « Dédale »

J'ai été sollicité par la DSI du ministère de la transition écologique et DGITM (direction générale des infrastructures, des transports, et des mobilités) en 2021. Le client souhaitait repenser en totalité son logiciel de gestion du patrimoine routier. Ce logiciel, capital pour la DGITM et d'envergure nationale, sert à répertorier les données des objets de la route et gérer l'entretien des routes et autoroutes en France. Dans le cadre du portfolio, celui-ci sera nommé *Parcours*.

« Il faut être motivé pour aller sur *Parcours* » est le verbatim qui ressortait le plus pour décrire ce logiciel perçu comme complexe et difficile d'utilisation. Face à ce constat, le client souhaitait atteindre plusieurs objectifs :

1. Améliorer significativement l'expérience utilisateur des métiers d'ingénierie de la route qui utilisent ce logiciel au quotidien
2. Mettre en place une méthode agile et user driven sur un projet de refonte à forts enjeux
3. Faire progresser le renseignement et la qualité des données du patrimoine routier
4. Intégrer des principes de numérique responsable dans la conception du logiciel
5. Augmenter l'adoption du logiciel par les différents types d'utilisateurs



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Porter, fédérer, challenger, repenser

J'ai porté en **autonomie** la **totalité de la partie UX Design** sur ce projet au sein d'une équipe agile pendant une durée d'un an et demi. J'ai été responsable de l'ensemble du périmètre ergonomie, UX/UI, et des aspects d'écoresponsabilité.

Mon rôle était de :

- Proposer une **nouvelle vision UX** du logiciel à la fois pertinente, innovante et écoresponsable
- Comprendre et défendre la voix des utilisateurs,
- Donner au produit **les fondations ergonomiques à la hauteur** d'un logiciel utilisé fréquemment sur tout le territoire français
- Créer les maquettes, parcours, et guidelines utilisés par toute l'équipe projet
- Fédérer les parties prenantes pour **acter des décisions de design pertinentes**

J'ai déployé une grande partie de mon savoir-faire sur ce projet : analyse experte, user research, stratégie UX, ergonomie au travail, design d'expérience utilisateur, green design, conception d'IHM complexes et des compétences transverses de consulting.

J'ai également utilisé plusieurs outils afin d'assurer des productions de qualité tout au long du projet : Axure RP, Suite Microsoft 365, Mural et les outils internes du ministère.



J'ai piloté mon intervention en 3 parties pour proposer une expérience utilisateur fluide avec une réelle démarche centrée sur les utilisateurs


Partie 1/3



Comprendre le projet, les utilisateurs, leurs usages et leur écosystème

J'ai mené une analyse de tous les éléments UX de cet environnement projet complexe avec plusieurs outils :

- **User research** : interview, ateliers utilisateurs
- **Analyse experte** : analyse documentaire, interview expert projet, benchmark des usages
- **Consulting** : cadrage du besoin, rédaction de livrables sur mesure, formulation de recommandations, restitutions

Ci-contre la cartographie des usages construite grâce aux interviews utilisateurs


Comprendre les usages et les utilisateurs > Interview utilisateurs > Identifier et répertorier les usages du logiciel

vertue  |  PAGE 89

Cartographie des usages (anonymisée)

Ceci est une première version de la consolidation des usages. Elle sera affinée avec les ateliers utilisateurs.

	Localiser un objet	Chercher des données d'un objet	Saisir des données	Importer des données	Exploiter la donnée	Construire une carte	Exporter des données	Gérer des accès utilisateur	Être assisté
Demander des données	●	●							
Répondre à des demandes	●	●	●	●	●	●	●		
Mettre à disposition des données			●	●					
Auditer la donnée	●	●					●		●
Préparer des plans de crises	●	●			●	●	●	●	
Prévoir et estimer l'entretien du patrimoine routier	●	●			●	●	●		
Programmer des interventions et travaux	●	●			●	●	●		
Suivre des interventions et travaux	●	●	●	●					



Partie 1/3

Comprendre le projet, les utilisateurs, leurs usages et leur écosystème

Cette analyse a permis de bâtir une vision de la réalité des usages de la version initiale du logiciel.
Lors de cette phase, j'ai mis en évidence certains insights clés déterminants pour le projet.

Cartographie des usages

Les usages métiers et les usages logiciels ont une architecture différente créant une cartographie des usages complexes et difficiles à appréhender

1

La diversité des usages

La variabilité des usages métiers sur le logiciel est très grande entre les agents et les régions. Il n'y a pas d'harmonisation des pratiques et un positionnement très variable sur l'usage du logiciel, ce qui rend la qualité des données aléatoire et peut engendrer des problèmes de fiabilité.

2



Écoresponsabilité de la donnée

Aucune suppression de données n'a été faite pour réduire l'espace mémoire utilisé et le bilan écologique, depuis l'existence de Parcours.

5

Le data management

Les temps de mises à jour des données sont très longs (peut aller jusqu'à 1,5 an) pouvant impacter les métiers dans leur gestion des travaux des objets de la route et des routes sur le plan temporel, économique, et écologique.

4

3

Maillage technologique du logiciel

Parcours se situe au cœur d'un maillage d'outils de compensations d'usage et d'extension d'usages face aux carences du logiciel existant



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Partie 2/3

Concevoir une solution ergonomique & écoresponsable

Après avoir structuré les usages de l'écosystème logiciel, j'ai guidé l'équipe projet et les utilisateurs pour structurer une nouvelle vision logicielle innovante qui facilite les usages.



Ateliers d'ergonomie digitale

J'ai guidé les utilisateurs pour structurer les fondations d'une nouvelle solution logicielle afin de leur faciliter le quotidien (fonctionnalités, roadmap, process métier de data management, parcours utilisateurs, arborescence d'information)



Ateliers d'intégration des enjeux écologiques

J'ai animé des ateliers avec une approche créative pour coconstruire avec l'équipe projet un cadre écologique vis-à-vis de la consommation énergétique du logiciel et des pratiques écoresponsables au travail pour concevoir celui-ci



Ateliers de stratégie UX

J'ai aiguillé l'équipe projet pour réaliser des choix pertinents sur les éléments fondateurs du logiciel, coconstruit avec les utilisateurs, afin de valider une vision commune pour les étapes suivantes du projet.



Conception d'interfaces

J'ai défini une arborescence logicielle ainsi que des maquettes d'interfaces interactives pixel perfect en appliquant des principes du DSFR. Cette phase était ponctuée de Design review pour assurer l'adéquation totale des interfaces avec les besoins utilisateur, et la vision de l'équipe projet.



Partie 2/3

Concevoir une solution ergonomique & écoresponsable

Lors de cette phase, j'ai orienté la vision UX du produit pour apporter de la valeur aux métiers et les aider à appréhender la complexité de leurs tâches quotidiennes



Positionnement

J'ai construit des parcours utilisateurs pour harmoniser les usages et inciter à faire monter en qualité la donnée. Cela permet de renforcer l'interopérabilité entre agents et zones géographiques.



Les visualisations

J'ai repensé en profondeur la manière de voir l'ergonomie de l'information. Les tableaux de données sont devenus en partie des tableaux de bord de datavisualisation. Les schémas denses de rectangles agglomérés pour représenter la route sont devenus des schémas synoptiques en plusieurs vues, dont la perspective. La cartographie a évolué vers des codes modernes de cartographie permettant de mieux gérer la densité d'information avec des panneaux interactifs.



L'écoresponsabilité de la donnée

J'ai intégré des mécanismes de nudges sur l'usage de la donnée pour optimiser le bilan écologique du logiciel. Cela permet de participer à l'écrêtage du réseau électrique au travers de choix sur les imports, ou encore de nettoyer et archiver des données.

ci-après quelques écrans clés que j'ai réalisés

2 km

Prise de vue 2017



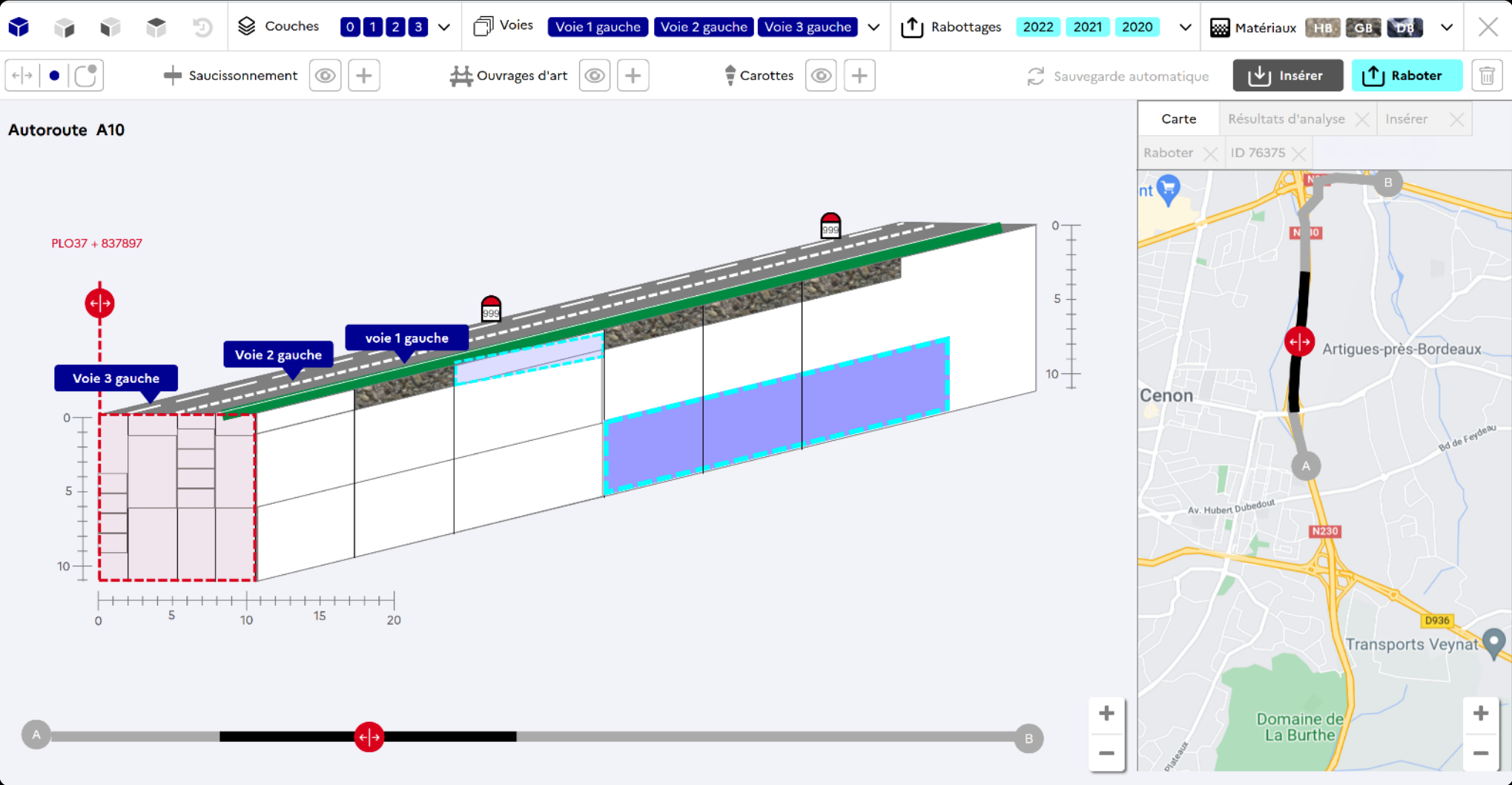
Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client



Rechercher un indicateur 🔍

Réseau routier
Données
Favoris
Import
Export
Travaux
Administration

Maxime Dupont
 Administrateur local
 DIR centre-est

Import

Rechercher un import

Mes imports
Dernier imports

Déposé le 15/10/21 à 15h12	Chaussée A10 - 2021 <i>Fichier route</i>	Bassin de rétention Nouveau	Données Nouvelles	Impact 500 g eq.
Déposé le 15/10/21 à 15h12	Glissières A10 - 2021 <i>Fichier géographique</i>	Glissières de sécurité	Données Remplacement	Impact 400 g eq.
Déposé le 15/10/21 à 15h12	PPHM A10 - 2021 <i>Fichier géographique</i>	PPHM	Données Nouvelles	Impact 800 g eq.
Déposé le 15/10/21 à 15h12	RIU 2021 Millésimé <i>Fichier de gestion</i>		Date attribuée 10/12/2021	Impact 800 g eq.
Déposé le 15/10/21 à 15h12	RIU 2021 Millésimé <i>Fichier de gestion</i>		Date attribuée 10/12/2021	Impact 800 g eq.
Déposé le 15/10/21 à 15h12	PPHM A10 - 2021 <i>Fichier géographique</i>	Exemple de thème	Données Nouvelles	Impact 800 g eq.
Déposé le 15/10/21 à 15h12	RIU 2021 Millésimé <i>Fichier de gestion</i>		Date attribuée 10/12/2021	Impact 800 g eq.
Déposé le 15/10/21 à 15h12	PPHM A10 - 2021 <i>Fichier géographique</i>	Exemple de thème	Données Nouvelles	Impact 800 g eq.
Déposé le 15/10/21 à 15h12	PPHM A10 - 2021 <i>Fichier géographique</i>	Exemple de thème	Données Nouvelles	Impact carbone 800 g eq. CO ₂ (2019) (non millésimé)

Reglages

Mode clair
 Mode sombre
 Mode contrasté

Périmètre par défaut Changer

Coordonnées par défaut

PLO + Abscisse **PR + Abscisse** Lambert 93 X-Y GPS

Mode FALC (*Facile à lire et à comprendre*)

Taille de la police d'écriture A A

[Accéder à tous les réglages](#)

Voir plus

+ Importer

Trier par : Du plus récent au plus ancien ▼

Corriger les erreurs

notes restantes

Corriger les erreurs

Annuler l'import

notes restantes

Annuler l'import

Supprimer l'import

Gérer mon thème

Gérer mon thème

L'écran ci-contre est une déclinaison en version particulièrement contrastée pour les personnes présentant un handicap visuel

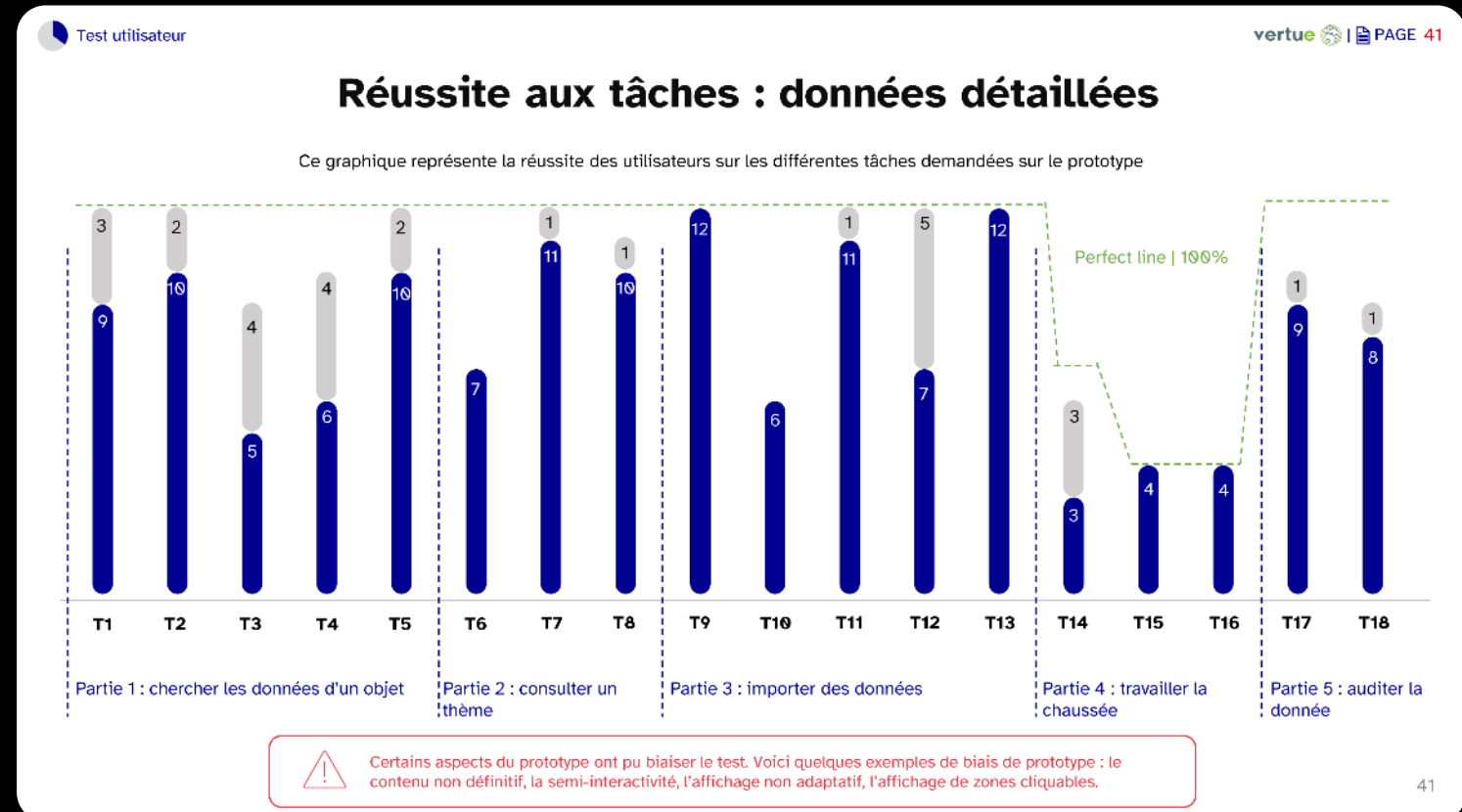
Partie 3/3

Accompagner les développements et les évolutions produits

À ce stade du projet la « dev team » n'étant pas encore opérationnel, j'ai approfondi avec l'équipe projet l'expérience utilisateur de la nouvelle version du logiciel en déployant les éléments d'études suivants, afin de faciliter le travail de la devteam :

- Maquettages de parcours utilisateur supplémentaires
- Rédaction de spécifications d'ergonomie pour les développeurs
- Études singulières sur des éléments d'ergonomie précis
- Design review
- Brainstorming pour le choix du nom
- User research : test utilisateur du prototype sur 18 tâches

Ci-contre, le graphe de réussite des tâches que j'ai réalisé lors du test utilisateur du prototype.





Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

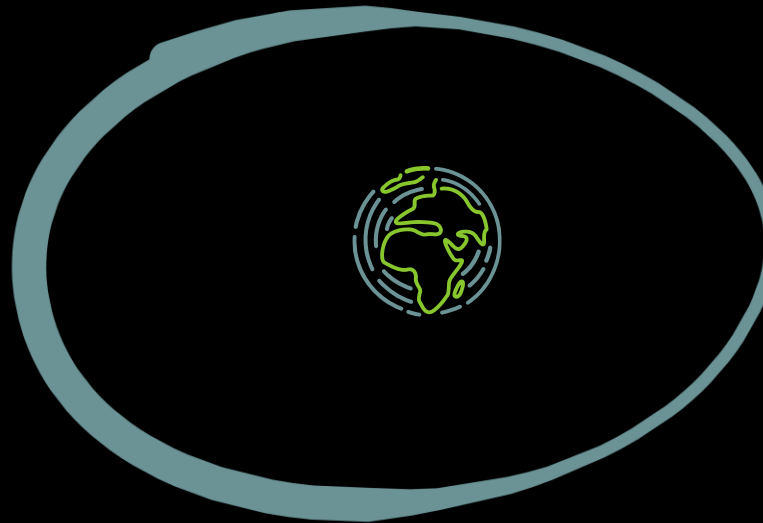
Avis client

Une avancée majeure

Après un an et demi d'intervention sur ce projet de haute complexité, mon intervention a généré **des impacts positifs**

Une nouvelle vision

La nouvelle expérience proposée est un changement radical qui a challengé les anciens usages pour leur apporter ergonomie, innovation et écoresponsabilité



Une méthode fiable

La manière dont mon intervention à orchestré la conception centrée utilisateur pour ce logiciel, a mis en exergue toute la valeur ajoutée que cette méthode peut apporter au projet sur le plan de l'ergonomie et de la qualité du dialogue avec les parties prenantes (utilisateur, équipe projet, etc.)



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

De la valeur ajoutée

Mon intervention a produit les **bénéfices** suivants pour l'ensemble des parties prenantes

La satisfaction

des utilisateurs à l'équipe projet, tous se sont sentis satisfaits de la qualité des échanges et du nouvel élan apporté par la nouvelle version de Parcours

De la créativité et de l'innovation

avec des propositions régulières d'idées nouvelles et adaptées au contexte pour solutionner les problématiques d'usages identifiées

Des analyses poussées

qui ont permis de faire un bilan complet de la réalité du terrain et des usages

La simplification de leur écosystème

avec des usages regroupés et assemblés dans un même logiciel ergonomique et organisé

De « l'ecologic drive »

en mettant en place de bonnes pratiques d'écoresponsabilité et des nudges





Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Un ministère à la pointe

Le ministère a pu atteindre les **résultats** suivants

Une solution convaincante

auprès des utilisateurs pour être adoptés par tous

Une validation méthodologique

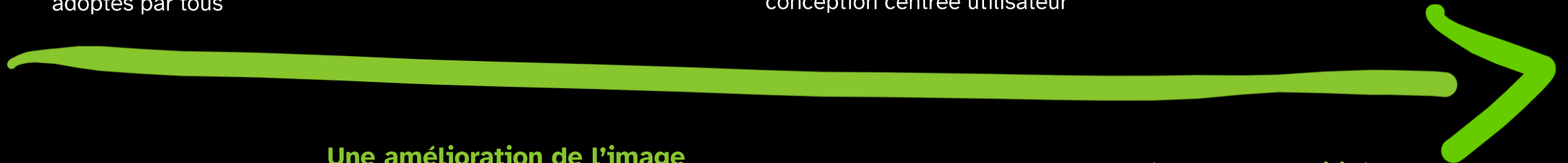
sur l'agilité et l'importance de la conception centrée utilisateur

Une amélioration de l'image

du ministère en interne sur la capacité à proposer des outils à la pointe et à prendre en considération les situations complexes des métiers

De l'écoresponsabilité

Avec un logiciel qui intègre les enjeux écologiques actuels





Ils en parlent encore

« Alexandre, par sa maîtrise de l'UX Design, conduit des ateliers avec brio et intelligence, dans une ambiance cordiale et collaborative. Sa qualité d'écoute et d'analyse lui permet de prendre le recul nécessaire pour synthétiser et mettre en forme les données métier. À travers ses productions, on **voit l'émergence d'idées novatrices qui permettent d'améliorer l'expérience utilisateur et d'accompagner la conduite du changement**. C'est au talent que l'on reconnaît un vrai professionnel, donc forcément on ne peut que recommander Alexandre ! »

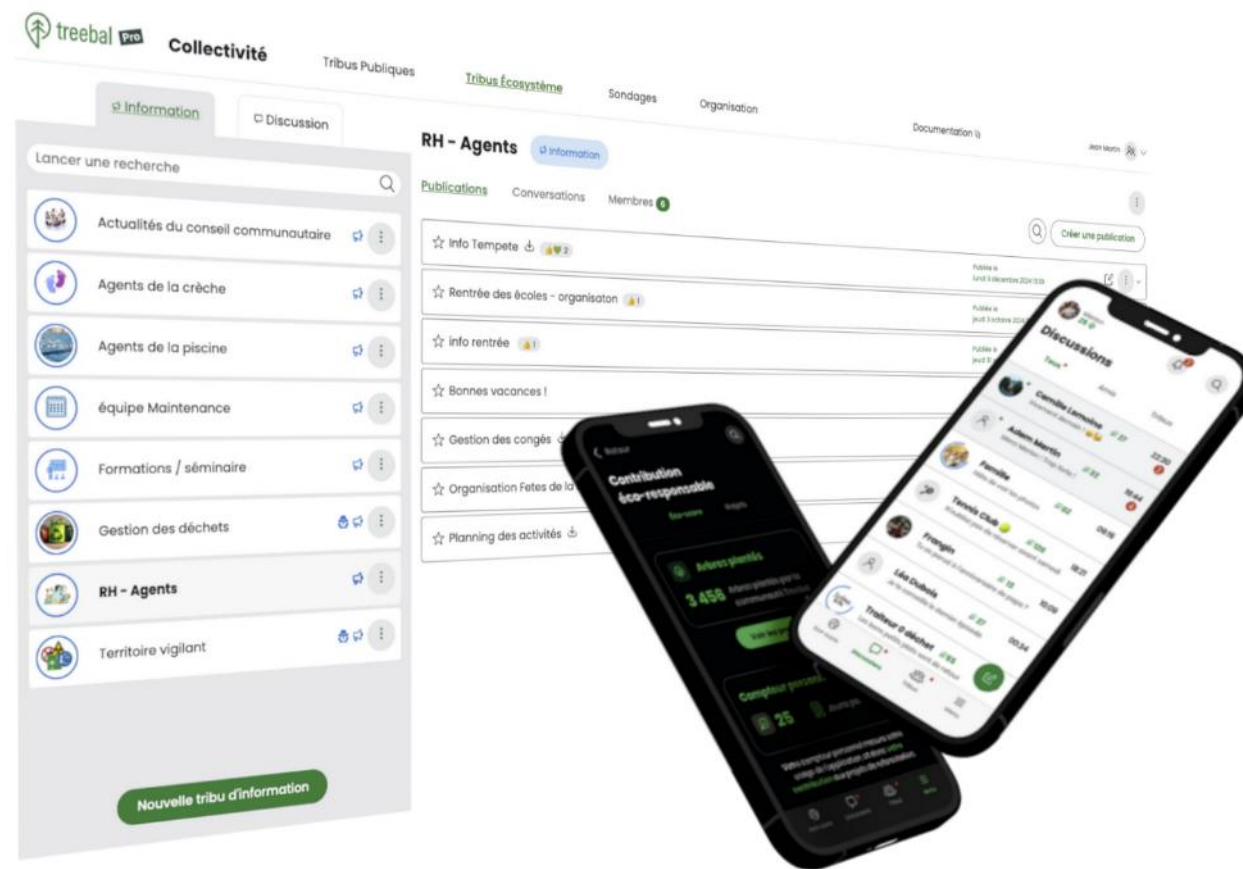
Projet n° 3



Expérience utilisateur et écoresponsabilité

Quand le design E³ permet de transformer une idée en un produit viable en perpétuelle évolution

Projet confidentiel ayant reçu des autorisations de communication.



La collaboration sur ce projet à permis de générer plus de 600€ que j'ai reversé à la cause environnementale.

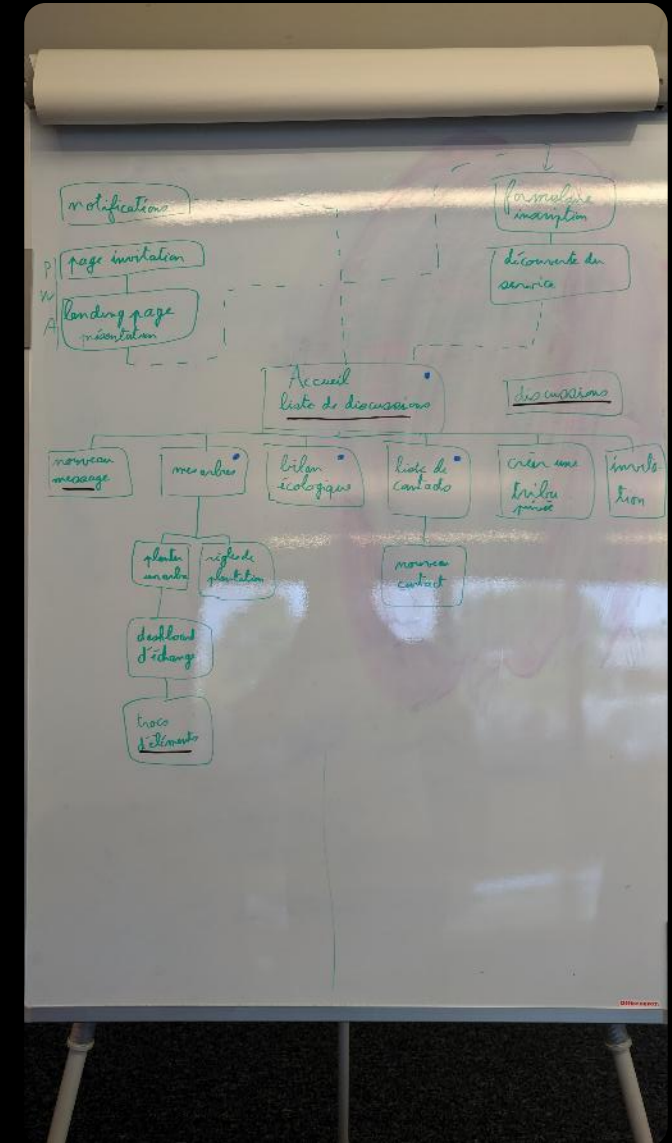


Une vision ambitieuse

J'ai été sollicité en 2020 par Samuel Le Port à l'origine du projet Treebal. Suite au changement brutal qu'a engendré la crise covid, les fondateurs ont pris pleinement conscience des enjeux écologiques et systémiques que nous traversons et de leurs impacts futurs sur notre société.

Le client souhaitait incarner des valeurs d'écoresponsabilité avec un nouveau service qui s'appuierait sur leur savoir-faire déjà existant : le digital, et la communication. Il était également soucieux des enjeux de souveraineté numérique et d'économie de l'attention avec une volonté de fédérer autour des de la transition environnementale et sociétale. Bien que l'idée de service n'était pas encore définie, il s'est projeté sur les objectifs suivants :

1. Intégrer une réelle dimension écoresponsable dans le modèle cible de l'entreprise
2. Communiquer positivement sur l'écologie auprès des utilisateurs
3. Créer de l'engagement écologique chez les utilisateurs avec service simple et tangible
4. Se positionner comme un acteur de référence sur les bonnes pratiques éthiques et écologiques en communication





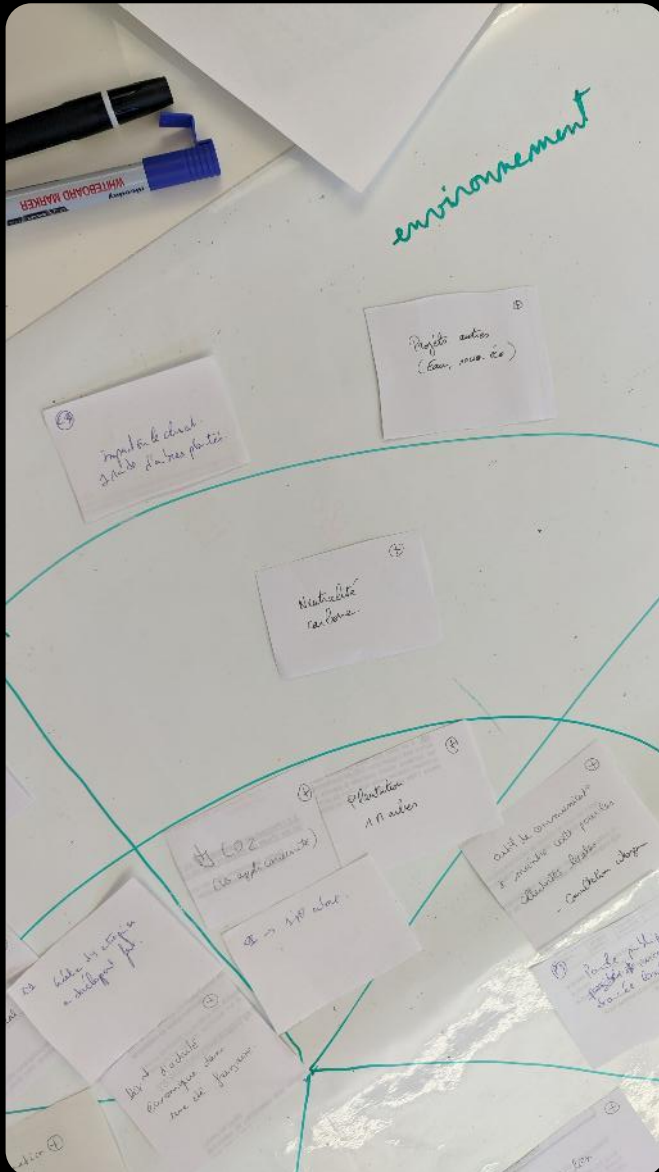
Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client



Guider, structurer, designer

J'ai accompagné plusieurs fois Treebal de 2020 jusqu'à aujourd'hui. Mes interventions allaient de la naissance du produit jusqu'à ses évolutions en passant par le pivot B2B de Treebal. Notre relation a grandi dans la confiance et a évolué au fil du temps vers une relation de partenaires. Depuis 2020, je suis leur référence pour les guider en matière d'UX Design et mon rôle jusqu'à aujourd'hui a été le suivant :

- Transformer une idée non définie en une expérience utilisateur tangible, cohérente et désirable
- Guider l'entreprise étape par étape pour apporter un cadre aux fondations de son service
- Accompagner l'entreprise dans ses différentes étapes de vie pour adapter l'expérience utilisateur (naissance, pivot B2B, R&D)
- Construire une vision UX du produit structurée, ambitieuse et réalisable
- Capitaliser sur les productions UX pour aider aux actions de sponsorship
- Construire des partenariats école/Treebal puis encadrer des teams UX d'étudiants sur des semaines projets

J'ai mis en œuvre une partie de mon savoir-faire sur ces accompagnements : outils du design de service, créativité design thinking, ergonomie digitale, user research, design écologique, conception d'interfaces et compétences transverses de consulting.

J'ai également utilisé plusieurs outils afin d'assurer des productions de qualité tout au long du projet : Axure RP, Suite Microsoft 365, Mural.



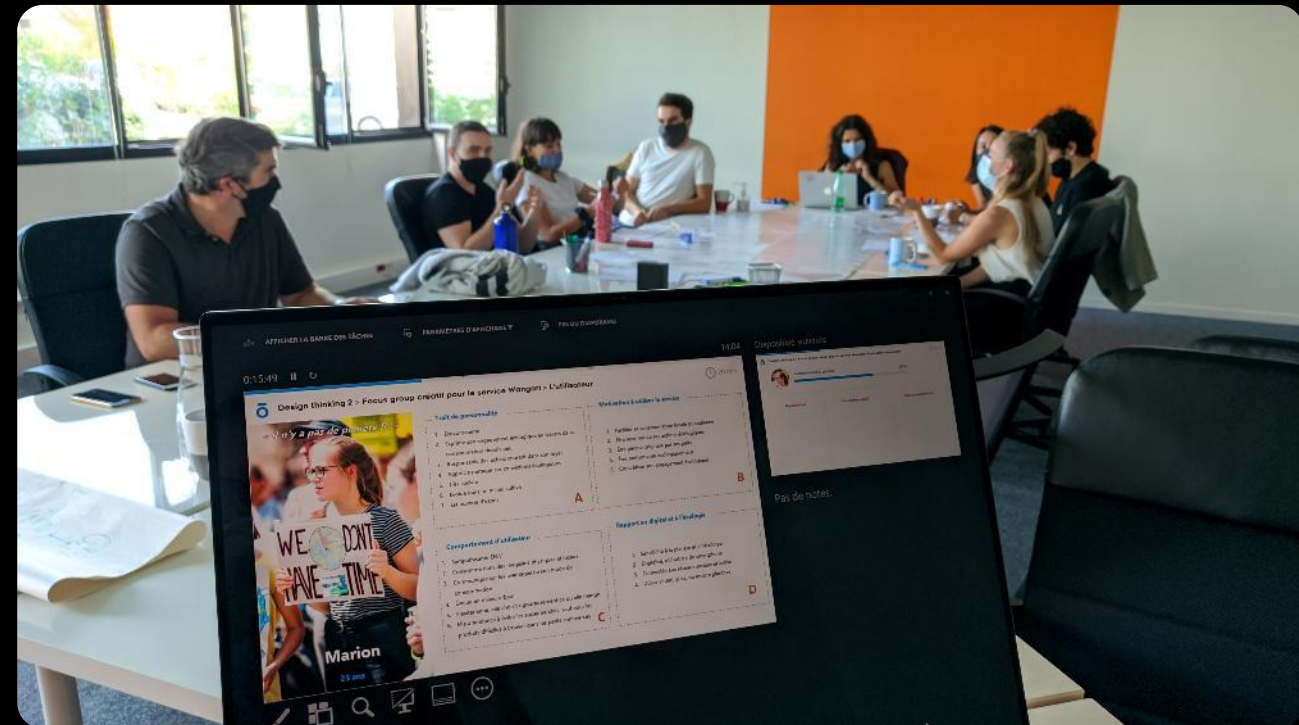
Ma série d'intervention s'est articulée en deux parties pour permettre à Treebal de passer d'une vision à un produit en constantes évolutions proposant une expérience utilisateur écoresponsable.

Partie 1/2

Construire un service digital écoresponsable

J'ai organisé mon intervention pour permettre au client de passer d'une vision à une idée concrète, puis à un développement d'expérience utilisateur structurée. J'ai articulé cette partie avec les éléments d'études suivants :

- **Vision écologique** avec les fondateurs de l'entreprise
- **Analyse de l'existant** sur la documentation pertinente en lien avec le sujet
- **Ateliers d'idéation** dans une démarche de design thinking pour faire émerger une idée
- **Ateliers utilisateur** sous un angle « focus group créatif »
- **Ateliers de design** de service pour produire les fondations d'un service structuré : storyboard de service, persona, cartographie utilisateurs, proposition de valeur, nudge, matrice d'externalité, roadmap de services
- **Ateliers d'ergonomie digitale** pour structurer l'expérience : stratégie digitale, parcours utilisateurs, arborescence d'informations, roadmap des fonctionnalités, sketching d'interface
- **Conception de maquettes d'interfaces** couleurs semi-interactives





Partie 1/2

Construire un service digital écoresponsable

Cette première partie m'a permis d'aider l'entreprise à s'orienter vers la solution la plus favorable et de mettre en exergue des insights clés

Écoresponsabilité

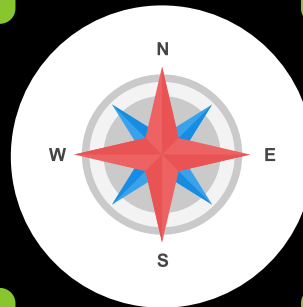
La contribution a des projets environnementaux est l'action écologique phare du projet en plus de l'écoconception du produit

1

Positionnement

L'idée d'une messagerie instantanée sur un modèle B2C est retenue avec la singularité de mettre en lien les commerçants locaux avec leur consommateur pour favoriser un mode de consommation responsable

2



4

Gamification

Elle peut être un élément distinctif du service. L'idée d'un écoscore contribuant aux projets environnementaux lié à l'usage de l'application est retenue afin d'incarner cette gamification.

Usages

Les utilisateurs utilisent de nombreuses applications de messagerie instantanée comme WhatsApp ou Messenger étant reliés à un grand groupe avec des parts de marché conséquentes et une implantation ancrée. L'adoption de Treebal, dans cet environnement concurrentiel, peut être délicate.

3

Ci-après des maquettes d'écrans réalisés durant le projet





Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Partie 2/2

Approfondir l'expérience utilisateur

Après avoir accompagné l'entreprise à orchestrer une première expérience utilisateur qui ancre une stratégie et consolide une première roadmap, j'ai multiplié les actions permettant de préparer l'adoption du service digital et d'approfondir l'expérience



Sponsorship

Avec la rédaction de document (executive summary, démarche de conception) et l'animation d'ateliers UX avec des prospects



Conception du pivot B2B

Avec des ateliers utilisateurs pour coconcevoir l'expérience de messagerie B2B en intégrant une vision RSE



Stratégie UX d'engagement et de loyauté

Avec des ateliers équipe/utilisateurs, des recommandations et une macro expérience map proposant des actions dans chaque phase d'usage



Approfondissement des parcours utilisateurs

Choix du nom, onboarding, interface de gestion, design review



Audit UX des écrans développés

Pour s'assurer de la concordance des développements avec les guidelines d'ergonomie



Sprint UX

Où j'ai encadré des étudiants sur des semaines projet pour développer les axes de R&D de Treebal



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Partie 2/3

Concevoir une solution ergonomique & écoresponsable

Nous avons identifié avec le client l'enjeu clef de Treebal tout au long de cette phase qui était sur le thème du succès du service (viralité, scalabilité). J'ai ainsi mis en place des guidelines UX pour approfondir l'expérience utilisateur.



Engagement & loyauté

J'ai établi une série d'actions visant à mettre en place une expérience soigneuse sur la rétention utilisateur sans utiliser de darkpattern. Ces actions se répartissaient dans les différentes phases d'usage, de la découverte de la solution à son usage approfondi mettant en place des incitations à l'engagement et la loyauté comme récompenser l'accomplissement écologique.



Version B2B

J'ai modélisé une expérience utilisateur incluant plusieurs idées pour établir le pont entre la communication interne des entreprises, la RSE et la manière dont Treebal est un potentiel levier de succès. Par exemple un serious game au format fresque de la RSE est imaginé en phase de découverte.



R&D

J'ai encadré des étudiants de master 1 à plusieurs reprises dans la production d'idées sur les différents sujets R&D de la solution treebal. Cela a permis à Treebal d'obtenir des guidelines UX (confidentielles à ce stade) sur la gamification, le droit à la déconnexion, l'autoassistance utilisateur ou encore l'onboarding. Ils peuvent grâce à cela alimenter et construire leur roadmap produit.



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Des impacts vertueux

Après 5 années de partenariats avec l'entreprise Treebal, mes accompagnements ont produit les **impacts positifs suivants**

Effet régénératif

Grâce à la mise en place des idées vues en design de service, Treebal a participé à la plantation de plusieurs dizaines de milliers d'arbres

Sobriété

Etant écoconçu dans un esprit de sobriété (ex. : suppression régulière des messages) et avec une vocation écoresponsable, Treebal est un modèle de numérique responsable

Posture novatrice

Treebal propose une expérience utilisateur de messagerie innovante, écoresponsable, sécuritaire et made in France qui lui confère un positionnement unique.

Souveraineté

Treebal peut grâce à son expérience utilisateur se positionner en réelle alternative française face à des acteurs américains importants du marché comme Slack.





Contexte & enjeux

Rôle

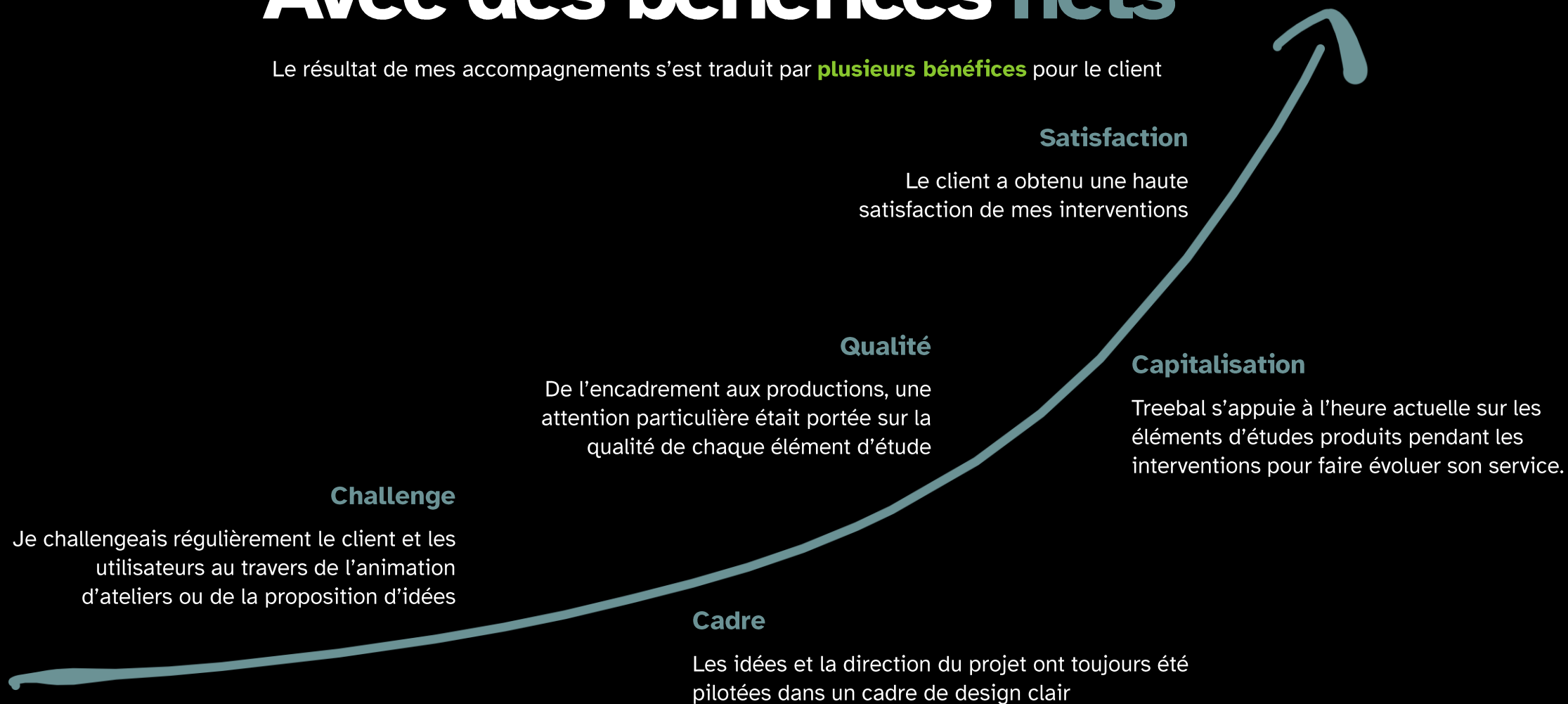
La mission

Résultat

Avis client

Avec des bénéfices nets

Le résultat de mes accompagnements s'est traduit par **plusieurs bénéfices** pour le client





Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Un client devenu partenaire

« Si vous souhaitez être accompagné sur la conception d'un nouveau service ou outil, confronter vos réflexions d'innovation, avec une approche Design Thinking centrée sur les usages, Alexandre est un pro et en plus il est très sympa et hyper souple :). Je vous recommande sa nouvelle agence vertue ! Sa connaissance en Design d'expérience et ergonomie logiciel est un atout **pour animer les métiers, les utilisateurs, les clients et les experts techniques vers la conception d'un service digital à forte valeur ajoutée**. Très content d'avoir croisé ta route Alexandre de par notre expérience commune passée :), et de notre collaboration intense en ce moment sur ce super dossier écoresponsable !!! »

Samuel Le Port – CEO – 2021 – Treebal

Projet n° 4



Intervention en école

Piloter avec leadership et transmettre avec passion la connaissance du métier d'UX Designer



La collaboration sur ce projet a permis de générer plus de 600€ que j'ai reversé à la cause environnementale.



Une filière UX en devenir

J'ai été sollicité en 2020 par l'ESD Bordeaux (école supérieure digitale) pour ma spécialité unique en France sur la transition écologique intégrée à l'UX Design. L'école nouvellement créée sur Bordeaux, était en recherche d'intervenants spécialisés pour les Masters 1 et 2 en UX Design. L'ESD a plusieurs attentes, vis-à-vis des intervenants, auxquels je répondais :

1. Proposer des cours de qualité aux étudiants
2. Travailler avec des spécialistes ayant des connaissances pointues dans leur domaine
3. Avoir des intervenants avec du leadership capable d'encadrer les étudiants
4. Collaborer avec des intervenants impliqués et passionnés pour transmettre l'intérêt du métier aux étudiants



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client



Piloter, enseigner, conseiller

C'est avec le plus grand des plaisirs que je collabore avec l'ESD depuis 2020 afin de partager ma connaissance du métier et transmettre ma passion aux étudiants en Master 1 et 2. Mon rôle auprès de l'école jusqu'à aujourd'hui a été le suivant :

- Encadrer et piloter des groupes d'étudiants au travers de différents cours sur l'UX Design et l'écoresponsabilité
- Produire en autonomie des modules pertinents, pédagogiques et adaptés aux étudiants
- Faire preuve d'exigence et bienveillance pour permettre aux étudiants de progresser
- Conseiller l'école sur des contenus pertinents de cours et idées originales de format
- Amener les étudiants à des résultats aboutis et professionnels



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Depuis 2020 j'ai piloté et structuré 6 modules cruciaux à l'acquisition de la posture d'UX Designer

**Design écologique**

Concevoir des expériences utilisateurs régénératives pour la planète et vertueuses pour les utilisateurs avec la méthode du design E³ pour intégrer la dimension écologique dans le métier

**User research**

Déployer avec méthode les interviews, les observations d'usage ou encore les ateliers utilisateurs pour acquérir la rigueur scientifique qu'exige la user research

**Scénario & testing**

Créer des itérations entre la modélisation de storyboard et le déroulement de tests utilisateurs pour comprendre la posture dynamique du designer

**Semaines projets client réels**

Répondre à une vraie demande client en utilisant un panel d'outils d'UX Design élaborés selon le besoin afin de s'immerger dans la posture de consultant (exemple de clients : groupe la poste, BPCE)

**Numérique responsable**

Faire prendre conscience des enjeux du numérique responsable, comme les impacts de l'industrie du numérique ou encore le greenwashing au travers de conférences pour connaître l'impact de notre métier sur la société

**Sprint UX**

Mettre en place une démarche d'UX Designer en utilisant des outils d'analyse experte ou encore de conception pour apprendre à élaborer une intervention



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Des UX Designer aguerris

Depuis 5 ans mes interventions ont impacté les étudiants sur plusieurs plans

Progrès

Les étudiants des différentes promotions ont réalisé des progrès considérables sur la maîtrise des méthodes UX, le contenu de leurs études, la qualité de leurs supports de présentation et sur leur posture et éloquence

Actualité

Les enseignements mis à jour chaque année permettent aux étudiants d'adopter une vision en phase avec le marché du travail et les enjeux sociétaux.

Savoir-être

Au-delà de la transmission de connaissance, je structure un cadre pédagogique pour transmettre également mes valeurs aux étudiants : care, make sense, achieve, craft quality

Inspiration

Les formats créatifs, le suivi personnalisé, le pilotage exigeant et bienveillant que je pratique inspirent les étudiants à pratiquer le design avec détermination

Professionnalisation

Je challenge les étudiants en permanence sur tous les aspects de la profession pour qu'ils affûtent une posture de designer au professionnalisme irréprochable





Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

De la confiance aux bénéfices

L'école obtient ainsi les bénéfices suivants

Résultats

Les étudiants réalisent des productions de haut niveau et font la fierté de l'école

Effervescence positive

Les relations avec les étudiants et le personnel de l'ESD se déroulent toujours dans une ambiance bienveillante, confiante et motivante, ce qui crée un cercle relationnel vertueux



Fiabilité

Des cours de qualité, une présence infaillible, des formalités remplies, une gestion des aléas réactive, l'école sait qu'elle peut entièrement se reposer sur moi pour les cours que j'anime

Rayonnement

Mes apports ont contribué à la renommée de la filière UX de l'ESD.



Contexte & enjeux

Rôle

La mission

Résultat

Avis client

Une synergie vertueuse

*« Alexandre intervient au sein de l'ESD depuis plusieurs années maintenant, notamment sur les sujets d'ergonomie, recherche utilisateur, méthodologie design sprint ou encore d'écoconception. Avec un professionnalisme irréprochable, il s'est montré investi et impliqué dans la transmission de ses compétences aux nouvelles générations. Fortement **apprécié de nos étudiants et se sentant progresser à ses côtés, il paraît tout à fait logique d'accorder notre totale confiance et de la reconduire chaque année** au sein de l'école. »*



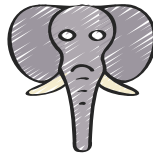
Que retenir au-delà des projets ?

Des valeurs, fondements de mes engagements



CARE

Concevoir pour prendre soin des utilisateurs, apporter de la satisfaction client en répondant au besoin réel, être sensible à la cause environnementale, et contribuer à construire un avenir vertueux



MAKE SENSE

Concevoir des expériences utilisateur qui ont du sens, de l'éthique, et qui créent une synergie positive dans les projets



ACHIEVE

Concevoir sans jamais reculer devant la difficulté et mener les projets avec détermination



CRAFT QUALITY

Concevoir des expériences, des prestations, et des livrables de qualité qui vont marquer les mémoires



**Vous aimeriez connaître le potentiel du design
pour votre entreprise et vos projets ?**

Créons l'opportunité de nous rencontrer pour discuter de votre projet.

Coordonnées

Vertue agency, Alexandre Baudin

06 77 80 59 08 - alexandre.ergonomie@live.fr

Prise de rendez-vous en visio

Réserver un créneau

« Il n'y a pas de hasard, il n'y a que des rendez-vous. »