Laura SIMON JEAN

Product Designer et Ergonome IHM – Outils métier et environnements complexes

Essonne (91), Île-de-France – 06 52 20 44 55 – simonjean.laura@gmail.com

LinkedIn : linkedin.com/in/laura-simon-jean-ux-designer – Portfolio : sj-laura-uxdesigner-portfolio.eu

Disponible immédiatement

Product designer et ergonome IHM, je conçois des outils métier et des services numériques de bout en bout, de la recherche terrain aux tests utilisateurs et au handoff. Ma double formation en ergonomie et en UX design me permet d'aborder chaque interface comme un poste de travail, dans des contextes exigeants (défense, service public, transport). J'intègre l'IA générative au quotidien, avec Claude et les connecteurs MCP vers Figma et FigJam.

FORMATIONS

2024 : Mastère UX Design
L'École Multimédia – Paris

2020 – 2023 : Master Ergonomie et Facteurs Humains
Université Paris-Saclay – Orsay

2017 – 2020 : Licence Sciences et Technologies
Institut Villebon – Georges Charpak, Université Paris-Saclay – Orsay

CERTIFICATIONS

2026 : Professional Scrum Product Owner (PSPO I) – Scrum.org

2026 : RS5487 – Gérer des projets en mobilisant des méthodes agiles – Skills4All

2025 : IBM Enterprise Design Thinking – IBM

COMPÉTENCES

Produits : Outils métier B2E et B2B (multi-rôles, tableaux de bord, IHM de planification), plateforme B2B de mise en relation et de réservation, sites web et application mobile B2C, parcours d'inscription et formulaires multi-étapes.

Recherche & ergonomie : Analyse de l'activité, observation terrain, entretiens, questionnaires, inspection ergonomique, analyse Rose-Bourgeon-Épine.

Cadrage & idéation : Personas, parcours utilisateurs, service blueprint, Jobs To Be Done, ateliers de co-conception, matrice d'impact, priorisation.

Conception : Wireframes, prototypage interactif, Design System, Atomic Design, accessibilité WCAG/RGAA, handoff développeurs.

Tests & évaluation : Tests utilisateurs, AttrakDiff, UMUX-Lite, NPS.

Méthodes : Design thinking, Agile/Scrum.

Logiciels : Figma, FigJam, Miro, Adobe Creative Cloud (dont XD), WordPress, Notion, CAPTIV Motion.

IA & productivité : IA générative intégrée au quotidien : Claude pour la structuration des études de cas et la rédaction, connecteurs MCP Claude vers Figma et FigJam pour produire infographies et diagrammes, portfolio sur mesure codé avec Claude.

Secteurs : Défense, Service public, Transport ferroviaire, Associatif, Médico-social.

LANGUES

Anglais : Courant

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Giving Tuesday France (via l'agence Hopening)

Depuis mai 2026

Site national de la journée mondiale de la générosité : associations, entreprises et citoyens

Fonction

Product Designer UX/UI – freelance

Contexte

Refonte de givingtuesday.fr, point d'entrée de l'écosystème Giving Tuesday en France. Conception de bout en bout en lien à distance avec l'équipe design et développement de Hopening, avec une livraison avant les temps forts de la campagne (rentrée, Toussaint, 1er décembre).

Réalisations

- Audit du site existant et structuration en wireframes basse fidélité pour poser une nouvelle architecture.
- Unification des appels à l'action en un CTA unique, **« Je publie mon action »**, visible sur toutes les pages.
- Intégration au site de la boîte à outils, auparavant isolée dans un espace Notion séparé.
- Prototype haute fidélité et système Figma (typographie, espacements, composants, variantes) exploitable en autonomie par les développeurs.
- **Points de suivi réguliers** avec l'équipe design et développement de Hopening pour valider les partis pris et suivre l'avancement.
- Tests utilisateurs avec 3 responsables associatifs aux profils variés, puis intégration des retours.
- **Handoff documenté** : annotations des comportements et des états des composants pour une intégration fidèle aux maquettes.

Résultats

- **15 tâches sur 15** réussies sans aide lors des tests.
- **Moins de 30 secondes** pour comprendre le dispositif ; CTA principal repéré spontanément par 3 testeurs sur 3.
- 3 améliorations issues des tests intégrées ; site en ligne.

Environnement : Figma, Notion.

Auto-école

Octobre 2025 à mars 2026

Refonte de l'expérience digitale : offres et inscription en ligne

Fonction

Product Designer UX/UI – freelance

Contexte

Refonte de l'expérience digitale d'une auto-école, pour simplifier l'accès aux offres et fluidifier le parcours d'inscription.

Réalisations

- Analyse de l'existant et identification des principaux points de friction.
- Restructuration de l'architecture de l'information et simplification du parcours d'inscription.
- Conception des wireframes, maquettes haute fidélité et prototype interactif.
- Optimisation de la hiérarchie de l'information et des CTA pour faciliter la prise de décision.

Résultats

- **Parcours d'inscription réduit d'environ 30 %** en nombre d'étapes.
- **Informations essentielles accessibles en 2 à 3 clics** maximum sur les principaux parcours.
- Une expérience simplifiée, davantage orientée vers la conversion et la prise de contact.

Environnement : Figma.

Ministère de l'Intérieur

Janvier 2024 à août 2025

Outil de suivi du recrutement pour le service RH, les recruteurs et les candidats

Fonction

Product Designer UX/UI

Contexte

Conception de RecrutFlow, un outil pour que service RH, recruteurs et candidats suivent le même recrutement, dans une équipe de trois UX designers avec un coach, un intrapreneur et un développeur. Recrutements de 3 à 6 mois, voire 12, données dispersées et peu de visibilité pour chacun.

Réalisations

- Recherche utilisateur : 10 entretiens (5 recruteurs, 5 candidats) et 2 questionnaires.
- Cartographie du processus de recrutement en service blueprint, de l'annonce au contrat, avec identification des irritants.
- Personas recruteur et candidat, user stories, et animation de 3 ateliers d'idéation.
- Prototype à trois espaces reliés à une seule source d'information : service RH, recruteur (pipeline, alertes de retard, analyse des délais) et candidat (suivi étape par étape).
- Sprints de deux semaines avec revues de sprint ouvertes aux parties prenantes internes.

Résultats

- **Prototype testé auprès de 5 agents RH**, puis amélioré.
- Relances hiérarchisées, feedbacks visuels systématiques et fiche candidat restructurée pour réduire la charge cognitive.

Environnement : Figma, FigJam, Miro.

Thales SIX

Février à novembre 2023

Ergonomie d'un logiciel métier complexe

Fonction

UX Designer / Ergonome IHM

Contexte

Amélioration de l'expérience utilisateur d'un logiciel métier destiné à des utilisateurs experts, dans un environnement technique complexe. Objectif : identifier les difficultés d'usage et proposer une interface plus claire, adaptée aux contraintes opérationnelles.

Réalisations

- Analyse de l'existant et recherche documentaire en ergonomie et interaction homme-machine.
- Entretiens semi-directifs avec utilisateurs et experts métier, puis **tests utilisateurs avec 8 participants**.
- Recommandations ergonomiques et propositions d'IHM : hiérarchie de l'information, navigation, **réduction de la charge cognitive**.

Résultats

- Identification et priorisation des principaux irritants utilisateurs.
- **Use cases** (scénarios d'usage) formalisés et intégrés au cahier des charges.

Environnement : Figma.

SNCF

Septembre 2021 à décembre 2022

Étude ergonomique : intégration d'exosquelettes en situation de travail

Fonction

Ergonome / UX Researcher

Contexte

Étude de l'intégration d'exosquelettes auprès de 10 agents de maintenance des trains, pour évaluer leur adéquation avec les situations de travail réelles et les contraintes rencontrées sur le terrain.

Réalisations

- **Analyse de l'activité** et observation terrain, recueil des besoins et retours d'expérience des agents.
- Évaluation de l'usage des exosquelettes : confort, contraintes physiques, **acceptabilité** et facilité d'utilisation.

Résultats

- Identification des situations où l'exosquelette est pertinent, et de celles où il devient contraignant.
- Mise en évidence des facteurs d'acceptabilité et d'appropriation du dispositif par les agents.
- Recommandations orientant l'intégration des exosquelettes à partir de l'activité réelle des utilisateurs.

Environnement : CAPTIV Motion (capteurs physiologiques).

PROJETS

Marinette & Co

Oct. à nov. 2024

Plateforme de mise en relation entre animateurs d'EHPAD et intervenants

Fonction

UX Designer – projet de fin de Mastère, pour un vrai client, en binôme

Contexte

Faciliter la recherche et la réservation d'intervenants fiables par les animateurs d'EHPAD, qui en trouvent 84 % par bouche-à-oreille.

Réalisations

- 3 questionnaires, 5 entretiens, benchmark, SWOT et Jobs To Be Done.
- Co-animation d'un atelier de 2 heures avec le client et une animatrice, jusqu'à 4 fonctionnalités retenues.
- Prototypes V1 et V2 : filtres, discussion avec l'intervenant, fiches d'activité, planning.

Résultats

- **5 testeurs sur 5** recommanderaient la plateforme.
- Score d'utilisabilité (UMUX-Lite) de 71,7 à 81,4 sur 100 selon la fonctionnalité.

Environnement : Figma, Miro.

WWF

Projet d'école

Application de parrainage d'ours polaires

Fonction

UX Designer – projet en équipe

Contexte

Inciter au don régulier pour financer des colliers GPS, grâce au concept de « gardien virtuel ».

Réalisations

- Personas, concept et UI kit accessible (contrastes 7:1, cibles de 44 px).
- Deux vagues de tests (9 participants) et itération de la V1 vers la V2.
- Conduite et analyse du questionnaire AttrakDiff.

Résultats

- **Attractivité AttrakDiff de 2,20 sur 3**, qualité pragmatique de 1,92.
- Recommandations priorisées par niveau d'urgence.

Environnement : Figma, Miro.