

PROFIL

Étudiant en 2e année de design (majeure UX Design) à L'École de Design Nantes Atlantique, je recherche un stage obligatoire d'un mois, de fin février à début mars 2027, au sein d'une équipe UX, partout en France, en présentiel ou en hybride. J'ai conçu en équipe une application mobile, une plateforme web et une borne interactive, des personas jusqu'aux prototypes Figma. Mes jobs d'été m'ont appris la ponctualité, l'autonomie et l'endurance.

FORMATION

Premier cycle Design, majeure UX Design (2e année) – L'École de Design Nantes Atlantique, Nantes 2025 – en cours

- Poursuite visée : Master Design UX, fin d'études prévue en 2030.
- Enseignements : UX design, UI design, prototypage, ergonomie des interfaces, audit et refonte, brand design, marketing, entrepreneuriat (option), modules d'expérimentation (projets intensifs d'une semaine).

Baccalauréat STI2D, spécialité Architecture et Construction – Lycée Réaumur, Laval · *mention Assez Bien* 2025

PROJETS

FISHDEX – Application mobile · *projet d'école, équipe de 3* 2026

- Application qui identifie un poisson à partir d'une photo et l'ajoute à une collection à compléter, sur le principe d'un jeu de cartes à collectionner.
- Participation à toutes les étapes : parcours mobile prototypé sur Figma (scan, identification, collection, partage), identité visuelle et site vitrine responsive (ma propre version).

Borne EDNA – Borne interactive · *cours d'ergonomie des interfaces, en binôme* 2026

- Borne d'information pour le hall de l'école : météo, transports, emploi du temps, plan du bâtiment.
- Fonctionnalités prioritaires par niveau d'accès, 6 personas, prototype Figma, maquette papier à l'échelle 1 et visuel 3D généré avec l'IA.
- Écran d'accueil itéré en 3 versions ; information jamais portée par la couleur seule (accessibilité daltonisme).

DJ Platform – Plateforme web · *projet Design Majeure S2, en binôme* 2026

- Plateforme de mise en relation entre organisateurs d'événements et DJ.
- Wireframes mobiles puis maquettes haute fidélité ordinateur et mobile sur Figma, de la recherche à la réservation.

EXPÉRIENCE

Agent de nettoyage – Abattoir de volailles, Château-Gontier (53) Juillet 2026 (1 mois)

- Nettoyage des caisses de transport des volailles après abattage, de 7 h à 14 h 45.
- Travail en équipe de trois en autonomie, dans des conditions physiquement et mentalement exigeantes.

Éclusier saisonnier – Département de la Mayenne Août 2025 (1 mois)

- Manœuvre de l'écluse et sécurité lors du passage des bateaux.
- Accueil et orientation des vacanciers, tenue du registre des passages.

Stage d'observation – Cabinet d'architecture, Le Mans Avril 2024 (3 jours)

- Modélisation de visuels sur Revit pour un projet réel du cabinet (contribution ponctuelle).

ENGAGEMENT

Mission humanitaire – ONG AIM, Abidjan (Côte d'Ivoire) 2018 (2 semaines)

- Activités avec les jeunes du quartier de Cocody, dont des jeunes exclus en raison d'un albinisme ou d'un handicap ; distribution de vêtements.

COMPÉTENCES

UX : personas, priorisation des fonctionnalités (MVP), parcours utilisateur, wireframes, prototypage, tests utilisateurs, itérations.

UI : maquettes haute fidélité, design responsive (ordinateur et mobile), identité visuelle, accessibilité des couleurs.

Logiciels : Figma (avancé), Revit (bonne maîtrise), Illustrator (fonctions principales), HTML (bases), Framer et Blender (en apprentissage).

IA : Gemini, Claude, ChatGPT (recherche, création de visuels).

LANGUES

Français : langue maternelle · **Anglais** : A1 · **Espagnol** : A1

CENTRES D'INTÉRÊT

Rugby (8 ans de pratique), gymnastique (5 ans de pratique).