AUDREY BROUSSE

Interaction Designer

audreybrousse.com

+33 6 50 57 03 33

audreybroussedesign@gmail.com

EXPERIENCES

2023 - NOW
Interaction Designer et Cheffe de projet
Opixido - Nantes^{FR}
Conception de dispositifs interactifs, d'applications et de sites webs pour des lieux culturels et institutions.
UI/UX design : définition des concepts, création d'interfaces, de prototypes interactifs et de storyboards, coordination avec les graphistes et développeurs.
Animation d'ateliers de co-conception.
Gestion de projet : pilotage global, de la conception au développement, jusqu'à la livraison et l'installation sur site. Conseil et expertise UI/UX. Coordination des clients et des prestataires. Suivi financier.

2022
Enseignante Figma et initiation UI/UX Design
L'Ecole de Design Nantes Atlantique - Nantes^{FR}
Formation au logiciel Figma et initiation aux règles et principes de l'UI/UX Design pour des étudiants en Master Media Design.

2021 - 2022
Interaction Designer
NEEEU - Berlin^{DE}
Conception de dispositifs interactifs et production graphique pour des institutions culturelles (Pierre Boulez Saal, Science Museum of London, Humboldt Forum...). Participation aux réponses à appels d'offres et réalisation de projets variés : sites web, dispositifs interactifs et outils de visite en réalité augmentée. Lead design pour la refonte du site web et de l'identité graphique de Taschenoper Lübeck.

2020
Stagiaire Assistante Cheffe de projet — 4 mois
Fleur de papier - Paris^{FR}
Gestion de projet et conception de multimédias et d'audiovisuels à l'attention d'expositions culturelles et de musées (BNF, la Cité des Vins de Bourgogne, Mobilier National...). Implication dans la rédaction des réponses à appels d'offres, suivi de conception, gestion de la production et coordination des prestataires jusqu'à la livraison finale.

2018
Stagiaire UI/UX Designer — 4 mois
Not Found™ [Digital Dosis] - Barcelone^{ES}
Conception d'interfaces web et production graphique pour des marques et institutions.
Suivi des projets du design maquettes jusqu'à la phase de recette au sein de l'équipe de designers. Réalisation de l'animation du site Affinity, primé "SOTD" par CSS Winner et "Honorable Mention" par Awwwards.

FORMATIONS

2018 - 2020
Immersive UX Design — Master
L'Ecole de Design Nantes Atlantique - Nantes^{FR}
Spécialisation dans les technologies immersives (réalité virtuelle et réalité augmentée). Conception d'expériences immersives artistiques et de services pour l'industrie. Projet de fin d'études de recherche sur l'incarnation virtuelle.

2019 - 2020
Recherche en Ingénierie du virtuel et Innovation — Master
Ecole Nationale Supérieure d'Arts et Métiers - Laval^{FR}
Double Diplôme. Acquis en modélisation 3D, texturing, intégration temps réel et rendu sur Unity. Conception de projets en collaboration avec des ingénieurs et infographistes 3D. Formation pratique et théorique en méthodologie de recherche. Approfondissement de mon projet de fin d'études sur l'incarnation virtuelle.

2015 - 2018
Interaction Design — Bachelor
L'Ecole de Design Nantes Atlantique - Nantes^{FR}
Acquis théoriques en UX, UI, ergonomie, méthodologie design (Design Thinking et Agile). Application pratique lors de workshops et projets partant de l'idéation à la conception de sites web, applications, mapping, installations interactives et produits connectés. Création de wireframes, d'inter-faces graphiques et développement web Front-End.

2015
Baccalauréat Scientifique spé. Physique-Chimie
Lycée Les Bourdonnières - Nantes^{FR}

COMPETENCES

Pratiques & méthodologie

Benchmark - Audit UX - Analyse besoins et profils utilisateurs - Personas & parcours - Ateliers de co-conception - Wireframes - Prototypage - Maquettes UI - Tests utilisateurs & itérations - Accessibilité - Storyboard & script - Design system - Identité visuelle - Réponse à appels d'offres - Gestion de projet, coordination & budget

Outils

Figma - Adobe Photoshop/Illustrator/Lightroom/Indesign - FigJam/Miro - Trello - Slack/Microsoft Teams - HTML - CSS - JS - Visual Studio Code - Wordpress - Blender/Autodesk 3ds Max - Substance Painter - Unity

Langues

Anglais niveau B2 (TOEIC 800)
Espagnol niveau B1