



24 ans

20 rue Turenne
68000 Colmar
FRANCE

alisson.carmona@hotmail.fr

+33 6 84 50 65 10



FORMATIONS ET DIPLÔMES

En cours, depuis Novembre 2020

Formation en UX Design - Openclassrooms

2018BTS Design Graphique
Option communication et médias numériques**2016**

Mise à Niveau en Arts Appliqués (MANAA)

2015Baccalauréat littéraire mention Bien
Anglais renforcé
Spécialisation arts plastiques

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

En cours, depuis Novembre 2020

Alternante en UX Design

3MA GROUP
ERSTEIN**2017-2019**

Missions en intérim

- Remplacement congés d'été 2018
- Mission de 6 mois (Novembre 2018-Avril 2019)

3MA GROUP
ROUFFACH**Mai-Juillet 2017**

Stage webdesign & graphisme

- Création d'interfaces web
- Création de supports de communication (cartes de visite, affiches, flyer...)
- Traduction d'un site en anglais

3MA GROUP
ERSTEIN

INTÉRÊTS

- Psychologie des comportements orienté utilisateurs
- Crypto
- Art (photographie, dessin...)
- Réseaux sociaux
- Poésie

COMPÉTENCES

- Utilisation des logiciels Adobe (principalement InDesign et Adobe Xd)
- Notions de base de html et css (en autodidacte)
- Compétences validées via les projets Openclassrooms*

Anglais
bon niveau
(B2)

Projet 1 : Démarrez votre formation d'UX Designer

- Fixer des objectifs clairs
- Personnaliser un programme de formation

Projet 2 : Découvrez le métier d'UX Designer

- Faire une présentation convaincante en utilisant la narration et le storytelling
- Communiquer ses idées visuellement
- Communiquer en utilisant le vocabulaire UX
- Appliquer l'approche centrée sur l'humain

Projet 3 : Menez une étude utilisateurs

- Identifier les enseignements et les limites d'une étude utilisateurs
- Créer des personas pertinents
- Rédiger les supports d'étude et animer des entretiens individuels et focus groups
- Appliquer la psychologie au design
- Identifier les besoins utilisateurs par la conduite d'observations in situ
- Réaliser des UX Map
- Analyser les usages réels et les synthétiser

Projet 4 : Interprétez des données analytiques

- Représenter des données avec le design d'information
- Créer des personas pertinents
- Utiliser et interpréter des données analytiques pour réaliser une interface
- Utiliser des données pour faire des recommandations UX

Projet 5 : Améliorez l'ergonomie d'un site internet de vacances

- Auditer l'expérience utilisateur d'un service digital
- Réaliser une veille et un benchmark concurrentiel sur un projet
- Réaliser des tests d'utilisabilité

Projet 6 : Préparez et animez un atelier de co-conception

- Formaliser un parcours ou un écran rapidement
- Préparer, animer et faciliter un atelier de co-conception
- Appliquer une ou plusieurs méthodes de design thinking en atelier de co-conception

Projet 7 : Prototypiez une application mobile

- Réaliser des livrables de qualité et cohérents
- Travailler l'architecture de l'information, le zoning et la structure de l'écran
- Concevoir des wireframes web ou mobile
- Concevoir un prototype cliquable
- Livrer des composants et spécifications graphiques
- Tester des parcours et des fonctionnalités

Projet 8 : Définissez une promesse de service

- Prendre en compte l'expérience client et utilisateur
- Analyser les données d'entrée d'un projet et intégrer la connaissance du client
- Proposer une méthodologie UX et sélectionner des outils et logiciels adaptés à un projet
- Créer un business modèle canvas et définir la promesse de service

Projet 9 : Faites évoluer un service existant

- Construire une roadmap projet
- Définir et réaliser un MVP
- Intégrer le Lean UX dans un environnement Agile

EN COURS DE VALIDATION

Projet 10 : Créez votre portfolio UX

- Créer son portfolio et présenter des études de cas
- Développer son réseau professionnel