

Mon **PORTFOLIO**

2026 ————— Thomas Busseuil



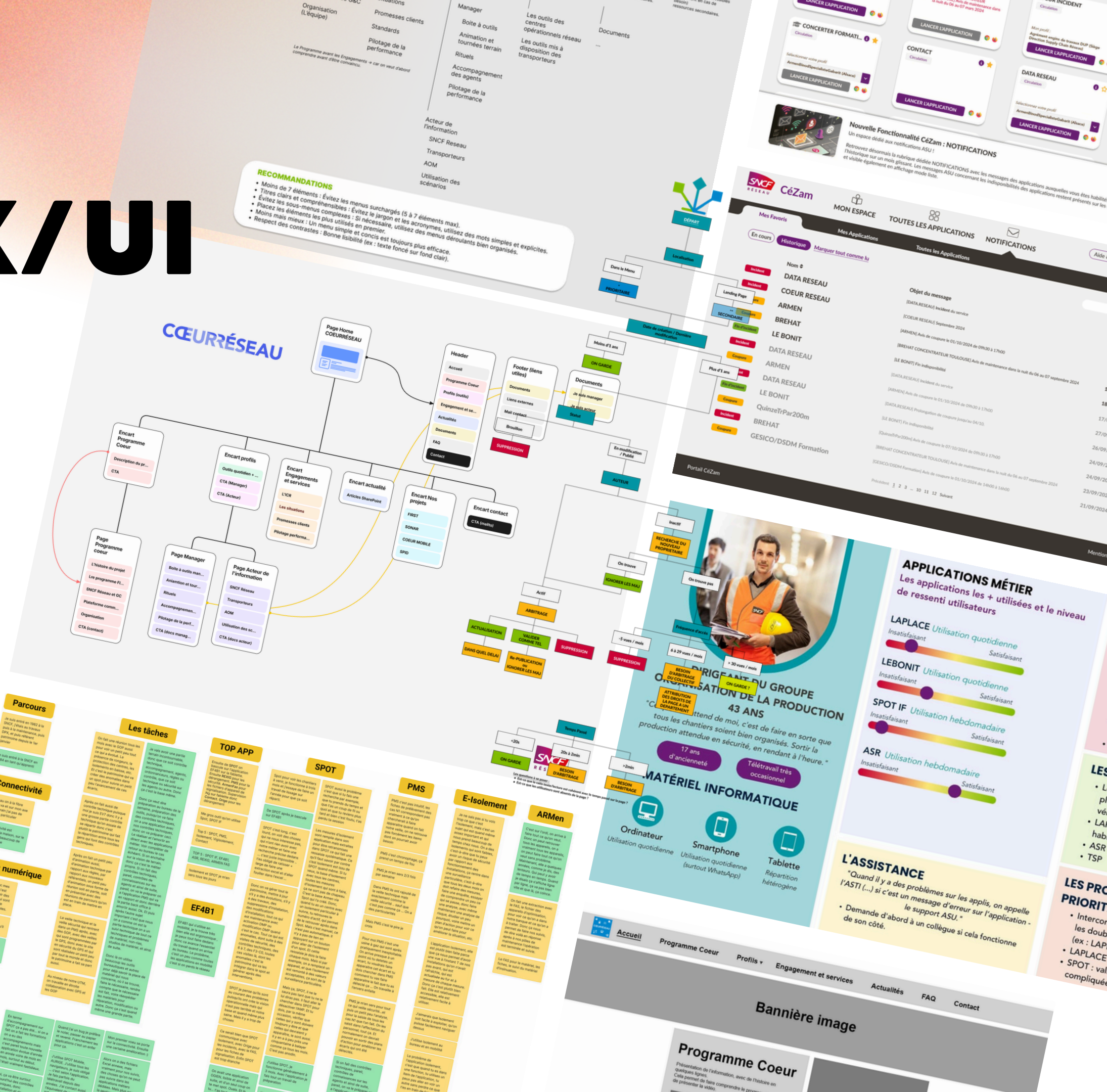
2024-2026 DESIGNER UX/UI

Depuis deux ans, j'interviens sur des projets UX et UI pour des clients internes, avec une approche centrée utilisateur et orientée objectifs business.

J'ai piloté et contribué à des refontes d'arborescences, conçu des wireframes et réalisé des maquettes UI, en veillant à la cohérence des parcours, à la clarté de l'information et à la performance des interfaces. Chaque projet s'inscrivait dans une logique d'amélioration continue de l'expérience utilisateur et d'alignement avec les contraintes métiers et techniques.

J'ai également mené des interviews utilisateurs afin de recueillir des insights qualitatifs, identifier les irritants et valider les hypothèses de conception. Ces recherches ont nourri les décisions de design et permis de proposer des solutions pertinentes, pragmatiques et mesurables.

Ces expériences m'ont permis de renforcer une vision globale du design produit, combinant méthodologie UX, exigence UI et collaboration étroite avec des équipes pluridisciplinaires.





2024-2026 COMMUNICATION

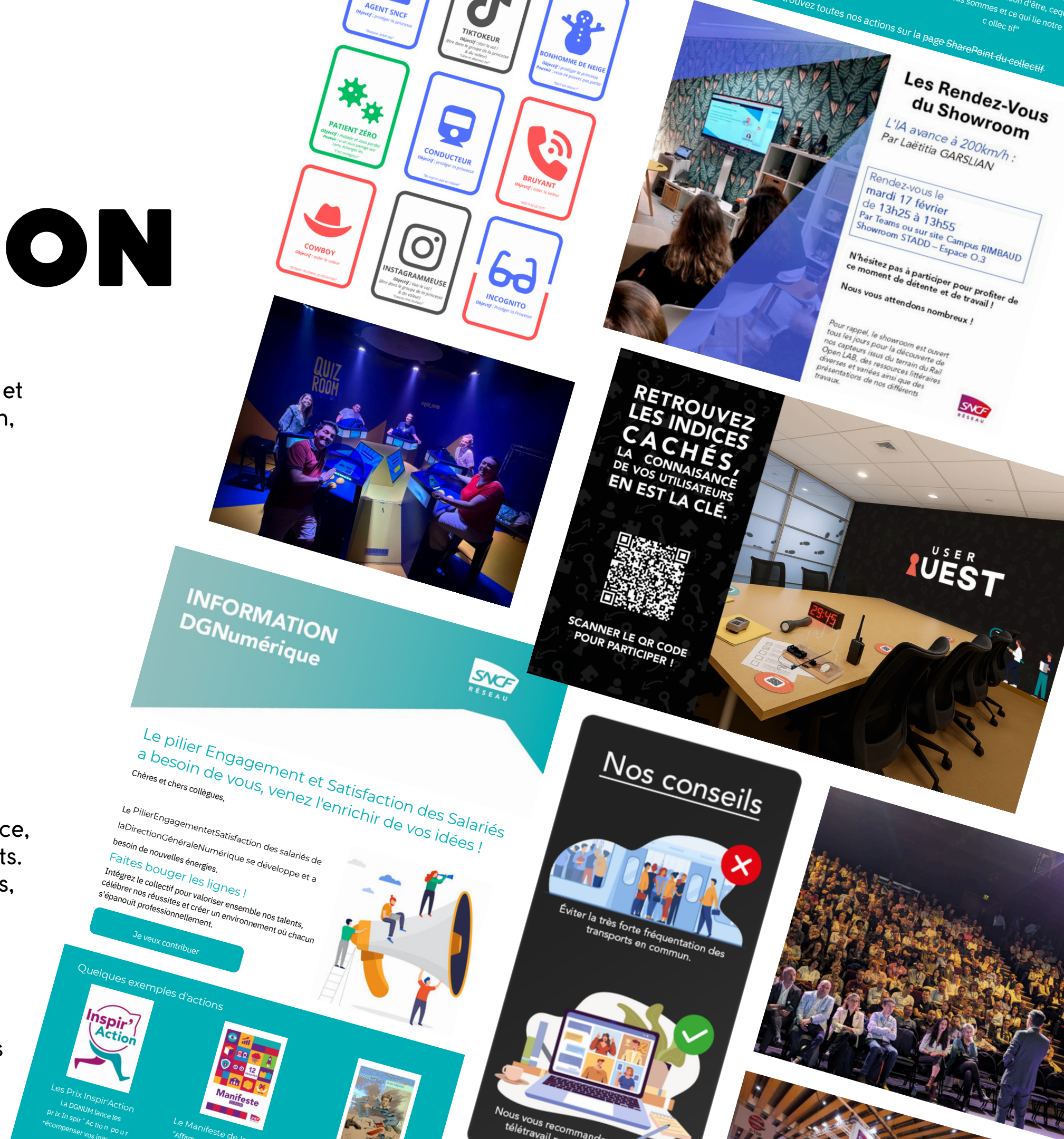
En parallèle de mes missions de design, j'ai joué un rôle clé dans l'animation et la structuration du collectif, avec pour objectif de renforcer la communication, la collaboration et la cohésion entre des équipes aux périmètres variés.

J'ai piloté la création et la diffusion de newsletters régulières afin de valoriser les initiatives, partager les informations clés et maintenir une dynamique commune. J'ai également conçu et organisé des plénières, incluant la planification, la structuration des contenus et l'animation de sessions à destination des Directions Générales.

J'ai assuré la gestion et l'animation de l'espace SharePoint du collectif : création et mise à jour des contenus éditoriaux, rédaction d'articles, structuration de l'information et coordination avec des référents issus de chaque organisation afin de garantir la cohérence, la pertinence et la pérennité des contenus.

Au quotidien, j'ai animé et facilité des réunions en présentiel comme à distance, en prenant en charge le cadrage, le rythme et la participation des participants. J'ai également conçu et animé des icebreakers et des temps d'échange dédiés, favorisant les interactions transverses et permettant à des équipes qui ne collaborent pas directement de se rencontrer, d'échanger et de mieux se connaître.

Ces actions ont contribué à installer une dynamique collective durable, à renforcer l'engagement des équipes et à créer un cadre de collaboration plus fluide et plus humain.



2023-2024 PRODUCT OWNER

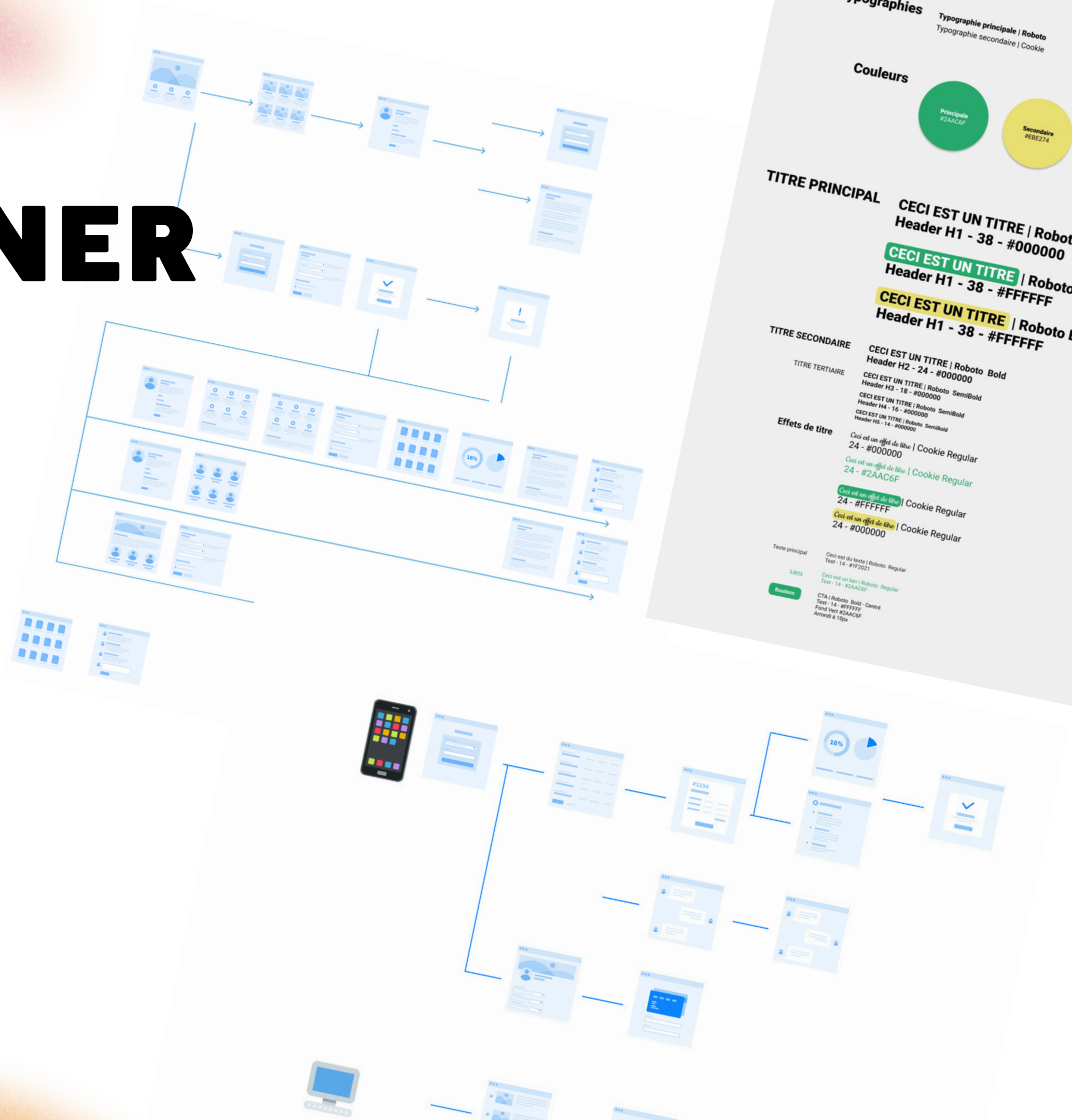
Dans le cadre de cette mission, j'ai occupé un rôle hybride de Product Owner et Designer UX/UI, avec la responsabilité complète de l'évolution et de la cohérence de l'application.

J'assurais le pilotage produit au quotidien : recueil et priorisation des besoins utilisateurs, définition de la roadmap et arbitrage des évolutions en fonction des enjeux métiers et techniques. En lien direct avec les utilisateurs, j'ai mis en place une démarche d'écoute active afin d'identifier les irritants, comprendre les usages réels et transformer les besoins exprimés en solutions concrètes et actionnables.

En parallèle, j'étais garant de l'expérience utilisateur et de la cohérence visuelle de l'application, en appliquant la charte de l'entreprise et en concevant les évolutions UX/UI (parcours, wireframes, maquettes). Cette double casquette m'a permis d'assurer une continuité entre la vision produit, les attentes utilisateurs et la réalisation technique.

Je pilotais également les développeurs, en cadrant les sujets, en définissant les priorités et en veillant au respect des délais et de la qualité des livrables.

Cette mission m'a permis de consolider une vision stratégique du produit, alliant compréhension métier, exigence design et leadership opérationnel.



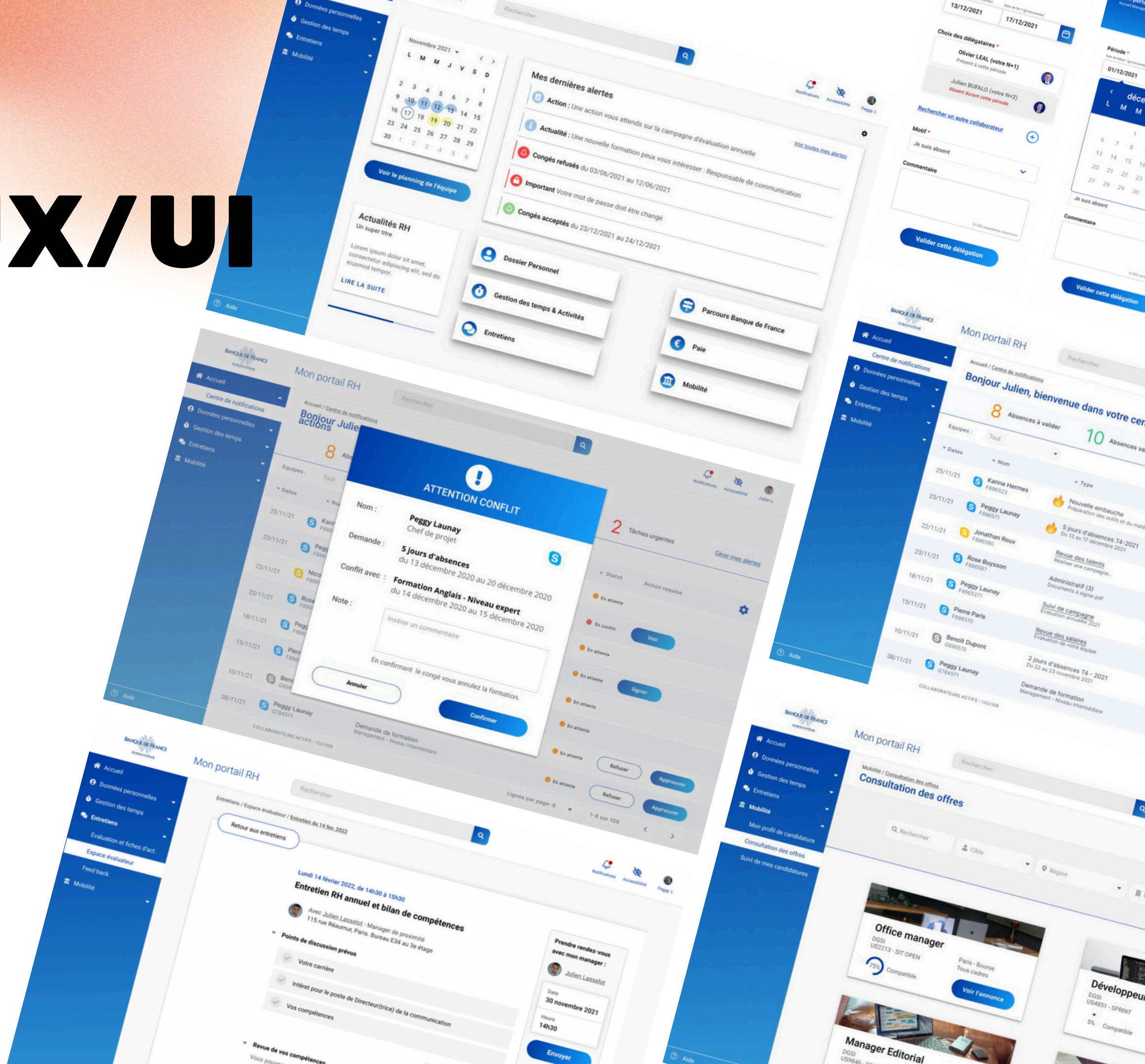
2022-2023 DESIGNER UX/UI

Dans le cadre de cette mission, j'ai occupé le rôle de Designer UX/UI pour accompagner la refonte du portail RH de la Banque de France.

Sur le portail RH, mon intervention a porté sur l'analyse des parcours existants, l'identification des points de friction et la redéfinition d'une expérience plus claire, accessible et centrée sur les besoins des collaborateurs. J'ai travaillé sur la refonte de l'arborescence, la simplification des parcours utilisateurs et la conception de wireframes et maquettes UI garantissant cohérence visuelle et ergonomique.

Au-delà du portail RH, j'ai contribué à plusieurs projets de refonte d'applications internes, avec une approche méthodique : compréhension des enjeux métiers, cadrage des besoins, conception des interfaces et accompagnement des équipes dans les choix UX/UI. L'objectif était d'améliorer l'efficacité opérationnelle, la lisibilité des outils et l'adoption par les utilisateurs.

Cette mission m'a permis de renforcer mon expertise sur des environnements complexes, multi-acteurs, où la qualité de l'expérience utilisateur constitue un levier direct de performance et d'engagement.



Aareon 2021 AAERON

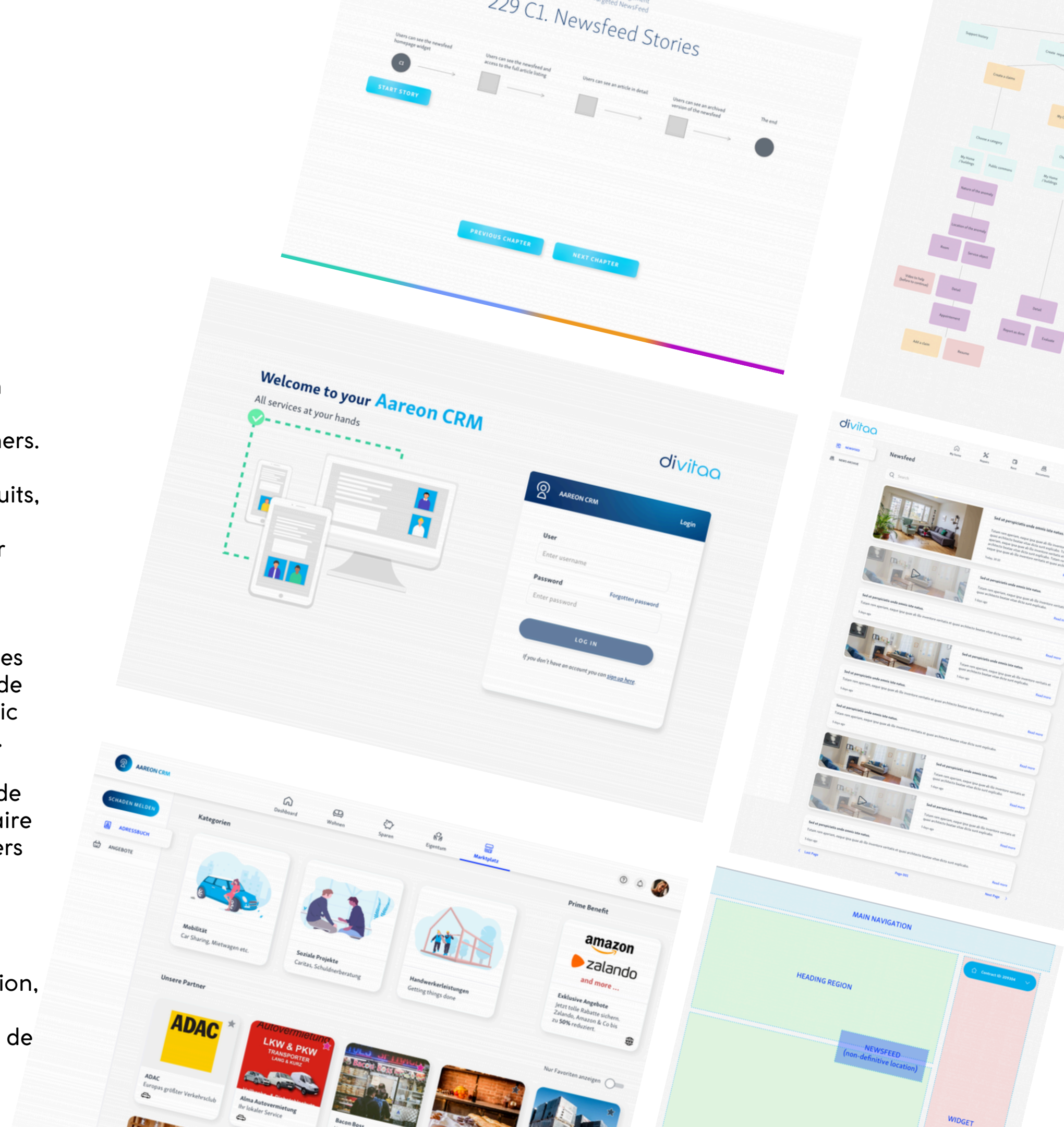
En tant que Designer, j'ai contribué à la création de l'application Aareon en mobile-first destinée aux Bailleurs Sociaux et à leurs Locataires, également déclinée en version desktop, au sein d'une équipe internationale de 7 designers.

J'ai participé à la compréhension des besoins utilisateurs et des enjeux produits, participé aux ateliers et design sprints, et conçu des parcours, flux d'interactions et arborescences structurantes. Mon objectif était de proposer des solutions adaptées aux usages réels, tout en intégrant les contraintes techniques et métier.

Sur la partie UI, j'ai réalisé des wireframes haute fidélité, des maquettes et des prototypes pour les tests utilisateurs. J'ai également contribué à la création de kits UI et à la structuration d'un design system basé sur les principes d'Atomic Design, afin d'assurer cohérence, évolutivité et efficacité dans la production.

Travailler dans un environnement quasi entièrement à distance m'a permis de développer une grande autonomie, une communication particulièrement claire et structurée, ainsi qu'une forte capacité d'organisation. L'animation d'ateliers et de rituels en remote m'a appris à maintenir l'engagement, à favoriser la collaboration malgré la distance et à créer un cadre de travail efficace et inclusif.

Cette expérience m'a également permis de renforcer ma capacité d'adaptation, d'itération rapide et de coordination dans un contexte international, tout en maintenant un haut niveau d'exigence sur la qualité produit et la cohérence de l'expérience utilisateur.



SHOWROOM PRIVÉ 2020 DESIGNER UX/UI

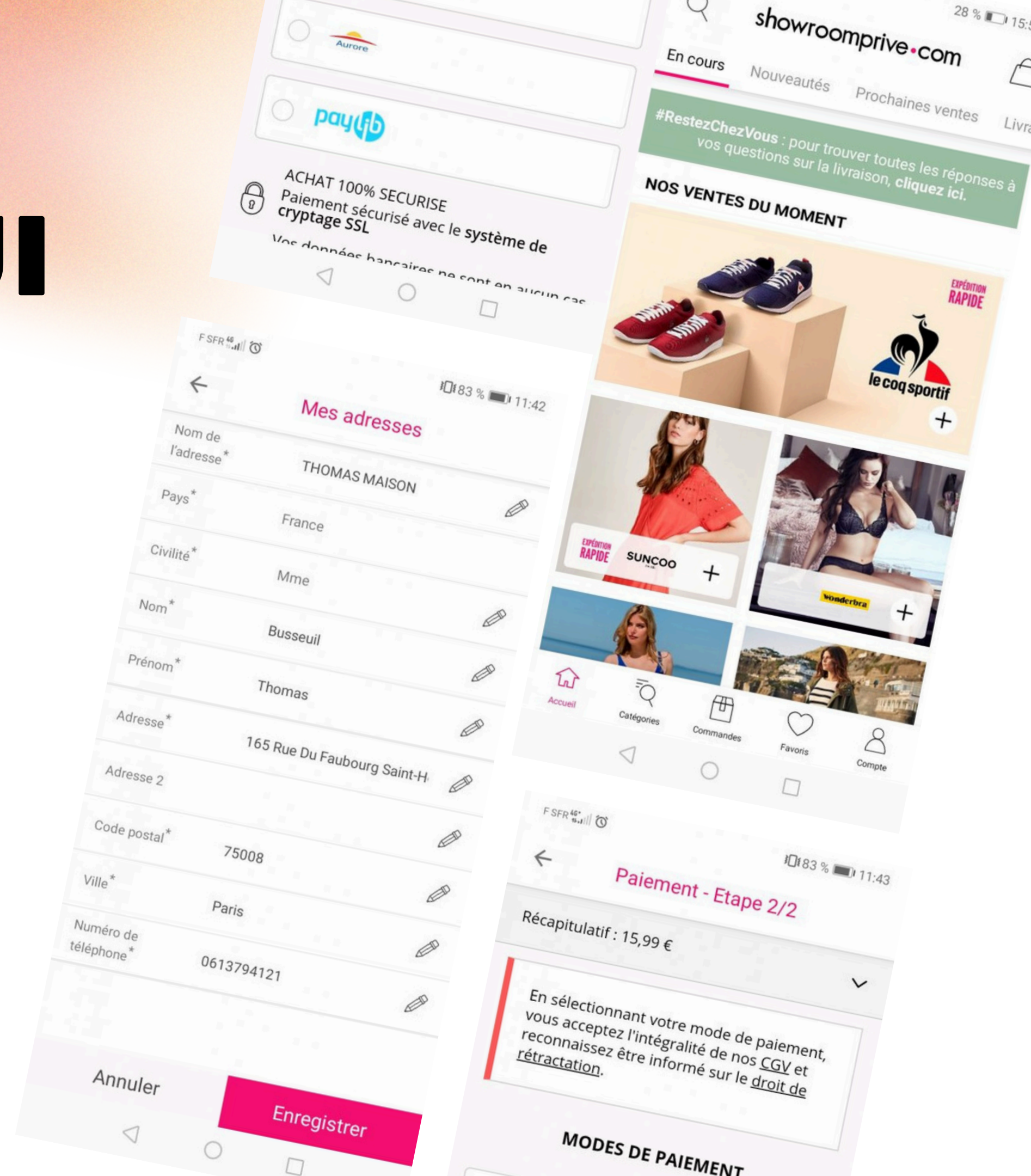
En CDI en tant que Designer UX/UI, j'ai travaillé sur l'évolution de la marque à travers l'amélioration graphique et ergonomique du site responsive et de l'application.

Seul designer sur la mission, en collaboration avec un chef de projet et un responsable, j'ai évolué dans un cadre Agile/Scrum avec des cycles longs impliquant plusieurs intervenants. J'ai appliqué une méthodologie centrée utilisateur et responsive, en m'appuyant sur les principes fondamentaux de l'UX design et une approche empirique de l'expérience digitale.

Mes responsabilités couvraient l'ensemble du processus de conception : prise en charge des briefs, définition des parcours utilisateurs et des flux d'interactions, conception de maquettes et de prototypes pour tests utilisateurs, animation d'ateliers et de design sprints, ainsi que la création de kits UI garantissant cohérence et efficacité de production.

J'ai également mené des études utilisateurs qualitatives et quantitatives, analysé les standards d'interface pour orienter les choix de conception et réalisé des audits UX auprès de startups incubées.

Cette mission m'a permis de développer une forte autonomie, une vision globale du produit et une capacité à piloter l'expérience utilisateur de bout en bout, dans un environnement structuré et exigeant.



Avant 2020 DESIGNER

Mon parcours s'est construit autour du design, de la communication et du pilotage créatif, avec une évolution progressive vers des responsabilités stratégiques et managériales.

J'ai occupé pendant deux ans le poste de Directeur Artistique en agence digitale/communication, où je pilotais une équipe de 8 personnes (développeurs, intégrateurs, designers, graphistes) ainsi que des freelances, sur des projets multi-clients. J'y assurais la direction créative, la coordination des équipes et la qualité des livrables, tout en veillant au respect des enjeux business et des délais.

Auparavant, j'ai travaillé pendant un an comme designer pour PagesJaunes, avec pour mission la conception de sites WordPress destinés aux entreprises référencées sur la plateforme. Cette expérience m'a permis de développer une forte capacité d'adaptation à des contextes variés et à des volumes de production importants.

À la suite de mes études, j'ai exercé deux ans en freelance en communication et design, accompagnant différents clients dans la définition de leur identité visuelle et la création de supports digitaux et print.

Mon parcours a débuté en alternance, notamment chez Fnac et OCP, où j'ai évolué sur des missions en communication et design, posant les bases de ma compréhension des enjeux de marque, de cohérence visuelle et de stratégie éditoriale.

Ces expériences m'ont permis de développer une vision globale du design, à la croisée de la création, de la stratégie et du pilotage d'équipe.

2017
Directeur Artistique



2016
Designer



2013
Freelance

Freelance

2013
Designer



2012
*Assistant Responsable
Création Graphique*



2011
Designer



Mes OUTILS (IA)

Dans le cadre de mes missions, j'ai intégré l'usage d'outils d'intelligence artificielle afin d'optimiser les phases de conception, de production de contenus et de communication. Ces outils me permettent d'accélérer les processus, d'explorer plus rapidement des pistes créatives et d'améliorer la qualité globale des livrables.

RÉDACTIONNEL



Utilisation de ChatGPT, Copilot, Claude, Canva (selon les supports) et SNCF-GPT pour la rédaction, la reformulation et la synthèse de contenus (user stories, documentations, supports de communication) pour challenger les livrables où le contenu déjà existant.

Cela sert à faciliter la structuration des idées, la vulgarisation de sujets complexes et la production rapide de contenus clairs et adaptés aux différents publics.

GRAPHIQUE



Usage d'Adobe Express/Firefly, Midjourney et Canva pour générer des visuels, des photos, des logos, des fichiers audios, explorer des directions artistiques et enrichir les interfaces.

Ces outils permettent de prototyper rapidement des univers graphiques, d'illustrer des concepts et de nourrir les phases d'idéation en design.

PROTOTYPAGE



Intégration de fonctionnalités IA dans Figma et test d'outils comme Uizard.io pour accélérer la création de wireframes et de maquettes.

L'IA vient en support de la conception en proposant des bases de layout, en générant du contenu ou en facilitant certaines tâches répétitives.