

Clément VINCENT

Expertise : UI Design · Design System · Product Thinking



Conception



Design
Sprint



Design
System



Q.A
Visual



Team
player



Accessibilité



AI

Je suis Senior **Product Designer**, spécialisé en **UI Design** et **Design System**, avec une approche orientée **impact produit, scalabilité et adoption**.

Mon rôle :

- **Aligner besoins utilisateurs, enjeux business et contraintes techniques** avant d'entrer en conception.
- **Créer des parcours simples, fluides et compréhensibles**, capables d'améliorer l'usage et réduire la friction.
- **Concevoir, structurer ou faire évoluer un Design System vivant**, utilisé et adopté — pas seulement documenté.
- **Réduire la dette design, accélérer la delivery et harmoniser l'expérience multi-produits**.
- **Produire une UI fiable, accessible et maintenable**, pensée pour la qualité, la performance et la durée.

En résumé : **Je conçois des produits utiles, cohérents, élégants — et faits pour être utilisés en production.**

Méthodologie

Je m'appuie sur un processus pragmatique, itératif et adapté à chaque organisation :

- **Discover**
Comprendre contexte, usages, contraintes et priorités.
- **Define**
Aligner les parties prenantes, clarifier la valeur attendue et cadrer le périmètre.
- **Design**
Concevoir l'expérience, structurer les composants et produire une UI testable, cohérente et scalable.
- **Validate**
Tester, ajuster, documenter, synchroniser avec produit et tech.
- **Deliver & Iterate**
Assurer le handoff, alimenter le Design System et faire évoluer la solution dans le temps.

Objectif : **des décisions guidées par la valeur, pas par la spéculation.**

Stack

- **Design & UI**
Figma (variables, tokens, auto-layout, prototyping, librairies), Adobe Suite, Balsamiq, ProtoPie.
- **Design System & Documentation**
Zeroheight, Storybook, Abstract, design tokens.
- **Research, Workshops & Collaboration**
FigJam, Miro, Mural, Maze, Hotjar, ContentSquare, Loom, Notion.
- **Product & Delivery**
Jira, Confluence, Slack, Trello, Google Suite — intégrés dans un workflow agile.
- **Tech & Handoff**
HTML/CSS (bases), structure tokens — pour faciliter communication Design → Dev.

Société Générale

Mobile App · Banking · Wero · 2024



Intégration du service Wero dans l'application SG — rendre visible l'instantané

Dans un contexte de modernisation des services de paiement, la Société Générale a intégré Wero, la nouvelle solution de paiement instantané entre particuliers, portée par l'European Payments Initiative (EPI).

Ce service vise à remplacer Paylib, tout en offrant une expérience fluide, sécurisée et pleinement intégrée à l'application SG.

Intervention dès l'amont du projet, au sein de la Core Team App, en transverse avec le Product Designer, Banque au Quotidien et les équipes Wero/EPI.

Analyse du besoin

Équipe agile

Parcours utilisateurs

Interfaces mobiles

Prototype

Du cadrage à l'expérience finalisée

Contexte

L'application SG évolue dans un contexte bancaire où les usages de paiement nécessitent simplicité, rapidité et adoption immédiate.

L'intégration de Wero, solution instantanée portée par l'EPI, remplace Paylib et devient un service clé pour les utilisateurs.

Objectifs

- Rendre visible et compréhensible le service dès l'accueil.
- Simplifier l'envoi et la demande d'argent.
- Formaliser une expérience transactionnelle sécurisée.
- Garantir cohérence UI et intégration Design System.

Du cadrage à l'expérience finalisée

Approche & collaboration

Scope : Feature produit + intégration Design System + adoption utilisateur

Projet mené au sein de la Core Team App, en collaboration avec l'équipe Banque au Quotidien en charge des webviews (React JS) et les équipes Wero/EPI.

Prototypage rapide, tests internes, synchronisation avec juridique, sécurité et développement.

Interfaces & Design System

Conception mobile-first pilotée par états, création de composants transactionnels, tokens dédiés, comportements normalisés et variants réutilisables.

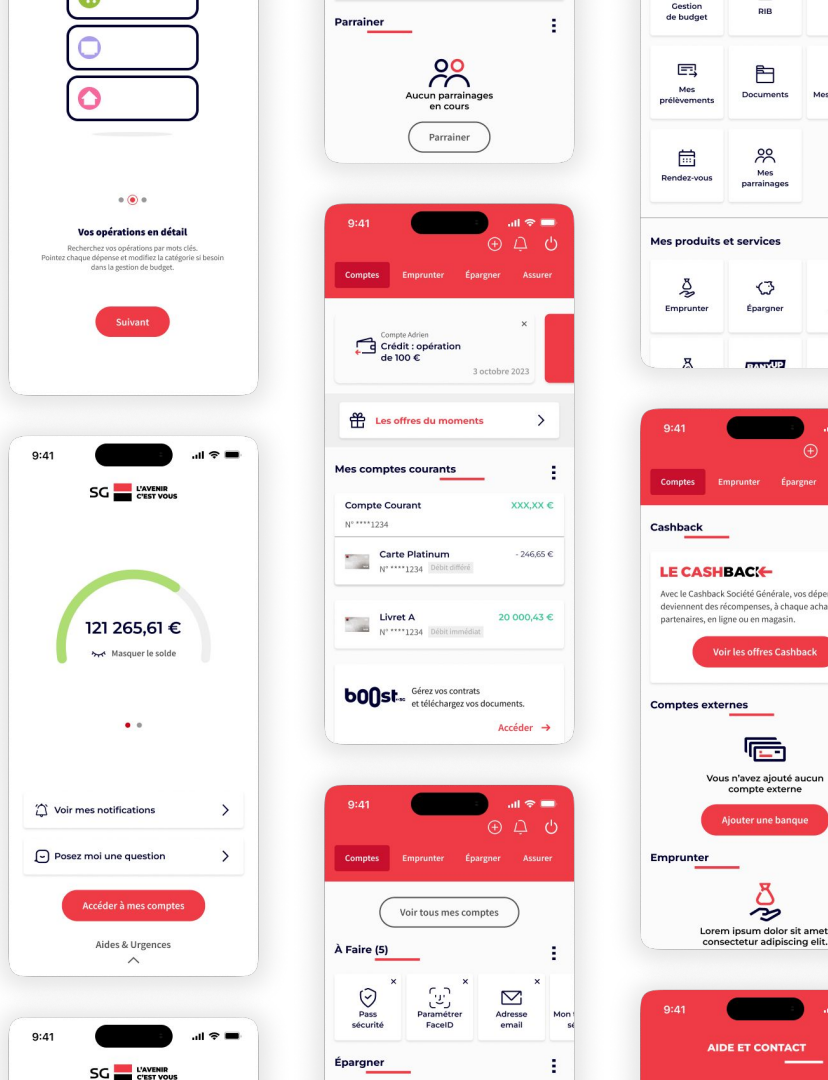
Les écrans couvrent la découverte, l'envoi, la demande, l'historique et les confirmations transactionnelles.

Cadrage & Vision Produit

Aligner besoins, contraintes et parcours avant la conception.

Nous avons défini les parcours clés du service Wero lors des phases amont (flows, cadrage, tests internes) avant d'entamer la conception visuelle.

L'approche mobile-first a été menée en collaboration avec l'UX, les PO, les développeurs et l'équipe Design System afin d'assurer l'alignement fonctionnel, technique et produit.

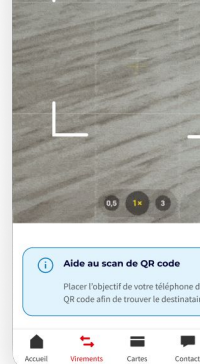
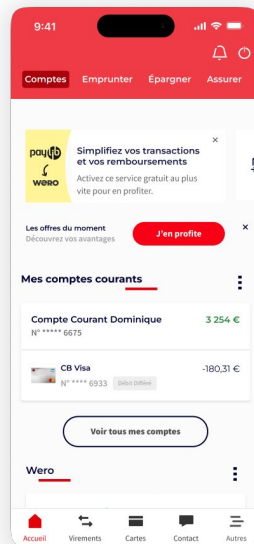
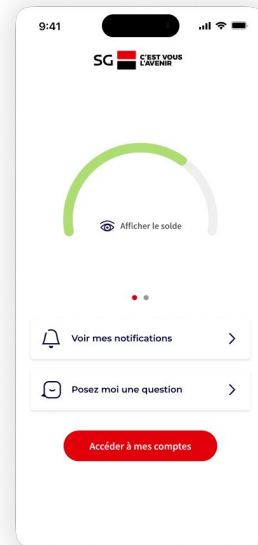


End-to-End User Experience

Concevoir une expérience fluide, lisible et cohérente sur l'ensemble du service.

Les écrans couvrent l'ensemble du parcours utilisateur, de la découverte à la transaction finalisée, incluant formulaires, confirmations et historique.

Chaque interface a été conçue pour garantir clarté, fluidité et confiance, tout en s'intégrant naturellement aux autres services de l'application.

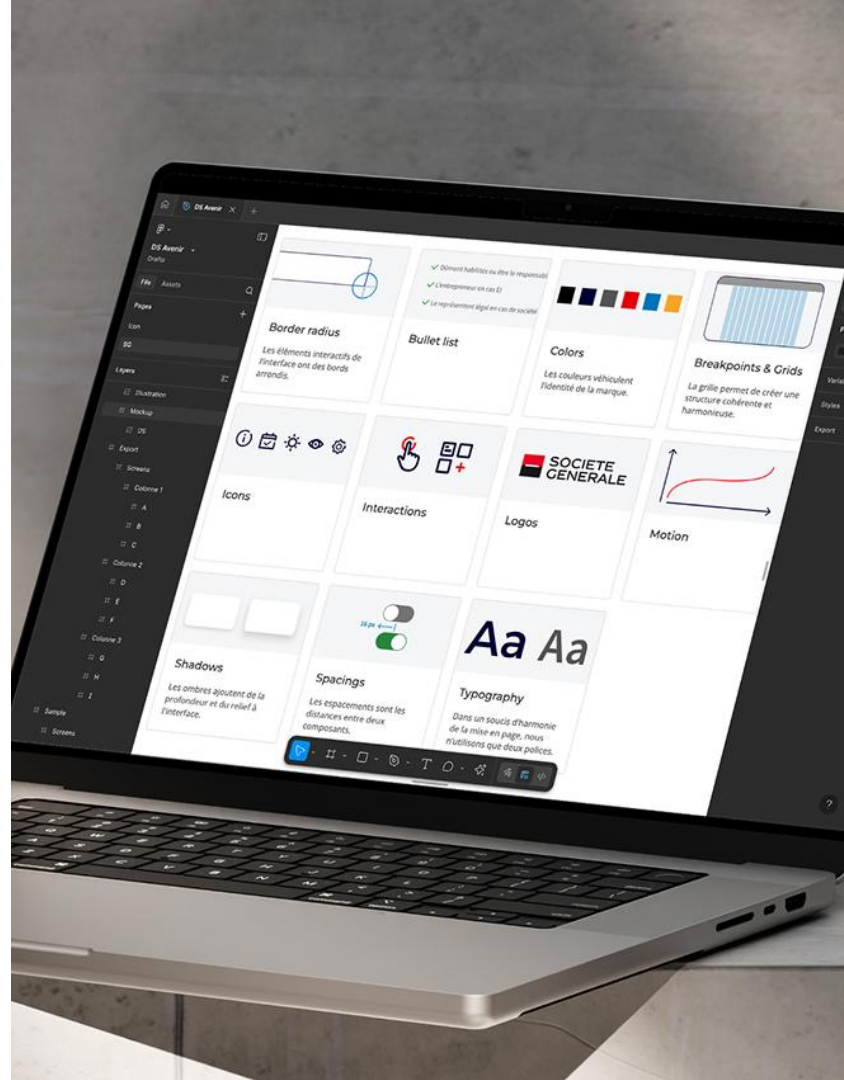


Design System

Aligner, structurer, faire évoluer.

Nous avons aligné Wero avec le Design System Avenir en utilisant les composants existants et en créant ceux nécessaires (statuts, pictogrammes, étapes).

La conception sous Figma s'est appuyée sur une librairie partagée, des variables et un naming structuré afin de garantir maintenabilité, cohérence et scalabilité.



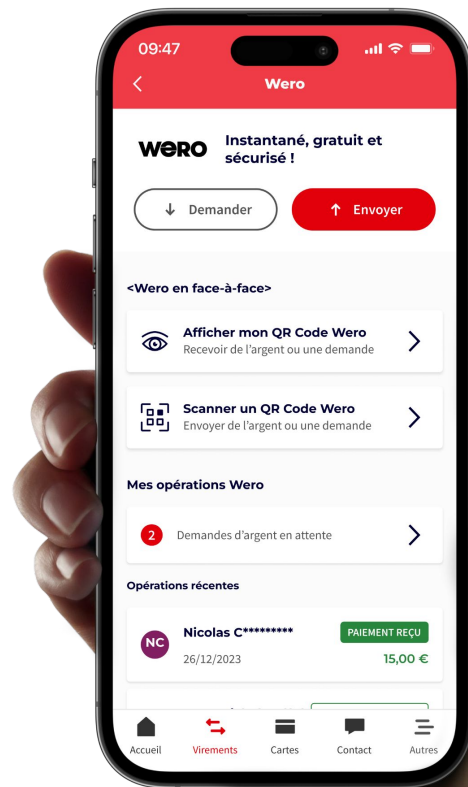
Prototypes

L'interaction au service de l'intention.

Enfin, des prototypes interactifs haute fidélité ont été réalisés afin de valider les parcours, aligner les équipes et préparer les tests.

Ils simulent les principaux cas d'usage avec états, transitions et comportements réalistes, facilitant l'anticipation technique et la convergence entre intention design et implémentation.

► **Voir le prototype Figma**



Impact

✓ Activation du service facilitée grâce à une entrée **claire et visible dès l'accueil**.

✓ **Réduction des frictions transactionnelles** grâce à des statuts explicites et une logique d'interactions guidée.

✓ Création de composants industrialisés et compatibles avec le **Design System Avenir**.

✓ Alignement design ↔ tech permettant une **montée en charge nationale** scalable et future extension européenne.

Résultats attendus en production

✓ Adoption renforcée

✓ Meilleure compréhension du service

✓ Réduction de la dette UI

✓ Intégration technique accélérée

Société Générale

Mobile App · Banking · écrans natifs · 2024



Refonte des écrans natifs de l'appli SG, Repenser l'essentiel

Lors de la migration de Sketch vers Figma, les écrans natifs de l'application SG ont dû être repensés en profondeur.

La refonte ne s'est pas limitée à un simple transfert d'outils : elle a été l'occasion de reconstruire une base UI solide et durable, dans un contexte où aucun référentiel visuel n'était exploitable, si ce n'est un storybook technique conçu côté front.

L'enjeu était double : reprendre le contrôle de l'interface du point de vue design, et poser les fondations graphiques nécessaires à une collaboration efficace avec les équipes produit.

Mobile First

Reprise parcours

Atomic Design

Gestion de variables

DS & Doc.

Contexte

La migration de Sketch vers Figma a révélé l'absence de référentiel UI fiable.

Cette transition est devenue une opportunité de rationaliser l'expérience, reconstruire les écrans natifs et poser des fondations durables.

Objectifs

- Unifier composants, flows et règles UI.
- Supprimer incohérences héritées des versions précédentes.
- Préparer un socle compatible avec le Design System Avenir.
- Améliorer collaboration Design ↔ Produit ↔ Développement.

Du cadrage à l'expérience finalisée

Approche & collaboration

Analyse des écrans existants, documentation dispersée et storybook technique.

Travail mené avec les PO, développeurs React Native, UX et Design System.

Interfaces & Design System

Création complète de la librairie natif sous Figma (Atomic Design), variables structurées, nomenclature standardisée, composants responsives et UI Kit dédié aux écrans onboarding et services clés.

Du cadrage à l'expérience finalisée

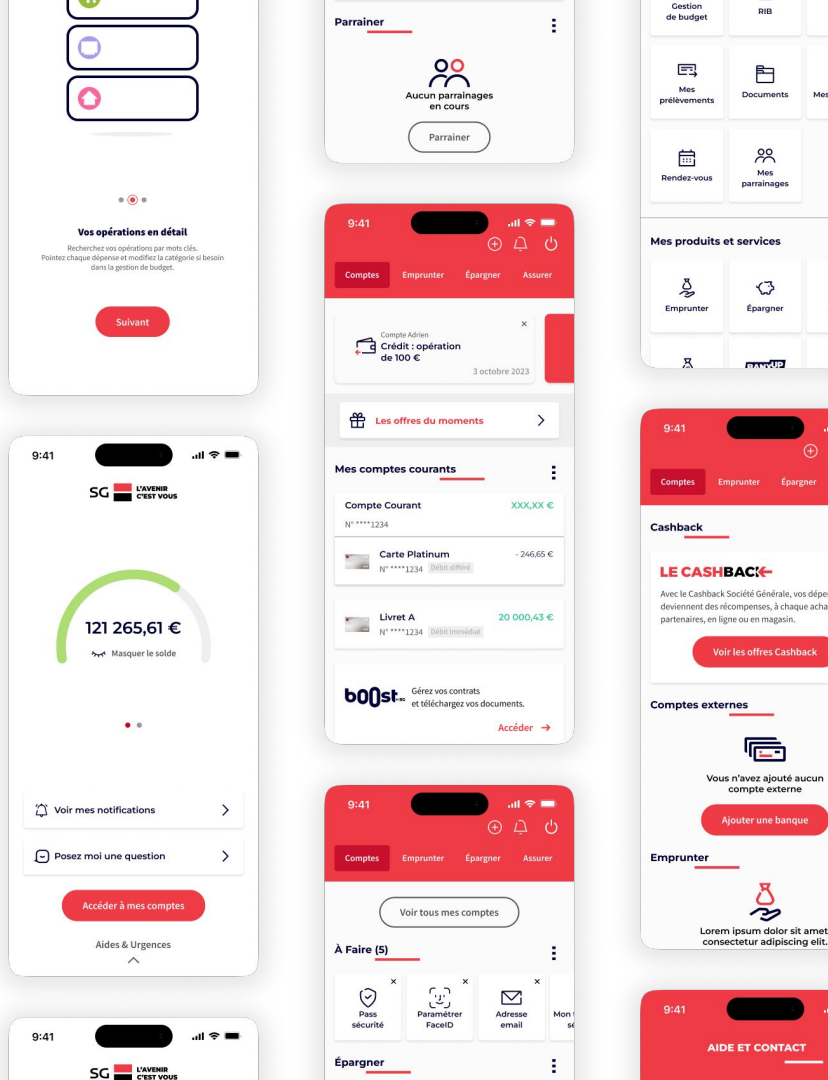
Recomposition des parcours existants

Clarifier l'existant pour stabiliser les fondations

Nous avons recomposé les parcours en croisant différentes sources — jeux de données fragmentés, documents partiels et écrans hérités — afin de restituer une vue fiable du fonctionnement réel.

L'objectif était de clarifier les flux, éliminer les incohérences accumulées et stabiliser l'expérience.

Ce travail a permis d'unifier les interactions, renforcer la cohérence globale et poser une base maintenable pour les futures évolutions de l'application.



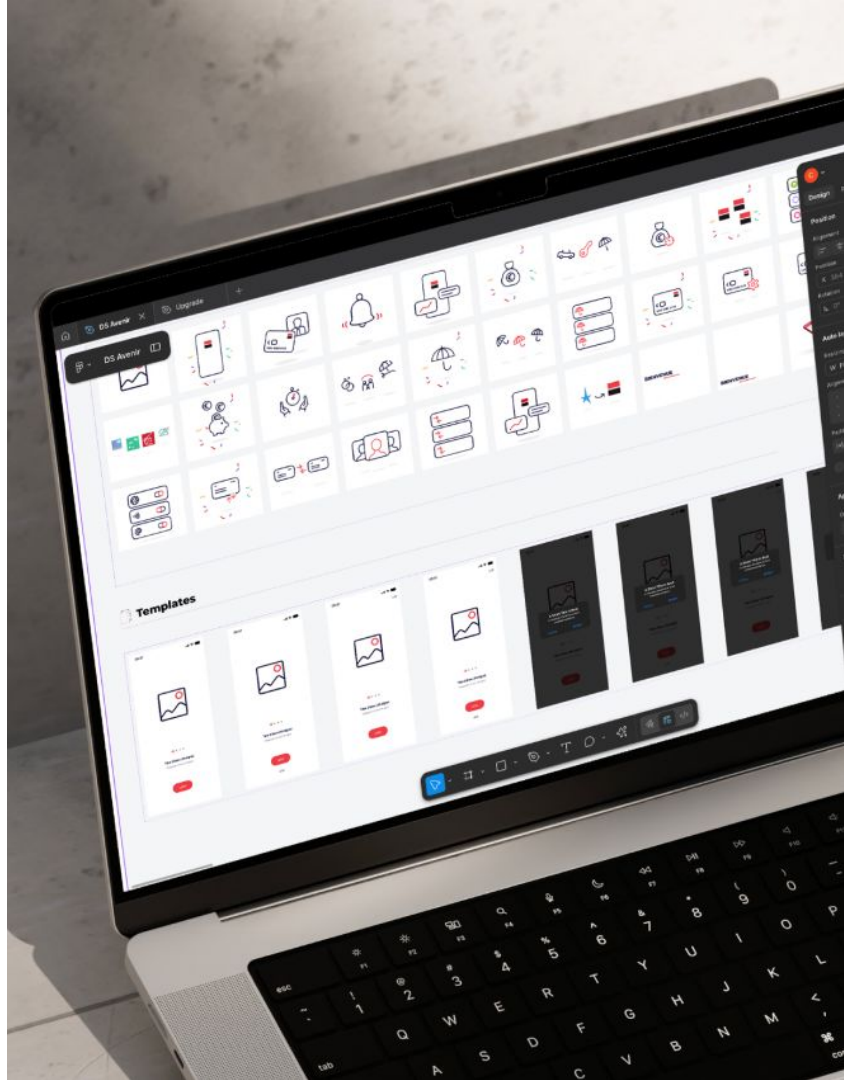
Reconstruction UI & UI Kit natif

Créer un socle scalable compatible React Native

Dans la continuité, nous avons conçu l'ensemble des écrans natifs sous Figma dans une approche mobile-first adaptée aux contraintes React Native.

La migration depuis Sketch a révélé l'absence d'un référentiel design exploitable ; un UI Kit structuré en Atomic Design a alors été créé, enrichi de variables et de règles d'usage pour garantir cohérence, maintenabilité et évolutivité.

Ce socle partagé facilite désormais la collaboration Design ↔ Développement et prépare l'intégration complète au Design System Avenir.



Impact

- ✓ Écrans natifs **unifiés, cohérents et stabilisés** à l'échelle de l'application.
- ✓ Composants industrialisés permettant **moins d'erreurs et une meilleure vitesse d'implémentation**.
- ✓ Socle scalable prêt à être intégré au **Design System Avenir**.
- ✓ Documentation centralisée facilitant **collaboration designer ↔ dev**.

Effet levier :

fondations solides pour accélérer toutes les futures évolutions produit.

Société Générale

Mobile App · Banking · R&D · Dark Mode · 2024



R&D Dark Mode, Design en lumière et en ombre

Dans une logique d'évolution vers une UI "App First", la Société Générale a amorcé une phase de recherche autour du Dark Mode, désormais attendu par de nombreux utilisateurs. En parallèle des travaux menés sur les interfaces en Light Mode, une réflexion de fond a été conduite pour anticiper l'intégration du mode sombre dans l'écosystème de l'application mobile.

Cette démarche, inscrite dans les nouvelles fondations du Design System, vise à garantir une expérience fluide et accessible, quel que soit le mode d'affichage. Elle s'inscrit également dans une volonté de cohérence avec les standards d'ergonomie mobile observés dans les benchmarks bancaires et néo-bancaires.

Analyse du besoin

Équipe agile

Parcours utilisateurs

Interfaces mobiles

Prototype

Du cadrage à l'expérience finalisée

Contexte

L'usage mobile évolue vers des modes contextuels.

Le Dark Mode devient un standard d'utilisabilité, accessibilité et confort visuel.

Objectifs

- Tester les variations typographiques, contrastes et comportements.
- Identifier les composants sensibles au basculement.
- Préparer une implémentation progressive sans dette design.

Approche & collaboration

Benchmark néo-bancaire, prototypes exploratoires, tests internes, ateliers synchronisés avec Design System et développement.

Interfaces & Design System

Simulations multi-contextes : pictogrammes, boutons, états transactionnels, hubs services.

Optimisation pour lisibilité, perception premium et usage nocturne.

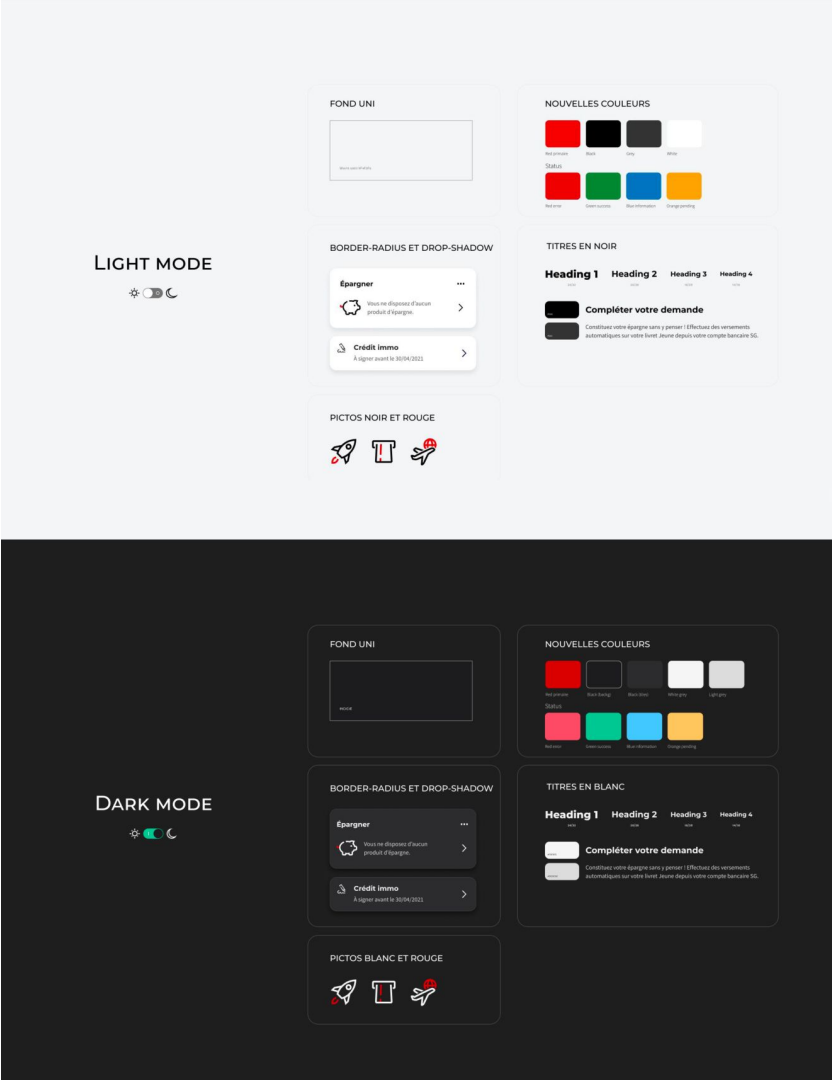
Exploration & Design Strategy

Définir les conditions d'une bascule stable
Light ↔ Dark

Nous avons exploré les conditions de bascule Light ↔ Dark Mode en prenant en compte contraintes techniques, accessibilité, lisibilité et confort visuel.

Plusieurs pistes de contrastes, palettes et hiérarchies typographiques ont été testées dans Figma afin d'identifier les éléments nécessitant une adaptation (pictogrammes, composants, modales, états, boutons secondaires).

Cette phase R&D a servi de base aux discussions Design System pour préparer une implémentation future cohérente et scalable.



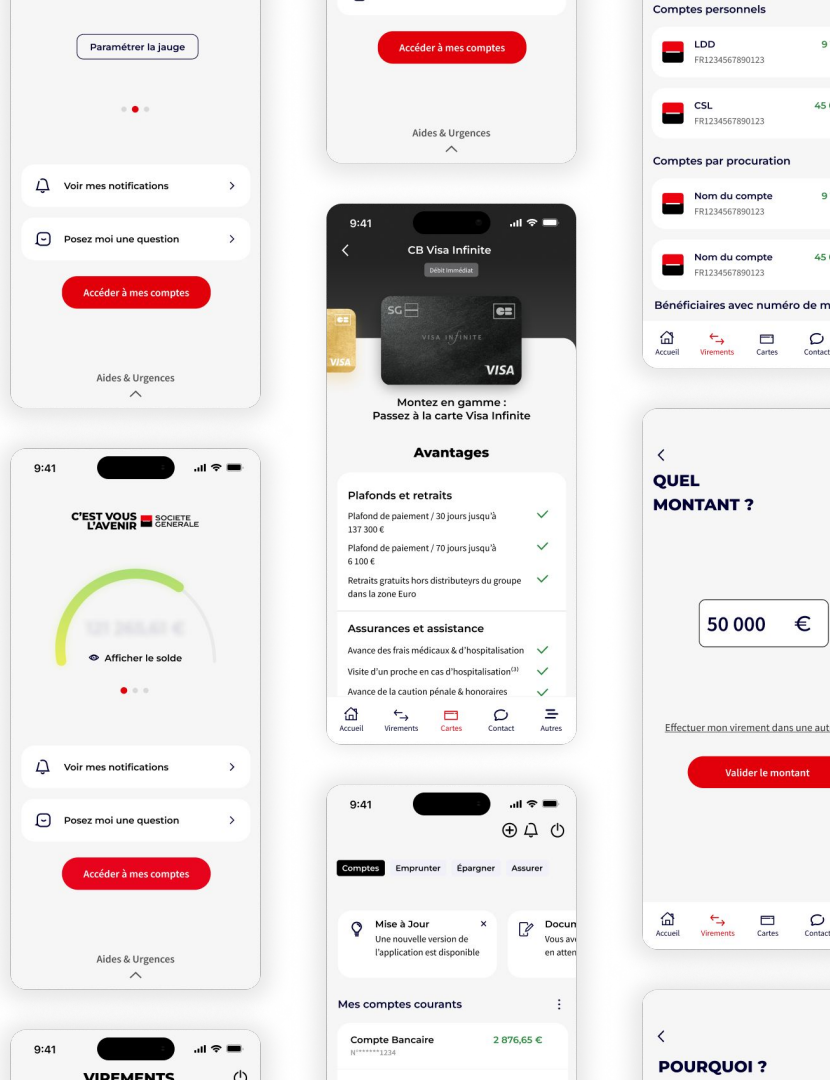
Light Mode — Clarté & Confort

Une expérience optimisée pour les usages courants et environnements lumineux

Le Light Mode propose une interface lumineuse, lisible et familière, adaptée à la majorité des usages.

Il facilite la lecture en environnement éclairé et soutient une hiérarchie visuelle claire grâce aux fonds clairs contrastés avec les éléments fonctionnels.

Cette version reste particulièrement pertinente pour un usage quotidien, professionnel ou en contexte desktop.



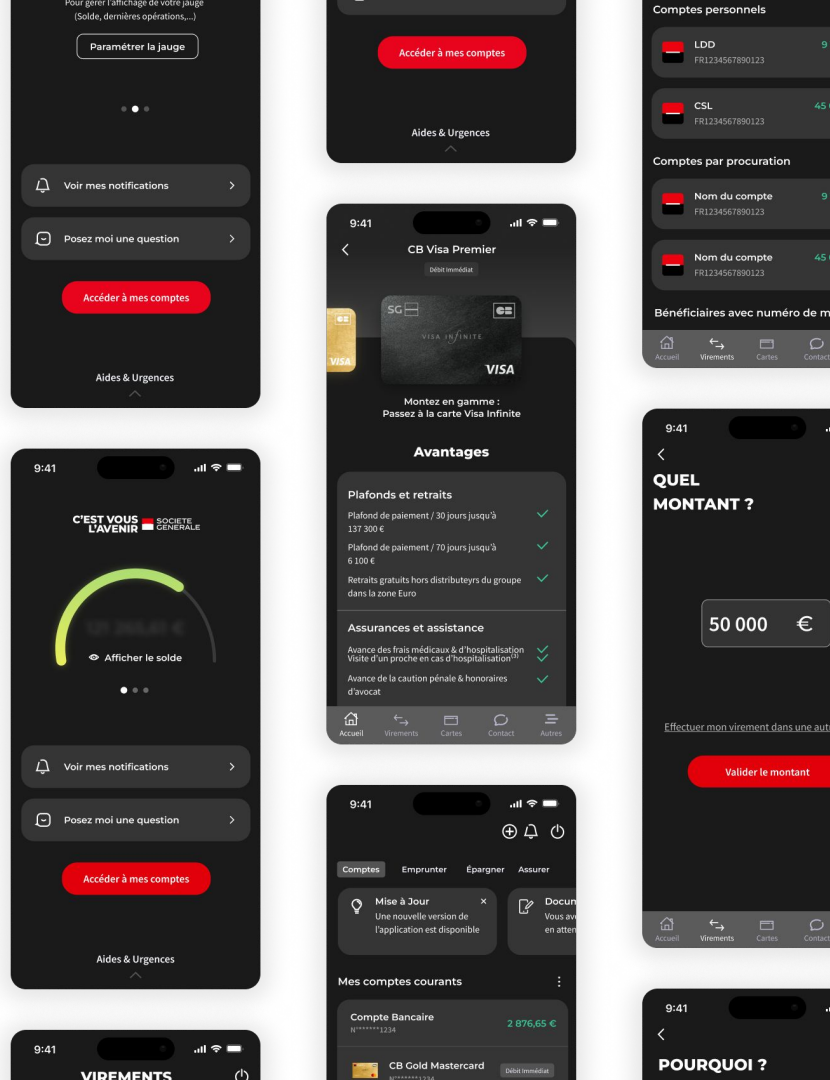
Dark Mode — Immersion & Contraste

Une alternative premium pensée pour les contextes à faible luminosité

Le Dark Mode offre une alternative pensée pour les contextes à faible luminosité, en limitant l'éblouissement et la fatigue oculaire.

Les contrastes optimisés renforcent la lisibilité et apportent une perception visuelle plus premium, notamment sur écrans OLED.

Les composants et pictogrammes ont été ajustés afin de garantir lisibilité, hiérarchie et continuité avec l'intention design initiale.



- ✓ Base méthodologique intégrée au Design System Avenir.
- ✓ Anticipation technique limitant dette future.
- ✓ Amélioration du confort visuel selon contexte d'usage.
- ✓ Vision commune facilitant la future implémentation produit.

Impact

Société Générale

Mobile App · Banking · Images hero · 2024



Hero System — Incarnation territoriale

Dans le cadre de la fusion entre la Société Générale et le Crédit du Nord, un besoin fort d'ancrage territorial s'est exprimé dans les interfaces de l'application SG.

Pour répondre à cet enjeu, une série d'images hero a été imaginée afin d'incarner visuellement chaque entité régionale et renforcer le lien de proximité avec les clients.

Production : Auto-layout + variables + composants dynamiques

Création d'assets UI

Respect guidelines

Narration visuelle

Automatisation

Composant avancé

Du cadrage à l'expérience finalisée

Contexte

Suite à la fusion SG × Crédit du Nord, les interfaces devaient renforcer l'ancrage territorial sans rompre la cohérence marque.

Objectifs

- Représenter visuellement chaque région dès l'entrée dans l'app.
- Concevoir un asset réutilisable et industrialisable.
- Maintenir cohérence graphique cross-supports.

Approche & collaboration

Direction artistique contrôlée, composant dynamique Figma, variables et naming structuré.

Travail en coordination Brand × Produit × Développement.

Interfaces & Design System

Système Hero basé sur règles UI persistantes (ratio, marges, liseré UI signature), couvrant l'ensemble des entités régionales.

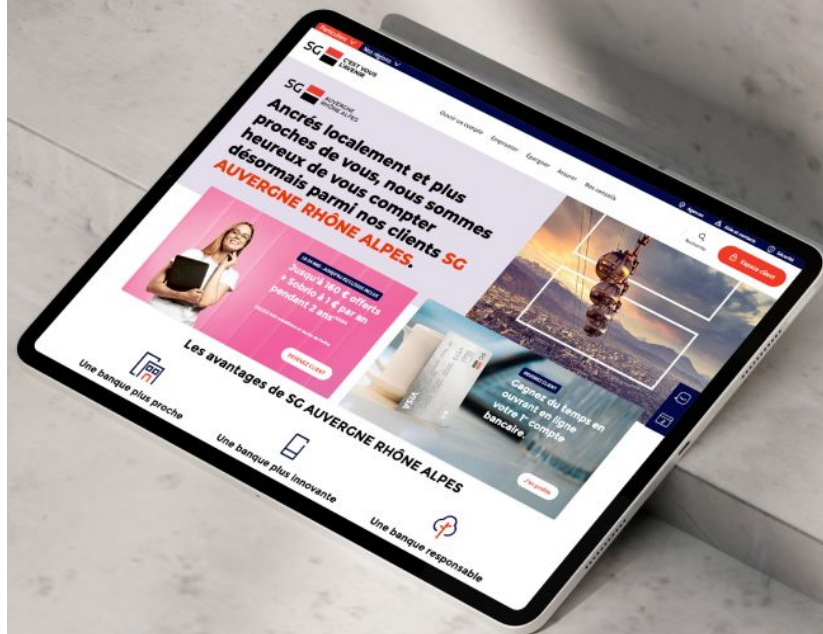
Direction artistique & intention

Une identité régionale incarnée, cohérente avec la marque.

Chaque visuel a été sélectionné pour représenter l'identité culturelle ou géographique de chaque région, tout en respectant les codes de la marque Société Générale.

L'approche s'inspire de l'héritage Crédit du Nord pour renforcer l'ancrage territorial.

Un liseré UI signature a été conçu pour garantir une expression visuelle homogène, élégante et facilement identifiable dans l'interface.

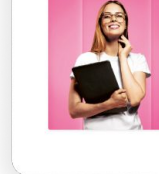
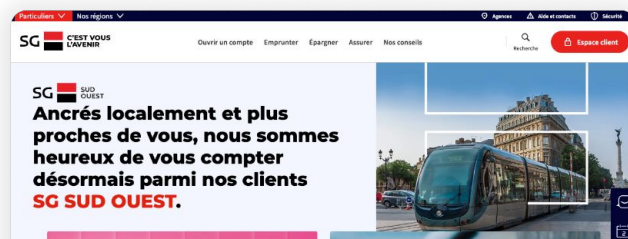


Intégration produit & expérience utilisateur

Un repère immédiat pour renforcer reconnaissance et appartenance.

Les images Hero ont été intégrées aux parcours afin d'incarner les entités locales issues de la fusion Société Générale x Crédit du Nord, couvrant l'ensemble des régions du territoire.

Placées en tête d'écran, elles permettent aux utilisateurs de s'identifier immédiatement à leur territoire et renforcent le sentiment de proximité tout en préservant une cohérence visuelle cross-app.



- ✓ Reconnaissance locale renforcée auprès des utilisateurs.
- ✓ Asset réutilisable et compatible futures mises à jour produit.
- ✓ Cohérence marque garantie malgré diversité territoriale.
- ✓ Intégration accélérée grâce à standardisation du format.

Impact

Société Générale

Mobile App · Banking · Pictothèque · 2024



Refonte & structuration de la pictothèque SG, L'essentiel tient dans le trait

Pour assurer la cohérence de son Design System, la Société Générale a refondu sa pictothèque autour de deux familles :

- les styled (bicolores, illustratifs)
- es stroked (monochromes, fonctionnels).
- Chaque type suit des règles strictes pour une intégration homogène.

Un workflow collaboratif (Figma, Storybook, ZH) encadre leur création et leur diffusion, en lien avec la Team Picto, les designers et les développeurs.

Création d'assets UI

Respect guidelines

Narration visuelle

Automatisation

Composant avancé

Du cadrage à l'expérience finalisée

Contexte

La pictothèque existante présentait des écarts stylistiques et difficultés d'usage.

Elle devait devenir un système industrialisé, documenté et maintenable.

Objectifs

- Unifier style, règles d'usage et niveaux de détail.
- Structurer gouvernance et nomenclature.
- Permettre déclinaison scalable cross-produits.

Approche & collaboration

Définition de deux familles (styled / stroked), master component Figma, tokens et workflow automatique vers Storybook et Zeroheight.

Design System

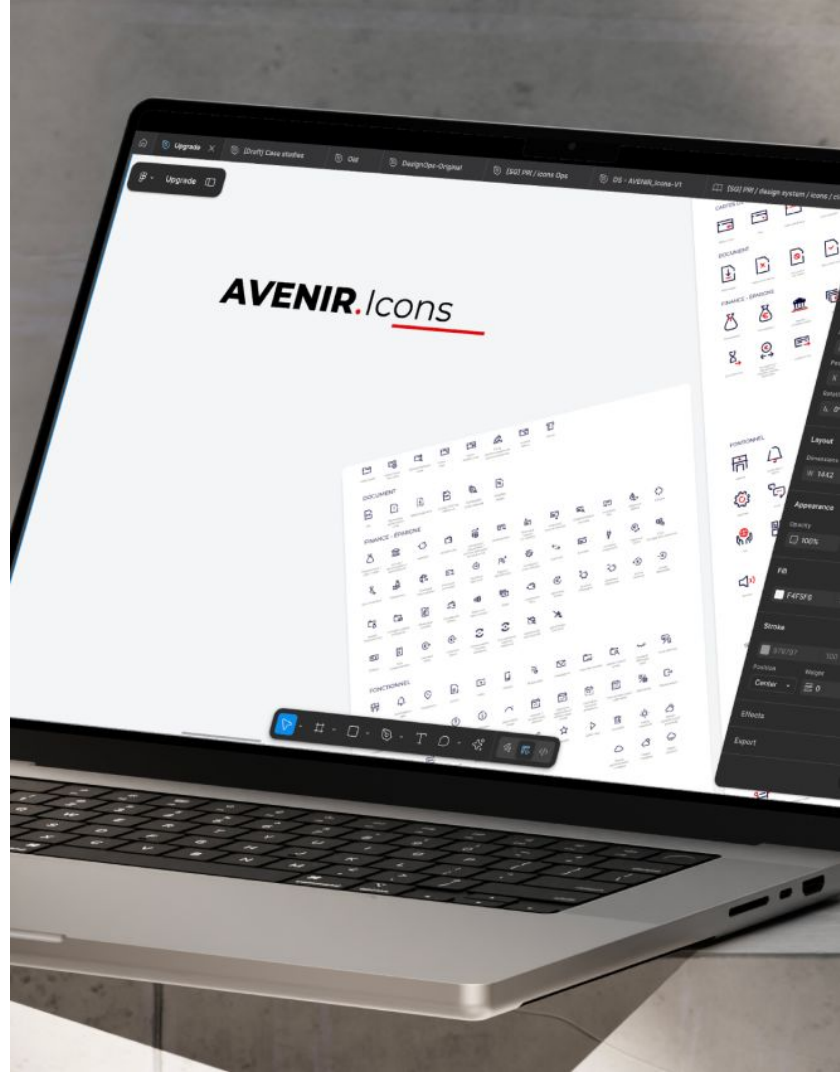
Grille invisible, tailles normalisées (24/32/48/64px), variants modulaires, export automatisé et documentation adoption "Do & Don't".

Structuration de la nouvelle pictothèque

Une base cohérente, accessible et pensée pour l'usage

Nous avons refondu la pictothèque afin d'améliorer cohérence, accessibilité et maintenabilité au sein du Design System. Deux familles ont été structurées — styled (éditoriales, illustratives, bicolores) et stroked (fonctionnelles, monochromes) — chacune pensée pour répondre à des usages distincts.

Les pictogrammes ont été reconstruits dans une grille invisible et déclinés en tailles normalisées (24, 32, 48, 64px), tout en couvrant les nouveaux besoins fonctionnels liés aux différents services et rubriques.



Industrialisation & gouvernance

Un système scalable conçu pour durer

Pour industrialiser la production, un master component Figma génère automatiquement tailles, variantes et couleurs selon contexte. Chaque icône suit une nomenclature normalisée, est exportée en SVG dans une librairie commune, puis documentée dans un guide "Do & Don't" pour garantir clarté d'usage, homogénéité visuelle et évolutivité dans le temps.

PERSONNES

Opérateur
en ligne



Focus
Photo



Conseiller



Groupe



- ✓ Cohérence visuelle améliorée across mobile, web et services internes.
- ✓ Production accélérée grâce à workflow industrialisé.
- ✓ Adoption facilitée pour designers, développeurs et contributeurs.
- ✓ Library scalable prête pour evolutions produit.

Impact

Société Générale

Mobile App · Banking · Kit e-commerce · 2024



Kit E-commerce

Création d'un kit de bannières réutilisable pour les campagnes marketing de la Société Générale, couvrant desktop, mobile et application.

Un modèle maître basé sur composants dynamiques, variables et naming structuré permet désormais de générer rapidement toutes les variantes nécessaires tout en respectant les guidelines marketing et produit.

Création d'assets UI

Respect guidelines

Narration visuelle

Automatisation

Composant avancé

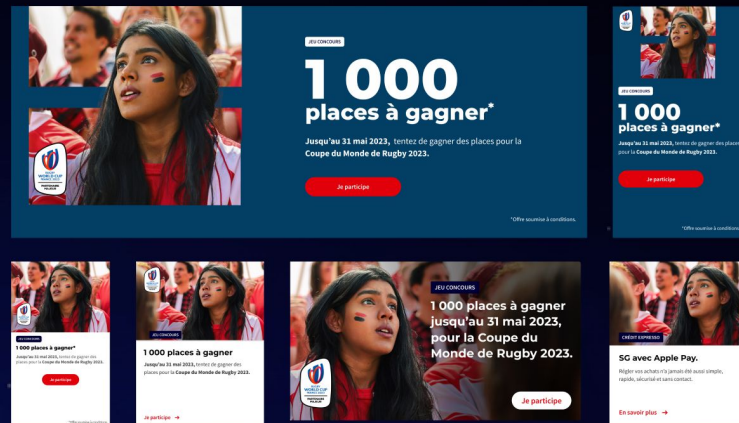
Kit E-Commerce — Automatisation

Déclinaisons rapides, cohérentes, scalables.

À partir des briefs marketing, nous avons décliné l'ensemble des formats nécessaires (hero banners, landing, cartes offre, triggers...) en desktop, mobile et app.

Un système basé sur composants dynamiques, variables et naming structuré sous Figma a permis d'automatiser une partie de la production et d'accélérer les déclinaisons multi-formats.

Les livrables ont été conçus pour garantir cohérence graphique, qualité d'intégration et homogénéité cross-supports, en collaboration avec les équipes marketing et développement.



- ✓ Delivery accélérée grâce à automatisation et composants modulaires.
- ✓ Cohérence renforcée côté marketing, produit et développement.
- ✓ Réduction des erreurs et effort de production.
- ✓ Kit réutilisable pour futures campagnes (scalable + prévisible).

Impact

Sanofi

Web responsive · Health · AO · 2024



Sanofi — Vivre avec la polypose naso-sinusienne

Dans le cadre d'un appel d'offres, nous avons conçu une refonte d'un site d'information grand public autour de la polypose naso-sinusienne.

En binôme UX + PO, l'enjeu : rendre visible une pathologie méconnue, informer sans alarmer, valoriser la recherche Sanofi de manière accessible et empathique.

L'expérience a été pensée mobile-first, éducative et structurée autour de 4 parcours : accueil, actualités, articles médicaux et questionnaire d'auto-évaluation.

Analyse du besoin

Design responsive

Parcours utilisateurs

Interfaces mobiles

Prototype

Du cadrage à l'expérience finalisée

Contexte

Dans le cadre d'un appel d'offres, nous avons travaillé sur la refonte d'un site d'information grand public dédié à la polypose naso-sinusienne.

La thématique médicale impliquait une approche sensible : vulgariser une pathologie peu connue tout en garantissant rigueur scientifique, accessibilité et ton rassurant.

Objectifs

- Rendre la pathologie plus visible auprès du grand public.
- Structurer une expérience claire, pédagogique et non anxiogène.
- Concevoir une expérience accessible, mobile-first et cohérente sur l'ensemble des contenus.
- Proposer une interface réutilisable et évolutive pour de futures déclinaisons santé.

Du cadrage à l'expérience finalisée

Approche et collaboration

Projet mené en binôme UX × PO, avec ateliers d'arborescence, hiérarchisation des contenus et cadrage éditorial.

Les décisions ont été prises en cycles courts : prototypage, tests internes et ajustements continus pour alignement marketing, médical et produit.

Interfaces et design system

Les écrans desktop et mobile ont été conçus sous Figma avec un système modulaire permettant une évolution future du contenu (actualités, articles médicaux, questionnaire guidé).

Composants, variants, règles typographiques et naming ont été normalisés afin d'assurer cohérence, maintenabilité et scalabilité pour les futures évolutions.

Prototypes

Un prototype haute fidélité couvrant navigation, articles, grille d'actualités et parcours d'auto-évaluation a été réalisé afin de valider les comportements, aligner les parties prenantes et faciliter le transfert aux équipes métiers et techniques.

UI & Contenu

Design centré sur l'empathie — Clarté visuelle, pédagogie et confiance

Les maquettes desktop et mobile ont été conçues avec une attention particulière portée à la lisibilité, à l'accessibilité et au ton rassurant. L'accueil pose immédiatement un cadre clair grâce à une hiérarchie visuelle structurée et des illustrations explicatives. La section Actualités met en valeur les avancées scientifiques et les témoignages patients au sein d'une grille fluide et homogène.

Les articles associent iconographie humaine et rigueur scientifique afin de maintenir l'attention et renforcer la crédibilité du contenu. Enfin, le questionnaire d'auto-évaluation adopte un parcours guidé et engageant, pensé pour réduire la charge cognitive et encourager l'implication utilisateur.



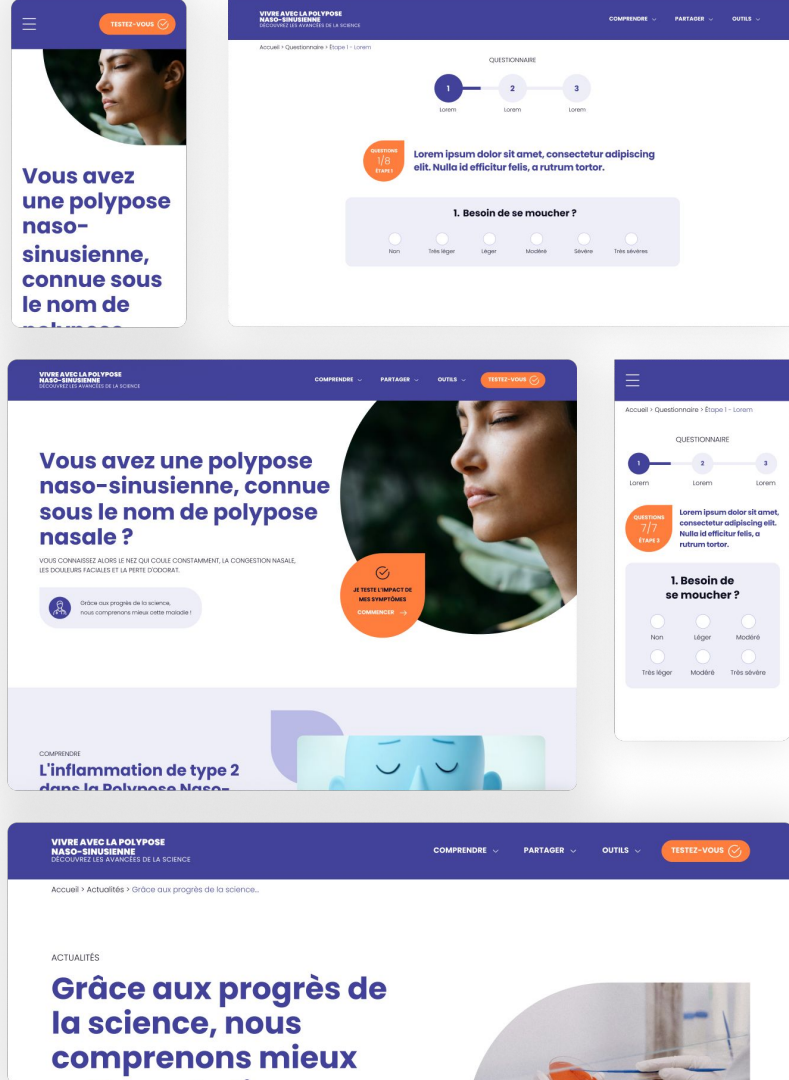
Exécution & Production Design

Maquettes haute fidélité & prototypage —
Modularité, cohérence et scalabilité

L'ensemble du site a été décliné en haute fidélité, du desktop au mobile, à partir d'une architecture modulaire fidèle à l'identité Sanofi. Grilles, composants, styles typographiques et iconographie ont été systématisés pour garantir une cohérence d'ensemble et permettre une évolution rapide du site. Le questionnaire interactif repose sur une progression claire avec retours explicites, facilitant l'engagement et la compréhension du contenu médical.

Le projet a été intégralement prototypé sous Figma avec des composants, variants et conventions de naming optimisés, permettant un transfert fluide aux équipes métiers et techniques, et ouvrant la voie à de futures déclinaisons sur d'autres projets santé sensibles.

► **Voir le prototype Figma.**



- ✓ Vulgarisation claire d'un sujet médical complexe
- ✓ Parcours fluide et rassurant adapté au grand public
- ✓ Prototype fonctionnel facilitant alignement transversal
- ✓ Base design scalable pour futures évolutions santé
- ✓ Expérience pensée mobile-first, structurée, cohérente et prête à l'industrialisation

Impact

The game

App mobile · Game · White label · 2024



The Game — Quand le quiz devient un show live

Dans le cadre du partenariat **FDJ x Webedia**, j'ai contribué à la conception de The Game, un quiz mobile live gamifié basé sur une version marque blanche de l'application Quidol (déjà déployée pour Renault, Orange, BFM).

Le projet a été mené avec une équipe pluridisciplinaire (UX, PO, front-end, CTO) avec pour objectif : **concevoir une expérience interactive fluide, compétitive et engageante, pensée pour un événement live quotidien.**

Analyse du besoin

Design responsive

Parcours utilisateurs

Interfaces mobiles

Prototype

Du cadrage à l'expérience finalisée

Contexte

Dans le cadre du partenariat FDJ × Webedia, nous avons travaillé sur un concept de quiz live gamifié basé sur une application en marque blanche déjà utilisée pour Renault, Orange et BFM.

Objectif principal : transformer un format classique en une expérience interactive, fluide et rythmée, capable de supporter un trafic simultané important lors d'un rendez-vous quotidien.

Objectifs

- Concevoir une expérience live simple, compétitive et instantanée.
- Garantir lisibilité et rapidité d'interaction pendant les phases de jeu.
- Renforcer engagement et anticipation avant le live (suspense, lot, countdown).
- Assurer cohérence UI avec l'identité FDJ tout en respectant les contraintes marque blanche.

Du cadrage à l'expérience finalisée

Approche et collaboration

Projet mené en collaboration UX × UI × PO × développement, avec itérations rapides basées sur contraintes live (latence, retour serveur, capacité simultanée).

Les parcours ont été structurés autour des phases clés : découverte → attente → live → résultats → rétention.

Interfaces & Design System

L'interface mobile-first a été construite avec composants réutilisables (timers, réponses, feedbacks visuels, tableaux de scores) afin d'assurer stabilité et scalabilité.

Les interactions ont été pensées pour soutenir rythme, tension et visibilité en conditions live.

Prototypes

Des prototypes haute fidélité ont simulé l'expérience réelle (timing, animations, élimination, transitions rapides) et ont servi à aligner métier, technique et UX, tout en anticipant les contraintes liées au direct.

Accueil & Pré-Game

Ritualiser l'entrée dans l'expérience

L'entrée dans The Game repose sur une mise en scène progressive du live : un compte à rebours dynamique, le lot mis en valeur et un rappel clair de l'horaire renforcent l'attente et la motivation.

Les écrans ont été conçus mobile-first et responsive afin de garantir une lecture efficace et immédiate sur tous les formats, tout en appliquant les codes visuels FDJ.



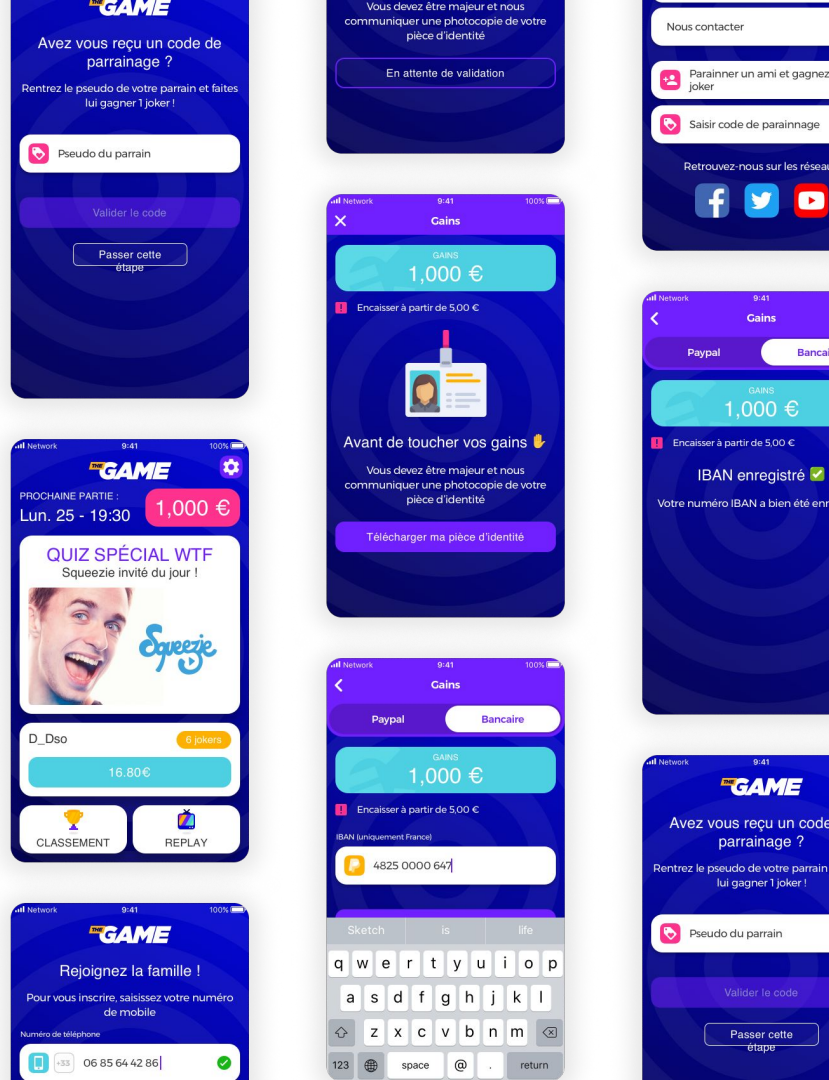
Live Experience

Interaction en temps réel & tension ludique

Pendant le live, l'interface privilégie la rapidité d'action et la lisibilité instantanée.

Les réponses, feedbacks visuels, transitions et signaux d'état (erreurs, progression, élimination) sont pensés pour soutenir la compétition et maintenir un rythme soutenu.

Cette logique renforce la sensation de direct et la tension du quiz.

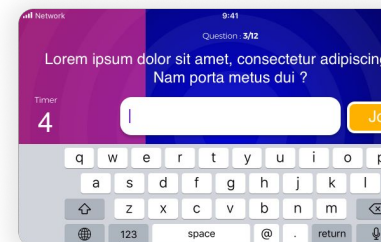


Fin de Partie & Engagement Continu

Valoriser la performance et prolonger l'expérience

La phase post-jeu met l'accent sur la reconnaissance et la viralité : podium, score personnel, animations de réussite et options de partage social encouragent la fidélisation et l'effet communauté.

L'ensemble du parcours a été prototypé sous Figma pour valider animations, timings et comportements en conditions live avec l'équipe produit et technique.



- ✓ Expérience live rythmée facilitant engagement utilisateur
- ✓ Fluidité optimisée pour un usage en temps réel
- ✓ Composants réutilisables compatibles white-label
- ✓ Cohérence UI alignée avec l'univers FDJ
- ✓ Time-to-market accéléré grâce à une conception industrialisée

Impact

Clément VINCENT

Senior Product Designer — UI · Design System · Product Thinking

06 74 01 82 69

hello@clemvinc.com

LinkedIn

Disponible pour missions où UI, Design System et impact produit comptent.

CDI · Suresnes · Remote friendly.