

Samantha - Designer UX/UI

Experte de gestion de projets digitaux | Wolfox Agency, Paris

UX/UI Designer confirmée, spécialisée dans la conception de produits numériques complexes (SaaS, secteur public, finance) pour des environnements exigeants : institutions publiques, grands groupes et entreprises tech.

Forte d'une double expertise en design UX/UI et en gestion de projet, Samantha pilote des missions complexes de bout en bout : du cadrage stratégique à la livraison. Sa rigueur de cheffe de projet, combinée à une approche UX scientifique et exigeante, lui permet d'accompagner les équipes produit avec méthode, clarté et obsession du résultat.

Missions réalisées (Wolfox)

CNAM - Lead Designer UX/UI

En cours

Refonte de l'Espace Numérique de Formation

Refonte d'une plateforme d'apprentissage utilisée quotidiennement par des milliers d'auditeurs, enseignants et personnels administratifs, avec une exigence RGAA au cœur du projet.

Formation

Conception UX/UI

Portail

SNCF Habitat - Designer UX/UI

Février - Juin 2026

Digitalisation du parcours prêt immobilier

Transformation digitale d'un process 100% manuel : concevoir from scratch une plateforme qui remplace les échanges email entre emprunteurs et gestionnaire, et fait gagner du temps à une équipe de gestionnaires qui traitent 150 prêts/an.

- Animation des ateliers de cadrage avec la responsable des dossiers, la directrice et l'expert technique : logique de co-construction pour coller au process métier réel.
- Conception de l'espace administrateur (le cœur du projet) : gestion des dossiers, système de demande et de renvoi de documents, suivi des pièces justificatives dynamiques selon le profil de l'emprunteur. Tests utilisateurs et itérations avec la gestionnaire.
- Conception de l'espace client : parcours guidé de dépôt de pièces, messagerie, signature électronique, pour que l'emprunteur n'ait plus jamais besoin d'envoyer un email.
- Conception du site vitrine et du tunnel de demande de prêt.
- Livraison d'une centaine d'écrans (desktop & mobile) et passation aux équipes de développement.

Finance

Conception UX/UI

Backoffice

Bibliothèque de Nîmes

2025

Refonte UX/UI & Accessibilité

Conception d'une expérience moderne et accessible dans les contraintes d'un CMS aux blocs prédéfinis (Syracuse), sans jamais sacrifier l'UX aux limitations techniques.

- Recherche utilisateur : benchmark, 6 entretiens, personas et journey mapping pour poser les bases de la conception.
- Conception UX/UI complète du portail : architecture de l'information, direction artistique, déclinaison de l'ensemble des templates.
- Gestion de la relation client (Ville de Nîmes) et coordination avec l'intégrateur Archimed (interlocutrice unique sur tout le projet).
- Recette complète du portail avant mise en ligne.

[Lien vers l'étude de cas](#)

Secteur public

Conception UX/UI

Accessibilité numérique

TKM

2025

Innovation

Saas

Conception UX-UI

Interface éditoriale de veille

Conception from scratch d'un outil SaaS de diffusion de veille stratégique, déployable dans des organisations aux secteurs d'activité très différents.

- Atelier de cadrage WHY/HOW/CRAZY pour aligner les objectifs produit et définir les parcours des deux profils utilisateurs : le veilleur (éditeur) et le lecteur.
- Conception du back office éditorial : ajout, édition et catégorisation des contenus, gestion fine des droits d'accès par service (consultation seule ou publication).
- Conception de l'interface de lecture : navigation dans une base de contenus dense, système de recherche et de filtres par thématique, interactions (favoris, partage, commentaires).
- Conception d'une architecture de page modulaire permettant de déployer l'outil dans différents secteurs d'activité sans refonte.

The Game France

2025

Divertissement

Recherche UX

Analyse UX

Recherche UX approfondie

Analyse UX complète pour identifier les freins à la réservation en ligne d'un escape game référence à Paris et poser les bases d'une refonte du site.

- Audit UX/UI, analyse data, benchmark, entretiens qualitatifs et questionnaire quantitatif (57 répondants) sur 3 segments : familles & amis, touristes, professionnels.
- Identification des frictions critiques par segment : informations logistiques absentes au bon moment, hiérarchie visuelle insuffisante, expérience mobile à retravailler.
- Restitution structurée avec recommandations actionnables par segment, directement utilisées pour lancer la refonte UX-UI du site.

[Lien vers l'étude de cas](#)

Autres expériences professionnelles**Cheffe de projet - Freelance**

2019 - 2024

Pilotage de projets digitaux, événementiels et de tournage pour des clients comme Reebok, Hennessy, Gelinaz! ou Pelican Paris. Coordination d'équipes, gestion des budgets et des plannings.

Cheffe de projet UX - PwC Experience Center & UZIK Agency

2014 - 2019

Pilotage de projets UX pour de grands comptes (Air France, Google, Orange, Dassault). Coordination des pôles recherche, UX, création et développement. Suivi de la relation client et organisation de la recherche utilisateur.

Formation**Certification Product Designer**

Le Laptop, 2024

Mastère Marketing & Communication Digitale

Institut de l'Internet et du Multimédia, 2010-2015

Compétences clés**UX**

Recherche utilisateur, audit heuristique, animation d'ateliers, wireframing, prototypage, tests utilisateurs, accessibilité numérique (RGAA).

UI

UI Kit, Design System, maquettes haute-fidélité, handoff Figma/Dev.

Gestion de projet

Pilotage multi-interlocuteurs, coordination d'équipes, relation client, recette.

Outils

Figma, Adobe Creative Suite, Notion.

Langues

Français natif · Anglais courant