

Imaginer,  
Designer,  
Développer

Imaginer,  
Designer,  
Développer

■ ACCÈS RESTREINT

De la recherche terrain à la création d'interfaces, portfolio d'un designer 360°

P O R T F O L I O

# Sommaire

## Application <sup>7</sup>

### Kiplin

P.7

Kiplin révolutionne la santé connectée en gamifiant l'activité physique par des jeux interactifs, collaboratifs, engageants ...

## Site web <sup>5</sup>

### Onix

P.20

Plateforme dédiée aux pro du BTP, permettant d'évaluer et d'optimiser l'impact carbone des matériaux ...

## Concept <sup>5</sup>

### Big Culture

P.31

Rendre la culture accessible aux élèves de zones rurales grâce à des ateliers itinérants et à sa digitalisation ...

### Soins Personnels Santé

P.11

L'accès simplifié à la santé mentale

### Ligne Aérienne Nantaise

P.16

Un système de tyrolienne urbaine

### Butikkit

P.24

Une consommation locale

### Jeune France Cholet

P.29

Refonte digitale pour les adhérents

### Habitopie

P.35

Logements face aux défis climatiques

### Uchronie

P.40

Un monde alternatif façonné par l'IA

### L'escapade

P.13

Découvrez les événements locaux

### Banque Alimentaire

P.17

Digitalisation de l'aide alimentaire

### Ohrpa

P.26

Digitalisation des services associatifs

### Nike

P.37

Expérience immersive au Canada

### Goodmarket

P.15

Commandez des produits locaux

### Nantes emploi

P.18

Valoriser les opportunités pro

### Veja

P.28

Nouvelle collection Veja post-pétrole

### Disney x Heineken

P.39

L'alliance des héros et de la bière



# Axel Michel

UX / UI DESIGNER

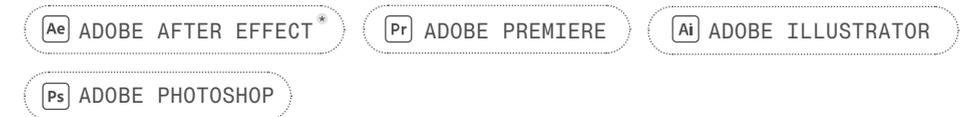
Passionné depuis plus de 10 ans par le monde du digital, j'ai à cœur de concevoir des expériences uniques et centrées sur l'utilisateur. Curieux avec une approche 360, je maîtrise chaque étape d'un projet : recherche utilisateur, création d'interfaces, mise en place d'un Design System, prototypage, développement...

TEL	+33 6 89 99 77 88
MAIL	axelmichel44@gmail.com
SITE WEB	www.michelaxel.fr
ADRESSE	Guérande, Loire Atlantique, France

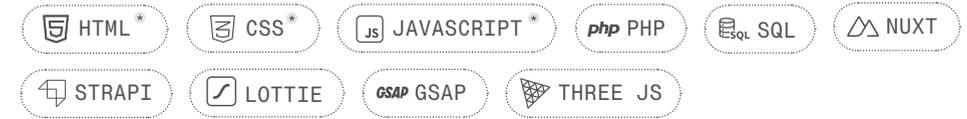
## Conception d'interfaces



## Création graphique



## Développement web



## Création 3D



## Recherche et collaboration



\* Forte appétence dans ces domaines

## ■ EXPÉRIENCES

---

### Kiplin

AVR. 2021 - SEPT. 2024 3.6 ANS

 UX / UI DESIGNER

 NANTES

Lead UX/UI, responsable de la création du Design System, ainsi que de sa documentation et de sa maintenabilité. Conception des expériences utilisateur, de la recherche aux tests via des prototypes haute fidélité. Animation d'ateliers, création de visuels animés et développement de plugins pour optimiser les workflows ...

---

### Image Webdesign

JUIN. 2020 - JUILL. 2020 2 MOIS

 WEBDESIGNER

 LA BAULE

Création de maquettes web, de supports visuels (affiches, PLV, cartes de visite), l'élaboration de chartes graphiques et retouches photos...

---

### Dad Bde

SEPT. 2021 - SEPT. 2023 2 ANS

 VICE-PRÉSIDENT

 NANTES

Organisation et planification d'actions, contacts fournisseurs et partenariats, réalisations d'éléments de communication ...

---

### Nantes Digital Week

2021 1 ÉDITION

 RÉDACTEUR

 NANTES

Prise de photos, rédaction d'articles des conférences, vidéos d'interviews des intervenants ...

---

## ■ FORMATIONS

---

### Master UX / UI

2022 - 2024 2 ANS

 ECV

 NANTES

Conception UX/UI avancée : design systems documentés, parcours utilisateurs optimisés, prototypage interactif et storytelling visuel. Recherche qualitative et quantitative, tests et ateliers. Compétences en front-end (HTML, CSS, JS, React), SEO et intégration de micro-interactions. Veille technologique active : IA, plugins Figma ...

---

### Bachelor Chef de projet digital

2019 - 2022 3 ANS

 ECV

 NANTES

Formation en UX/UI, marketing digital et développement web, incluant stratégie SEO, Design Thinking et programmation front-end ...

---

### MIP Informatique

2019 - 2022 2 ANS

 UNIVERSITÉ

 NANTES

Initiation à TypeScript, requêtes SQL et gestion de bases de données MySQL, fondamentaux de la cryptographie, premiers pas avec les commandes Linux ...

---

PARTIE 001

# APPlicAtION



TYPE	Expérience professionnelle
DURÉE	3.5 ans 
DATE	Juin 2021 - Septembre 2024
OUTILS	

*Une application comptant plus de 500 000 utilisateurs, 5 jeux, 30 collaborateurs, 5 partenaires ...*

# Kiplin

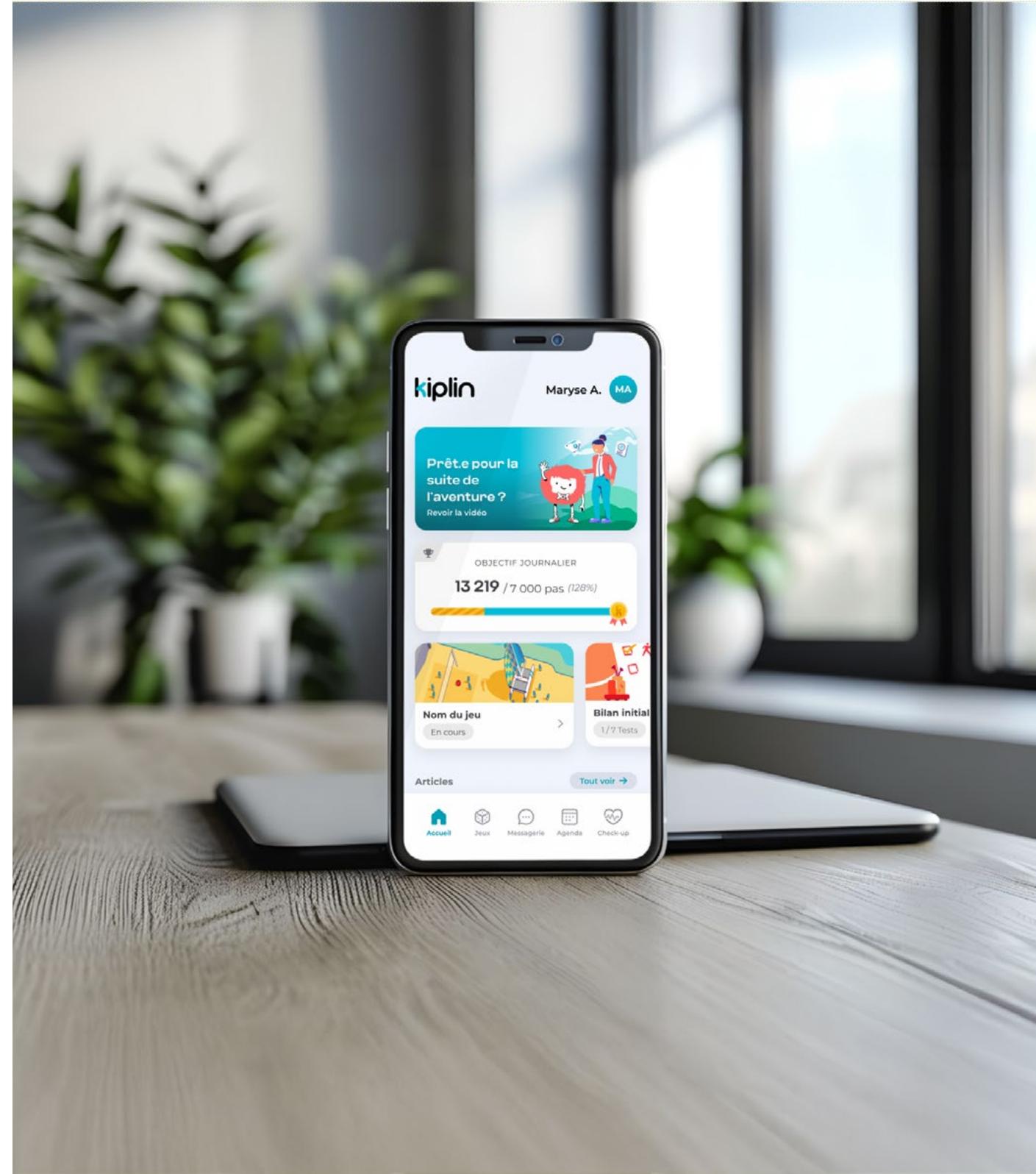
Une startup spécialisée dans la **santé connectée** et l'**édition de jeux mobiles**. J'ai rejoint l'équipe peu après une levée de fonds majeure, un tournant stratégique qui a permis d'accélérer le développement du produit et de structurer plusieurs équipes essentielles.

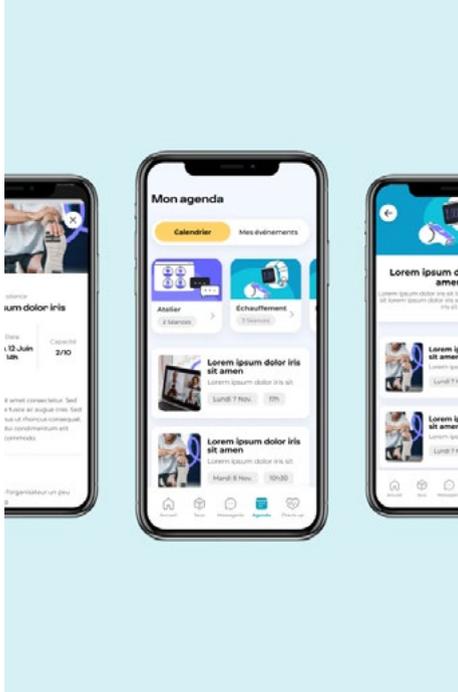
Cette phase d'expansion a ouvert de nouvelles opportunités pour repenser l'**expérience utilisateur** et poser des bases solides pour la **croissance future**.

En tant que **Lead UX/UI Designer** durant **3.5 ans**, j'ai joué un rôle central dans la refonte des interfaces en améliorant l'**ergonomie** et l'**accessibilité**.

Que ce soit en mettant en place un **design system complet**, ainsi qu'en assurant une **cohérence graphique** et fonctionnelle sur l'ensemble des applications. J'ai également organisé de nombreux **ateliers UX** avec les parties prenantes pour aligner les besoins utilisateurs et business.

Mon travail a inclus l'optimisation des écrans pour une meilleure conversion, l'intégration de **micro-interactions** pour dynamiser l'expérience et la mise en place de **tests utilisateurs** pour valider nos choix de conception.





## Optimiser l'expérience utilisateur par le jeu

Nous avons continuellement optimisé les parcours pour une expérience engageante et intuitive, en transformant la santé en une activité motivante et accessible.

↳ **PROTOTYPE**  
[www.michelaxel.fr/link/kiplin-prototype](http://www.michelaxel.fr/link/kiplin-prototype)



## Allier technologie et bien-être

Kiplin intègre un **tracker d'activité** pour accompagner les utilisateurs : objectifs adaptatifs (7 000 pas recommandés par l'OMS), statistiques, tests médicaux et suivi personnalisé.

↳ **PROTOTYPE**  
[www.michelaxel.fr/link/kiplin-prototype-agenda](http://www.michelaxel.fr/link/kiplin-prototype-agenda)



## L'activité physique ludique et collaborative

La **gamification** de l'activité physique est l'ADN de Kiplin. Ces jeux encouragent les utilisateurs à bouger en collaboration avec leurs collègues.

Le catalogue propose diverses expériences : *défis sur plusieurs semaines, progression sur une carte personnalisée, jeux de réflexion, plateaux et courses.*

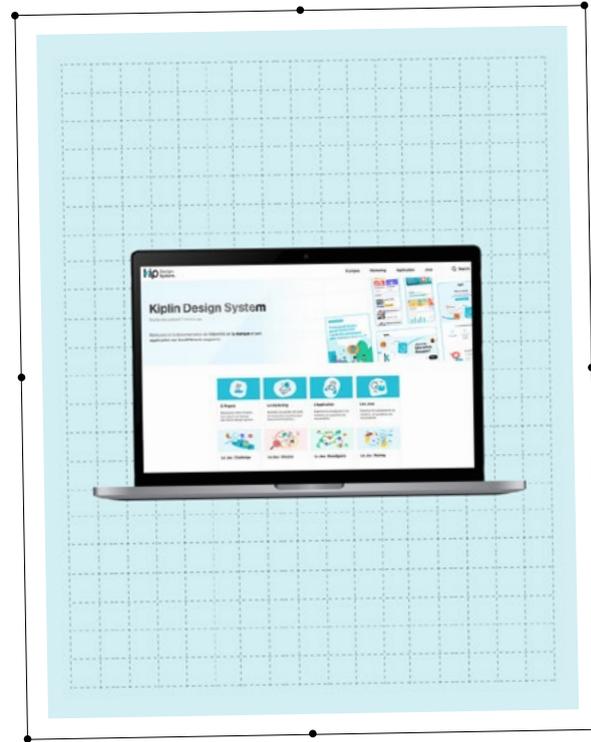
↳ **PROTOTYPE**  
[www.michelaxel.fr/link/kiplin-prototype-game](http://www.michelaxel.fr/link/kiplin-prototype-game)



## DOCUMENTATION

### Cohérence et efficacité des équipes

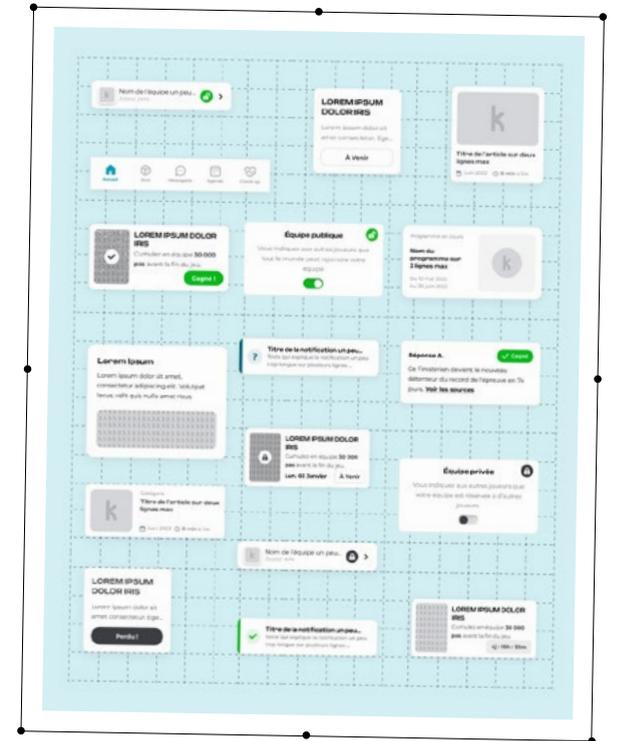
Nous avons mis en place une documentation claire et structurée du **design system**. Elle garantit l'alignement entre les équipes design, développement et produit, assurant une uniformité et une compréhension des décisions.



## DESIGN SYSTEM

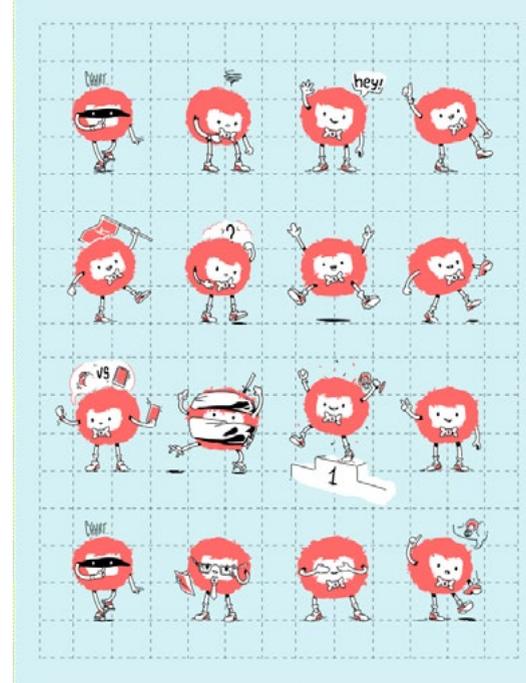
### Design System Jeux & Appli

Face à la complexité du produit, nous avons développé un **design system adaptatif** permettant de créer des jeux personnalisés et modulables. Chaque composant est conçu pour être réutilisable : classements, équipes, interactions, etc.



## Dynamiser l'expérience utilisateur

Nous avons intégré des **micro-animations** pour améliorer l'engagement : animation de la mascotte Pilote, interactions visuelles fluides et intuitives, réactions ludiques aux actions des utilisateurs.



## Concevoir des parcours fluides et optimisés

Nous avons mené des **études qualitatives et quantitatives** pour améliorer l'expérience utilisateur : tests via Useberry, questionnaires, ateliers, benchmarks et analyses de feedbacks pour identifier les points de friction.

↳ **PROTOTYPE**  
[www.michelaxel.fr/link/kiplin-prototype-form](http://www.michelaxel.fr/link/kiplin-prototype-form)



## Automatiser et fluidifier les processus

Nous avons développé des plugins sur Illustrator et Figma pour **rationaliser les tâches récurrentes** et **optimiser la production**. Ces outils facilitent la gestion des assets et le calcul de paramètres adaptés au développement.



TYPE	Projet de groupe
DURÉE	2 mois <span style="display: inline-block; width: 50px; height: 10px; background-color: black;"></span>
DATE	Mars 2023 - Mai 2023
OUTILS	

*3 Lots pour s'adapter aux besoins,  
plus de 50 personnes interrogées,  
une association d'utilité publique ...*

## Soins aux Personnels de Santé

Dans le cadre de mes études, j'ai eu l'opportunité de travailler sur le projet de l'**association SPS**. Cette organisation dédiée à la santé mentale a pour mission de **prévenir le suicide chez les jeunes en facilitant leur accès à un accompagnement psychologique**.

L'objectif principal de notre intervention était d'**analyser l'existant** et d'**optimiser l'expérience utilisateur** afin d'améliorer l'efficacité des services proposés.

Nous avons d'abord réalisé **une étude approfondie du parcours utilisateur** en identifiant les points de friction et en recueillant les attentes des différentes parties prenantes.

Cette analyse nous a permis de proposer **une refonte de l'application mobile** en mettant au centre la prise de contact avec un psychologue, tout en respectant les contraintes budgétaires et techniques de l'association.

En intégrant **une approche itérative**, nous avons structuré le projet en plusieurs lots fonctionnels indépendants afin d'assurer un déploiement progressif et viable.

Nous avons également mené **des tests utilisateurs et des ateliers** pour affiner les solutions proposées.



## Recherche utilisateur

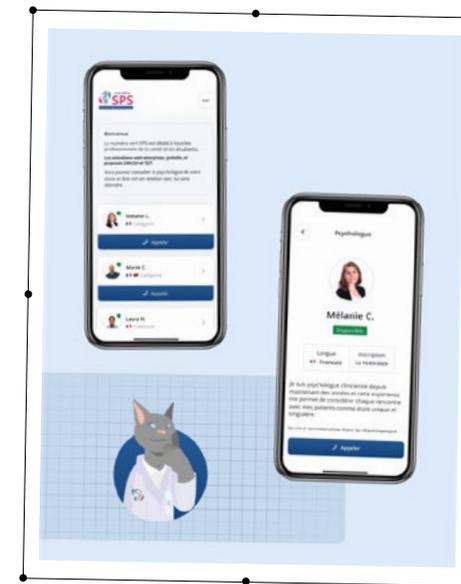
Nous avons mené une **recherche qualitative et quantitative** auprès d'étudiants et de professionnels de santé. Entretiens, questionnaires et analyses ont permis d'identifier les attentes des utilisateurs et d'optimiser l'application.



LOT 001

## Refonte d'application

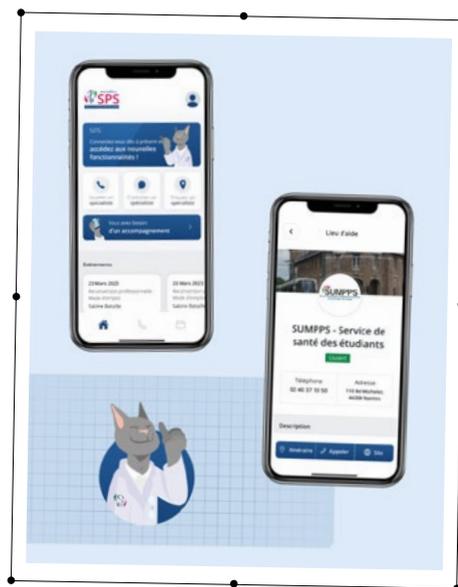
Nous avons structuré la **refonte par lots** afin de faciliter l'implémentation progressive et l'adaptation aux ressources de l'association.



LOT 002

## Accompagnement généralisé

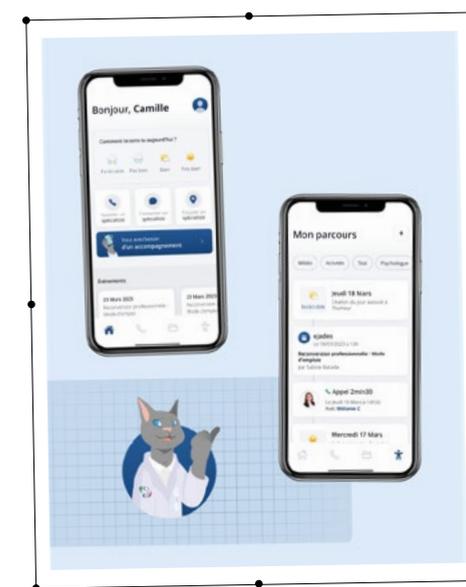
Appel rapide, carte interactive, messagerie et visioconférence : les **modes de contact sont multiples** pour garantir un accompagnement souple, humain et accessible.



LOT 003

## Accompagnement adapté

Articles thématiques, journal émotionnel et suivi psychologique coexistent dans une **interface simple**, conçue pour favoriser l'expression et l'autogestion du bien-être.



TYPE	Projet de groupe
DURÉE	2 mois 
DATE	Mai 2023 - Juin 2023
OUTILS	  

*Prototype interactif haute fidélité  
avec scan d'un produit fonctionnel*

# L'escapade

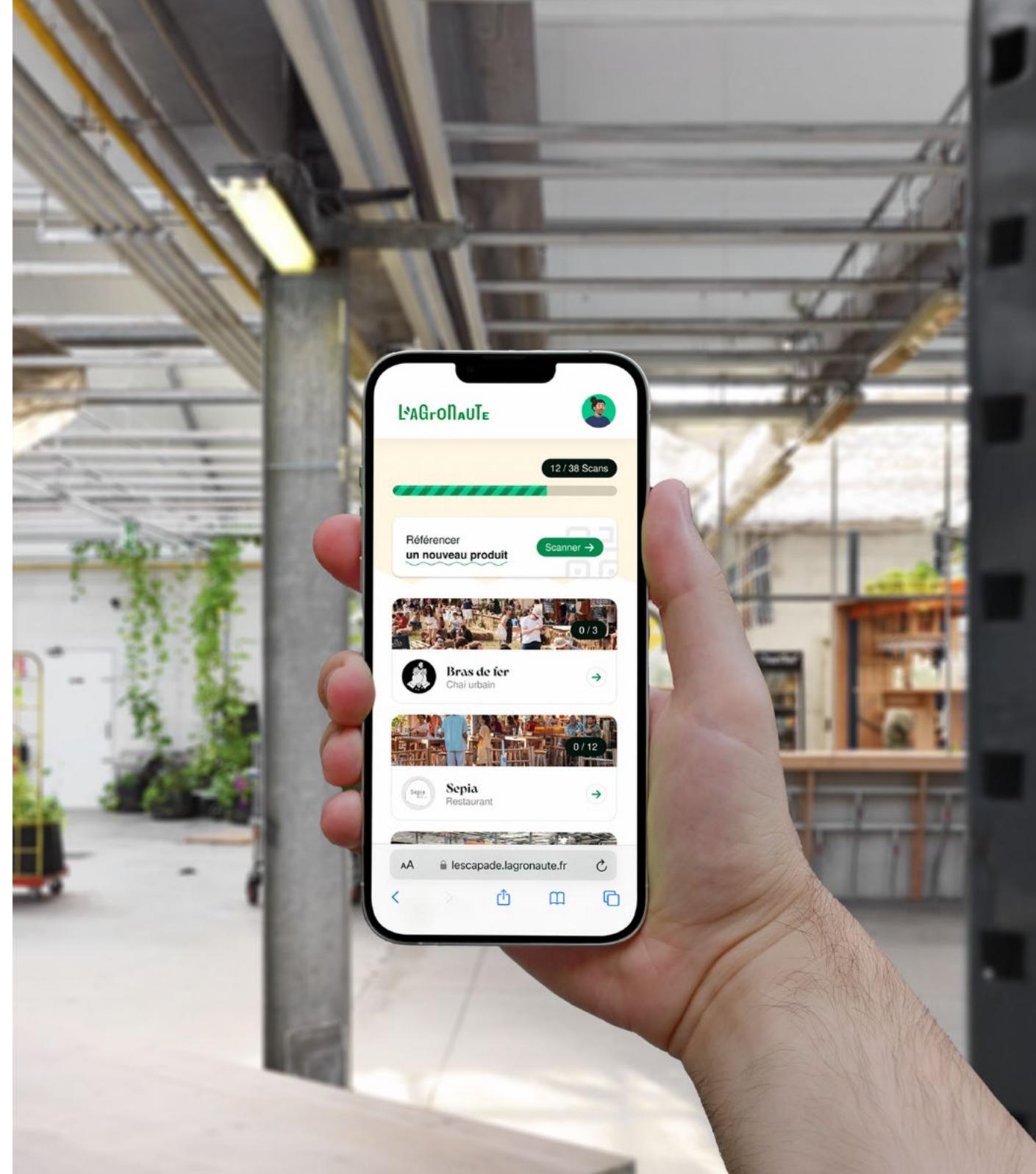
Ce projet avait pour ambition de proposer une expérience digitale innovante pour **L'Agronaute**, un lieu accueillant divers événements autour des produits locaux et artisanaux.

L'objectif était de concevoir une application mobile modulaire, capable de s'adapter à la diversité des manifestations organisées sur place, avec un premier déploiement lors du **Salon des Bières Artisanales**.

L'application a été pensée pour enrichir l'expérience des visiteurs en leur offrant **un parcours interactif et gamifié**.

En explorant les stands et **en scannant les produits**, les utilisateurs accumulent des points et débloquent des récompenses, transformant leur visite en une expérience immersive et engageante.

En parallèle, **une stratégie de communication** a été développée pour encourager l'adoption de l'application, en proposant notamment des supports physiques facilitant l'accès à l'outil numérique.



## INSTALLATION 001

### Le festival

Chaque événement de L'Agroaute peut être personnalisé dans l'application pour offrir une expérience unique.

Les visiteurs accèdent à un parcours où chaque stand visité leur permet de cumuler des points et de débloquer des récompenses, encourageant ainsi **une découverte active des produits**.



## INSTALLATION 002

### La communication

Pour maximiser le téléchargement de l'application, un **stand de bienvenue** a été conçu à l'entrée de l'événement, proposant à disposition **des flyers** contenant une carte du festival et un QR Code de téléchargement.

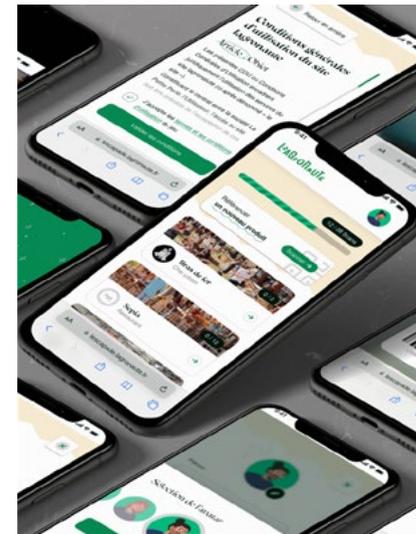
Afin de s'adapter à tous les profils, le verso du flyer a été pensé comme un espace permettant de prendre des notes.



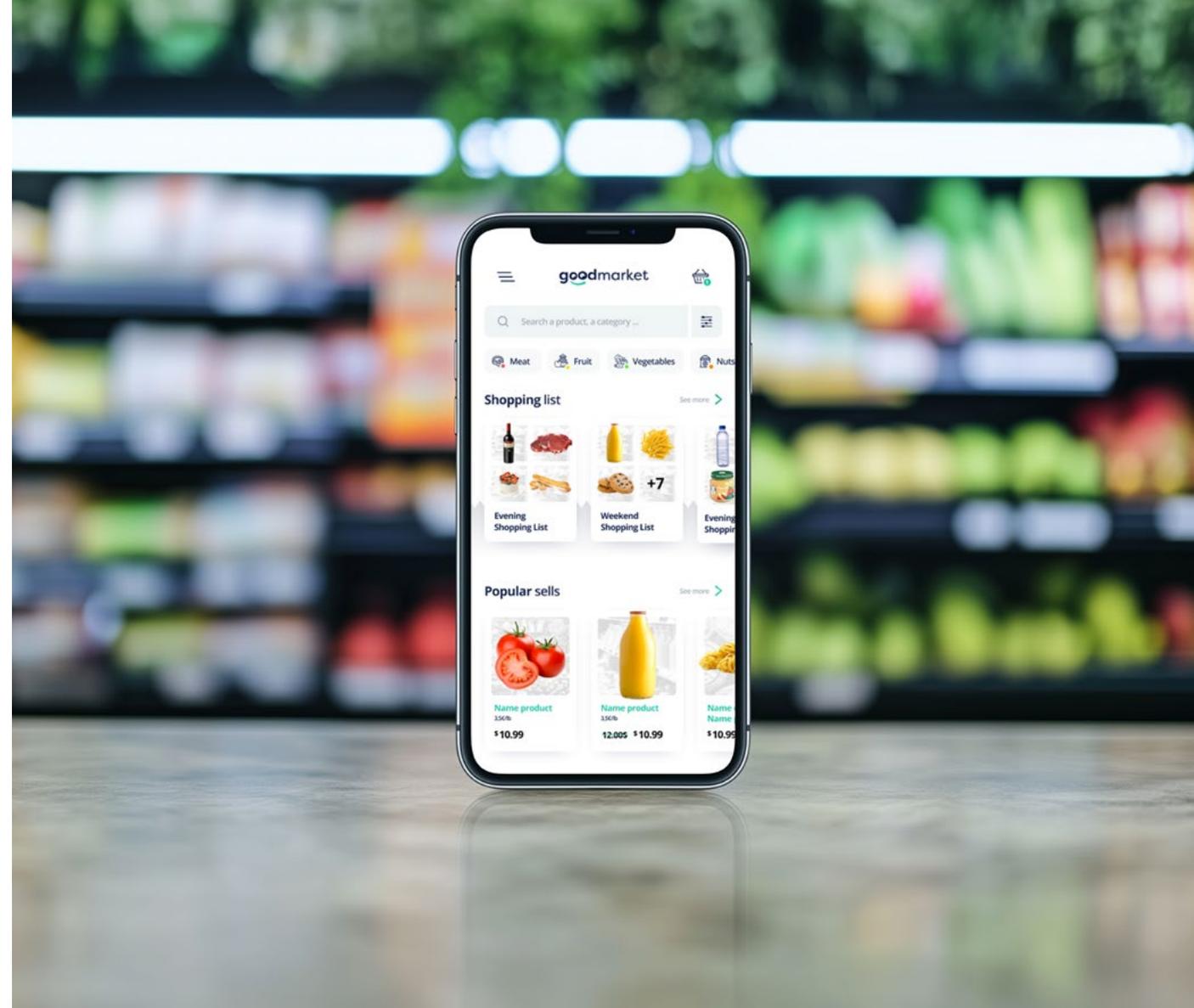
## INSTALLATION 003

### L'application

L'application intègre **un système de gamification** où les utilisateurs scannent les produits pour gagner des points, bénéficier de réductions et comparer leur score avec d'autres visiteurs.



TYPE	Projet individuel
DURÉE	2 semaines
DATE	Septembre 2022
OUTILS	 



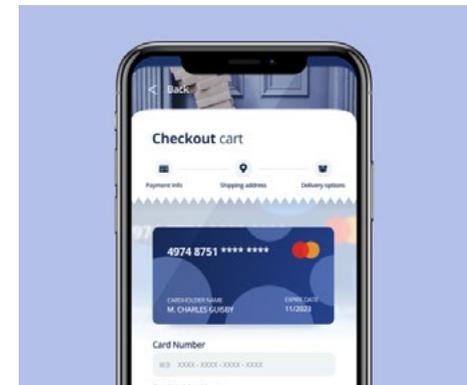
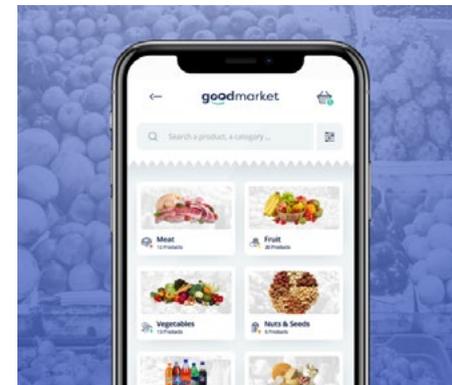
# Goodmarket

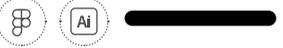
Projet fictif d'une chaîne bio souhaitant renforcer sa présence en ligne. L'objectif : offrir **une alternative locale aux grandes plateformes de livraison**, en mettant en avant des produits bio et des pratiques écoresponsables.

Les défis étaient de créer une identité visuelle et une interface intuitive pour simplifier la commande et le retrait en magasin.

L'inscription rapide personnalise l'expérience dès la première connexion, et la navigation fluide met en valeur les produits locaux.

L'identité visuelle adopte **un design frais et moderne**, avec un logo adaptable et une typographie alliant lisibilité et élégance. Ainsi l'application offre une expérience immersive et optimisée, répondant aux attentes des consommateurs engagés.



TYPE	Projet de groupe
DURÉE	2 mois
DATE	Novembre 2023 - Janvier 2024
OUTILS	

# Ligne Aérienne Nantaise

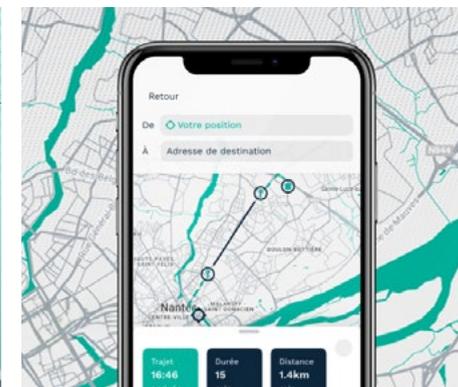
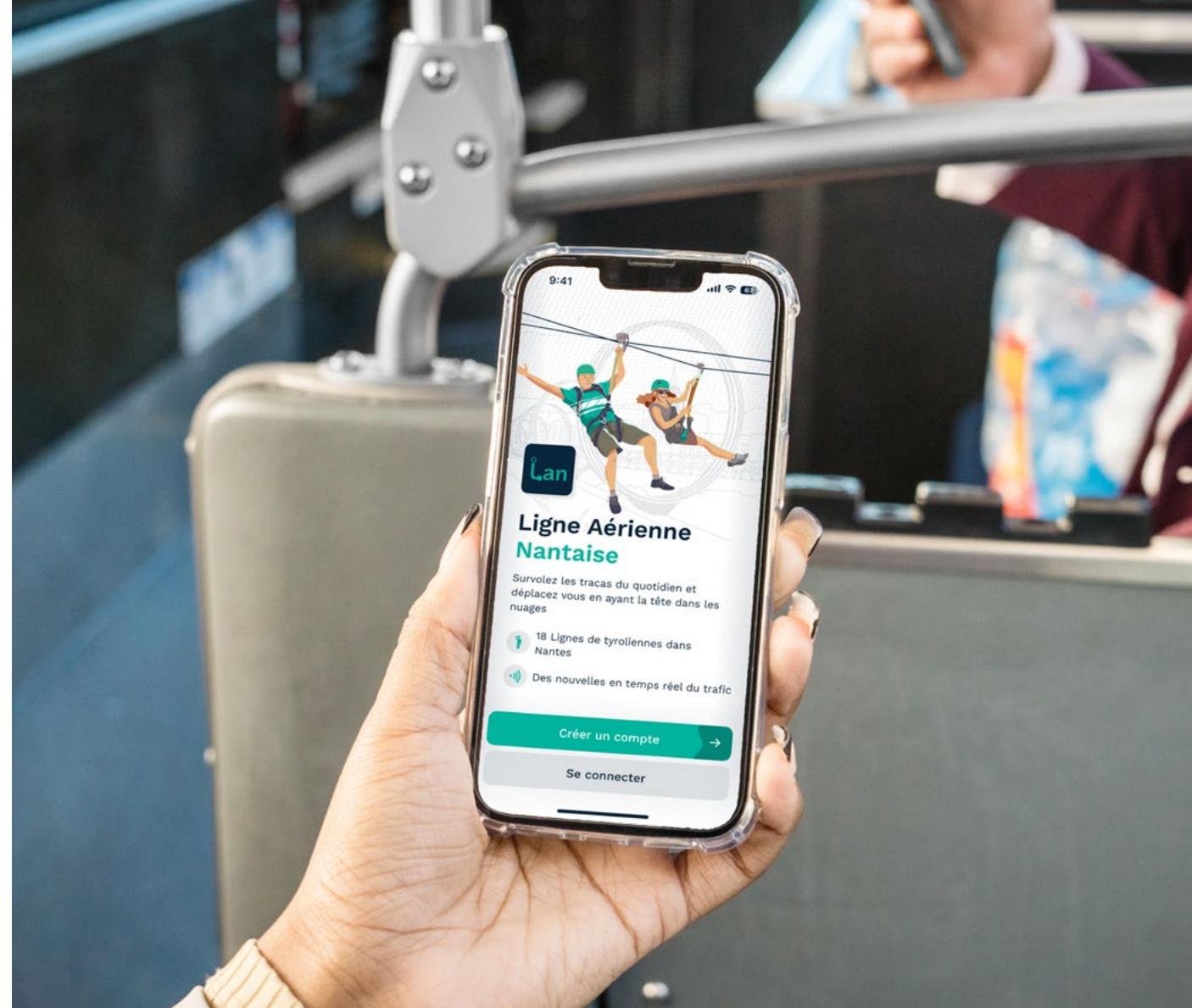
L'objectif était d'imaginer **un système de transport innovant** pour la ville de Nantes. Nous avons conçu une solution unique : un réseau de tyroliennes reliant des points stratégiques de la ville.

Notre travail s'est concentré sur la conception UX/UI d'une application permettant aux usagers de planifier leurs trajets, d'accéder aux informations en temps réel et de naviguer de manière intuitive.

L'enjeu principal était de **rendre cette expérience accessible et rassurante pour des usagers novices**, tout en mettant en avant la rapidité et la sécurité du système.

Nous avons développé un onboarding guidé pour **personnaliser l'expérience utilisateur en fonction des préférences** (gestion du vertige, type d'itinéraire, favoris), **une navigation fluide et intuitive**, permettant de visualiser les stations, consulter le trafic et réserver un trajet rapidement ainsi qu'une section de réassurance, mettant en avant la sécurité du système et ses avantages écologiques.

L'interface a été conçue pour optimiser l'accessibilité et encourager l'adoption de ce mode de transport alternatif.



TYPE	Projet individuel
DURÉE	1 mois <span style="background-color: black; color: black;">██████████</span>
DATE	Octobre 2022
OUTILS	 

# Banque Alimentaire

Dans le cadre de mes études, j'ai conçu une application afin d'**optimiser l'accès aux services** de la Banque Alimentaire.

L'objectif était de simplifier sa logistique tout en encourageant les contributions et l'engagement communautaire. Elle facilite l'**adhésion des bénéficiaires**, leur permettant de demander une carte et de localiser les points de distribution.

Les **donateurs** peuvent effectuer des dons ponctuels ou récurrents en quelques clics, tandis que les **entreprises** ont la possibilité d'organiser des collectes pour réduire le gaspillage alimentaire

Du côté des **bénévoles**, ils peuvent s'inscrire à des missions et participer aux événements pour soutenir l'action des banques alimentaires.

Le parcours utilisateur a été pensé pour offrir un **onboarding commun** qui oriente chaque utilisateur vers les fonctionnalités adaptées à son profil. Un module de donation intuitif permet de choisir facilement le montant et la fréquence des dons, tout en mettant en avant leur impact.



TYPE	Projet individuel
DURÉE	2 semaines
DATE	Avril 2023
OUTILS	



# Nantes Emploi

Nous avons conçu une application visant à sensibiliser le public **aux métiers locaux à Nantes**, en collaboration avec l'ATDEC.

L'objectif était de proposer un accès rapide et interactif aux informations métiers grâce à **des QR Codes placés dans des lieux stratégiques** de la ville.

L'expérience utilisateur repose sur un parcours fluide et immersif. En scannant un QR Code, l'utilisateur accède instantanément à une fiche métier détaillée comprenant une description du poste, une vidéo d'interview et un lien vers l'ATDEC pour approfondir ses recherches.

Pour certains métiers, une fonctionnalité de réservation permet de planifier des visites en entreprise ou des rencontres avec des professionnels.

Ce projet met en lumière l'impact du digital dans la mise en avant des opportunités locales.

Grâce à une application, elle facilite la découverte des métiers de proximité et favorise l'orientation professionnelle. Une initiative innovante qui démontre comment la technologie peut enrichir la recherche d'emploi.



PARTIE 002

# S I t e W E B



TYPE	Compétition
DURÉE	2 semaines
DATE	Juin 2024
OUTILS	    

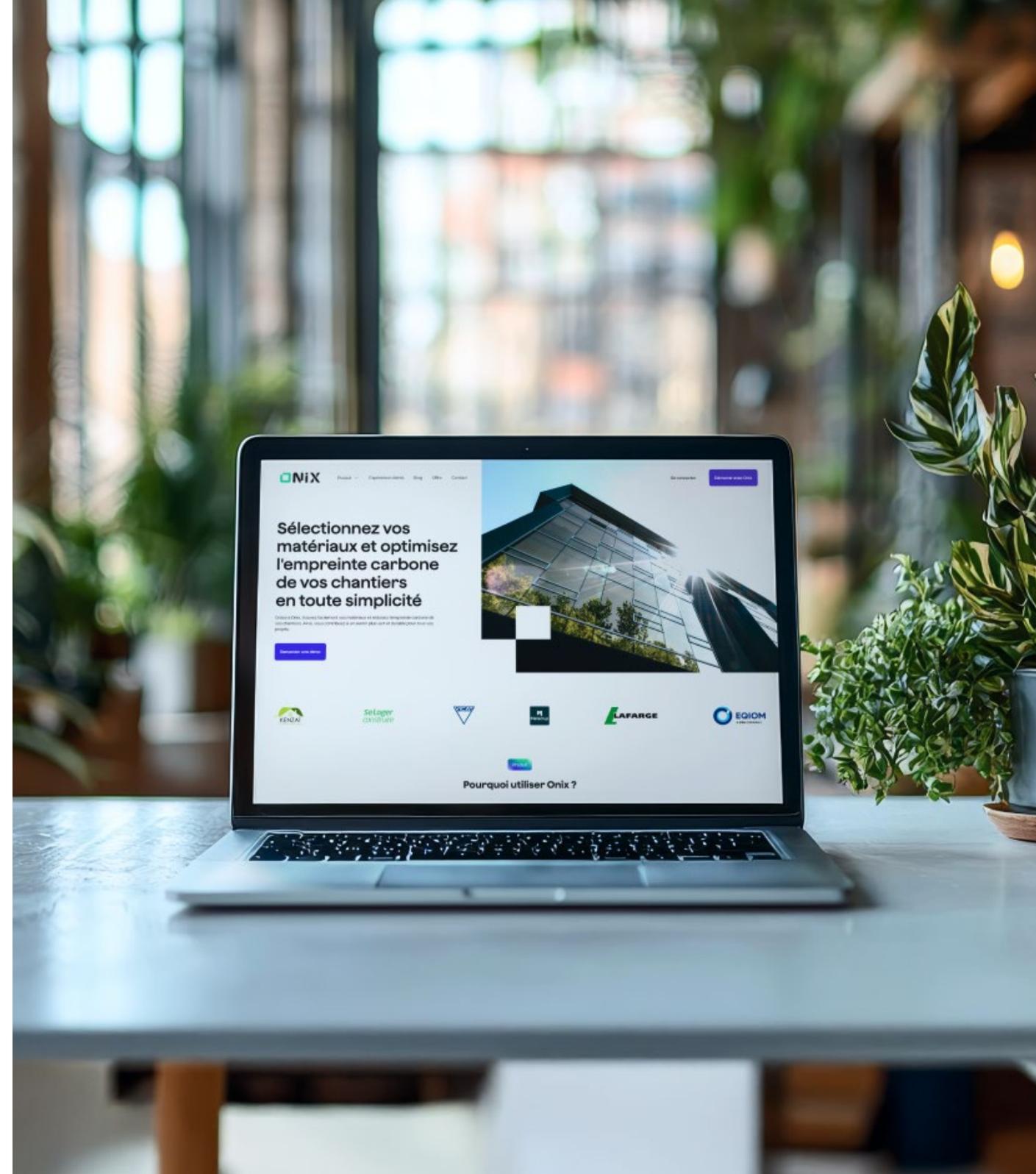
# Onix

Ce projet a été réalisé en groupe dans le cadre d'une compétition interne à l'ECV. Notre objectif était d'apporter **une solution numérique aux enjeux environnementaux du secteur du bâtiment.**

En s'appuyant sur une recherche utilisateur poussée, nous avons conçu Onix : **une plateforme web permettant d'évaluer et d'optimiser l'impact carbone des matériaux de construction.**

Onix propose une matériauthèque interactive, un outil de collaboration entre professionnels et **une analyse détaillée de l'empreinte écologique des matériaux.**

L'objectif est d'accompagner les architectes, ingénieurs et entreprises du BTP vers des choix plus durables, tout en garantissant une navigation fluide et une expérience utilisateur optimisée.

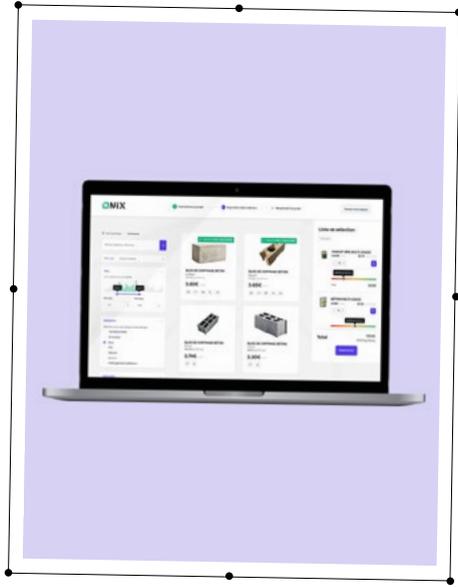


## FONCTIONNALITÉ 001

### Matériauthèque

Nous avons conçu une matériauthèque interactive regroupant des **fiches FDES** détaillées sur les matériaux de construction.

L'interface permet une recherche intuitive et une comparaison efficace **pour aider les professionnels à faire les bons choix.**



## FONCTIONNALITÉ 002

### Collaboration

Onix facilite la collaboration entre architectes, ingénieurs et maîtres d'ouvrage grâce à des outils intégrés : messagerie, partage de projets et annotations en temps réel sur les fiches matériaux.

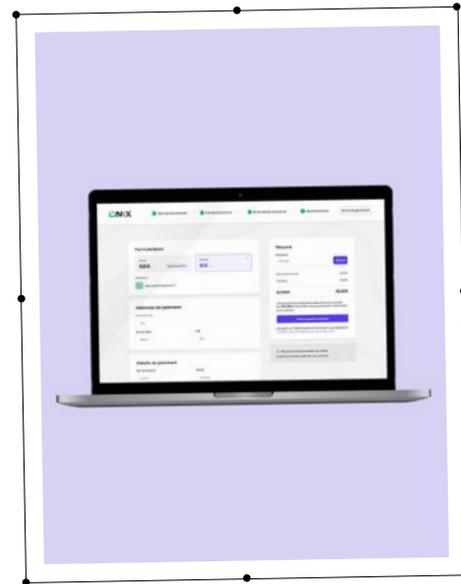


## FONCTIONNALITÉ 003

### Parcours de conversion

L'onboarding guide les utilisateurs à travers les principales fonctionnalités de la plateforme.

L'interface a été pensée pour un accès rapide aux matériaux, avec des filtres avancés et des recommandations personnalisées.



## FONCTIONNALITÉ 004

### Suivi et analyse

Onix intègre un tableau de bord permettant de **suivre l'empreinte carbone d'un projet** en temps réel. Des graphiques et indicateurs clés offrent une compréhension rapide de l'impact environnemental des choix effectués.



## RECHERCHE UTILISATEUR

### Une approche basée sur les besoins du terrain

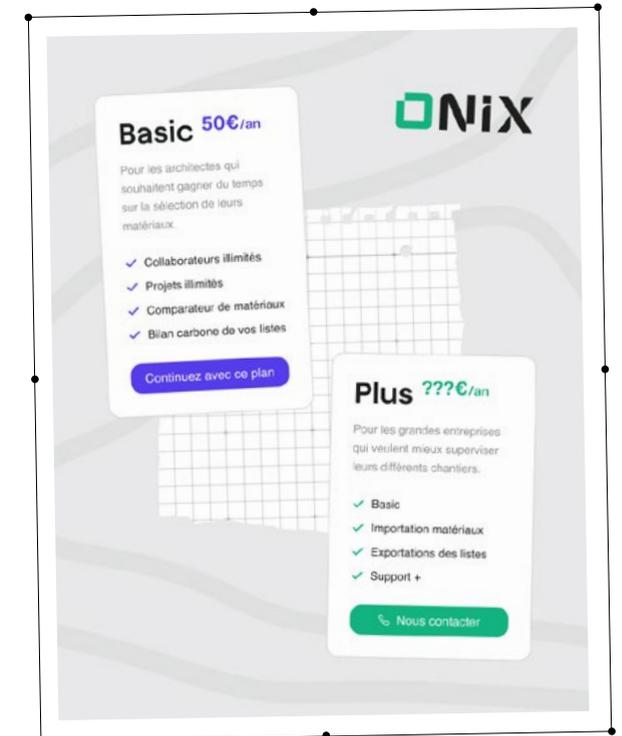
Nous avons mené **une étude quantitative** auprès de professionnels du bâtiment pour identifier les besoins prioritaires. Ensuite, **une étude qualitative** avec des architectes nous a permis d'affiner le parcours utilisateur et d'optimiser l'expérience globale de la plateforme.



## BUSINESS PLAN

### Une offre adaptée aux professionnels

Onix propose **un modèle freemium** : l'accès aux fiches matériaux est gratuit, tandis qu'**un abonnement premium** débloque des outils avancés comme la gestion collaborative et des rapports détaillés sur l'impact environnemental.



## Un projet pensé pour l'avenir du BTP

Onix s'inscrit dans une démarche de transition écologique en offrant aux professionnels du bâtiment une solution intuitive et performante. Son design épuré et ses fonctionnalités innovantes en font un outil indispensable pour une construction plus responsable.



TYPE	Projet individuel
DURÉE	2 mois 
DATE	Novembre 2021 - Janvier 2022
OUTILS	 

# Butikkit

J'ai développé une plateforme visant à **démocratiser la consommation responsable** via un modèle de circuit court.

L'objectif était de **connecter directement les consommateurs aux producteurs locaux** pour promouvoir l'achat de produits frais tout en simplifiant l'expérience d'achat.

Les enjeux du projet étaient : La visibilité des producteurs locaux, en leur offrant une vitrine numérique; en simplifiant l'achat responsable par une UX fluide pour rechercher et réserver facilement; mais aussi la création d'une communauté engagée, en encourageant les échanges pour valoriser l'économie locale.

La plateforme repose sur une landing page ergonomique intégrant un système de recherche géolocalisée et une interface adaptable, avec la possibilité d'étendre la solution à d'autres secteurs (vêtements écoresponsables, etc.).

Une **stratégie de communication digitale** a été mise en place pour sensibiliser les consommateurs aux bienfaits de l'alimentation locale, avec des contenus axés sur l'éducation, les producteurs et les événements locaux.



## Identité de marque

L'identité visuelle repose sur un logo épuré, intégrant les lettres **B**, **K** et **I**, symbolisant la connexion entre consommateurs et producteurs. La typographie allie lisibilité et authenticité, renforçant **les valeurs de proximité et d'engagement de la marque**.



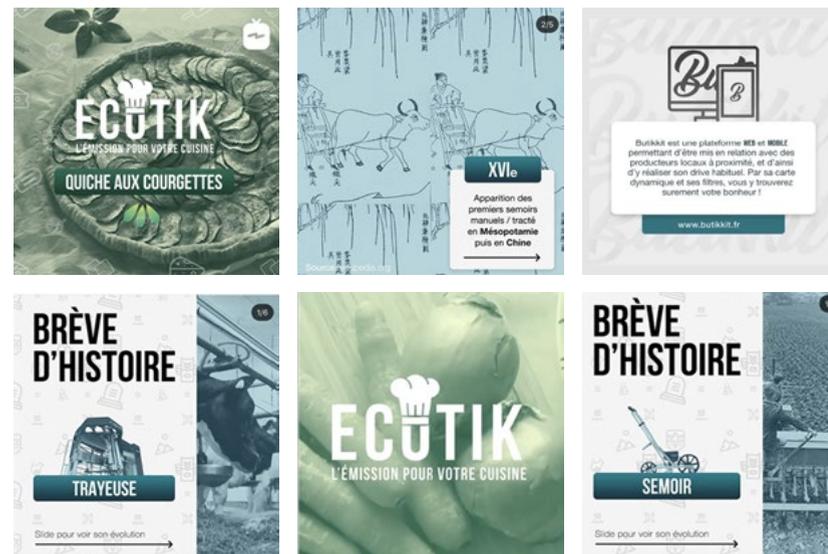
## Site web

J'ai conçu une interface intuitive permettant aux utilisateurs de trouver des boutiques locales, de réserver leurs achats et de simplifier l'organisation des coopératives. La plateforme pourrait évoluer pour intégrer d'autres secteurs comme le textile éthique et proposer des options de paiement variées.



## Communication

J'ai élaboré une stratégie éditoriale avec un planning de publication mensuel autour de plusieurs thématiques : actualité, gastronomie, patrimoine et événements. L'objectif était d'engager la communauté et d'encourager un mode de consommation plus responsable.



TYPE	Projet freelance
DURÉE	4 mois <span style="background-color: black; color: black;">██████████</span>
DATE	Janvier 2022 - Mai 2022
OUTILS	

# OHRPA

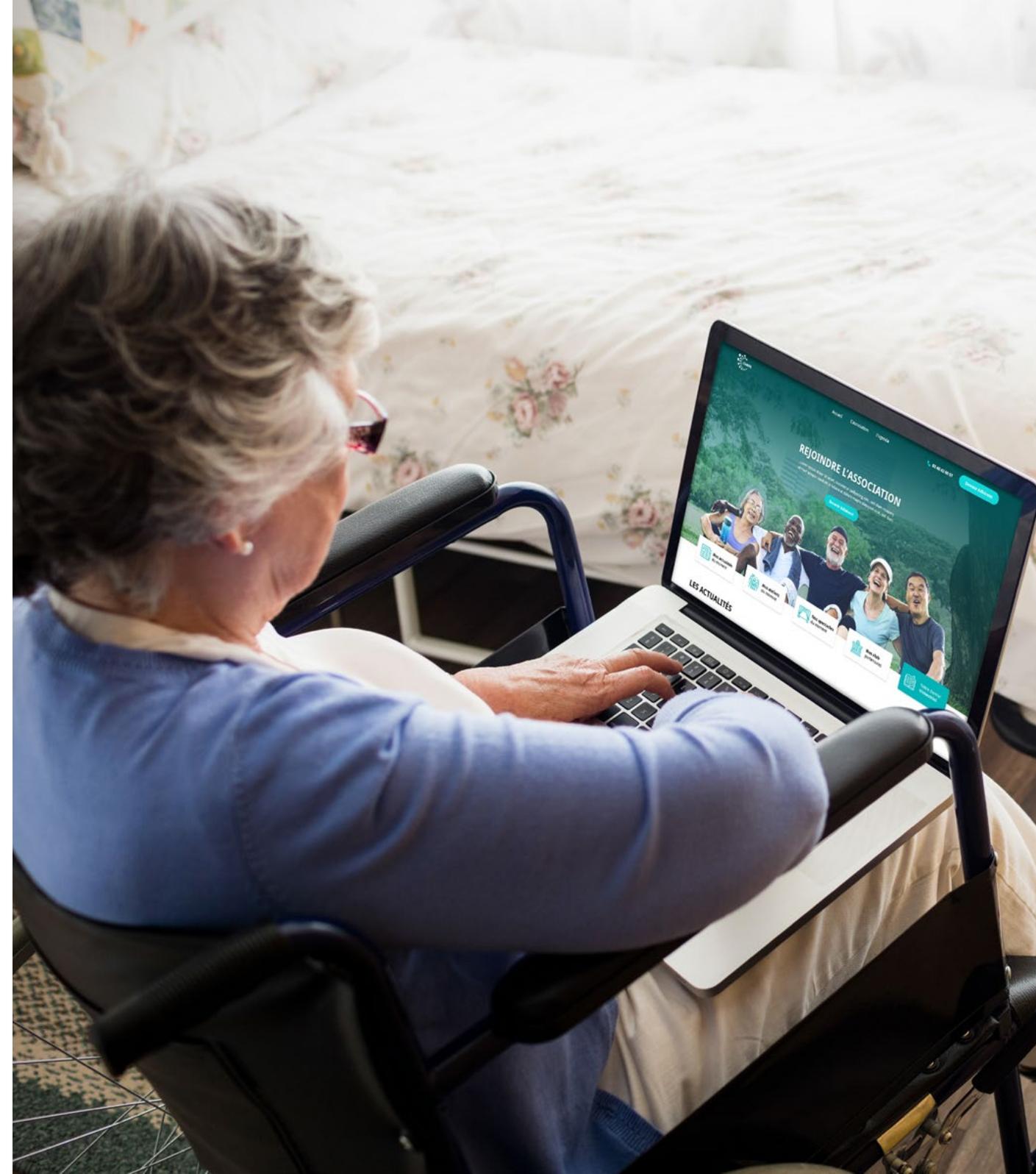
J'ai collaboré avec l'association **Office Herblinois des Retraités et Personnes Agées**, qui accompagne les seniors en leur proposant des activités et un espace de partage.

L'objectif était de moderniser l'association en **digitalisant ses services** afin d'améliorer l'accès à l'information et la visibilité des événements.

Le projet devait répondre à plusieurs enjeux : faciliter l'accès aux informations essentielles pour les membres et le grand public, mettre en avant les ateliers et événements proposés par l'association, et encourager l'engagement des adhérents en simplifiant les inscriptions et la communication.

J'ai conçu un site web intuitif et accessible, permettant aux utilisateurs de naviguer facilement et de s'informer sur les événements à venir. L'identité visuelle a été pensée pour refléter les valeurs de l'association, avec une interface claire et adaptée aux besoins des seniors.

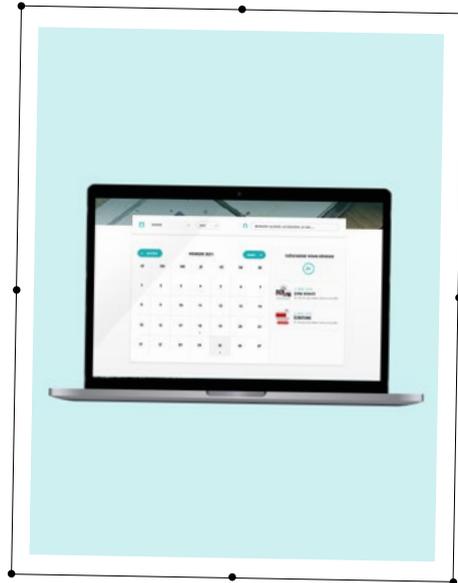
Grâce à cette digitalisation, l'OHRPA renforce son impact en créant **un lien plus direct avec ses membres et en facilitant leur participation à la vie associative.**



#### FONCTIONNALITÉ 001

### Agenda

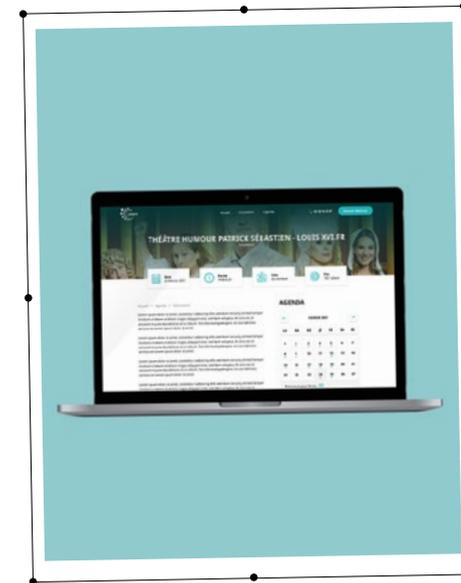
L'agenda **centralise les événements à venir**, offrant aux membres une vision claire des activités de l'association.



#### FONCTIONNALITÉ 002

### Événements

Cette section met en lumière **l'ensemble des ateliers proposés** par l'association. Chaque événement dispose d'une description complète, d'une date et d'un lien d'inscription, facilitant ainsi la participation et l'engagement des membres.



#### FONCTIONNALITÉ 003

### Articles

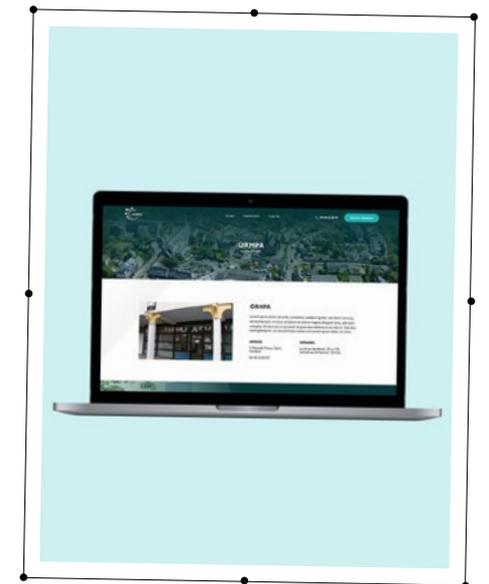
La section Articles propose des **contenus enrichissants liés aux thématiques de l'association**, comme le bien-être, la culture ou encore la vie associative.



#### FONCTIONNALITÉ 004

### À propos

Cette page présente l'histoire, **les valeurs et les missions de l'OHRPA**. Elle permet aux visiteurs de mieux comprendre le rôle de l'association et d'encourager de nouveaux membres à s'y impliquer activement.



TYPE	Projet de groupe
DURÉE	2 semaines
DATE	Juin 2021
OUTILS	



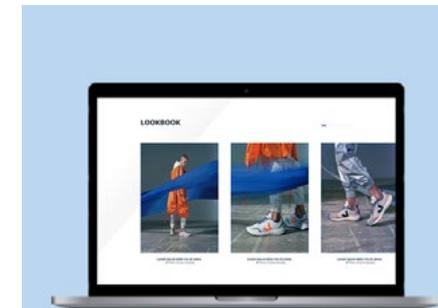
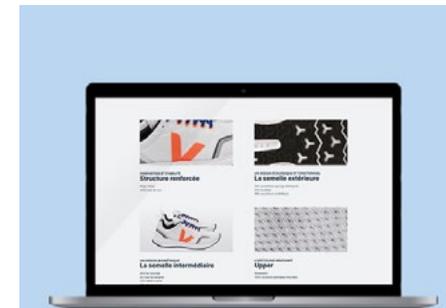
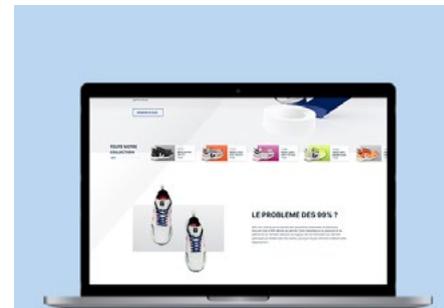
# Veja

Pour la collection Veja post-pétrole, la marque souhaitait **une landing page immersive** mettant en avant son engagement écologique et l'innovation derrière cette nouvelle gamme.

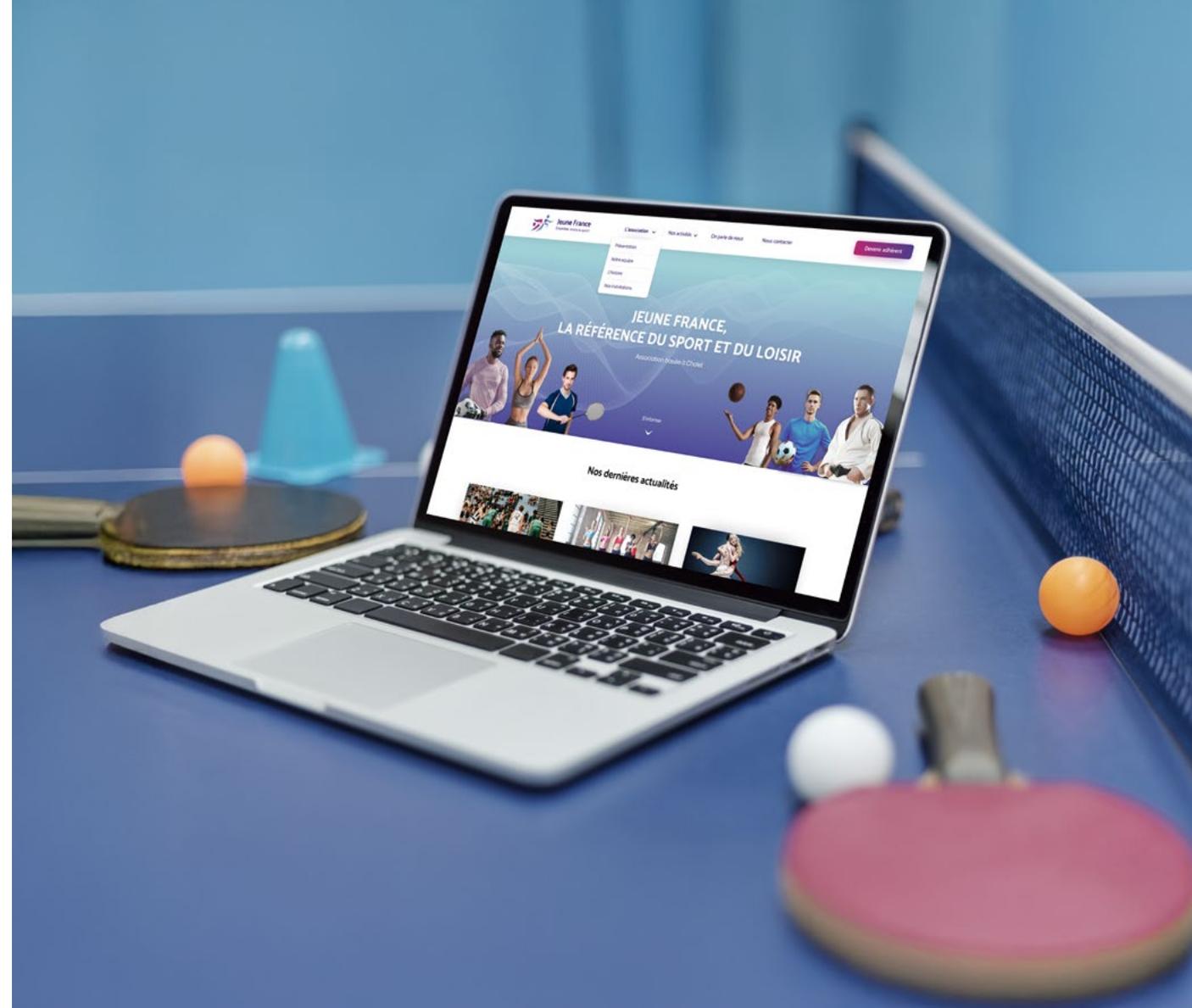
L'objectif était d'offrir une expérience utilisateur permettant aux visiteurs de **découvrir le concept, de réserver leurs paires et d'accéder à des contenus exclusifs.**

En valorisant la paire à travers une présentation détaillée des modèles, une vidéo des fondateurs expliquant leur démarche, un lookbook immersif et une section d'abonnement à la newsletter.

L'accent a été mis sur l'ergonomie et la hiérarchisation de l'information pour garantir une navigation intuitive et une mise en valeur du produit.



TYPE	Compétition
DURÉE	2 semaines <span style="background-color: black; color: black;">██████████</span>
DATE	Mars 2021
OUTILS	



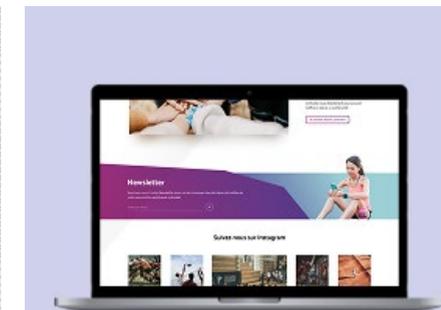
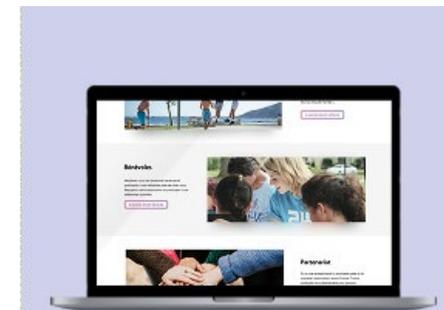
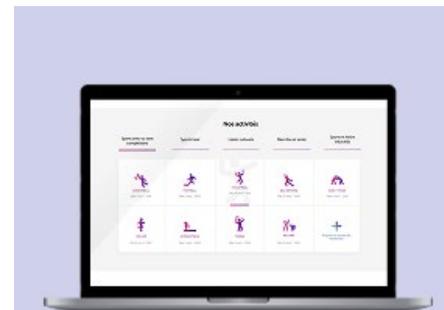
# Jeune France

Dans le cadre d'une compétition pour l'association Jeune France Cholet, nous avons mené **une analyse approfondie de l'existant** afin d'identifier ses forces et ses axes d'amélioration. Cette démarche nous a permis de définir des personas et de concevoir **une approche adaptée aux besoins des adhérents et du grand public**.

Nous avons établi **une stratégie de communication complète**, combinant une présence optimisée sur les réseaux sociaux, une newsletter engageante et une visibilité accrue dans la presse locale.

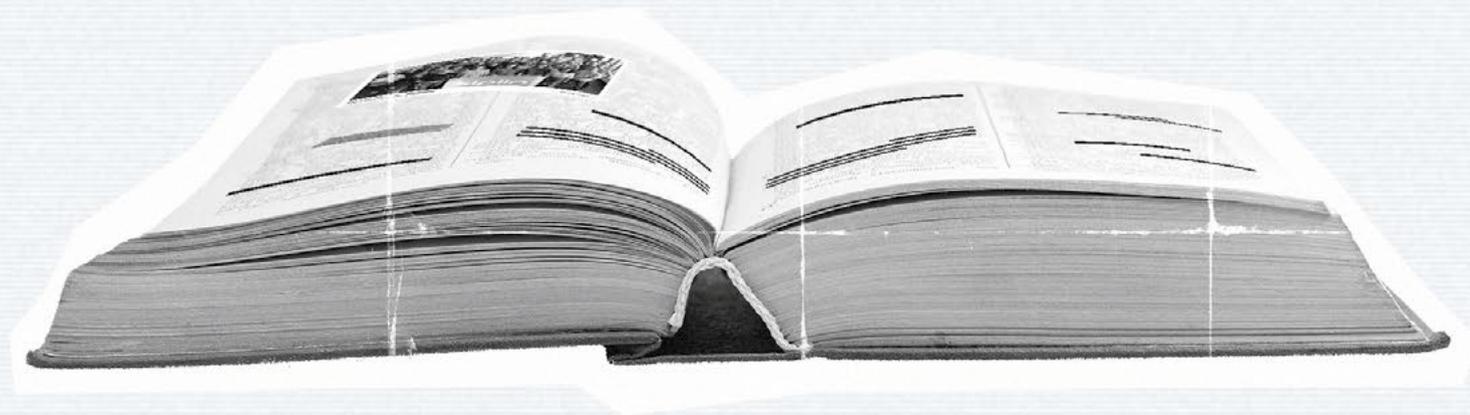
Cette réflexion s'est accompagnée d'une planification et d'une étude budgétaire détaillée pour assurer la pérennité du projet.

Côté design, nous avons **repensé l'identité visuelle de l'association** et conçu un site web moderne et intuitif, mettant en avant les différents sports proposés ainsi que l'engagement des adhérents.



PARTIE 003

# CONCEPT



# Big Culture

Comme projet de fin d'étude, j'ai développé Big Culture, un festival visant à **rendre la culture plus accessible aux élèves de 8 à 12 ans vivant en zones rurales**.

Ce projet cherche à répondre à la problématique suivante : **Comment favoriser une accessibilité à la culture, notamment dans les zones rurales, afin de garantir une éducation culturelle pour tous les élèves ?**

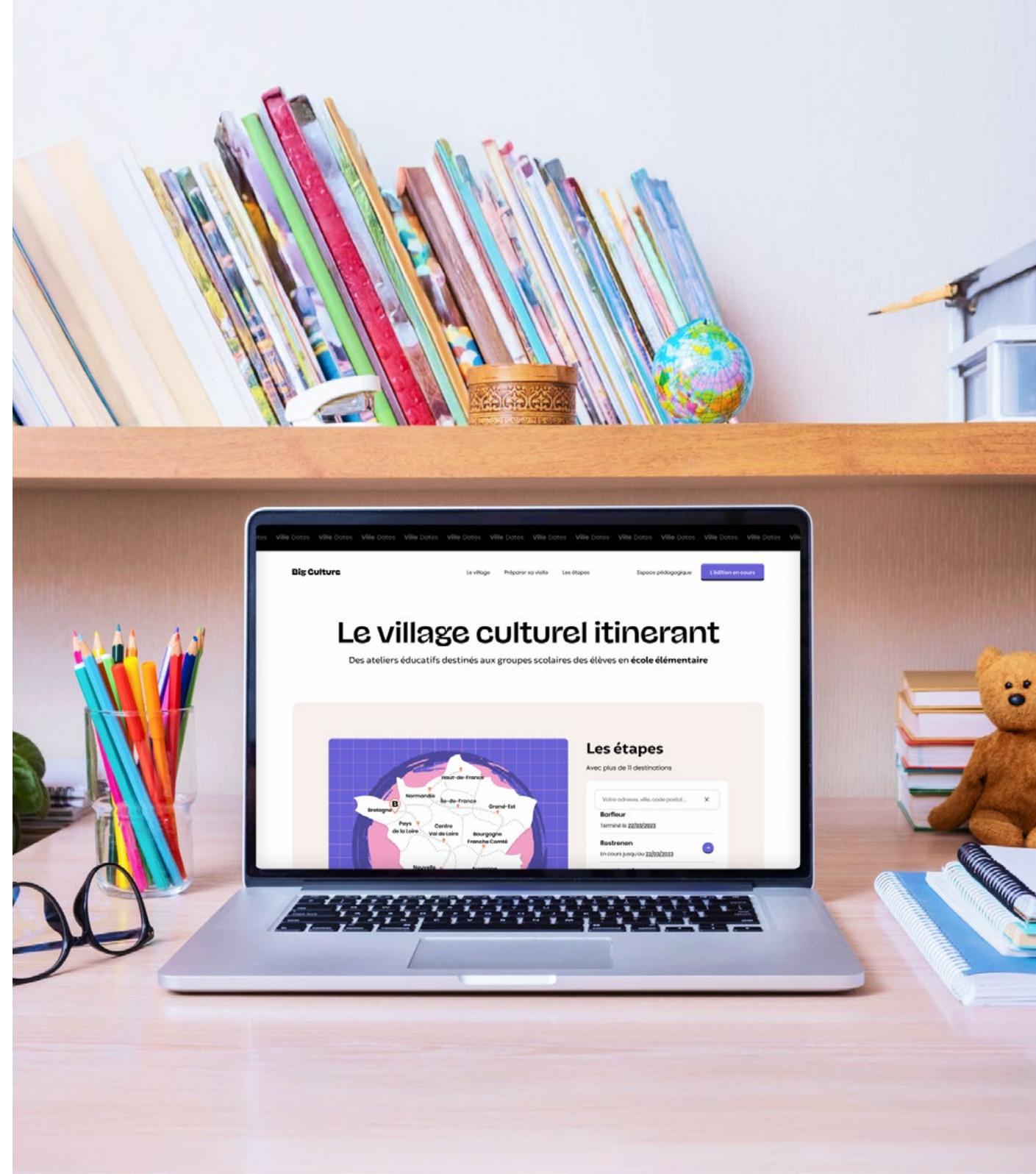
L'initiative repose sur des **camions aménagés**, proposant des ateliers culturels interactifs, et une plateforme numérique facilitant l'organisation et la communication avec les écoles.

Pour concevoir cette solution, j'ai mené **une recherche approfondie** auprès des enseignants et des familles afin d'identifier les besoins et problématiques spécifiques.

Le site web permet aux enseignants de réserver des ateliers, de préparer leurs classes et d'accéder à des ressources pédagogiques adaptées.

Ce projet m'a permis de travailler sur l'expérience utilisateur, la recherche utilisateur, la gestion de parcours interactifs et la mise en place d'**un design system pour assurer une évolution fluide du projet**.

TYPE	Projet de fin d'études
DURÉE	8 Mois <span style="background-color: black; color: black;">██████████</span>
DATE	Novembre 2023 - Juin 2024
OUTILS	    





## Une culture en mouvement

Grâce à des ateliers transportables, Big Culture se déplace **dans les villes éloignées des grands centres culturels**, offrant aux élèves une immersion pédagogique variée et interactive.



## Un accompagnement digital

Une plateforme numérique centralise l'**organisation du festival**, simplifie les réservations et permet de partager des ressources pédagogiques, optimisant ainsi l'expérience des enseignants et des élèves.

PROTOTYPE  
[www.michelaxel.fr/link/onix-prototype](http://www.michelaxel.fr/link/onix-prototype)



## Des espaces dédiés à l'apprentissage

Chaque van est aménagé autour d'un thème : théâtre, art & littérature, sciences, cinéma, musique... Ces espaces permettent aux élèves d'**accéder à du matériel innovant** souvent inaccessible aux petites écoles.

#### FONCTIONNALITÉ 001

### Informer et engager les acteurs éducatifs

La communication est pensée pour les enseignants, élèves et parents. Une page de réservation intuitive leur permet de **sélectionner les ateliers et d'organiser les sessions** en quelques clics.



#### FONCTIONNALITÉ 002

### Un outil flexible pour les écoles

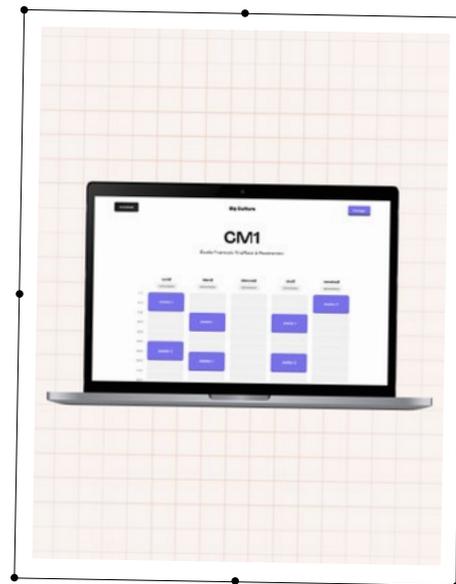
L'espace enseignant permet de réserver des créneaux, de prévoir le matériel nécessaire et d'**adapter les ateliers aux besoins pédagogiques spécifiques de chaque classe**.



#### FONCTIONNALITÉ 003

### Une plateforme dédiée aux enseignants

Les professeurs disposent d'un **espace personnalisé pour organiser le planning de leurs élèves**, partager des ressources et faciliter la préparation des ateliers.



#### FONCTIONNALITÉ 004

### Un apprentissage interactif

Des **tests ludiques**, à faire en classe ou individuellement, permettant aux élèves d'évaluer leurs connaissances avant et après les ateliers, favorisant un meilleur engagement et une assimilation durable.



## Une identité graphique cohérente et évolutive

Un design system structuré assure une **uniformité entre les supports numériques**, les éléments de communication (affiches, plans) et le design des vans, garantissant une évolution fluide du projet d'année en année.

---

↩ **DOCUMENTATION**  
[www.michelaxel.fr/link/bigculture-documentation](http://www.michelaxel.fr/link/bigculture-documentation)



TYPE	Compétition
DURÉE	2 Semaines
DATE	Novembre 2023 - Juin 2024
OUTILS	

# Habitopie

Dans le cadre d'une compétition à l'ECV, j'ai travaillé sur Habitopie, un projet visant à **repenser les logements collectifs** du futur en intégrant des solutions durables et communautaires.

L'objectif était de créer une expérience utilisateur à la fois innovante et respectueuse de l'environnement.

Nous avons cherché à réduire l'empreinte carbone tout en améliorant la qualité de vie des résidents grâce à **un interphone lié une application favorisant la communication, le bien-être et l'accès à des ressources locales.**

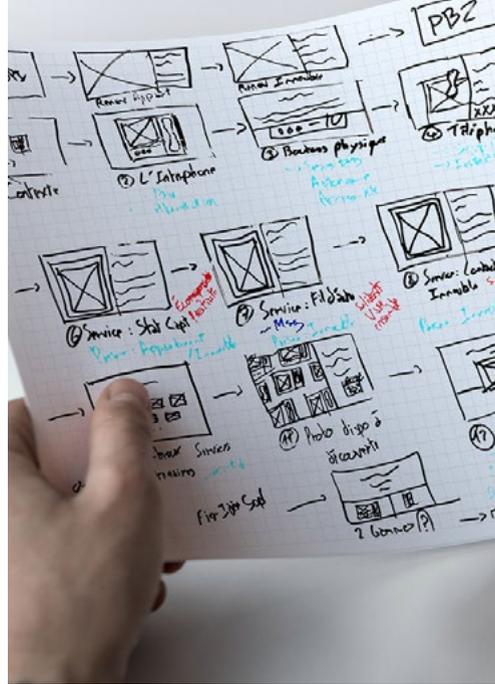
Ce projet m'a permis de combiner mes compétences en UX/UI design avec un impact social et environnemental fort, en concevant des fonctionnalités qui **encouragent les comportements durables et un vivre-ensemble harmonieux.**

Habitopie représente une réponse aux défis environnementaux et sociaux, et une avancée vers des solutions résidentielles plus responsables.



## Recherche utilisateur

La recherche a permis de cerner les enjeux de durabilité, la qualité des relations de voisinage, et l'accessibilité des ressources.



## Business Plan

Habitopie se décline en **deux versions**, afin de s'adapter à différents types de logements, qu'il s'agisse de nouvelles constructions ou de rénovations. Le modèle est **conçu pour être scalable**, en visant à toucher une large clientèle : copropriétés, nouvelles constructions, et rénovations.



## Fonctionnalités

L'application propose un accès à des **ressources**, à des informations sur sa consommation ... Elle favorise également les **échanges entre voisins** pour résoudre des problèmes de voisinage et organiser des **événements**, renforçant ainsi le lien social.



## Interphones

Un **interphone flexible**, intégré dans chaque logement, permet de communiquer par messages, appels ou visioconférences.



TYPE	Projet de groupe
DURÉE	1 mois <span style="background-color: black; color: black;">██████████</span>
DATE	Octobre 2023 - Novembre 2023
OUTILS	  

# Nike

Nous avons imaginé une expérience immersive pour Nike, intégrée dans un lieu emblématique du Québec.

L'objectif était de créer **un parcours interactif structuré, alliant technologie, gamification et exploration culturelle** pour engager les visiteurs tout en favorisant la découverte des produits Nike.

Dès l'accueil, ils sont **immergés dans l'univers Nike et guidés à travers différentes installations** : essayages innovants via des miroirs connectés, espaces ludiques de personnalisation et stands interactifs intégrant les dernières technologies.

Ce parcours stratégique aboutit à un espace de retrait optimisé, où les visiteurs récupèrent leurs achats.

Pour optimiser l'expérience, nous avons défini des **KPI clés**, analysant le flux des visiteurs via des caméras thermiques et mesurant l'**engagement à chaque stand** grâce à des capteurs et trackers (nombre d'utilisateurs, durée d'utilisation, volume de ventes). Ces données permettent d'ajuster le parcours en temps réel, maximisant l'interaction et la conversion.

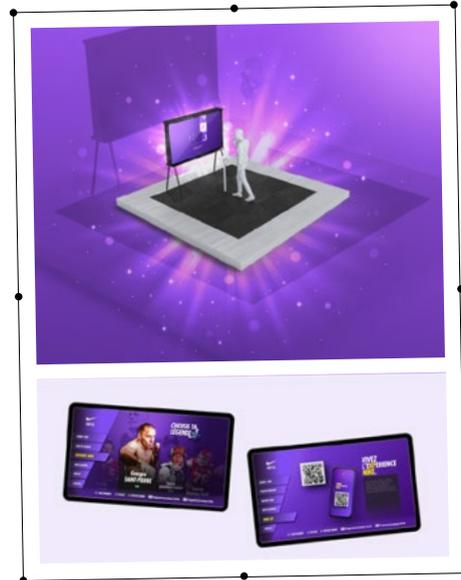
↖ **PROTOTYPE**  
[www.michelaxel.fr/link/nike-prototype](http://www.michelaxel.fr/link/nike-prototype)



## ACCUEIL 001

### Une immersion instantanée

Un espace interactif où les visiteurs découvrent **le parcours et les différentes expériences disponibles**, tout en s'imprégnant de l'univers Nike et du quartier environnant.



## DRESSING 002

### L'essayage réinventé

Grâce aux miroirs connectés, les visiteurs peuvent **tester virtuellement des produits Nike** sans essayage physique, rendant l'expérience plus fluide, rapide et engageante.



## ARCADE 003

### La personnalisation gamifiée

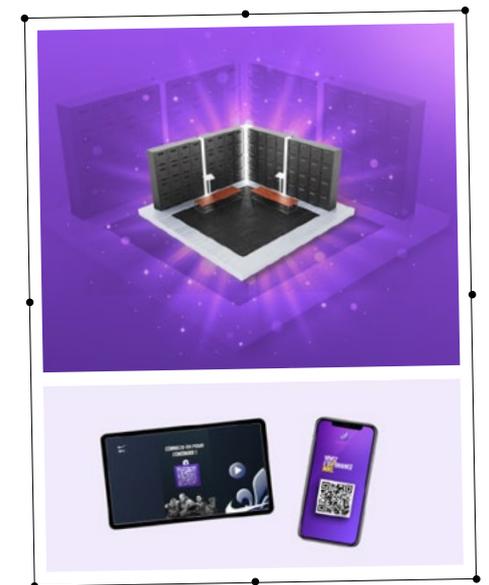
Une zone ludique où les visiteurs peuvent **concevoir et personnaliser leurs propres vêtements Nike**, renforçant leur connexion avec la marque à travers une expérience unique et interactive.



## DRIVE-IT 004

### Une récupération simplifiée

À la fin du parcours, les utilisateurs peuvent **récupérer leurs achats** ou leurs créations dans un casiers drive.



TYPE	Projet de groupe
DURÉE	2 mois
DATE	Mai 2023 - Juin 2023
OUTILS	  

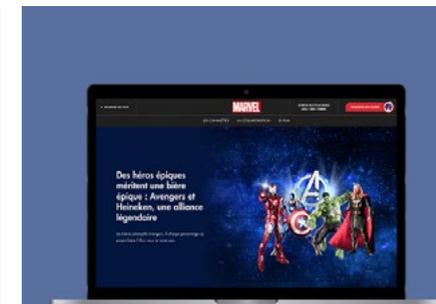
# Disney x Heineken

Pour célébrer la sortie d'Avengers 6 : Secret Wars en 2027, Disney et Heineken ont lancé **une collaboration exclusive**, introduisant des bières estampillées Avengers. Ce partenariat vise à attirer de nouveaux consommateurs en alliant l'univers des super-héros à l'expérience de la bière.

**Deux gammes ont été créées** : une version classique disponible en packs de 12 bières de 33cl, et une version collector de 50cl, disponible uniquement via Disney+ et Disney Store. Chaque bière est associée à un personnage des Avengers, et un QR code permet aux utilisateurs de débloquer du **contenu exclusif** lié au film.

Un contrôle d'âge intégré permettait l'accès aux produits de manière responsable. Des concours et événements ont été organisés pour renforcer l'engagement des consommateurs.

Cette collaboration ne se limite pas à la sortie du film : elle s'inscrit dans **une stratégie à long terme**, avec des bières exclusives destinées à enrichir les expériences dans les parcs, hôtels et croisières Disney.



TYPE	Projet de groupe
DURÉE	1 semaines <span style="display: inline-block; width: 50px; height: 10px; background-color: black;"></span>
DATE	Octobre 2023
OUTILS	 

# Uchronie

Uchronie est un projet immersif, permettant une première initiation à l'**intelligence artificielle** à travers l'utilisation de **modèles locaux**.

L'expérience repose sur une question centrale : **Et si l'Histoire avait pris un autre tournant ?** Nous avons imaginé un monde où les continents ne forment qu'une seule terre et où les dinosaures ainsi que les civilisations mythiques n'ont jamais disparu.

Ce projet propose **une exploration visuelle et sonore des grandes civilisations de cet univers alternatif** : Samouraïs, Incas, Maoris, Amazoniens, Zulus et Vikings.

Chaque culture est représentée à travers des images générées mettant en avant leur architecture, mode de vie, ressources et traditions. L'expérience est enrichie par **une navigation fluide adaptée à la manette**, renforçant l'immersion et la cohérence du parcours utilisateur.

En tant que lead sur ce projet, j'ai supervisé la **conception du prototype** en assurant une expérience intuitive et engageante, tout en coordonnant la direction artistique et l'interaction utilisateur.

↳ **PROTOTYPE**  
[www.michelaxel.fr/link/uchronie-prototype-form](http://www.michelaxel.fr/link/uchronie-prototype-form)

