

Clément Vincent

Product Designer Senior, expertise en UI Design & Design System




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.

**Activation du service Wero
Application mobile Société Générale**

Lot 1 Activation & Gestion

WERO

Clément Vincent
Product Designer Senior – UI & Design System



Activation Wero — point d'entrée du service

◆ Double Diamant

Discover > Define > Develop > Deliver

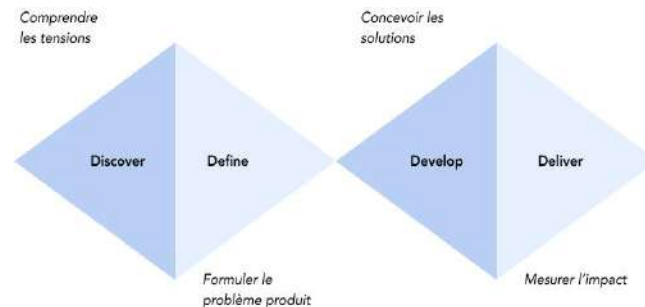
💡 Insight Clé

L'activation constitue le point d'entrée critique du service.

📦 Livrables

- Cadrage produit
- Présentation du projet

Double Diamant



Paiement instantané européen intégré dans l'application Société Générale.

- Conception du **parcours d'activation**
- Intégration du **paiement instantané européen**
- Contexte **bancaire réglementé (DSP2 / SCA)**
- Objectif : activation **compréhensible, sécurisée et maîtrisable**

Contexte du service Wero dans l'app Société Générale

Double Diamant

Discover > Define > Develop > Deliver

Insight Clé

La qualité du parcours d'activation conditionne l'adoption du service Wero

Livrables

- Cartographie parcours utilisateur
- Analyse des risques UX, métier et réglementaires du parcours

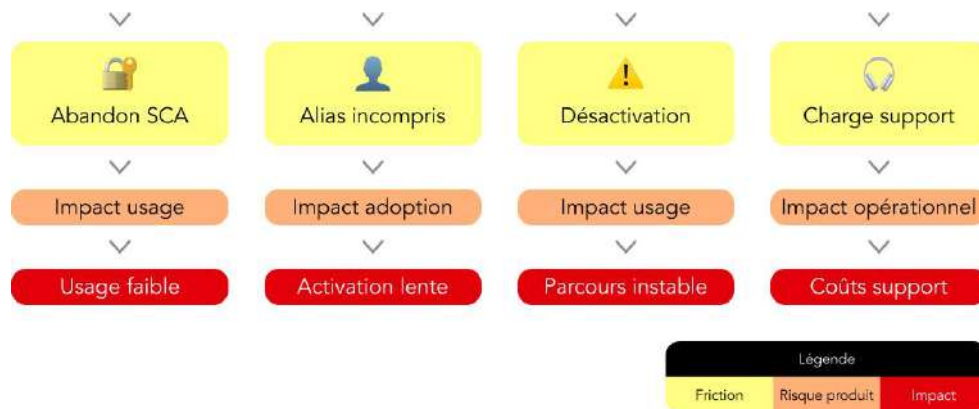


Un point d'entrée stratégique dans l'application bancaire.

Un moment critique où compréhension utilisateur, contraintes réglementaires et adoption produit doivent s'équilibrer.

- Migration vers un **standard européen de paiement**
- Activation = **porte d'entrée du service**
- Environnement **fortement réglementé**
- Adoption dépend du **parcours d'activation**

Fragilité de l'activation Wero



Problème utilisateur

Double Diamant

Discover > Define > Develop > Deliver

Insight Clé

La perte de contrôle perçue freine l'activation du service.

Effets observés

- Perception de perte de contrôle
- Surcharge cognitive
- Difficulté de compréhension

Livrables

- Cartographie tensions UX
- Synthèse insights utilisateurs

Une activation perçue comme risquée

- Alias bancaire difficile à comprendre
- Étapes de **sécurité anxiogènes**
- **Densité réglementaire** élevée
- Manque de **visibilité** après activation

Cartographie des tensions UX



Compréhension de l'architecture du service

Double Diamant

Discover > **Define** > Develop > Deliver

Insight Clé

L'activation est un problème d'architecture produit.

Livrables

- Cartographie problème produit
- Synthèse des contraintes réglementaires, techniques et UX

Un problème systémique

Activation Wero au croisement de :

- réglementation bancaire
- technologie bancaire
- compréhension utilisateur

Cartographie de l'activation systémique



Insight utilisateur

Double Diamant

Discover > **Define** > Develop > Deliver

Insight Clé

- Compréhension de l'action
- Perception de la sécurité
- Sentiment de contrôle

Livrables

- Empathy Map
- Synthèse insights utilisateurs

Conditions d'acceptation du service

L'utilisateur accepte l'activation s'il :

- **comprend l'action**
- **perçoit la sécurité**
- **garde la maîtrise**
- **visualise l'état du service**

Empathy Map



Cadre d'arbitrage UX

💎 Double Diamant

Discover > Define > **Develop** > Deliver

💡 Insight Clé

Les décisions UX sont guidées par une hiérarchisation des enjeux : compréhension du service, réduction de l'incertitude utilisateur et respect des contraintes réglementaires.

📦 Livrables

- Cadre décisionnel UX

Cadre d'arbitrage UX

L'utilisateur accepte l'activation s'il :

1. Comprend avant d'être sécurisé
2. Avance par étapes simples
3. Perçoit clairement ce qu'il contrôle
4. Est accompagné dans les situations limites
5. Retrouve des interfaces cohérentes et familières

Framework de principes UX / cadre décisionnel



Architecture produit

◆ Double Diamant

Discover > Define > **Develop** > Deliver

💡 Insight Clé

Séparer activation et gestion clarifie le modèle mental et réduit la perception de risque.

📦 Livrables

- Architecture produit
- User Flow

Principe d'architecture produit

Séparer **activation** et **gestion**

- **Activation** → engagement initial
- **Gestion** → pilotage du service

Architecture cible du service



Parcours utilisateur

Double Diamant

Discover > Define > **Develop** > Deliver

Insight Clé

Découper l'activation en étapes explicites réduit la charge cognitive et sécurise la compréhension du service.

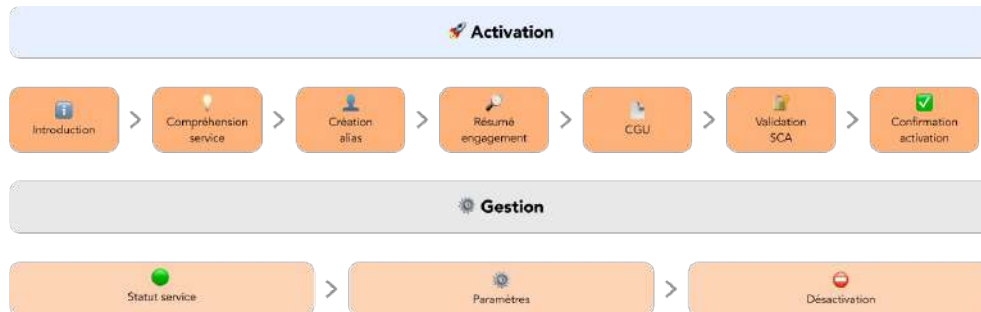
Livrables

- Wireflow parcours

Parcours d'activation Wero

1. Introduction du service
2. Compréhension du service
3. Création de l'alias
4. Acceptation des CGU
5. Validation SCA
6. Confirmation d'activation

Wireflow du parcours d'activation



Décisions UX

◆ Double Diamant

Discover > Define > Develop > **Deliver**

💡 Insight Clé

Ce ne sont pas les écrans seuls qui rassurent, mais l'enchaînement de micro-signaux de compréhension, de contrôle et de confirmation.

📦 Livrables

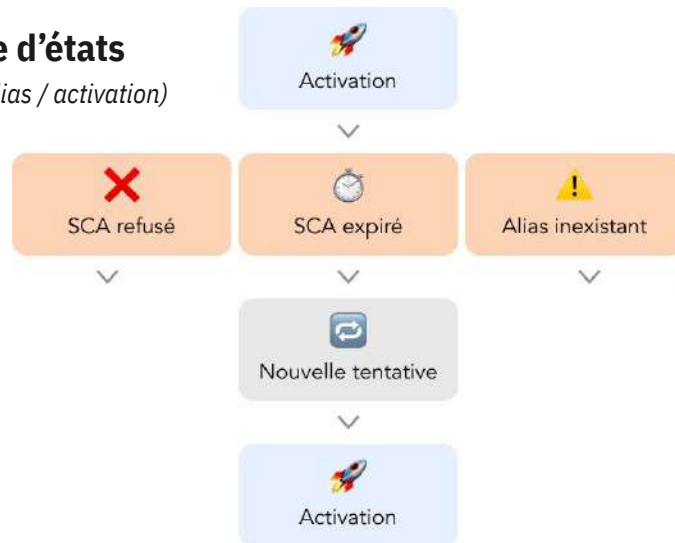
- [Prototype haute fidélité](#)
- [Fichier source Figma](#)

Décisions UX majeures

- Alias explicite
- Résumé avant CGU
- Transition pédagogique vers SCA
- Confirmation forte d'activation

Diagramme d'états

(erreurs SCA / alias / activation)



Prototype produit

Double Diamant

Discover > Define > Develop > **Deliver**

Insight Clé

Ce ne sont pas les écrans seuls qui rassurent, mais l'enchaînement de micro-signaux de compréhension, de contrôle et de confirmation.

Livrables

- [Prototype haute fidélité](#)
- [Fichier source Figma](#)

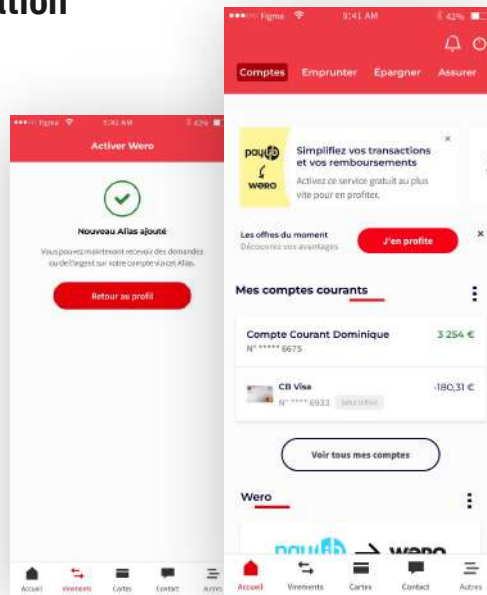


Interface finale du parcours d'activation

- Alias explicite
- Résumé avant CGU
- Transition pédagogique vers SCA
- Confirmation forte d'activation

Interface finale dans l'application

Parcours d'activation Wero — Prototype haute fidélité intégré dans l'application Société Générale



Source : Interface produit — Prototype haute fidélité du parcours

Impact produit / Design System

💎 Double Diamant

Discover > Define > Develop > **Deliver**

💡 Insight Clé

Structurer l'entrée du service conditionne la performance du parcours d'activation.

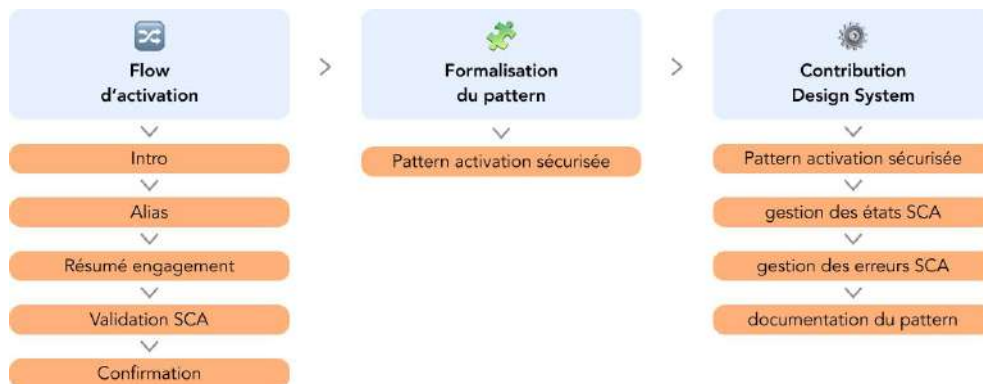
📦 Livrables

- Documentation Design System

Impact UX, produit et organisationnel

- Réduction de l'abandon SCA
- Diminution du support utilisateur
- Architecture réutilisable pour le Lot 2
- Contribution au Design System Avenir

Formalisation du pattern et contribution Design System



Transformer un quiz mobile
en expérience live engageante et scalable

[Voir la publicité](#)

Quiz live & interactif sur mobile

THE **GAME**



Enjeux du live sur mobile

👉 Déployée pour :

- FDJ
- Webedia

👉 **Autres marques blanches** : Renault, Orange, BFM, Valrhona, OMD, Bioderma

Contexte

- Quiz mobile en live streaming animé (Guillaume Pley)
- Expérience participative en temps réel
- Marque blanche basée sur **Quidol (Redpill)**

Enjeux

- Transformer un quiz → expérience live engageante
- Gérer un trafic simultané important
- Maintenir rythme et tension en direct
- Assurer cohérence UI en marque blanche

Problématique

Comment concevoir une interface :

- lisible instantanément
- utilisable en quelques secondes
- adaptée au live
- scalable multi-marques

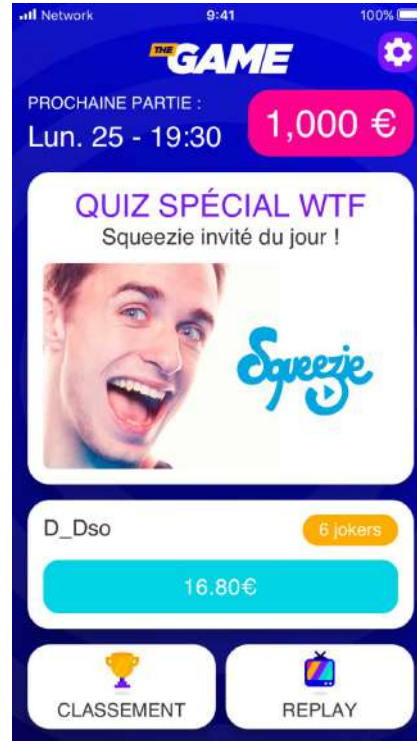
👉 **Faire comprendre + agir + ressentir en temps réel**

Approche produit & conception des interfaces

👉 Méthodologie Agile – Scrum

- Collaboration : UX / PO / Dev
- Itérations rapides liées au live
- **Structuration du parcours :**
Découverte → Attente → Live → Résultats → Rétention

Interfaces clés

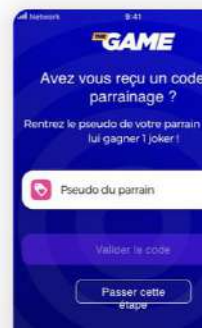
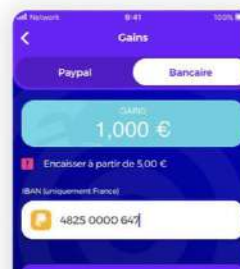
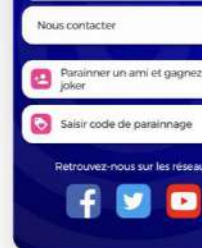


Pré-game

→ créer attente

- onboarding + home
- countdown + gain

Approche produit & conception des interfaces



Approche produit & conception des interfaces

Interfaces clés



Live (core experience)

→ maximiser réactivité

- Question / réponses ultra lisibles
- Temps limité
- Feedback instantané : Bonne réponse / Erreur / Élimination

Approche produit & conception des interfaces

Interfaces clés



Live (core experience)

→ maximiser réactivité

- Question / réponses ultra lisibles
- Temps limité
- Feedback instantané : Bonne réponse / Erreur / Élimination

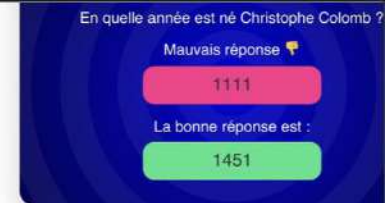
Approche produit & conception des interfaces

Interfaces clés

Système UI → créer attente

- composants réutilisables :
Timers / Réponses /
Feedbacks / Scores
- logique **Design System**
(Atomic Design)
- cohérence multi-marques

Approche produit & conception des interfaces



Process, apports & impact produit

Apports

- Conception UI complète des interfaces
- Structuration visuelle du live
- Mise en place de composants réutilisables
- Participation UX (parcours & interactions)

Impact

- Expérience live fluide et rythmée
- Engagement utilisateur renforcé
- UI adaptée au temps réel
- Produit scalable en marque blanche

Learnings

- Une UI live doit être comprise en < 1 seconde
- Importance des micro-feedbacks visuels
- Le rythme produit drive le design
- Design System clé pour scalabilité

Process, apports & impact produit

Conclusion

👉 L'interface devient un moteur d'engagement et de tension

👉 The Game transforme un quiz en expérience événementielle

Process

1. Analyse

- Contraintes live (latence, simultanéité)
- Identification des moments clés

2. Structuration

- Découpage du parcours
- Logique temps réel

3. UI Design

- Conception mobile-first
- Design des états critiques

4. Prototypage

- Prototypes haute fidélité
- Simulation du live (timing, transitions)

Process, apports & impact produit

👉 Ecran 1 :

- Entrée dans le live
- Contexte video + UI

👉 Ecran 2 :

- Moment clé interaction
- Montre lisibilité



Process, apports & impact produit

👉 Ecran 1 :

- Feedback positif
- Compréhension immédiate

👉 Ecran 2 :

- Tension
- Élimination



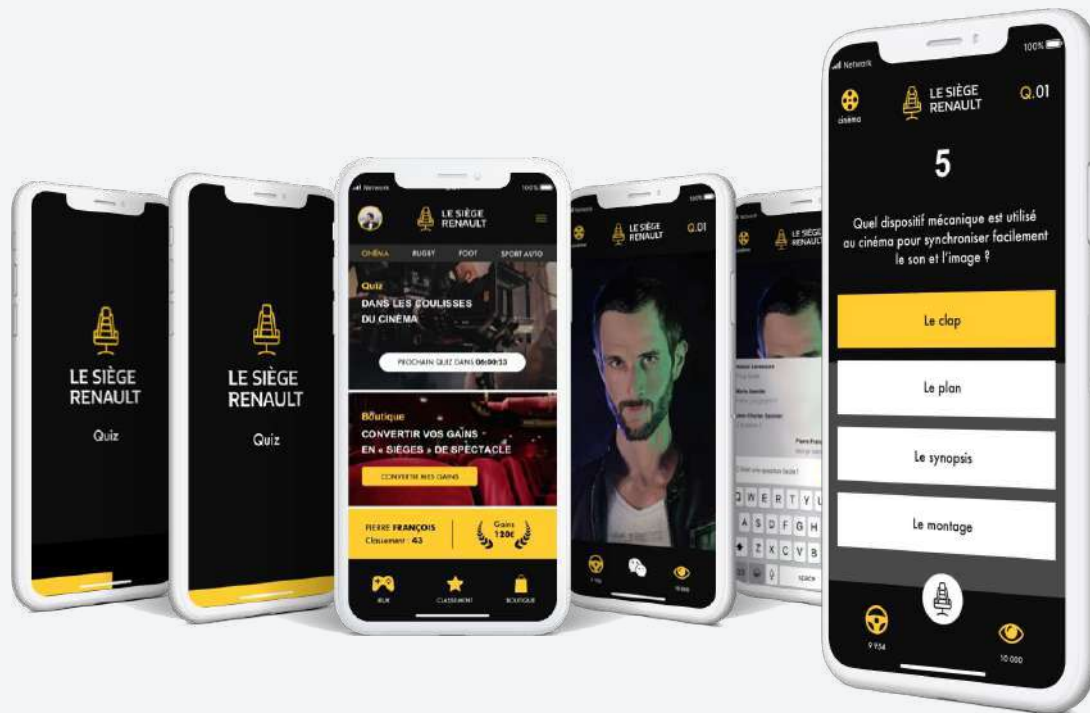
Process, apports & impact produit

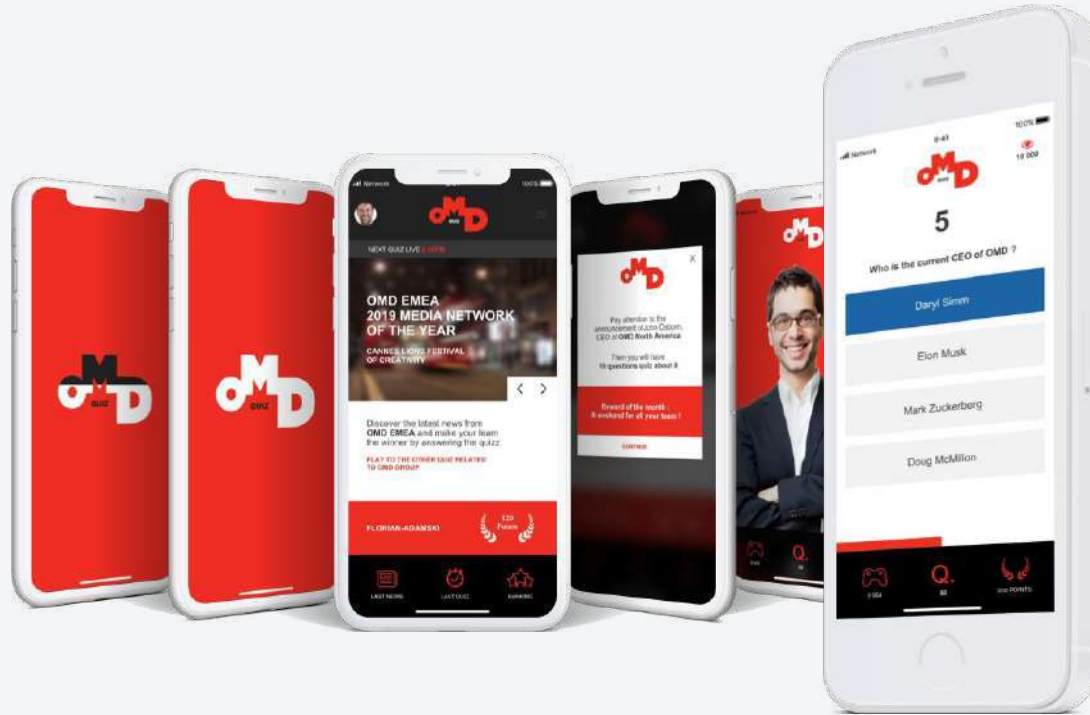
👉 Ecran :

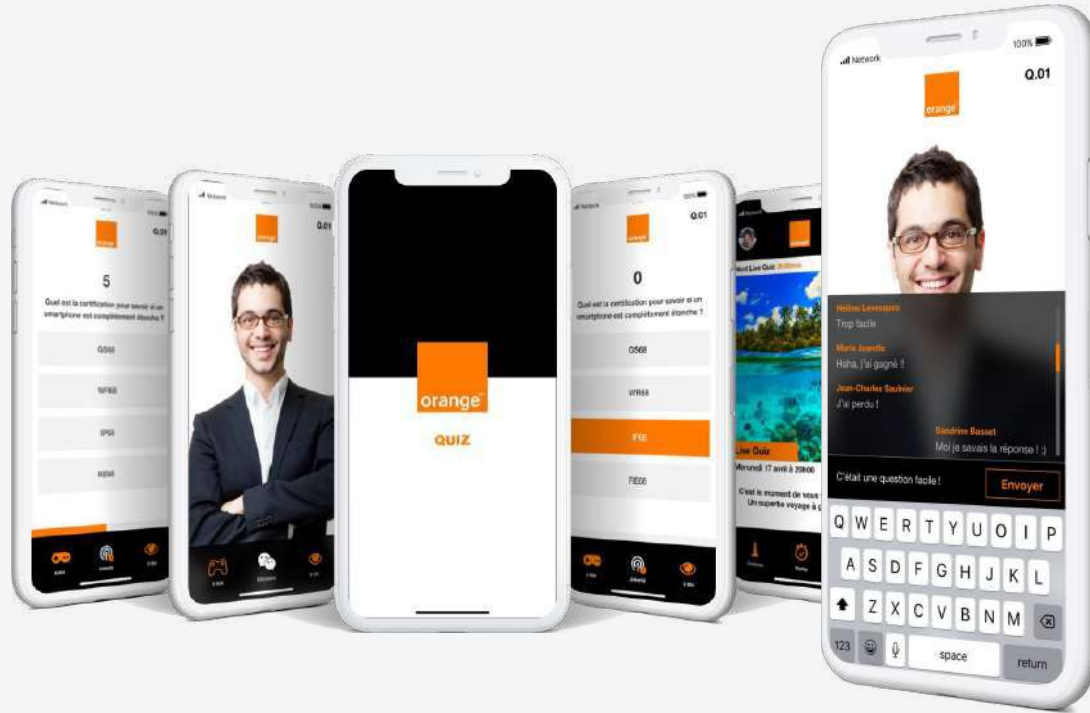
- finalité
- engagement

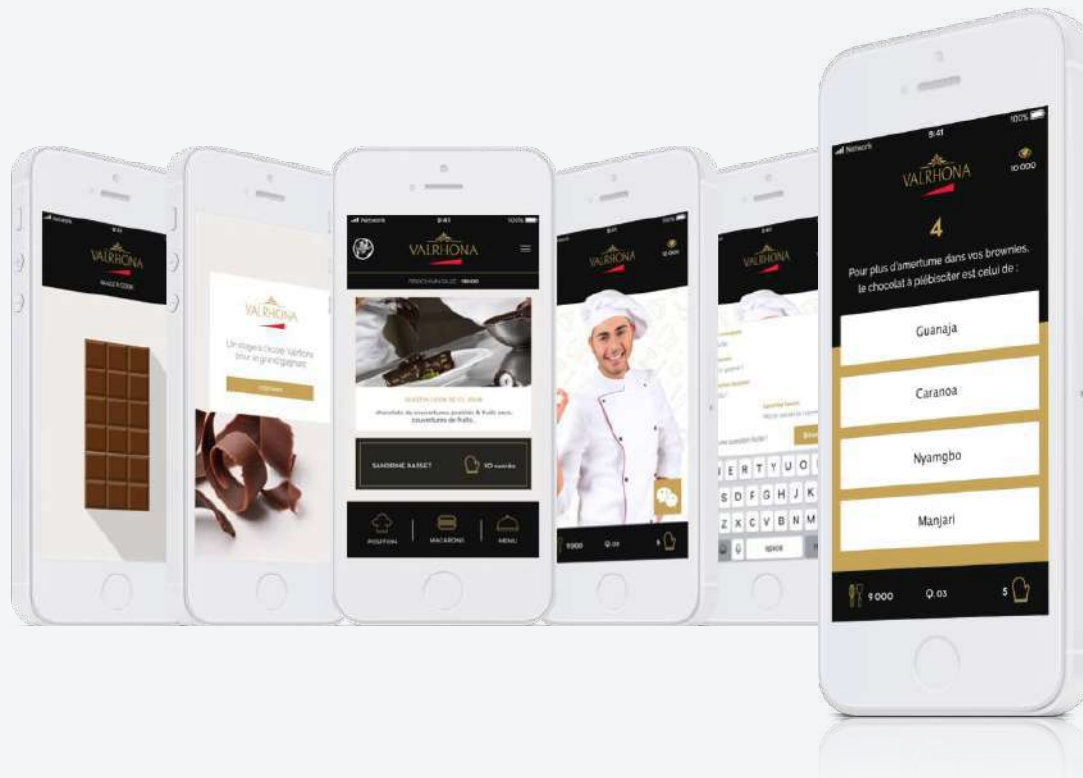
Rank	Name	Value
1	Douglas	500,00€
2	Sanchez	450,00€
3	Jackson	320,00€
4	Estelle	300,00€
5	Arthur	300,00€
6	Olga	280,00€
7	Howard	210,00€
2870	D_Dso	300,00€

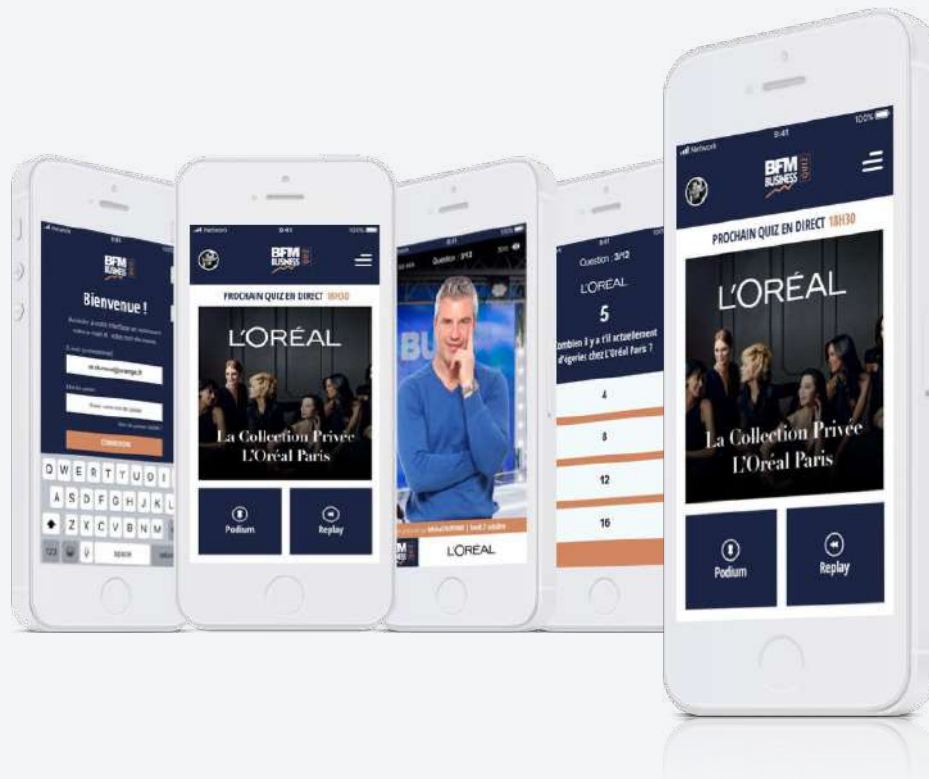
Marques blanches

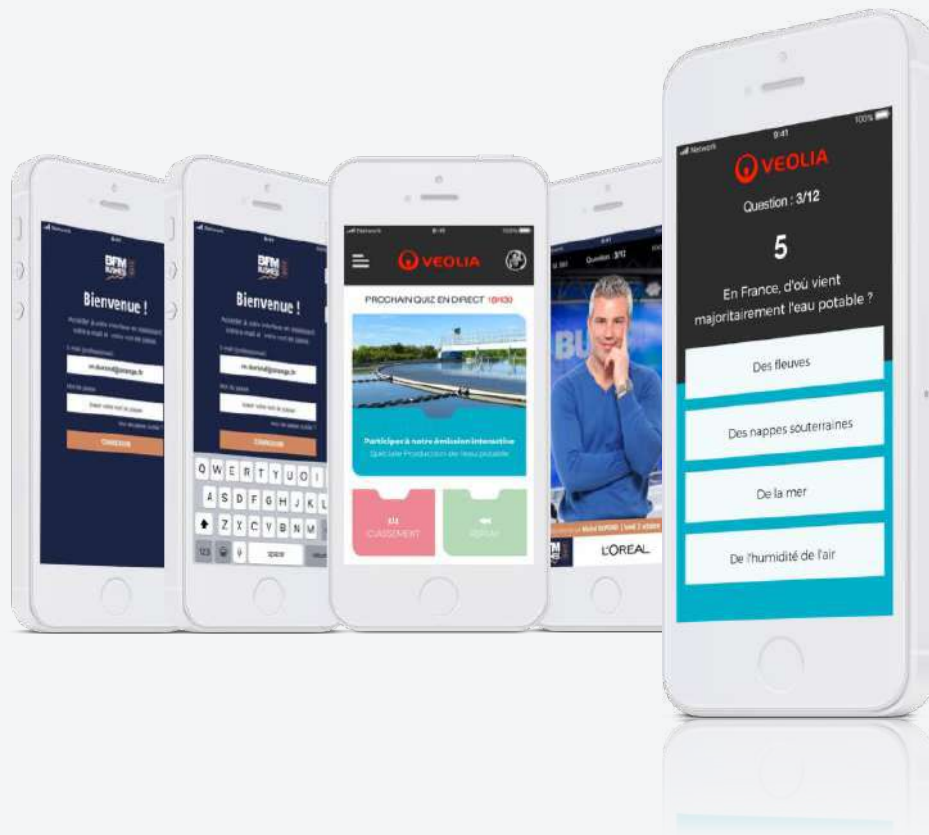


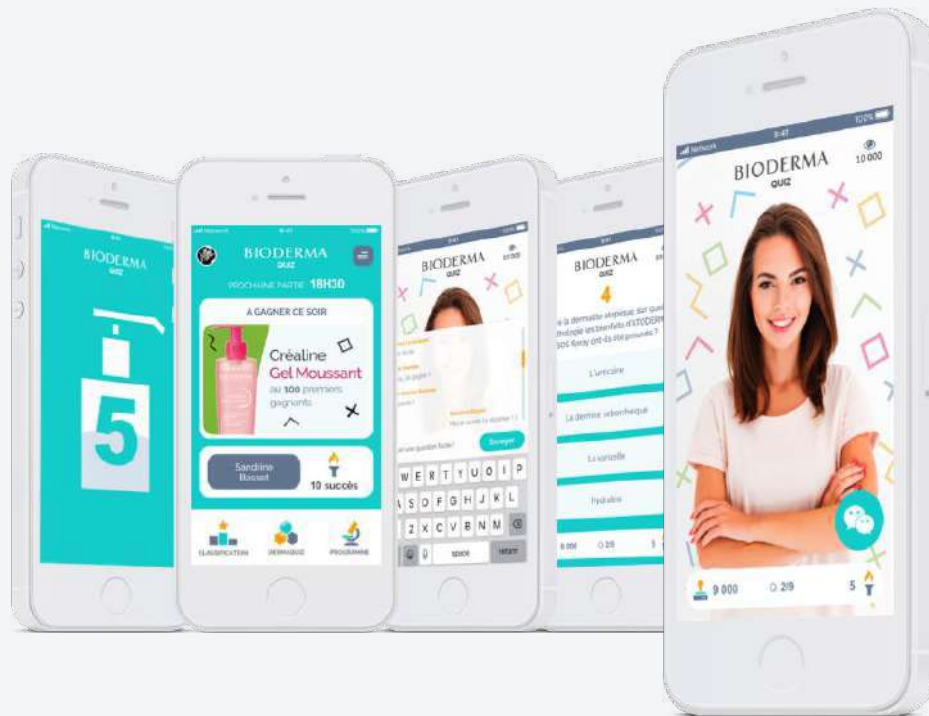












Annexes



Janvier 2023 / Février 2024

PRODUCT DESIGNER

L'appli BANXUP : c'est la carte de paiement des ados ! pilotés par les parents

- Caractéristique de la carte [Infos CB & X-PAY]
- Validation d'achat en ligne
- Renouvellement de la carte expirée
- Mise en place d'une cagnotte [Côté App et web pour les parents]

...



Ps

Ai

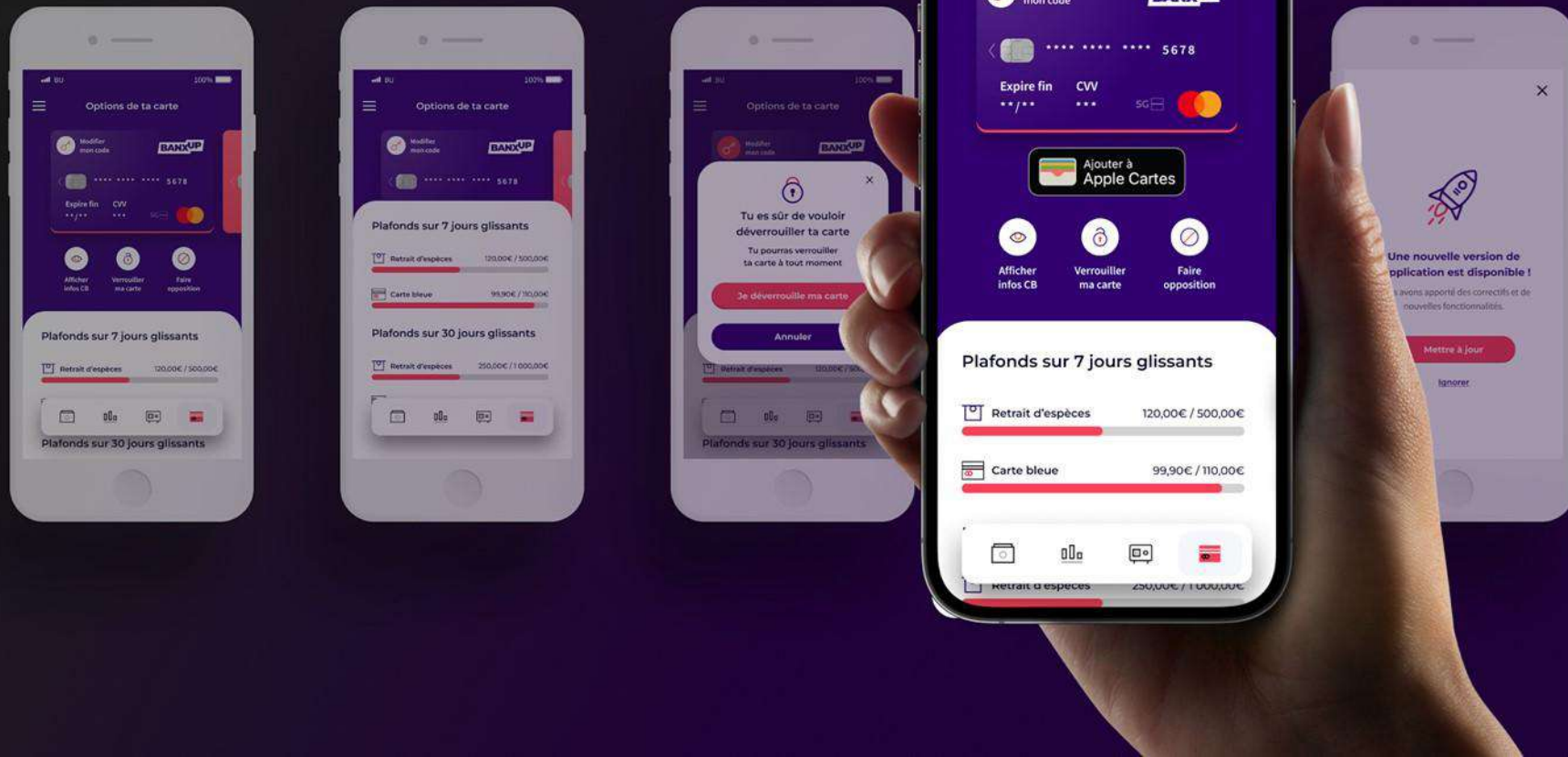


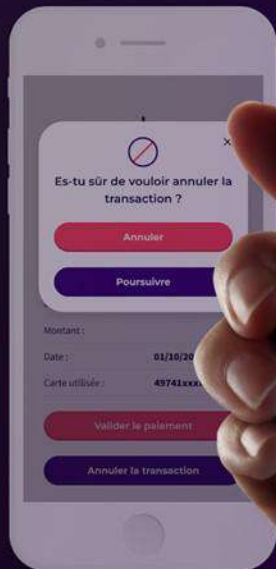
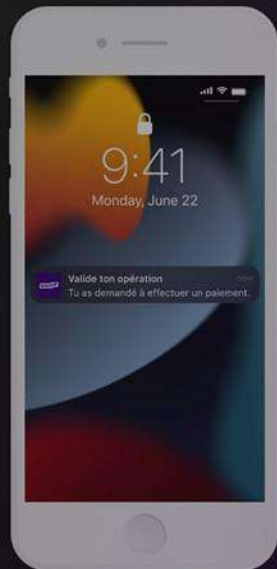
**CRÉATIONS
& ITÉRATIONS
DE PARCOURS**

SOCIÉTÉ GÉNÉRALE | BANXUP
APP ENFANT



SG | BANXUP | Caractéristique de la carte [Infos CB & X-Pay





**SITE INTERNET
APPEL D'OFFRE PUBLIC
REMPORTÉE AVEC LMC**

FFN
**TRANSFORMATION
DIGITALE**

Suivre tout types les actualités
Trouver un club proximité
Accéder à l'espace des licences.
Accéder à la boutique
Accéder à l'ExtrAnet.

Annexes

PÉRIMÈTRE D'INTERVENTION



SG - App Banxup “Enfant”	DÉTAILS
Description des livrables & réalisations	<ul style="list-style-type: none">• Gestion de projet en collaboration avec les associés et un chef de projet• Force de propositions de concepts graphiques• Échanges auprès du responsable Marketing de la FFN
Outils / Méthodologies	<ul style="list-style-type: none">• Suite Adobe (Illustrator, Figma)• Balsamik
Challenges / difficultés rencontrés ?	<ul style="list-style-type: none">• Base de visuels et d'iconographie quasi inexistante• Réalisation de 30 pages Web + déclinaison en responsive (3 Breakpoints)



#Pour le compte de Redpill

UI DESIGNER

Plateforme de Solutions Rich Data. croiser des données consommateurs recueillies en ligne et dans les magasins du groupe Casino afin de fournir des profils très détaillés de clients aux annonceurs

- Wireframes
- Maquette graphique
- Prototype
- ...

40

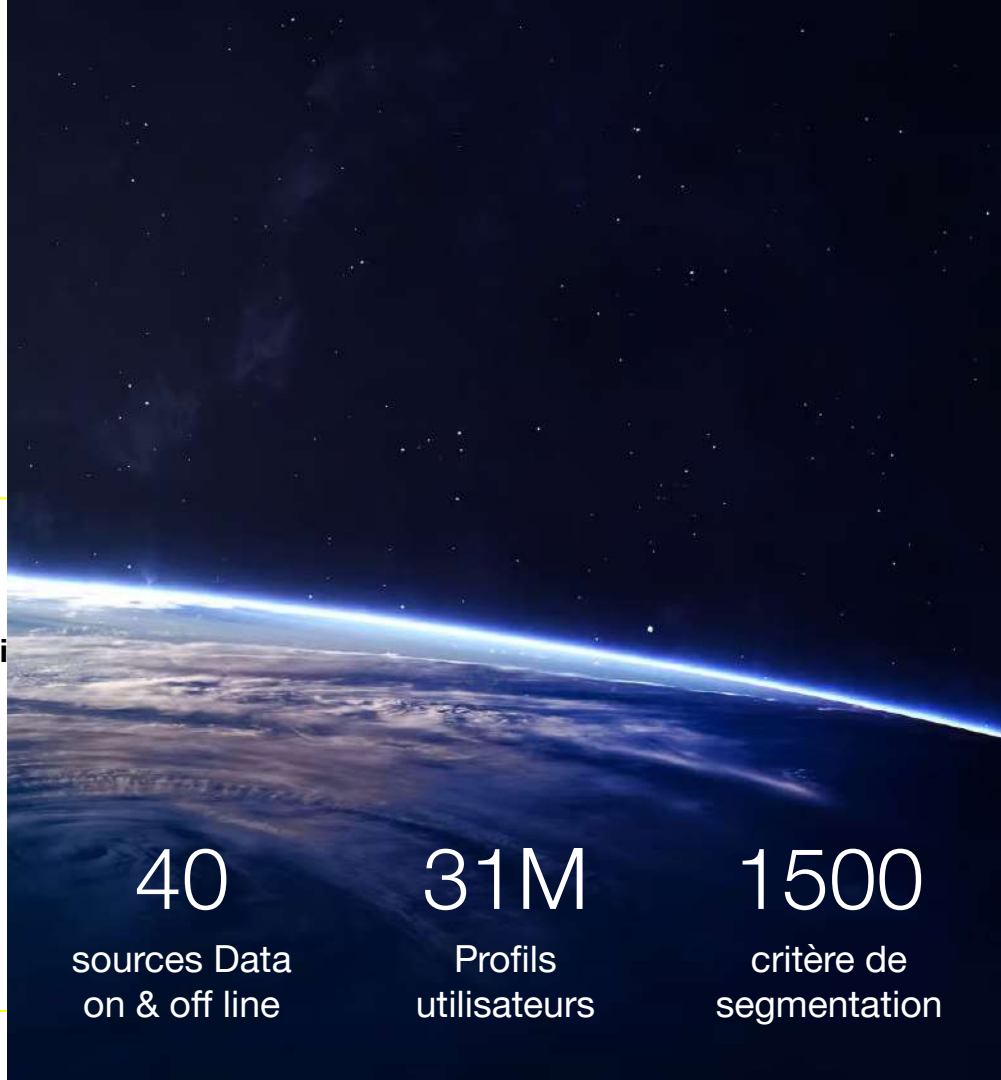
sources Data
on & off line

31M

Profils
utilisateurs

1500

critère de
segmentation



**PLATEFORME DE
SOLUTIONS RICH DATA**

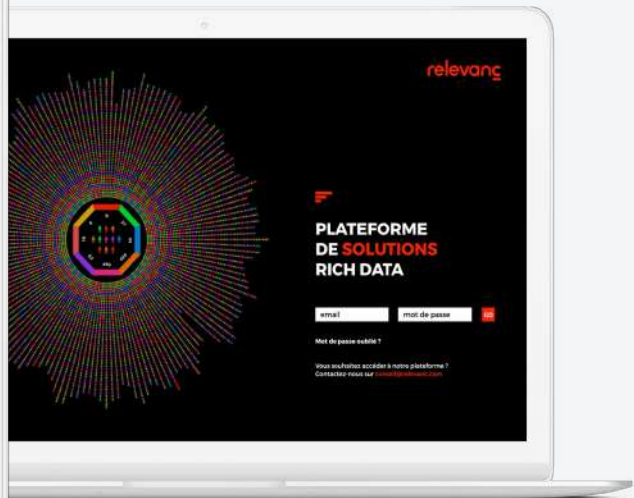
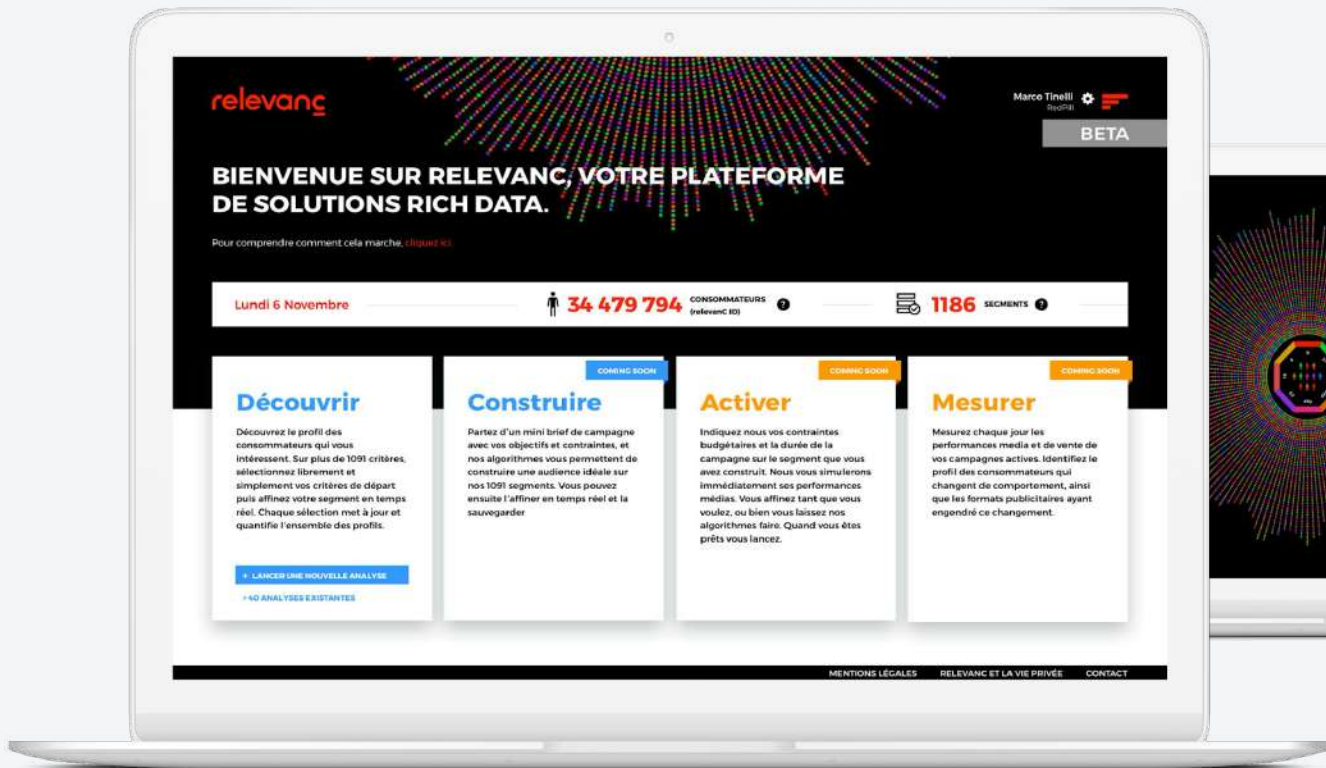
REDPILL | GROUPE CASINO
**CENTRALISATION
DE DATAS**

Centraliser les datas sur la plateforme pour :
Découvrir le profil des consommateurs
Construire une audience idéal
Activer les campagnes
Mesurer les performances

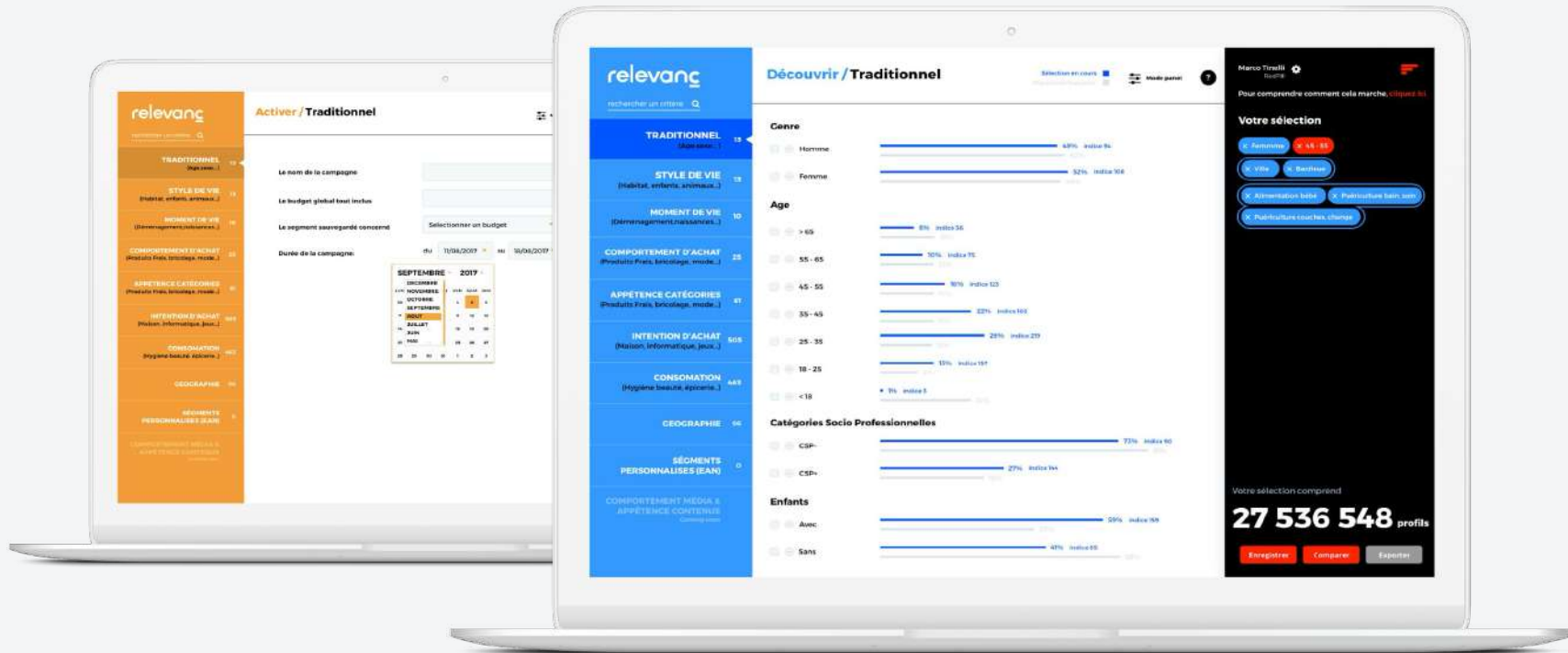
PÉRIMÈTRE D'INTERVENTION

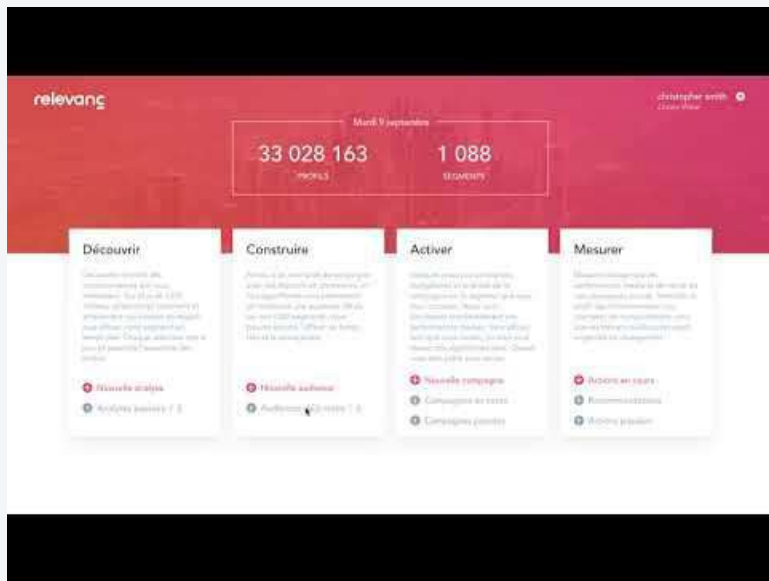


Revelanc (Redpill pour le Groupe Casino)	DÉTAILS
Description des livrables & réalisations	<ul style="list-style-type: none">• Conception de maquette• HAND OFF Pour intégrations
Outils / Méthodologies	<ul style="list-style-type: none">• FIGMA• ADOBE (PREMIERE & AFTER EFFECT)
Challenges / difficultés rencontrés ?	<ul style="list-style-type: none">• Réalisation d'un prototype sous ADOBE

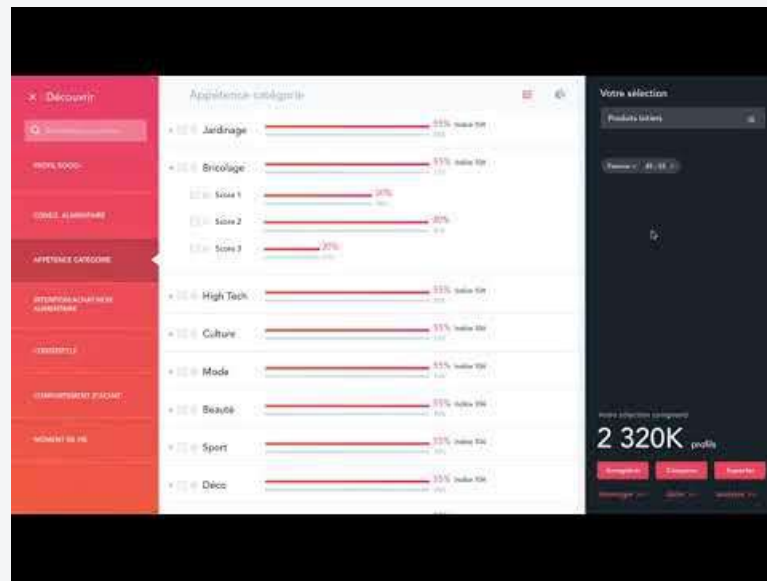


REDPILL | GROUPE CASINO | REVELANC | MAQUETTES





[Cliquez ici pour voir le lien Vidéo](#)



[Cliquez ici pour voir le lien Vidéo](#)



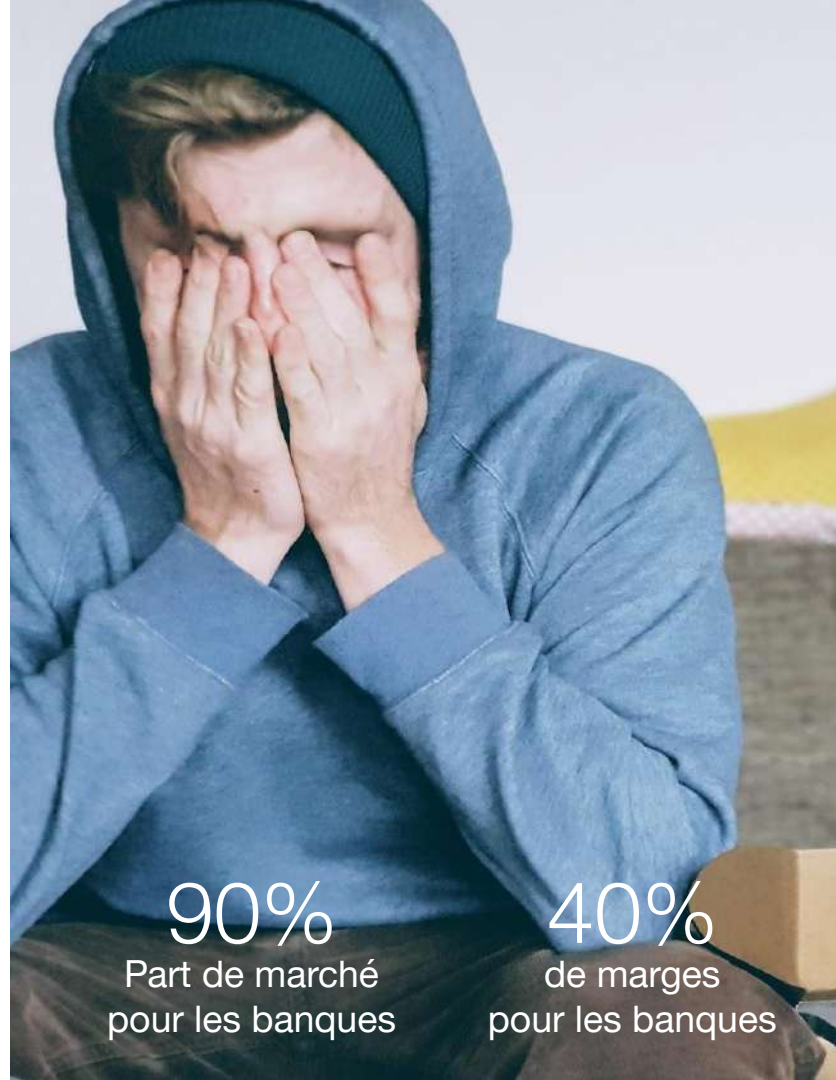
#Pour le compte de Redpill | Verspieren

DESIGNER

La solution qui vous libère de l'emprise des banques

Souscrire à une nouvelle assurance emprunteur sans inconvénient administratif et de bénéficier d'une certaine économie

- DA
- UI
- ...



90%
Part de marché
pour les banques

40%
de marges
pour les banques

FONTS

Arial Regular

On n'apprend pas à nager à un poisson

Arial Italic

On n'apprend pas à nager à un poisson

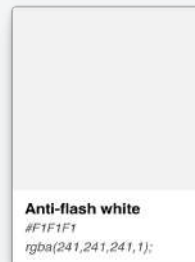
Arial Bold

On n'apprend pas à nager à un poisson

Arial Bold Italic

On n'apprend pas à nager à un poisson

COLORS



ICONOGRAPHIE SUR-MESURE

Afin de personnaliser davantage la marque de la FFN, des icônes personnalisées (réalisé par un illustrateur) ont été réalisées



Natation
crouse



Eau
libre



Natation
synchronisée



Plongeon



Water polo



Maîtres



Natation
estivale

ICONOGRAPHIE USUELS

Afin de faciliter l'identification de contenu par l'utilisateur, des icônes standards ont été utilisé



Search



Events



News



Adive



Licence

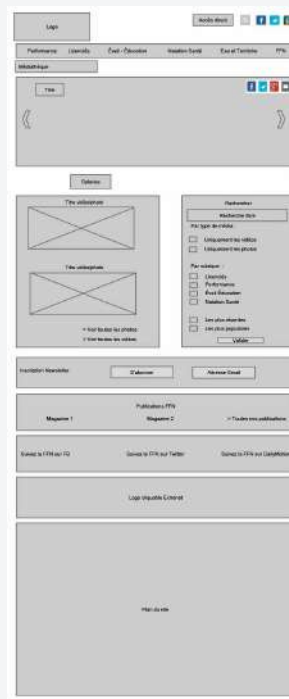
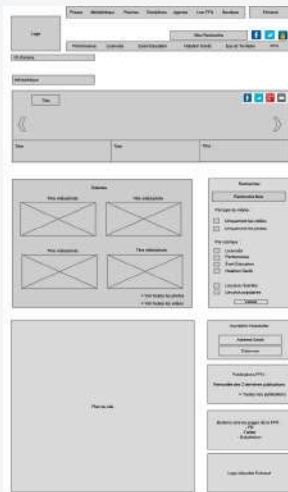
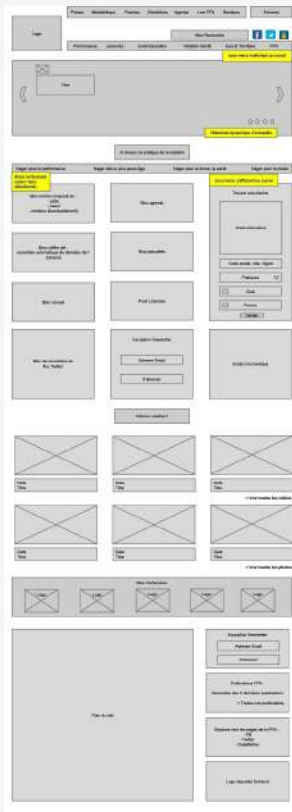


Follo

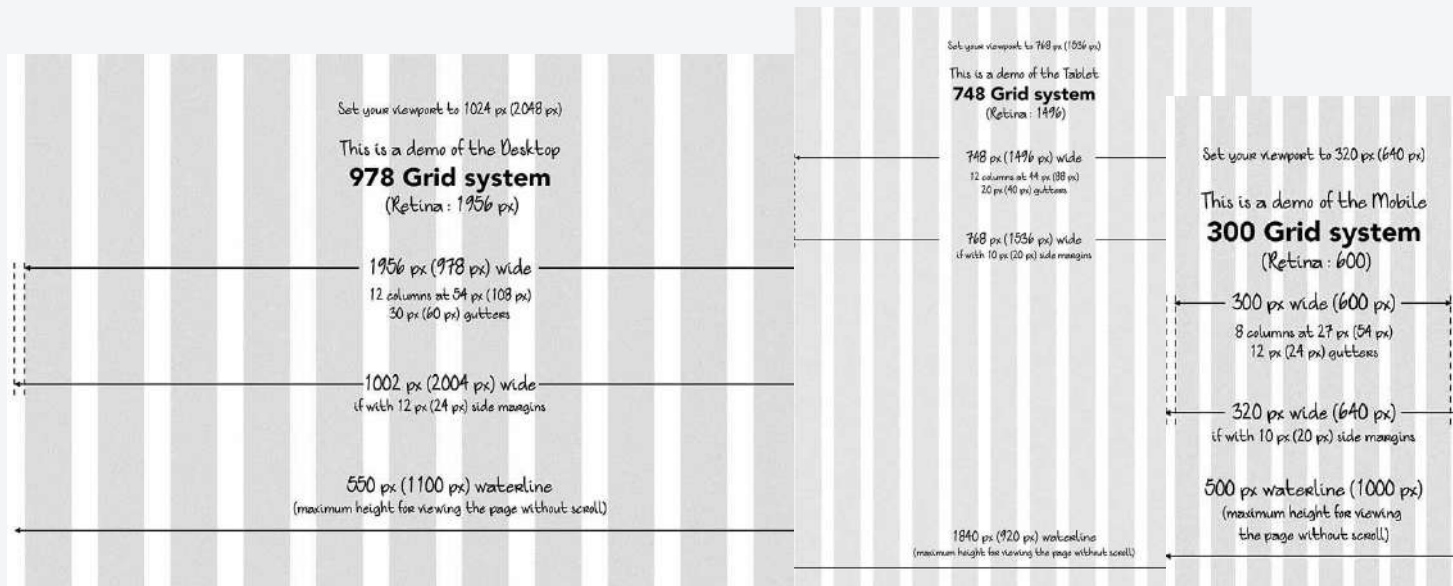


Buy

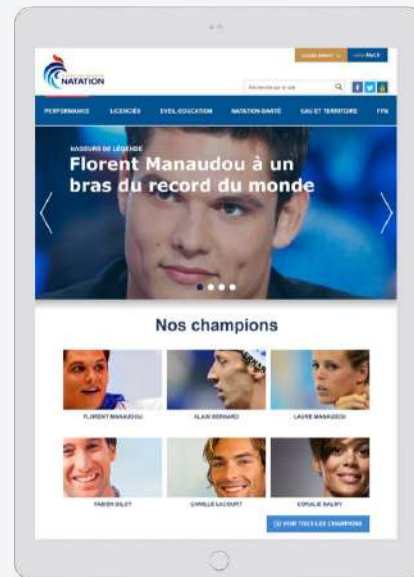
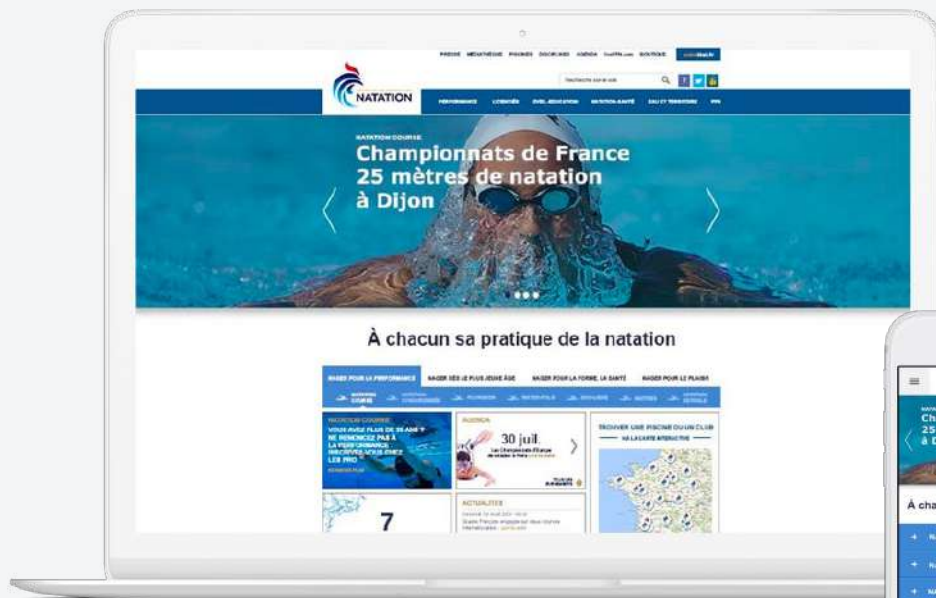
FFN | ZONING



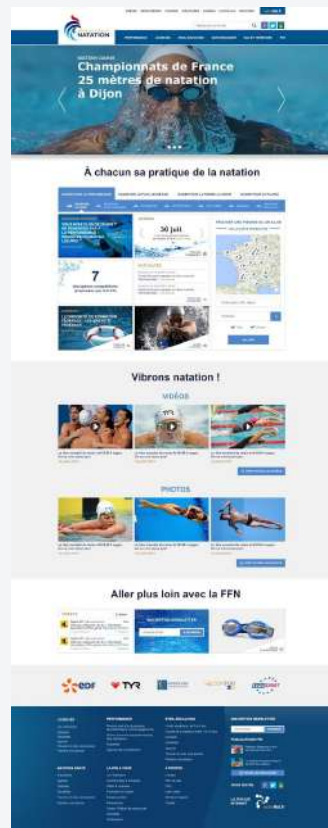
FFN | RESPONSIVE DESIGN GRID



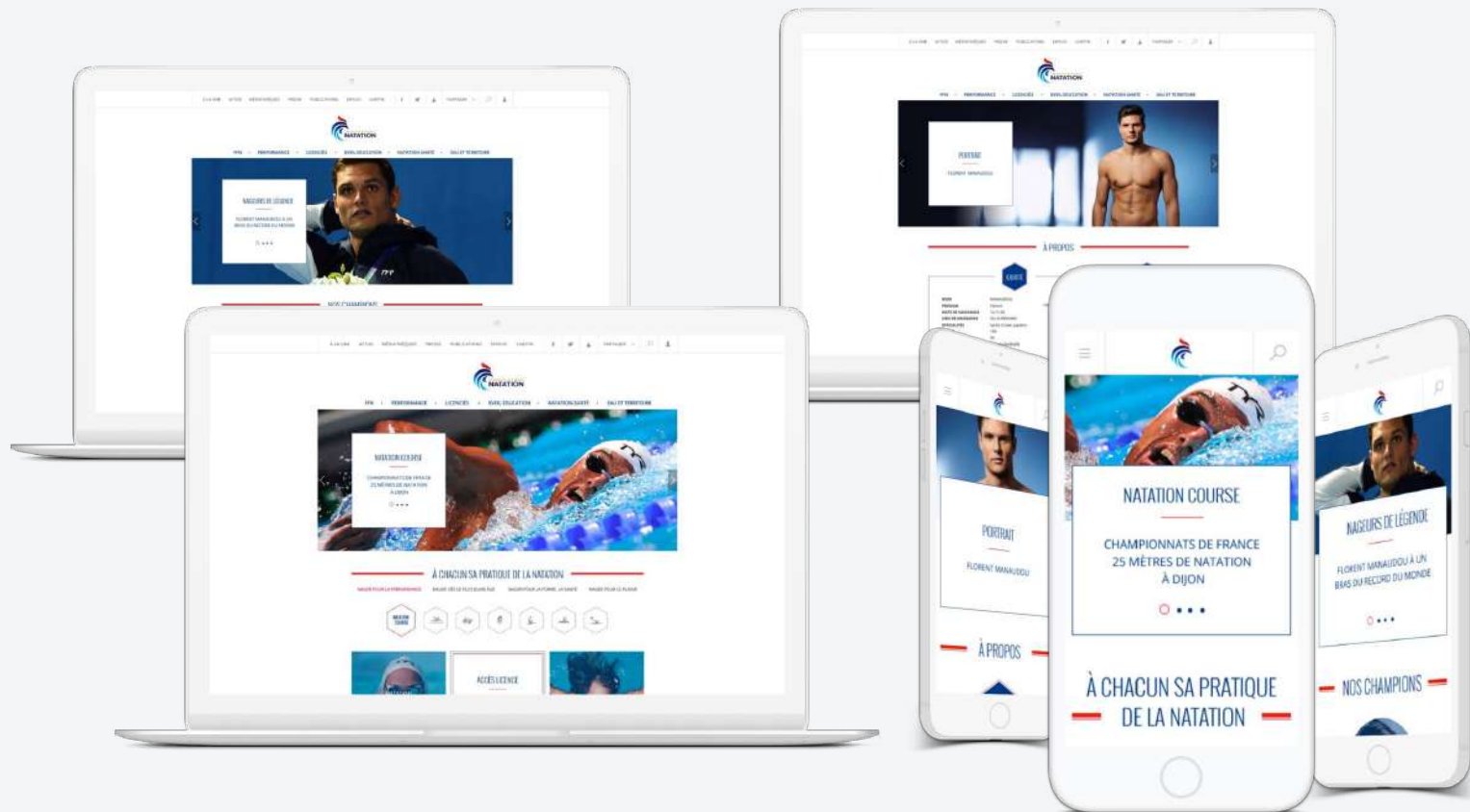
FFN | PROPOSITION GRAPHIQUE RETENUE



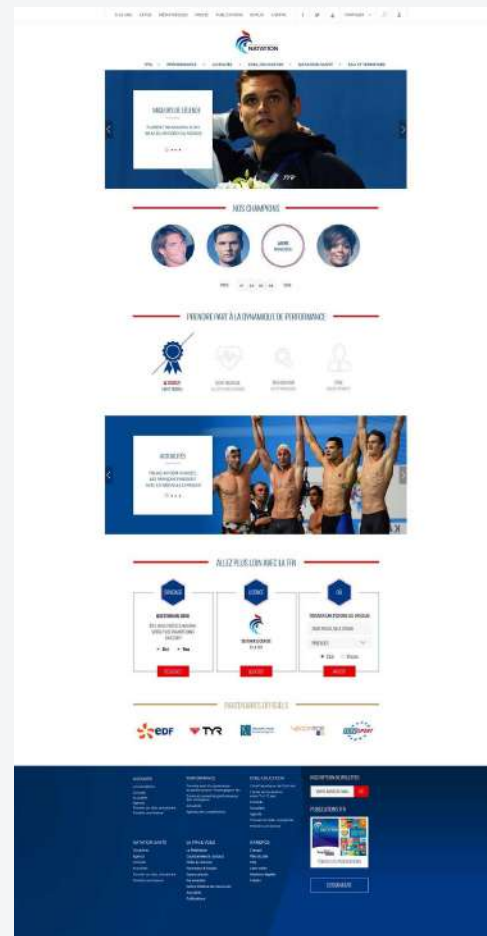
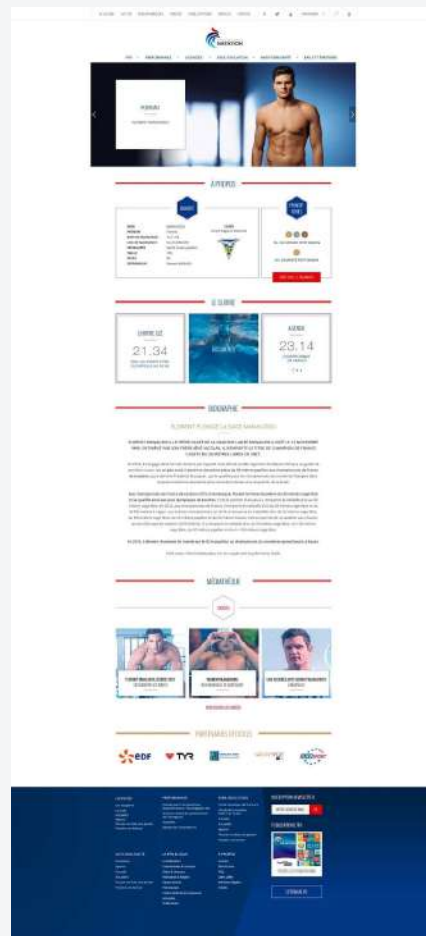
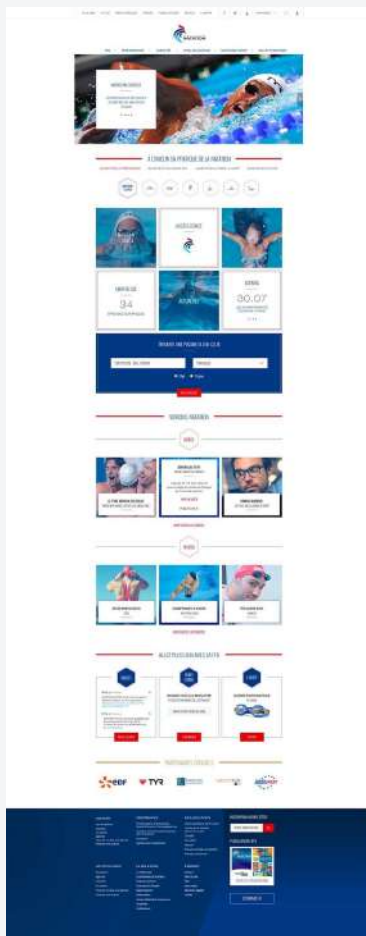
FFN | PROPOSITION GRAPHIQUE RETENUE



FFN | AUTRE PROPOSITION GRAPHIQUE



FFN | AUTRE PROPOSITION GRAPHIQUE



**SITE
INTERNET**

REDPILL | VERSPIEREN
MVP

Une solution complète entièrement digitalisée. Mettre en avant l'économie réalisée et ainsi augmenter le taux d'engagement.

ctrl [Comment ça marche ?](#) [Mon espace](#) [FAQ](#) [S'inscrire](#)

Faites jusqu'à 10 000 € d'économies !

Sur votre assurance emprunteur en 10 min.

Estimez votre économie

MONTANT DU PRÊT IMMOBILIER

ANNÉE DU PRÊT

DURÉE DU PRÊT

VOTRE ÂGE

BANQUE D'EMPRUNT

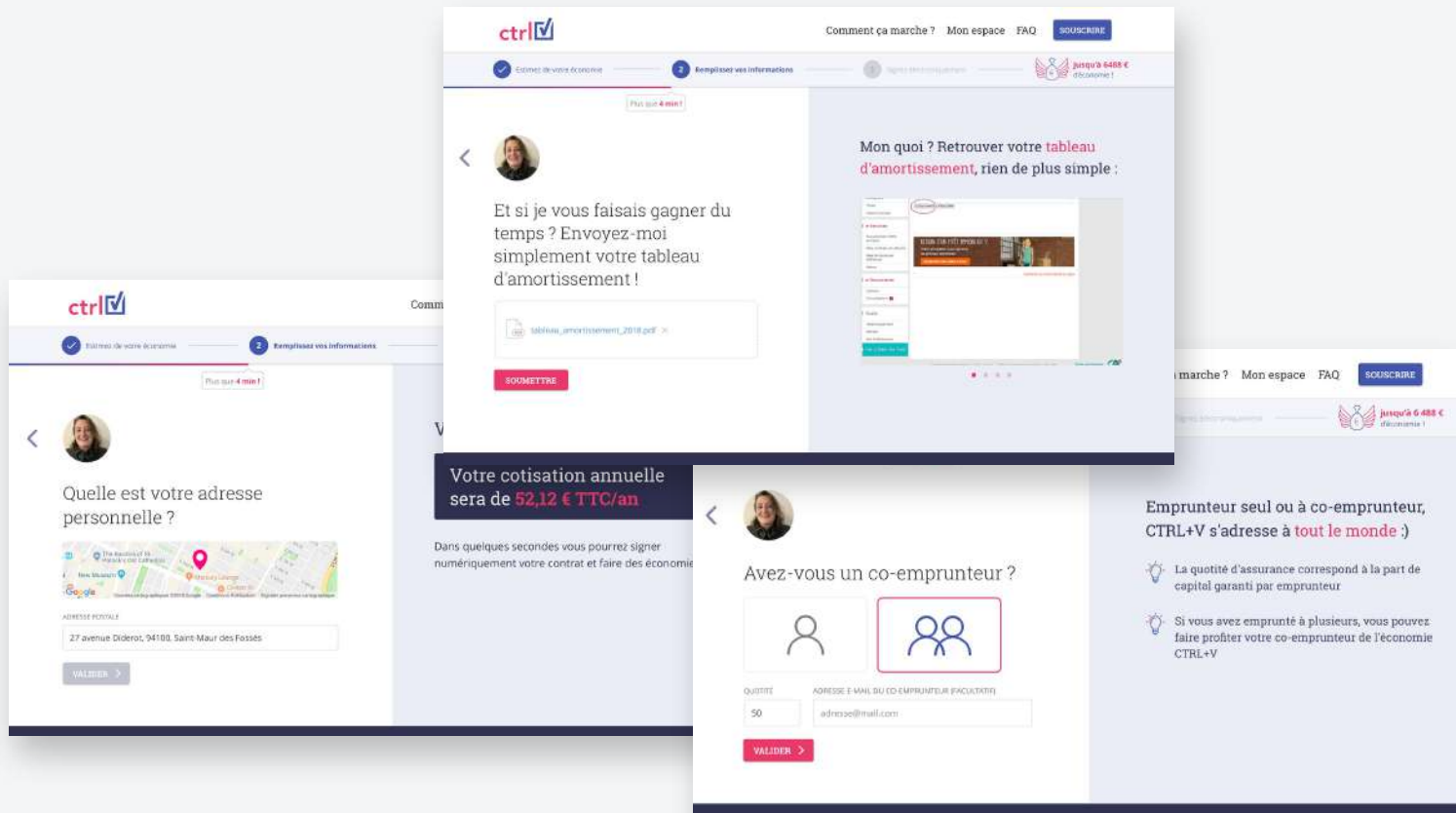
[SIMULER GRATUITEMENT](#) [Je souscris directement !](#)

100 % digital
Vous validez votre nouveau contrat immédiatement grâce à la signature numérique.

0 paperasse
De la réédition à la souscription, nous transférons gratuitement votre contrat à notre assureur.

0 questionnaire médical
Que vous soyez fumeur ou avec des problèmes de santé, nous ne faisons aucune discrimination. :)

REDPILL | VERSPIEREN | CONTROL V | MAQUETTES




ctrlv

Comment ça marche ? Mon espace FAQ **SOUSCRIRE**

1. Estimez votre économie 2. Remplissez vos informations 3. Signez électroniquement

Plus que 4 min !




 Bonjour ! Je suis Sophie, je vous propose de réaliser une superbe économie. On y va ?

NOTRE RÉCOMPENSE

VOTRE NOM

ALLER SUITE >

Faire jusqu'à **10 000 €** d'économie sur votre assurance emprunteur en moins de **10 min**, c'est

-  **Rapide** : quelques questions pour compléter votre profil et décrire votre bien, et vous aurez le montant de votre économie
-  **Serein** : ces informations resteront confidentielles et ne seront pas partagées
-  **Facile** : vous pouvez même signer votre contrat en ligne - zéro paperasse !

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

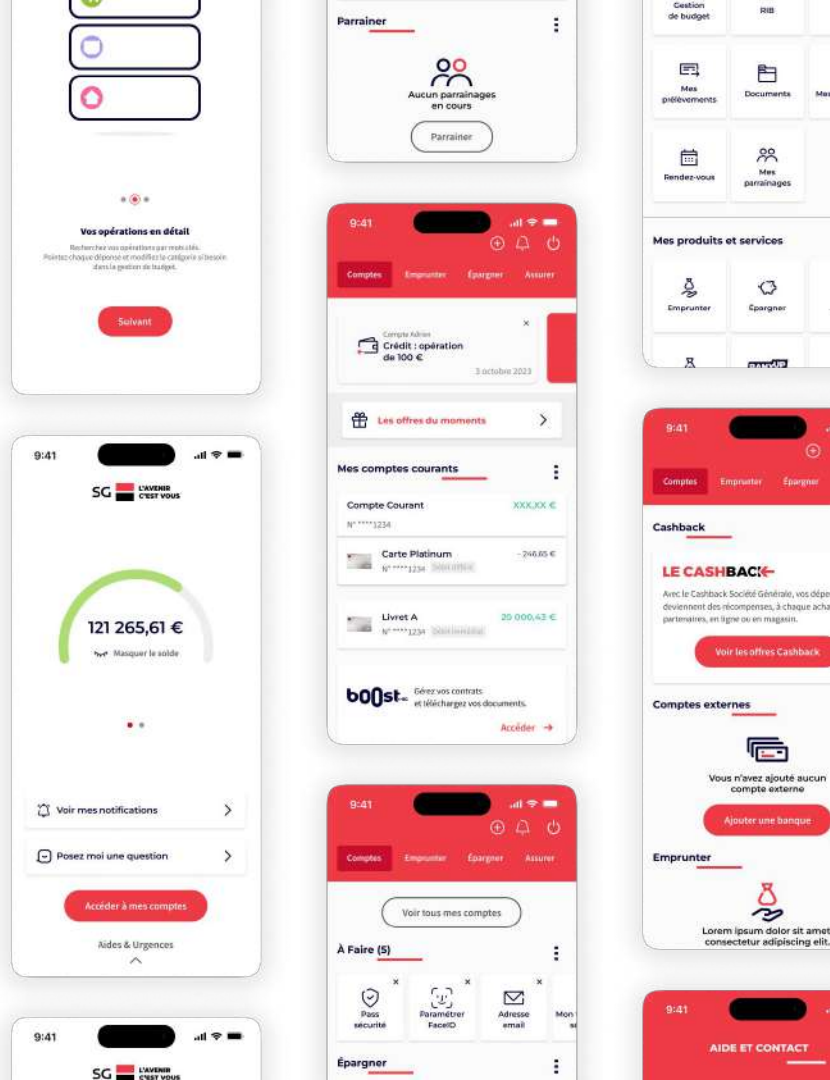
Recomposition des parcours existants

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.

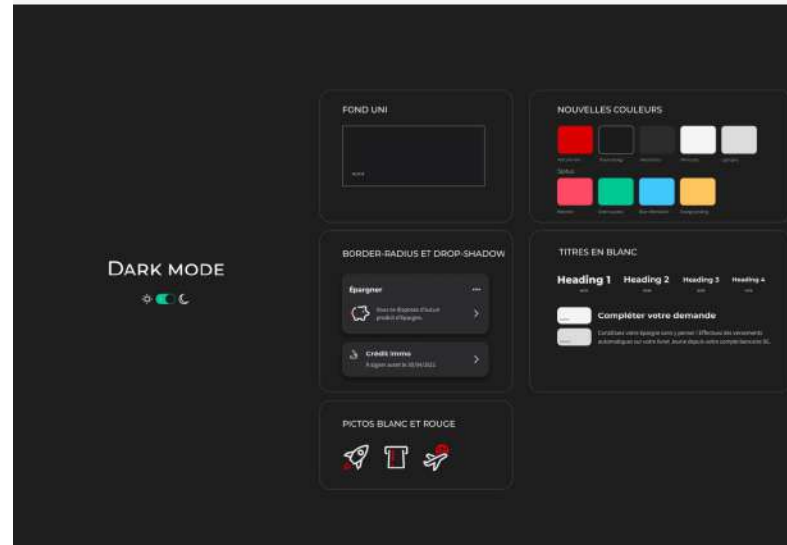
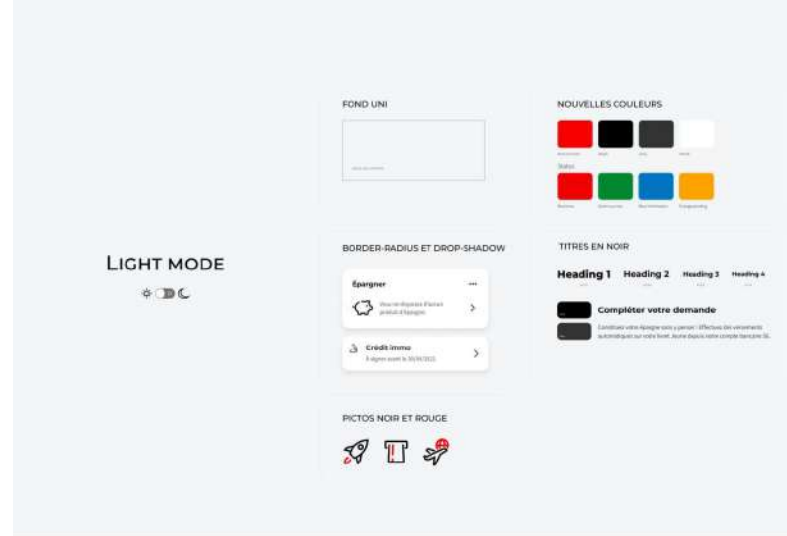
Exploration & Design Strategy

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.



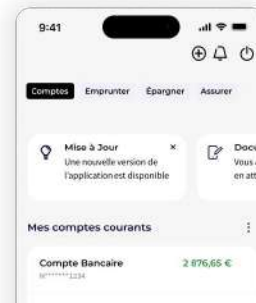
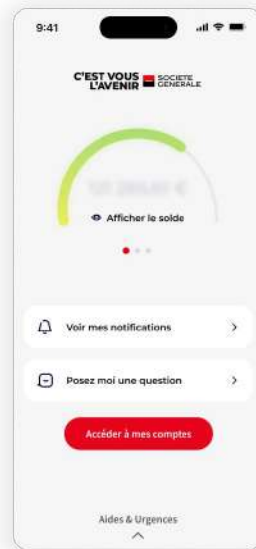
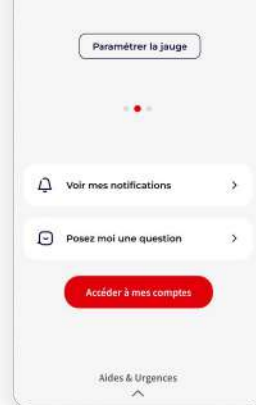
Light Mode — Clarté & Confort

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.



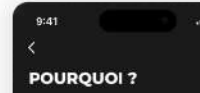
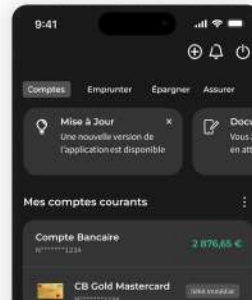
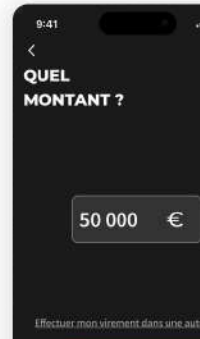
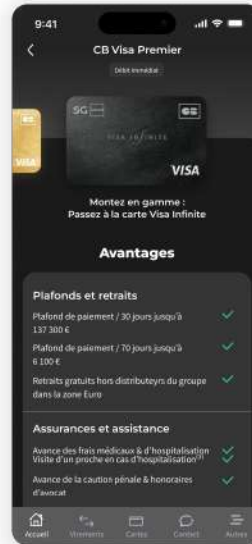
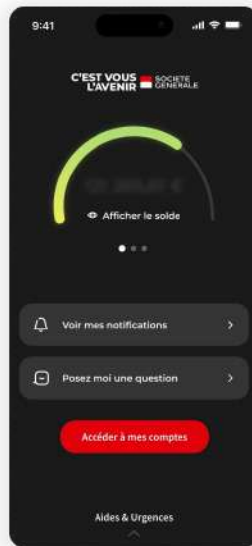
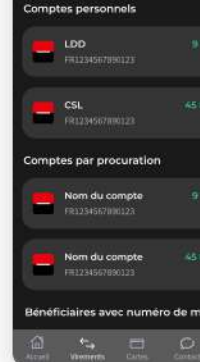
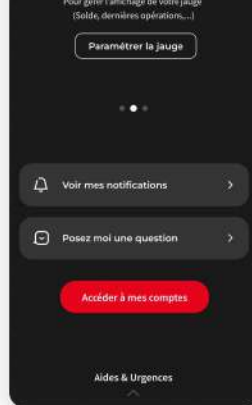
Dark Mode — Immersion & Contraste

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.

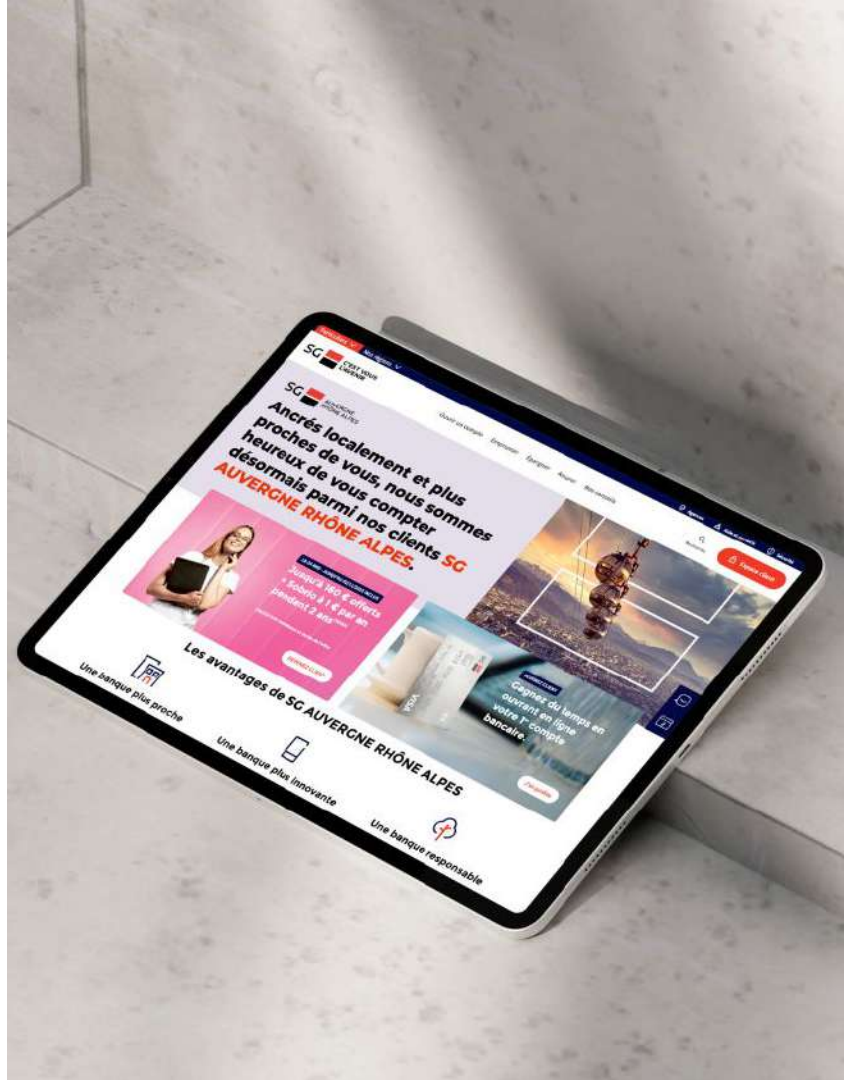
Direction artistique & intention

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 × 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

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 polyposse 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

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

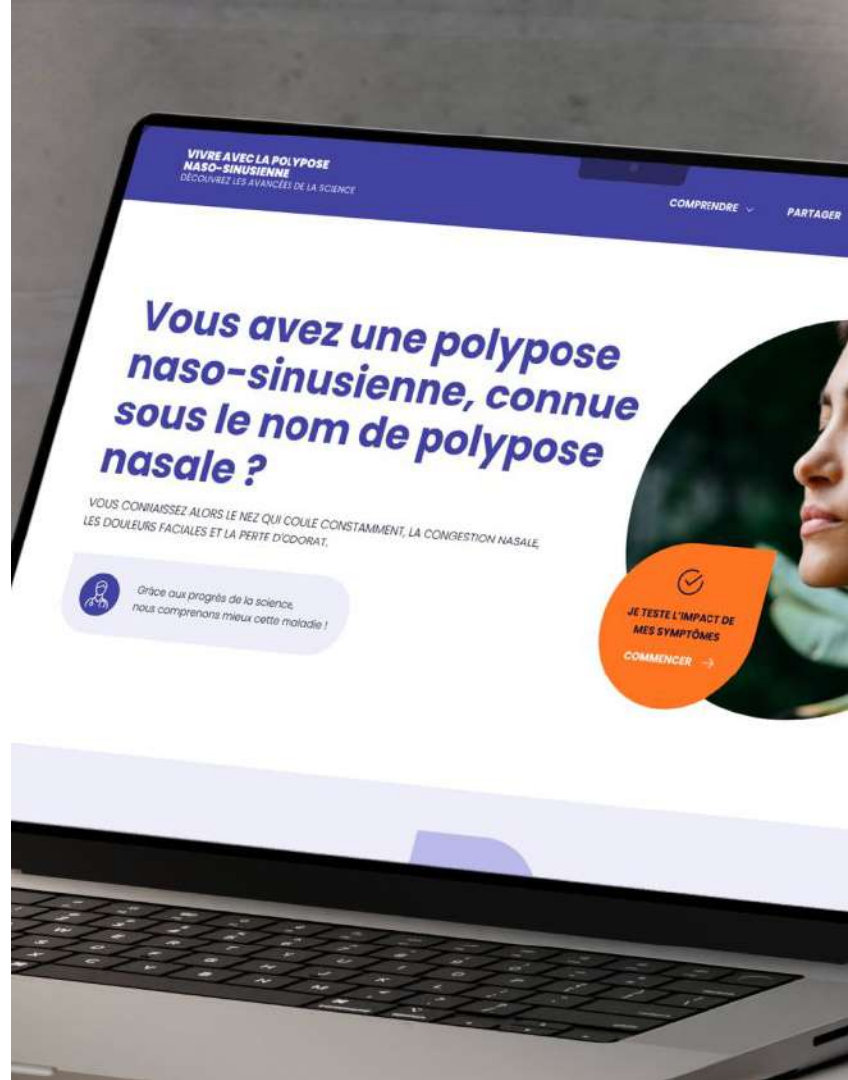
Un prototype haute fidélité couvrant navigation, articles, grille d'actualités et parcours d'auto-évaluation a été réalisé afin de valider les comportements, aligner les parties prenantes et faciliter le transfert aux équipes métiers et techniques.

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.**



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.