Xavier Brysbaert

Product Designer

06.52.08.36.70 | x.brysbaert@gmail.com

Portfolio | LinkedIn | Graphic design | Motion design

Product Designer avec plus de 15 ans d'expérience en design visuel et 3 ans en UX design. Spécialisé dans la conception de produits digitaux complexes, la définition de stratégies UX, et la mise en place de design systems scalables, j'interviens en collaboration étroite avec les équipes produit, tech et métiers. Reconnu pour ma capacité à faciliter les échanges, accompagner les clients et équipes dans leur montée en maturité UX, et délivrer des solutions centrées utilisateurs créatrices de valeur business.
À l'aise dans des contextes multi-clients, internationaux et en transformation digitale.

---

1 Compétences Clés

- **UX Research :** entretiens, shadowing, tests utilisateurs, ateliers collaboratifs, analyse des besoins.
- **Stratégie UX & produit :** audits, cadrage, enjeux business, KPIs UX, mesure d'impact.
- **Conception & prototypage :** parcours utilisateurs, wireframes, prototypes interactifs, UI haute fidélité.
- **UI & Design Systems :** composants, variables, design tokens, documentation, scalabilité.
- **IA & Product Design :** prototypage assisté, conception de fonctionnalités IA, design-to-code.
- **Outils :** Figma, FigJam, Maze, Claude Code, Figma Make, Google Stitch, Adobe, Google Analytics, Jira, Confluence.
- **Langues :** français natif | anglais professionnel (B2).

2 Expériences Professionnelles

NEXITY : Lead UX-UI designer

Mai 2025 - Mars 2026

Contexte : Conception d'une plateforme de vente de biens immobiliers à destination des vendeurs avec objectifs de sécuriser 60% des ventes avant construction.
Équipe : 8 personnes (4 Devs, PO, BA, Dir. Projet, Lead UX-UI) + métiers

Missions :

- Recherche et pilotage UX
- Ateliers d'idéation et de co-conception avec métiers et équipe tech
- Tests utilisateurs
- Prototypage (rapide Low Fidelity, IA, High Fidelity, Pixel perfect)
- Interactions et animations
- Microcopy
- Accompagnement des équipes design & tech, conduite du changement
- Rôle de facilitateur, coordination transverse entre les développeurs, les Product Owners et les métiers
- UX advocate
- Conception d'un chatbot IA intégré à l'ensemble du site afin d'améliorer l'expérience utilisateur, guider les utilisateurs dans leurs recherches et répondre à leurs questions. Le système exploite le contexte de navigation (page consultée) pour adapter les réponses et renforcer la pertinence de l'assistant conversationnel.

Environnement technique :

- Backend : Node.js
- Frontend : Vue.js 3, Tailwind CSS
- Méthodologie & Pilotage :
  • Cadre : Agile Scrum (rituels : Daily, Sprint Planning, Démo, Rétrospective).
  • Pilotage : Jira pour le suivi du backlog et des user stories.
  • Collaboration : Teams (Coordination quotidienne) et Miro et Figjam (Ateliers de co-conception métier/technique).
  • Documentation : Confluence (Specs) et Figma (Source de vérité Design)

XBOXYGEN : Design system designer

Mars 2025 - Avril 2025

Contexte : Dans un contexte de refonte globale de Xboxygen (1 million de visiteurs uniques par mois), j'ai piloté la création d'un Design System scalable.
Équipe : 4 personnes (PO, Développeur, Graphiste, Design System Designer)

Missions :

- Audit de l'existant
- Fondations du nouveau Design System
  Conception d'une librairie de composants scalable sur Figma, source de vérité
- Facilitation du passage de relais (handoff) avec le développeur
- Optimisation des cycles de développement par la réduction de la dette technique UI et la création de gabarits réutilisables, accélérant la mise en production
- Collaboration agile (PO, Dev, Graphiste, Design System Designer)
- Amélioration de l'UX

Environnement technique :

- CMS : WordPress (Moteur de contenu)
- Design : Figma (Design System)
- Méthodologie : Agile

RHIZOME IT : Product Designer

Janvier 2025 - Mars 2025

Contexte : Élaboration d'un Vendor Management System (VMS) à destination des acheteurs, des opérationnels, des fournisseurs et des freelances.
Équipe : 3 personnes (1 CEO, 1 PO, 1 Product Designer + Utilisateurs)

Missions :

- Product Discovery & Benchmark : Analyse concurrentielle des solutions SaaS de gestion de talents et d'achats.
- Expérience Utilisateur Multi-profils : Conception de parcours spécifiques et de tableaux de bord adaptés aux besoins distincts des freelances, des acheteurs et des fournisseurs.
- Design System : Création et maintenance d'une bibliothèque de composants atomiques et de Design Tokens
- Méthodologie Agile et Itérative : Animation de cycles de conception courts (Sprints) pour intégrer les retours utilisateurs et assurer une amélioration continue du produit.

Environnement technique :

- Design : Figma
- Méthodologie : Agile, Notion, Approche Atomic Design

AXOLA : Product Designer

Décembre 2024 - Février 2025

Contexte : Dans le cadre de l'expansion européenne de la solution SaaS Axola (Aide à la réponse aux appels d'offres), j'ai piloté la phase de recherche et de conception pour adapter le produit à de nouveaux marchés internationaux.
Équipe : 3 personnes (1 CEO, 1 Développeur, 1 Product Designer + les utilisateurs)

Missions :

- User Research Internationale : Analyse des besoins et entretiens avec des utilisateurs de 5 nationalités différentes pour identifier les points de friction
- Conception Produit : Design de la plateforme (UI/UX) en alignant les exigences locales avec une vision produit globale.

Environnement technique :

- Design : Figma (Prototypage & UI Kit).
- Research : Miro (User Journey Mapping), Google Meet (Entretiens internationaux)

ODÉC-IA : UX Designer

Octobre 2024 - Novembre 2024

Contexte : Intervention sur un outil SaaS intégrant de l'IA (Odec-IA), conçu pour aider les entreprises à répondre plus efficacement aux appels d'offres. L'objectif était d'améliorer l'expérience utilisateur et l'efficacité de l'outil.
Équipe : 4 personnes (1 CEO, 2 Développeurs, 1 UX Designer)

Missions :

- Réalisation d'un audit UX pour identifier les principaux points de friction dans l'utilisation de la plateforme.
- Formalisation des recommandations UX sous forme de spécifications fonctionnelles à destination des développeurs, accompagnées d'un prototype low-fi pour illustrer les améliorations proposées.
- Tests utilisateurs
- Amélioration de l'expérience utilisateur avec un SUS passant de 54 à 79.

Environnement technique :

- Frontend : React / Vue.js, TypeScript, API REST | Backend : Node.js / Python
- IA : intégration d'API d'IA générative (LLM)
- Design : Figma
- Méthodologie : Agile

FREELANCE : Product Designer

Janvier 2023 - Décembre 2023

- **PAÜSE :**
  UX research, ateliers Design Thinking, tests AttrakDiff (2,5 en Qualité Pragmatique, 2,75 en Attractivité), charte graphique, UI Kit

- **OFFICE DU TOURISME DE BAILLEUL :**
  UX research pour application mobile à destination des touristes de la Région (optimisation de leur expérience régionale et des réservations) - shadowing, entretiens, questionnaires, JTBD, HMW

- **MISSION HUMANITY :**
  Design d'une application mobile pour un Design Challenge (UX research, entretiens, tests utilisateurs, wireframing, prototypage)

AGENCE LA BOÎTE À MEUH ! : Directeur Artistique et UI Designer

Novembre 2010– Décembre 2022

Contexte : Direction artistique, UI design et management d'équipe créative pour des clients grands comptes.

Clients : Kiabi, Happychic, Decathlon, Auchan, M6, Suez, Société Générale, RTE, La MEL, Saint-Amand.

Missions :

- Direction artistique et management d'une équipe créative (3 designers)
- Conception d'interfaces digitales pour des marques grand public et B2B
- Mise en place de chartes graphiques et UI kits pour garantir la cohérence multicanal
- Pilotage de projets complexes, du cadrage stratégique à la livraison opérationnelle

Environnement technique :

- Figma
- Suite Adobe
- Collaboration équipes transverses (CEO, dév, clients) : Trello, Slack

MJM GRAPHIC DESIGN : Formateur en Design Visuel

Septembre 2019– Novembre 2019

Missions :

- Transmission de compétences en design graphique, identité visuelle et direction artistique
- Accompagnement des étudiants dans leurs projets de conception et d'identité de marque

Environnement technique :

- Design graphique, Identité visuelle
- Formation, Accompagnement pédagogique

---

3 Formation

- **RNCP Niveau 6 UX Design – Mention Excellent** – L'École Multimédia, Paris (2023)
- **Master en Design Graphique – Major de promotion** – École Européenne Supérieure de l'Image (2010)
- Formations complémentaires : Motion Design (After Effects), Direction artistique, Ergonomie, Culture visuelle

---

4 Distinctions

People&Places™ : Lauréat de la 5e édition de l'appel à projets Silver Surfer (Eurasanté) ; projet présenté lors de Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design.

---

5 Centres d'intérêt

Psychologie | Plongée | Tech | Astronomie | Dessin