

formation

2018 . Master2 à l'IAE de Grenoble

management de l'innovation :
pilotage et valorisation de projets

2017 . DSAA / Master1 au pôle de design de Villefontaine (38)

design interactif
mention TB

Mémoire de recherche :
Nos affects au travail,
quel rôle pour le design ?

2015 . BTS au pôle de design de Villefontaine (38)

design graphique

Option communication
et médias numériques

2013 . BAC

arts appliqués (STD2A)
mention TB

compétences

Méthodes et outils maîtrisés

Design thinking
Methodologie UX
Méthode Agile
Anthropologie
Design fiction
Adobe CC

Prototypage (Marvel, Balsamiq)
Microsoft office / Suite iWork

En cours d'acquisition

Sketch
HTML/CSS/JS
Processing
Arduino

Langues

Français (natif)
Anglais (niveau B2)
Italien (notions)

J'aime

L'Asie
Les conférences
Le lettering

Je déteste

Le froid
Les fautes d'orthographe
Certains types de velours

et aussi

expériences

2017 . UX.UI designer, Tubà, FR

ux design - ui design - facilitation

Participation au « hackathon » organisé par le Tubà, pour l'INSEE, le Grand Lyon et la CCI de Lyon. Avec 5 autres designers, nous avons été contactés pour aider chaque groupe projet à développer un concept et le rendre visible. Mon rôle au sein de l'équipe était de coacher les autres designers sur la conception d'interfaces et aider à la prise de décisions.

2017 . Lauréate Startup Weekend, FR

ux design - innovation - entrepreneuriat

Prix coup de coeur du jury, avec un projet toujours en développement. Présentation d'un projet de dispositif relié à une caméra embarquée, captant les émotions dans le but de déclencher la prise de vue selon les réactions du porteur. C'est une manière de re-considérer les données du corps pour rendre unique l'expérience de certaines activités telles que le ski, l'escalade, le VTT voire même les voyages.

2016 - 2017 . UX.UI designer, Altran, FR

conseil - expérience utilisateur - innovation
projets confidentiels

Un an d'apprentissage chez Altran Pr[i]me, entité d'Altran France, spécialisée dans la co-création et le management de l'innovation. Intégration d'une équipe de designers et d'ergonomes pour des missions « multiprojet » :

- application des méthodes UX (veille, benchmark, personae, expérience map, ateliers créatifs, wireframes), méthode agile, design thinking ;
- conception d'interfaces répondant aux besoins des clients ET des utilisateurs ;
- amélioration et digitalisation de services
- collaboration avec des clients du monde bancaire, culinaire, de la santé, de l'immobilier, de l'industrie en France et à l'étranger.

2016 . Lauréate de l'Imagine Cup, Microsoft, FR

ux design - design graphique - community managing

Prix coup de coeur, décerné par voyages-sncf.com. Présentation du projet « OpenHi », un concept d'expérience de voyage numérique, élaboré avec 5 collègues.

2016 . Projet design fiction, The Creativists, BE

design interactif - design critique

Projet design fiction en partenariat avec « The creativists ».

La problématique était « comment vivre l'incertitude en entreprise ? »

- élaboration du projet « Törn », un projet critique qui questionne le futur du management et la hiérarchie en entreprise ;
- mise en scène et immersion du client
- projet mené avec 2 designers.

May-Line Grassi

www.maylinegrassi.fr
maylinegrassi@gmail.com
+336 70 50 95 35
born in 1996

/ **ux.ui designer**

education

2018 . Master's degree, IAE, FR

management and enhancement of innovative projects

2017 . Master's degree, FR

interactive design
pass 80% upwards

End-of-study dissertation :
Affects at work,
What role for design ?

2015 . Two-year university degree, FR

graphic design

Communication and digital media.

2013 . High school diploma, FR

applied arts
pass 80% upwards

skills

Mastered methods and tools

Design thinking
UX method
Agile method
Anthropology
Design fiction
Adobe CC
Prototyping
Microsoft office
iWork

In progress

HTML/CSS/JS
Processing
Arduino
Sketch

Languages

French (*native*)
English (*working knowledge*)
Italian (*basics*)

moreover

I really enjoy

Asia
Conferences and talks
Lettering

I can't stand

Cold weather
Orthograph mistakes
Kind of velvet

experiences

2017 . UX.UI designer, Tubà, FR

ux design - ui design - facilitator

Participation in a "hackathon" organized by the Tubà, for INSEE, City of Lyon, and CCI. With a team of designers, we helped each group to develop their concept and make visible their ideas. I was hired to coach the other designers in the interface design and help groups to take decisions.

2017 . Startup weekend winner, FR

ux design - innovation - business

Jury's favorite award with a project still in development. The concept aims at taking photographs just thanks to emotion. It's a way to use our body data to live a special experience during activities, such as skiing, climbing, traveling.

2016 - 2017 . UX.UI designer, Altran, FR

consulting - testing - innovation
confidential projects : references available upon request.

One year apprenticeship in Altran Pr[i]me, a subsidiary of Altran Group, specialized in innovation management. I have joined a team of designers and ergonomists to work on digital solutions for customers, through design thinking and UX methods, that include co-creation workshops and lots of iteration based on customer's discussions :

- UX methods application (trend monitoring, benchmark, personae, experience map and user journeys, workshops, wireframes), agile method, design thinking ;
- interface design responding to the needs of customers AND users ;
- improvement and digitization of services ;
- we worked for health field, real estate, manufacturing, culinary field, banking world in France and abroad.

2016 . Imagine Cup winner, Microsoft, FR

ux design - graphic design - community manager
see the project on my portfolio

Jury's favorite award, from voyages-sncf.com. "OpenHi" project overview : digital traveling experience concept, designed with 5 fellows.

2016 . Design fiction project, The Creativists, BE

interaction design - critical design
see the project on my portfolio

Design fiction education, in partnership with The Creativists.
The problem was "how to live the uncertainty in company ?"
- development of "Türm" project, a critical project questioning the future of companies' management and hierarchy ;
- client immersion ;
- I worked with 2 designers.