



Radhika Beaumé

UX designer

Je suis UX designer, UI designer de formation avec un intérêt particulier pour la user research. Designer pluridisciplinaire, j'aime résoudre les problématiques complexes avec des solutions simples.



www.radhikabeaume.com



radhikabeaume@gmail.com



www.linkedin.com/in/radhikabeaume

Février 2021–Août 2021

UX Researcher, Freelance

L'Institut Pasteur, Paris

Conception d'un outil de communication pour les jeunes adultes en spectre d'autisme, non-verbaux et avec une déficience intellectuelle sévère.

- Research utilisateur (observation, entretiens, etc...)
- Animation des ateliers design thinking – stakeholders et les utilisateurs finaux
- Animation de design sprint – 2 jours
- Wireframes et prototypage pour une solution mobile et desktop
- Tests utilisateurs avec des orthophonistes et les utilisateurs autistes – in situ

Octobre 2020–Avril 2021

UX Researcher, Projet commandité

Tanaguru

Conception d'une plateforme de classe virtuelle pour les utilisateurs en situation de handicap auditif et visuel

- Research utilisateur (entretiens, photo elicitation, focus group, etc...)
- Animation des ateliers de co-création avec les utilisateur finaux
- Animation de design Sprint - 4 jours (suivant le modèle Aj&Smart)
- Prototyping (Wizard of Oz)
- Tests utilisateurs – à distance
- Design des écrans (UI) pour desktop basés sur le design system

June 2020–Octobre 2020

UX Researcher, Freelance
L'association Indienne, Paris

Conception d'une solution digitale pour une meilleure experience utilisateur en ligne des restaurants indiens à Paris pour les expats indiens.

- Research utilisateur (entretiens, questionnaire)
- Prototypage – ecrans mobile
- Tests utilisateurs – à distance
- UI Design – création de guide graphique et les prémisses de Design System

Décembre 2019–Avril 2020

UI/UX designer, Freelance
CRI, Paris

Design d'une application pour collecter les données des interactions sociales entre les divers participants de IGEM 2020, une compétition mondiale en biologie synthétique.

- Interaction design et gamification - game design de la boucle d'activité du joueur, game mechanics et création de game assets
- UI design

Mars 2016–Décembre 2019

Directeur Artistique et UI designer – GameLab, Salarié
CRI, Paris

- Design des interactions entre la VR et les objets réels.
- Participation dans le design des engins usability.
- UI design, création des personnages et des environnements.
- Management et formation de 1-2 ressources suivant le jeux.

Décembre 2003–Nov 2015

Graphiste print, UI/mobile/jeux vidéo, Salarié

Empruntuis, Myblee, Agence Manamax, Le Palace, Kylontonn Games, Comonshare.

Parcours

2020-2021 **Certificat UX design**
Gobelins, L'École de L'Image

2019-2020 **Nanodegree UX design**
Udacity

2012-2014 **Game Art**
Isart digital , Paris

1997-2000 **Bac+3, Economie**
Université de Delhi, L'Inde

Skill

Design

UX Research - Design Sprint - Animation atelier participative design - Hierarchical task analysis - Journey mapping - Wireframing - Prototyping - Tests Utilisateurs - Création design system - Conception style guide.

Logiciels

Figma - Miro - Adobe CC - Affinity Designer - Zeplin - Notion HTML, CSS

Langues

Anglais - Français - Hindi