ADVANS GROUP

AVISTO MECAGINE ELSYS DESIGN

Bonjour !
C'est Ryana.

Je suis UX/UI designer et ingénieure Front-End. Je conçois des outils complexes, souvent pour des utilisateurs experts — dans les domaines médical, vétérinaire et industriel, de ceux qui ont des workflows denses, plusieurs rôles utilisateurs et de vraies contraintes techniques.

Réaliser moi-même le développement front-end est ce qui me rend efficace sur ce terrain : je conçois en sachant ce qui est réellement faisable, et je parle le langage des développeurs.

Je travaille actuellement chez Avisto (Advans Group), à Sophia Antipolis, où je pilote également le pôle UX/UI.

Design Tools

Pour le low-fidelity, je crayonne sur papier — ça m'aide à dérouler les premières idées. J'utilise parfois Balsamiq.

Une fois la direction claire, je passe au prototypage medium et high-fidelity sur Figma.

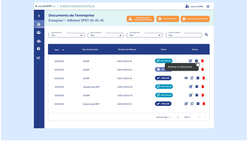
Front-End Development

Je conçois toujours en tenant compte de la réalité technique.

En tant que développeuse front-end, je réfléchis à l'intégration des interfaces que je conçois : je propose des comportements et composants que je sais livrables compte tenu des contraintes du projet, et je collabore étroitement avec mon équipe pour garder en tête chaque couche technique.

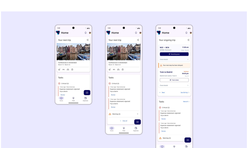
Je travaille surtout avec React, parfois Angular et Vue.

Quelques projets

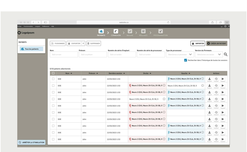


monDUERP.fr
AMETRA06 - 2022

Permanence Continue des Soins (PCS)
Conseil National de l'Ordre des Vétérinaires (CNOV) - 2023



Application de voyage & notes de frais
Amadeus - 2025



Cochlear implant fitting software
Oticon Medical - 2023

monDUERP.fr

Description du projet

Le DUERP (Document Unique d'Évaluation des Risques Professionnels) est obligatoire pour toutes les entreprises françaises. AMETRA06, service de médecine du travail, accompagne les entreprises dans sa réalisation. monDUERP.fr est l'outil web conçu pour cet accompagnement.

En production sur www.monduerp.fr, toujours commercialisé activement.

Problématique

L'accompagnement existait déjà via OIRA, un outil de questionnaire de référence. Mais il ne fonctionnait qu'en synchrone : conseiller et entreprise devaient se réunir (visio ou présentiel) pour avancer. Aucune traçabilité, pas de comptes, pas de reprise possible. Le client ne pouvait pas accompagner efficacement à l'échelle. L'enjeu n'était pas l'outil de questionnaire — qui fonctionnait — mais le mode d'accompagnement.

Recherche

Avant de concevoir, j'ai cherché à comprendre le travail réel d'accompagnement : ateliers de recueil du besoin avec le client, et observation terrain (shadowing) d'un véritable entretien d'accompagnement entre un conseiller et une entreprise. Cette observation a permis de cadrer la solution sur la façon dont les conseillers travaillent réellement, plutôt que sur une idée théorique du besoin.

Décisions de design clés

- Conserver ce qui marche, ajouter ce qui manque. La mécanique de questionnaire d'OIRA était efficace : elle a été conservée. La valeur ajoutée se situe autour — un espace entreprise avec comptes, qui permet de dupliquer et reprendre son DUERP d'une année sur l'autre. L'accompagnement passe ainsi du tout-synchrone à un mode tracé, en partie asynchrone.
- Annotation discrète mais visible. Le conseiller peut commenter chaque question ; l'entreprise voit ces conseils sans y être contrainte. Les commentaires sont placés sous la question, dans une couleur distincte : assez visibles pour être utiles, assez discrets pour ne pas forcer la main ni se confondre avec les réponses de l'entreprise.
- Sortie exploitable directement. En fin de questionnaire, un document PDF est généré, utilisable tel quel pour la déclaration officielle de DUERP.

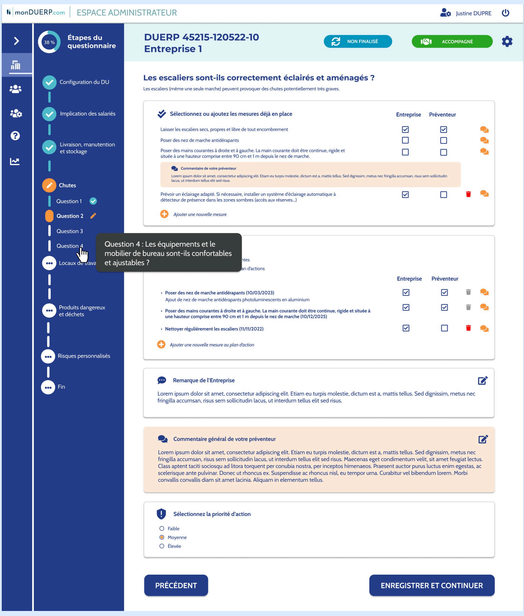
Accessibilité

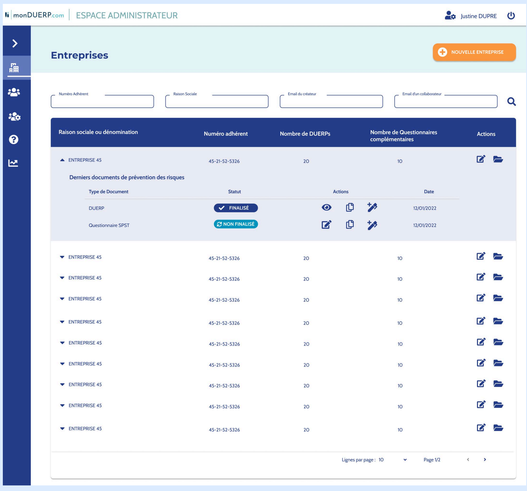
Site public français : il devait être utilisable par tous. Je me suis formée aux exigences d'accessibilité (que je ne connaissais pas), traité les contrastes et la navigation clavier côté design comme côté développement (j'ai réalisé le développement front-end), et proposé la déclaration d'accessibilité. J'ai également pu conseiller le client sur ses obligations légales en la matière.

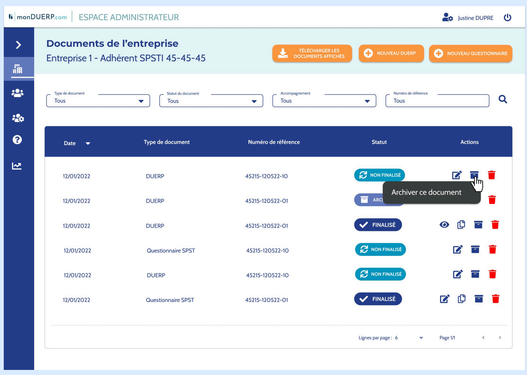
Rôles utilisateurs

Trois rôles : l'entreprise (crée son compte, remplit ses formulaires, génère ses documents), le conseiller en prévention (consulte, annote, conseille), l'administrateur (gère comptes et formulaires).

Screens







Application mobile de voyage & note de frais

amadeus

Description du projet

Application d'assistance aux déplacements professionnels : elle accompagne le voyage (vol, hôtel, transferts) et la gestion des dépenses (scan de reçus, soumission et suivi des notes de frais). L'application existait en deux versions natives distinctes (iOS et Android), devenues vieillissantes. Le client souhaitait une refonte technique en Flutter — une seule base de code — et en a profité pour une refonte UX.

Projet en cours.

Contexte & équipe

C'est mon projet le plus récent, et le seul mené au sein d'une équipe design structurée, avec des rôles spécialisés (UX researcher, UX writer, UI designer, manager UX). J'y portais la conception UX : analyse de l'application existante, exploitation de la recherche utilisateur disponible, consultation des développeurs sur la faisabilité, puis propositions de solutions débattues et validées avec l'équipe avant présentation au PM, puis au stakeholder, puis aux développeurs. Un contexte différent de mes projets précédents, souvent menés en autonomie — ici, la valeur était autant dans la conception que dans la capacité à défendre mes choix devant des pairs spécialisés.

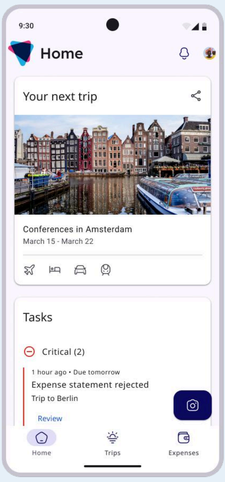
Le défi : un écran d'accueil "vivant"

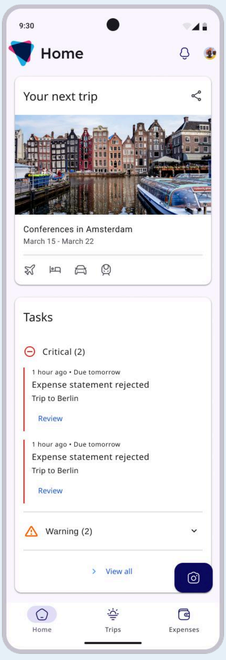
L'écran d'accueil est le cœur de l'application : il doit donner la bonne information au bon moment, sans surcharger, dans un contexte de déplacement où l'utilisateur est souvent pressé ou stressé. Le principe directeur retenu : prioriser par urgence temporelle, pas par importance fonctionnelle.

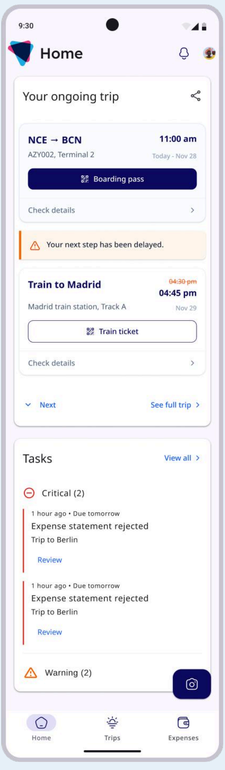
Décisions de design clés

- Une section voyage qui s'adapte au moment. L'accueil affiche le voyage en cours s'il y en a un (étape actuelle mise en avant, deux étapes suivantes pour anticiper la suite du trajet), un voyage à venir s'il est planifié, ou rien si aucun déplacement n'est prévu. L'information voyage est prioritaire parce qu'elle périme vite : une porte d'embarquement, une étape suivante, ça se consulte dans l'instant.
- Les tâches en second — importantes mais non urgentes. Sous le voyage, une liste de tâches (scanner un reçu, resoumettre une note de frais, dossier validé...) classées par priorité et criticité. Elles sont placées plus bas non parce qu'elles comptent moins — la gestion des frais est le cœur de l'app — mais parce qu'elles ne sont pas urgentes à la seconde : une note de frais peut être soumise plus tard. Le même principe d'urgence temporelle joue à l'intérieur de la liste : une tâche remonte et devient plus critique à l'approche de sa deadline.
- Le scan de reçu en accès permanent (FAB). Une étude informelle menée par la responsable UX, en déplacement professionnel avec ses collègues, avait fait remonter un point de friction de l'application actuelle : les utilisateurs scannent beaucoup de reçus, mais perdent du temps à retrouver le bouton de scan. J'ai traduit cet insight en décision : le scan devient un bouton d'action flottant, accessible en permanence dès l'écran d'accueil, parce que c'est l'action la plus fréquente sur mobile et qu'elle peut survenir à tout moment.

Interfaces proposées







Permanence continue des soins (PCS) — Extranet vétérinaire

Description du projet

L'Ordre national des vétérinaires dispose d'un site interne, l'Extranet, à usage administratif. Le projet : une refonte visuelle de l'existant et l'ajout d'une nouvelle fonctionnalité — un module de gestion de la PCS. En France, un cabinet vétérinaire peut être appelé en urgence à tout moment, mais doit pour cela déclarer les espèces qu'il prend en charge. Le module permet cette déclaration.

Le module est aujourd'hui en production dans un outil utilisé par l'ensemble des vétérinaires de France.

Contexte et utilisateurs

- Refonte d'un existant : les nouveaux écrans devaient respecter le style et les interactions déjà en place, sans rupture.
- Les utilisateurs sont des vétérinaires, souvent peu à l'aise avec le numérique et confrontés à de nombreux formulaires administratifs.
- Contrainte forte : le formulaire devait être simple, rapide, et utilisable sur desktop, tablette et mobile. Trois itérations de maquettes, avec retours utilisateurs à chaque tour.

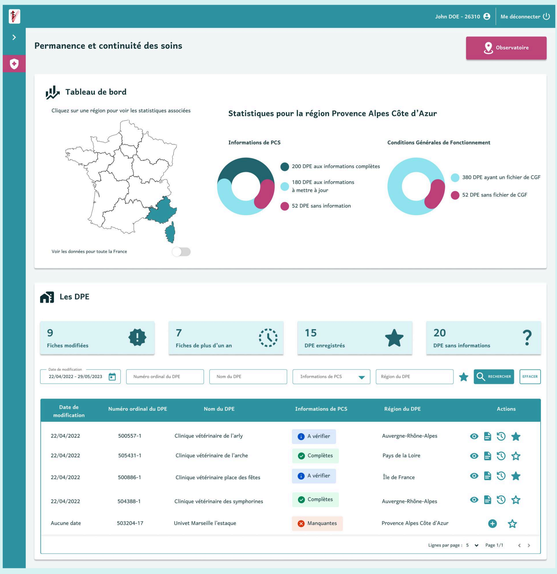
Rôles et utilisateurs

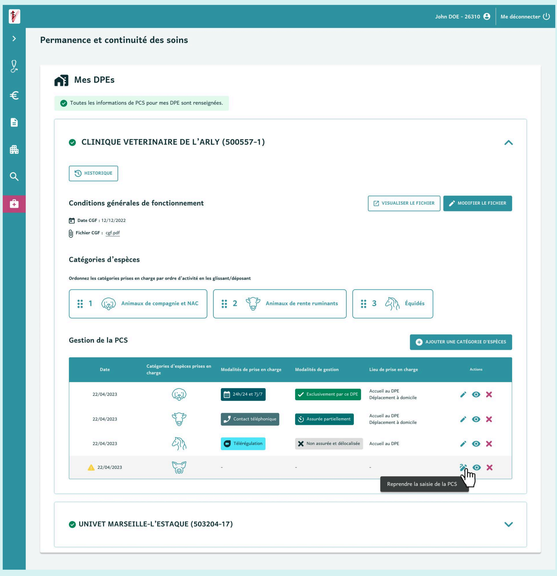
Deux rôles aux droits distincts : les administrateurs gèrent l'ensemble des déclarations PCS et consultent des statistiques par région ; les vétérinaires gèrent la PCS de leur propre cabinet.

Décisions de design clés

- Ajout d'espèces — sortir du drag & drop. La première version proposée reposait sur un double glisser-déposer : glisser une espèce pour l'ajouter, puis réordonner les espèces par importance. Problème : le drag & drop est peu fiable en tactile et peu intuitif pour des utilisateurs âgés. L'ajout est passé à un système de boutons explicites, fiable sur tous les supports.
- Réordonnancement — le remettre au bon niveau. Un entretien client a révélé que classer les catégories d'espèces par importance n'est pas une décision propre à un formulaire, mais une gestion qui concerne le cabinet entier. Le réordonnancement a donc été déplacé du formulaire vers une vue récapitulative au niveau cabinet, là où la tâche se décide réellement.
- Garder le drag & drop là où il reste pertinent. Au niveau cabinet, le réordonnancement est resté en glisser-déposer — mais dans un cadre maîtrisé : quatre catégories maximum, dans un espace dédié, sans imbrication. À cette échelle, l'interaction reste compréhensible et utilisable en tactile. Le drag & drop n'a pas été banni par principe : il a été retiré là où il posait problème, conservé là où il fonctionne.

Interface proposée





Cochlear implant fitting software

Description du projet

Oticon Medical conçoit des implants cochléaires, réglés via un logiciel médical (Genie Medical CI) qui permet aux médecins d'ajuster l'implant à l'audition de chaque patient. Le logiciel vieillissait et générait des frustrations connues côté médecins ; le client souhaitait une refonte de l'interface sans rupture trop forte avec l'existant.

La refonte proposée a été développée et déployée.

Problématique

En étudiant l'usage réel, un problème comportemental est ressorti : les médecins créaient des fiches patient en double. Démarrer une session de réglage était plus pénible que créer une nouvelle fiche (bouton peu visible), donc ils contournaient. Dans un logiciel qui configure un implant, un doublon est un risque réel : mauvais réglages appliqués à la mauvaise fiche.

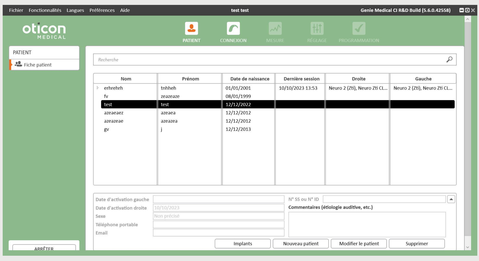
Décisions de design clés

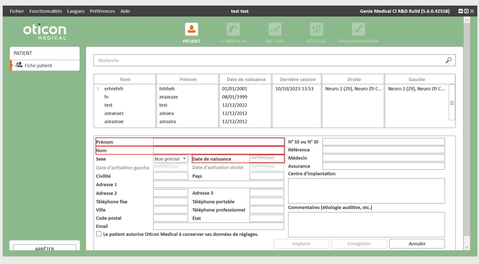
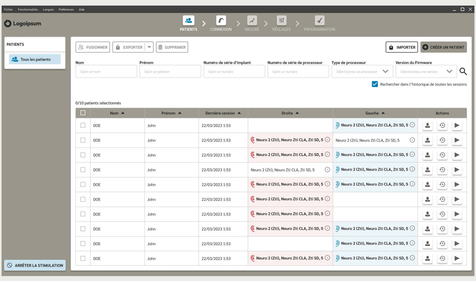
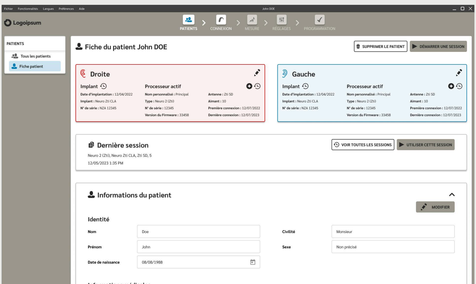
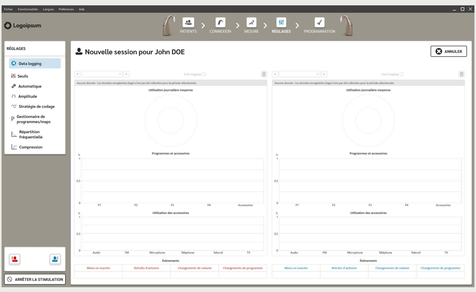
- Garder les infos discriminantes dans le tableau — nom, date de naissance et numéro de série de l'implant restent visibles ligne par ligne, pour identifier un patient sans ouvrir sa fiche.
- Actions rapides par ligne — démarrer une session directement depuis la ligne du patient. Supprime la friction qui poussait à créer des doublons.
- Modèle d'interaction sans ambiguïté — case à cocher à gauche pour sélectionner, boutons d'action à droite (historique, fiche, démarrer une session). La sélection et l'action ont chacune leur zone : pas de conflit entre "je consulte" et "je sélectionne".
- Fusion de fiches — fonctionnalité portée par le PM, dont j'ai conçu l'interaction : sélection de deux lignes → panneau comparatif des données → fusion. Répare les doublons déjà présents.

Contraintes spécifiques

- Refonte d'un existant (rester proche du style et des interactions d'origine)
- Technologies anciennes, nouvelles pour moi (vérifications régulières de faisabilité avec les développeurs)
- Workflow dense nécessitant des entretiens utilisateurs approfondis
- Contrainte médicale : le logiciel agit directement sur le patient (sons à différentes fréquences dans l'implant), donc certains choix de design visent à éviter de le blesser et à stopper la stimulation rapidement si besoin.

Interface originale





Interface proposée