



# Thomas Doussin - Product Manager & UX Designer

☎ 06 88 58 81 23

📍 110 Rue du Château Driguet, 79180 Chauray

✉ thomas.doussin@yahoo.fr

📅 Né le 29 novembre 1979 (41 ans), à la Roche Sur Yon

## 📁 EXPERIENCE PROFESSIONNELLE (19 ANNEES)

### Depuis Mars 2020, Product Manager Digital (Applications mobiles et [www.macif.fr](http://www.macif.fr)) • MACIF • Niort

- Construction de la **vision et stratégie**, proposition de nouveaux services avec priorisation des fonctionnalités, définition et suivi des KPI, gestion du budget
- Identification des besoins des utilisateurs et construction des parcours utilisateurs sur le périmètre **Relation Client Digitale**
- Déploiement de la stratégie définie au sein d'équipes Agile (Safe) : mise en place des roadmaps et backlogs (fonctionnalités ou users stories), priorisation des livraisons en concertation avec les équipes métiers et les équipes de réalisation
- Encadrement des Product Owners

### De 2017 à 2020, Product Manager des Applications Mobiles • MACIF • Niort

- Analyse des tendances du marché, des besoins des utilisateurs, des services proposés par la concurrence (benchmark)
- Construction de la **vision et stratégie de l'application mobile**, proposition de nouveaux services, définition et suivi des KPI
- Mise en place d'une équipe et de la méthodologie Agile (SCRUM), construction de la **roadmap produit, des contours fonctionnels des releases, du backlog produits, des parcours utilisateurs**
- Gestion du budget (1 M €), management de l'équipe mobile (2 Product Owners, 1 UX, 5 développeurs), orientation technologique (Google Flutter) et stratégie des applications MACIF, membre du comité de pilotage des canaux digitaux

Avril 2013

-  
Aujourd'hui  
(7 ans ½)

### Jusqu'en 2016 : Responsable Expérience Utilisateurs (UX) • MACIF • Niort

- **Recueil des besoins utilisateurs** via interviews, analyse de l'activité sur le terrain et animation d'ateliers
- **Description et priorisation des besoins utilisateurs**, des nouveaux **processus métier** et changements associés
- Définition **des fonctionnalités, de la vision produit, priorisation, et construction des backlogs produits**, avec valeur offerte à l'utilisateur, et rédaction des **users stories** associées et parcours clients,
- **Design produits** : conception fonctionnelle, prototype, design graphique (Applications Web internes type CRM, applications mobiles, outils d'aide à la vente d'Assurance Auto/Habitation, RSE, [www.macif.fr](http://www.macif.fr), etc.),
- Interfaçage avec les web agency et pôle graphique interne et pilotage de la réalisation graphique et des livrables,
- Encadrement de l'équipe UX (jusqu'à 8 personnes), évangelisation de l'UX Design, participation à la stratégie digitale

Environnement : Lean, Scrum, Design Thinking, Adobe Cloud (Photoshop, Illustrator), Office, Indigo Studio, Sketch, Google Flutter, Atlassian (Jira, Confluence, trello)

### Chef de produits / Product Manager • Groupe Sephira (éditeur de logiciels Santé, 100 pers.) • Le Mans

Au sein du département marketing, responsable de produits logiciels, depuis leur construction jusqu'au lancement et suivi de la vie de la gamme produits (logiciels de télétransmission de feuilles de soins, de questionnaires d'enquêtes utilisateurs, applications web de gestion d'images publicitaires et d'enquêtes, produit de statistiques) :

- **Analyse du marché**, de la concurrence et des besoins clients, réalisation de synthèses auprès de la direction
- Définition de la **roadmap produit, du mix-marketing et des contours fonctionnels** des logiciels avec priorisation des fonctionnalités
- Rédaction des **cahiers des charges** et suivi de leurs bonnes mises en œuvre par les équipes R&D
- **Avant-vente** auprès des éditeurs logiciels et interfaçage entre le client et l'équipe R&D
- Mise en marché des produits (communication, prix, etc.)
- **Conception des interfaces utilisateurs** pour divers produits (extranet, applications internes, applications mobiles Apple/Android), et recommandations / expertise pour les autres produits de la société sur l'ergonomie et les processus de développement logiciels

Environnement : Adobe Premium CS6 (Photoshop, Illustrator, Indesign), Microsoft Office, Bugzilla, Microsoft Dynamic CRM, Balsamiq

### Product Manager / UX Designer • Sparus Software (startup-éditeur de logiciels, 15 pers.) • Paris

Au sein du département R&D, gestion des produits de la suite logiciel de Sparus, conception / design des interfaces utilisateurs, conception fonctionnelle des logiciels, suivi de la réalisation par l'équipe de développement :

- **Gestion des produits / projets** : Analyse de la concurrence et du marché, établissement de la roadmap avec le Directeur R&D avec priorisation des fonctionnalités (fonctionnelles et ergonomiques) et des corrections logicielles, pilotage et suivi des développements logiciels, reporting projet
- **Conception et spécification fonctionnelle** des logiciels (cahiers des charges utilisateurs)
- **Design produits** : conception fonctionnelle, prototype, design de l'interaction et graphique des interfaces utilisateurs des différents logiciels (interfaces Web interactives, client Windows ou interfaces mobiles)
- Redesign (architecture, graphisme, contenu) du site WEB de Sparus Software et **gestion du projet** (délais, coût, équipe)

Environnement : Méthodes Agile (Scrum), Adobe Premium CS3, Microsoft Office, EXT JS / GWT, Atlassian JIRA & Confluence, SPIP

Octobre 2007

-  
Avril 2010  
(2 ans ½)

Mai 2007

-  
Octobre 2007

### Concepteur d'interfaces utilisateur / Designer d'interaction • Motorola (via Coframi) • Rennes

Au sein du département logiciel, conception des interfaces utilisateurs d'un téléphone multimédia à écran tactile dans un contexte international :

- Analyse de l'existant et **recueil des besoins** exprimés par les différents acteurs,

(6 mois)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposition de principes d'interaction et de navigation, de modèles d'écrans, maquettage et spécification des interfaces utilisateurs</li> <li><b>Pilotage de la définition fonctionnelle</b> des projets et du processus d'approbation (marketing et technique)</li> </ul>
Environnement : Microsoft Office, Corel Paint Shop Pro X2	
Janvier 2006 - Juillet 2006 (7 mois)	<p><b>Ergonome IHM • Renault • Guyancourt</b></p> <p>Au sein du département Recherche « Ergonomie, Perception et Facteur Humain », conception et évaluation d'interfaces homme-machine pour les véhicules automobiles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Définition de <b>guides de conception</b> et de critères ergonomiques pour les interfaces automobiles et notamment multimodales (Commandes vocales et reconnaissance d'écriture)</li> <li><b>Tests utilisateurs</b> pour évaluer la distraction générée par les systèmes embarqués</li> <li>Mises en place et participation à des <b>séances de créativité, brainstorming</b>, suivi de réalisation des maquettes</li> </ul>
Environnement : Adobe Illustrator, Photoshop, Microsoft Office	
Décembre 2002 - Décembre 2005 (3 ans)	<p><b>Concepteur d'Interfaces Homme Machine • Cellon (Constructeur de téléphones portables, 300 pers.) • Le Mans</b></p> <p>Au sein du département logiciels, conception et spécification des interfaces utilisateurs de téléphones portables :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Recueil et analyse des besoins utilisateurs</b>, définition des cas d'utilisation des téléphones et des fonctionnalités</li> <li><b>Construction des principes d'interaction et de navigation</b> et rédaction des <b>spécifications</b></li> <li><b>Suivi de l'implémentation logicielle</b>, du manuel utilisateur et des éléments graphiques et sonores</li> <li>Interfaçage entre les équipes de développement logiciel, marketing et design</li> </ul>
Environnement : Adobe Framemaker, Photoshop, Microsoft Office, Doors	
Mars 2002 - Septembre 2002 (6 mois)	<p><b>Stage Ingénieur en Interfaces Homme-Machine • Airbus • Toulouse</b></p> <p>Au sein du département « Cockpit et Opérations », définition et évaluation d'interfaces graphiques et interactives permettant à l'équipage la gestion des fonctions militaires du FMS (système de gestion du vol) de l'avion de transport Airbus A400M</p>
Environnement : Microsoft Office, Macromedia Director, Visual Café (Java SDK 1.3)	

## 🎓 FORMATIONS

Septembre 2002	<p><b>Diplôme Ingénieur de l'ENAC</b> (Ecole Nationale de l'Aviation Civile), spécialité IHM, Toulouse</p> <p><b>DESS Interaction Homme-Machine (IHM)</b>, Université des Sciences Sociales, <b>mention très bien</b>, Toulouse</p>
Formations continues	<p>Certification SAFe Product Owner / Product Manager, Novembre 2020 • Management, Interne MACIF, Juin 2018 (6 jours) • Product Owner (PSPO), Novembre 2017 • Techniques de créativité, Goût d'idées, Novembre 2012 (2 jours) • L'essentiel du marketing, Orsys, Mars 2012 (2 jours) • La fonction chef de produits, Orsys, Novembre 2011 (3 jours)</p>

## 🔧 COMPETENCES ET METHODES

Gestion de projets, produits et savoir-être	<p>Participation à la vision produit et construction/développement de la Roadmap associée, animation de réunion de cadrages</p> <p>Ecoute et analyse des retours utilisateurs afin d'en extraire leurs besoins et les tendances</p> <p>Définition des contours fonctionnels des produits et releases, responsabilité de Product Manager (AGILE)</p> <p>Pilotage de projet (coût, délai, qualité, contenu), interfaçage avec les autres équipes, suivi des développements</p> <p>Consolidation des ROI via construction de business cases et définition des KPIs</p> <p>Travail en collaboration avec la R&amp;D pour injecter une vision produit et utilisateur final</p> <p>Veille concurrentielle et technique, benchmark, fort intérêt pour l'innovation, le web et la mobilité</p>
UX Design, IHM, ergonomie	<p>Conception itérative centrée utilisateur, Design d'interaction et d'expérience utilisateur, prototypage</p> <p>Recommandations et applications de critères de visualisation d'informations, d'utilisabilité, audit ergonomique</p> <p>Méthodes d'évaluation &amp; tests utilisateurs (observations, questionnaires, interviews, etc.)</p> <p>Mises en place et participation à des séances de créativité et brainstorming</p>
Informatique	<p>Logiciels : Office, Adobe Creative Cloud (Photoshop, Illustrator, In Design, XD), Sketch, Indigo Studio, Jira Atlassian &amp; Confluence, Trello, etc.</p> <p>Langages : Google Flutter, C/C++, Java, HTML / CSS</p>
Lectures récentes	<p>Méthodes de design UX (Lallemand, Gronier) • SCRUM : Le guide pratique de la méthode agile la plus populaire (Aubry) • Concevoir un produit facile à utiliser (Brangier, Barcenilla) • Don't make me think (Krug) • Ergonomie Web (Boucher) • UX design &amp; ergonomie des interfaces (Nogier) • Designing Interfaces (Tidwell) • Ergonomie web illustrée (Boucher) • Design d'expérience utilisateur (Daumaletc), etc.</p>

## 🌐 LANGUES

Anglais	Lu, écrit, parlé (TOEIC : 900 / 990, passé le 01/04/2005) – Pratique professionnelle courante
---------	---

## ♥️ LOISIRS ET INTERETS PERSONNELS

Bédéphile	Collectionneur de bandes dessinées (> 900) et amateur de thrillers (H. Coben, F. Thilliez, M. Chattam, etc.)
Mobile	Création de thèmes (skins) pour l'application Player Pro sur Android et diffusion sur le Google Play Store
Moto	Propriétaire d'une Yamaha MT 07