

Profil :

- Baccalauréat en Design de Communication Graphique
- Plus de 5 ans d'expérience en design UI/UX, motion graphics et photographie
- Capacité à enrichir l'expérience du client sur des plateformes virtuelles, dans la conception et la réalisation de plusieurs projets
- Expérience à exercer un rôle d'expert en design d'interfaces utilisateurs (UI) en accompagnant les clients dans le cadre de divers mandats de design et développement
- Améliorer l'expérience utilisateur finale en m'appuyant sur les spécifications d'interfaces utilisateurs produites par le designer UX

Champs de compétences :

Fonctions UI :

- Maîtriser les notions de design adaptatif
- Maîtriser les contraintes du Web et mobile
- Connaître les notions d'accessibilité
- Participer à la conception et à l'optimisation d'interfaces et d'expérience utilisateur
- Participer activement à la cocréation du système de design ainsi qu'à son évolution

Outils informatiques :

- Figma, Sketch, Photoshop, Adobe XD, After Effects, Illustrator, InDesign, Lightroom, Power Point, InVision, Balsamiq, Miro

Expérience professionnelle :

Désigner UI/UX

Irisef Consulting, Montréal

2019 - à aujourd'hui

- Créer des plateformes et des sites web responsifs pour des programmes de formation médicale continue
- Appliquer les pratiques et les techniques établies de conception axées sur l'utilisateur pour sélectionner les bonnes méthodes en fonction des exigences spécifiques
- Créer et travailler avec des systèmes de design et des gabarits
- Concevoir des éléments d'interface utilisateur pour un système de design massif
- Planifier et présenter la conception de la structure du site web à l'aide d'user flows, process flows, site maps, mood boards, wireframes, et des prototypes basse et haute-fidélité pour des sites web

Désigner UI/UX

Visual Instinct, Montréal

2014 - 2019

- Appliquer les pratiques et les techniques établies de conception axées sur l'utilisateur pour sélectionner les bonnes méthodes en fonction des exigences spécifiques
- Identifier les principaux enjeux de la plateforme web, du projet et des différentes propositions (maquettes) qui permettront de tracer les premières lignes du projet, à l'aide de wireframes, et prototypes de basse et haute-fidélité pour les sites web
- Créer un storytelling en conformité avec l'image de la marque, visant à susciter l'émotion chez les internautes
- Étudier auprès des utilisateurs pour identifier les caractéristiques bloquantes et les points d'amélioration d'une plateforme web
- Élaborer un profil type de l'utilisateur qui viendra visiter la plateforme.
- Réaliser la structure du site web

Angel MONTIEL

Designer UI/UX angelmontiel08@gmail.com

(514) 651-6699

www.angelmontiel.com



Langues parlées et écrites : Français, Anglais et Espagnol

Désigner UI/UX chef d'équipe
HIT Global, Montréal

2007 - 2014

- Diriger et coordonner l'équipe de designers
- Définir l'architecture du site Web en utilisant les user flows, process flows et site maps
- Collaborer et communiquer avec les développeurs web, les chefs de projet et les rédacteurs médicaux
- En collaboration avec les chefs de projet, déterminer les solutions graphiques les plus appropriées pour répondre au mieux aux objectifs du client, conceptualiser des idées créatives pour répondre aux besoins des utilisateurs
- Concevoir des maquettes, des mises en page, des wireframes et des prototypes pour développer et optimiser les sites Web
- Contacter les fournisseurs, respecter le calendrier et le budget, évaluer des coûts des matériaux et du temps nécessaire pour produire des documents imprimés (brochures, catalogues, supports de communication interne, publicités imprimées et articles promotionnels)

Éducation :

Certificat en Design Thinking et Certificat en Design UX | 2021
Interaction Design Foundation, Montréal

Baccalauréat en design graphique. Équivalence en cours | 1996
Universidad Autónoma Metropolitana, Mexique