Xavier Brysbaert

Product designer

Freelance ou CDI | Basé près de Lille | Mobile Lille, Paris, Belgique, remote

06 52 08 36 70 | x.brysbaert@gmail.com | portfolio-xavier-brysbaert.fr | linkedin.com/in/xavier-brysbaert

Product designer depuis 2023, après 12 ans d'UI design et de direction artistique en agence pour Decathlon, Auchan, Kiabi, RTE ou Caisse d'Épargne. Je conçois des outils métier et des produits SaaS, de la recherche utilisateur jusqu'au design system, en squad avec PO, BA et développeurs.

---

1 Expériences professionnelles

RHIZOME IT : Product designer

Avril 2026 – aujourd'hui (première mission : janvier – mars 2025)

Contexte : société de services IT pour entreprises et freelances
Équipe : 3 personnes (1 CEO, 1 sales director, 1 product designer + les utilisateurs)

Missions :

- **myRhizome**, POC interne d'un Vendor Management System (VMS), 2025, repris en 2026 sur les règles métier : discovery, entretiens et benchmark des SaaS de gestion de talents et d'achats ; vision fonctionnelle co-construite avec le CEO, un socle métier commun pour quatre profils (acheteurs, opérationnels, fournisseurs, freelances).
  Rôles, statuts et permissions, tableaux de bord par profil, prototypés ; composants atomiques et design tokens.
- **Site rhizome-it.com**, 2026, de bout en bout : cadrage avec le dirigeant, benchmark, UX/UI, design system, réalisation pilotée avec Claude Code (Astro) jusqu'à la mise en ligne : performance, SEO, accessibilité WCAG, RGPD.
- **GetFree**, 2026, prototype en cours : parcours et tableau de bord pour les futurs freelances qui se lancent.

Figma | Claude Code, Astro | Notion | Atomic Design

NEXITY : Lead UX-UI designer

Mai 2025 – mars 2026

Contexte : Nex'One, application métier de vente immobilière qui réunit 3 outils existants, en cours de déploiement. Objectif : sécuriser 60 % des ventes avant construction.
Équipe : 8 personnes (4 développeurs, PO, BA, directeur de projet, Lead UX-UI) + métiers

Missions :

- Audit des outils existants et de leurs parcours, recherche utilisateur, questionnaire et tests.
- 28 ateliers métier animés avec les vendeurs, le marketing et l'IT.
- L'IT et le marketing poursuivaient des objectifs différents : j'ai conçu deux prototypes, l'un très fonctionnel, l'autre orienté support de vente. Leur comparaison a fait émerger une solution commune.
- Parcours conversationnels de l'assistant IA, dans la version finale : questions types, réponses guidées, aide contextuelle selon le profil, interaction vocale.
- Parcours, vocabulaire et règles de nommage harmonisés entre les 3 outils ; fondations d'un design system commun.

Vue.js 3, Tailwind CSS, Node.js | Scrum | Jira, Confluence, Figma, FigJam, Miro

XBOXYGEN : Design system designer

Mars 2025 – avril 2025

Contexte : refonte globale de Xboxygen (jusqu'à 1 million d'utilisateurs par mois). J'ai piloté la création d'un design system scalable.
Équipe : 4 personnes (PO, développeur, graphiste, design system designer)

Missions :

- Audit de l'existant, puis librairie de composants Figma, source de vérité unique, et gabarits alignés avec le développeur.
- Adhérence au design system : **62 %** → **91 %** (mesurée avec Design System Auditor), **34 %** → **98 %** sur écrans critiques.
- Temps de conception par écran : **−40 %** (54 → 32 min, chronométré sur 3 écrans comparables).

WordPress | Figma | Agile

AXOLA : Product designer

Décembre 2024 – février 2025

Contexte : e-commerce B2B de mémoires techniques pré-remplis pour répondre aux appels d'offres, sur un modèle éprouvé en France. Un seul site pour **5 marchés européens**.
Équipe : 3 personnes (1 CEO, 1 développeur, 1 product designer + les utilisateurs)

Missions :

- Analyse Google Analytics de la version française (Odécia) pour repérer ses points de friction et ne pas les reproduire.
- Entretiens utilisateurs dans 5 pays pour distinguer les invariants communs des spécificités locales.
- Panier et tunnel d'achat confiés à WooCommerce, solution éprouvée, pour concentrer la conception sur ce qui change d'un pays à l'autre.
- Tests sur prototype auprès de 60 utilisateurs belges : **NPS +50** ; effort perçu (CES) **1,9/5** en recherche, **1,4/5** en commande.

WordPress, WooCommerce | Figma | Miro

ODÉCIA : UX designer

Octobre 2024 – novembre 2024

Contexte : ODÉC-IA, SaaS d'aide aux appels d'offres intégrant de l'IA générative
Équipe : 4 personnes (1 CEO, 2 développeurs, 1 UX designer)

Missions :

- Audit UX et tests utilisateurs.
- Recommandations traduites en spécifications fonctionnelles et en prototype basse fidélité pour les développeurs.

Premières missions

2023

- **PAÜSE :** UX research, design thinking, UI kit. AttrakDiff (−3 à +3) : **2,75** en attractivité, **2,5** en qualité pragmatique.
- **Office du tourisme de Bailleul :** recherche utilisateur pour une application mobile.

AGENCE LA BOÎTE À MEUH ! : Directeur artistique et UI designer

Novembre 2010 – décembre 2022

- Interfaces digitales, chartes et UI kits pour des marques grand public et B2B : Decathlon, Auchan, Kiabi, M6, Suez, RTE, Caisse d'Épargne, CNES, La MEL, Saint amand.
- **24 appels d'offres remportés**, dont la gamme enfant de Saint amand : ventes **×12** l'année de la refonte.
- Relance de La bière du corbeau pour Difcom, UI et identité de marque : **2 millions de bouteilles** vendues par an.

---

2 Compétences clés

- **Recherche et mesure :** entretiens, shadowing, ateliers de co-conception, tests modérés et non modérés, SUS, NPS, CES, AttrakDiff
- **Conception :** parcours, wireframes, prototypes, UI haute fidélité, accessibilité, microcopy, motion design
- **Design system :** composants, variables, design tokens, documentation pour les développeurs
- **IA :** prototypage assisté, conception de fonctionnalités IA, design-to-code (Claude Code, Claude Design, Figma Make, Google Stitch)
- **Outils :** Figma, FigJam, Maze, Miro, Jira, Confluence, Notion, Google Analytics, suite Adobe
- **Langues :** français natif, anglais professionnel (B2)

---

3 Formation et distinction

- **RNCP niveau 6 UX Design, mention excellent** · L'École Multimédia, Paris (2023)
- **Master en design graphique, major de promotion** · École Européenne Supérieure de l'Image (2010)
- **People & Places**, jeu de société sur le quotidien des seniors : lauréat du concours Silver Surfer 5.0 (Eurasanté), présenté lors de Lille Métropole 2020, Capitale mondiale du design