

Gwenaëlle BERNARD

Game & UX/UI Designer

gwenbernard@proton.me · gwenbernard.com · gouaine.itch.io

PROFIL

Designer UX/UI avec plus de 2 ans d'expérience professionnelle et étudiante en game design, je recherche un stage de 6 mois dans les jeux vidéo ou les serious games dès mars 2027.

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Product Designer & Product Owner

Juin 2026 – Présent

vIA; Télétravail

- Conçu plus de 35 écrans desktop et mobile du MVP d'un logiciel logistique B2B.
- Piloté la roadmap et le backlog, passant d'une fonctionnalité majeure par mois à une par sprint.

Freelance UX/UI Designer

Juin 2024 – Présent

Freelance ; Télétravail

- Conçu des interfaces, wireframes et maquettes haute fidélité web et mobile (99 % de satisfaction client).
- Mené des audits UX avec tests utilisateurs et entretiens, réduisant les frictions de 20 à 30 %.

PROJETS

Tomodachi Life: Living the Dream - Audit UX du système de relations

UX/UI Designer, UX Researcher ; projet personnel

- Mené une recherche auprès de communautés Discord et une analyse comparative de 5 life sims.
- Repensé la hiérarchie de l'information : 90 % des testeurs ont confirmé une amélioration.

Chrysalide - Serious game sur la sortie de la prostitution

Game Design & Game UX/UI ; projet universitaire

- Co-conçu les mécaniques et cartes d'un jeu coopératif basé sur des témoignages et l'aide d'associations.
- Présenté le jeu au festival ULLAN et à La Nuit de la Science (Metz).

Dead Reckoning - UX/UI d'un roguelite cybercore

Game Design & Game UX/UI ; projet professionnel

- Conçu l'UX/UI des menus et la direction artistique, en pensant d'abord à la navigation manette.
- Analysé Hades, Into the Breach et Slay the Spire pour définir les fonctionnalités du jeu et leur interface.

FORMATIONS

Master Conception de Dispositifs Ludiques

Septembre 2025 – Présent

Université de Lorraine ; Metz, France

- Conception de serious games et de jeux vidéo (game design, narrative design, interfaces UX/UI).
- Intégration de mécaniques de gamification et d'expériences interactives sous Unity (C#) .

COMPÉTENCES

Figma · UX/UI Design · Game Design · Narrative Design · Gamification · Recherche utilisateur · Affinity · Product Ownership · C# (Unity) · HTML/CSS · After Effects · Éthique · Méthodologie Agile · Accessibilité

LANGUES

Français (Maternel) · Anglais (C2) · Espagnol (B2)