

EXPÉRIENCES

PIXAI

DEPUIS AVRIL 2026

Chief Marketing & Design Officer (CMDO)

Je dirige le design et le marketing d'une plateforme B2B de création visuelle par IA : prospection, produit, équipe de développement et communication.

- **Stratégie de prospection B2B** en account-based marketing (ABM) : une landing page personnalisée par compte cible, avec le message et les cas d'usage de chaque prospect
- **Refonte UX/UI complète de la plateforme**, menée avec le CPO : parcours utilisateur, architecture de l'information et interfaces des six espaces de travail
- **Management de l'équipe de développement** : priorisation, spécifications et suivi des livraisons jusqu'à la mise en production
- **Stratégie de communication** : positionnement, messages clés et production des contenus de la marque, assistée par IA

Études de cas : [Pixai](#)

APP2MARKET

DEPUIS 2024

Consultant ASO et design marketing

J'aide des éditeurs d'applications à être trouvés, puis choisis, sur les stores : audit, visuels, messages et tests.

+340 % de téléchargements pour Muzi, visuels et Apple Search Ads combinés

- **Audits ASO et benchmarks concurrentiels** pour BNP Paribas et Hello bank!, avec des recommandations pour repositionner les visuels de leurs fiches store
- **Muzi** : nouveaux screenshots et nouveaux messages testés en A/B, appuyés par une campagne Apple Search Ads sur les mots-clés pertinents
- **Symmetry** : un programme d'A/B testing continu des visuels de store, pour améliorer la conversion test après test

Études de cas : [Muzi](#)

MWM

2019 - 2024

Lead design marketing

Pendant cinq ans, j'ai conçu ce qui fait télécharger puis s'abonner, sur les apps musicales et créatives du catalogue.

+38 % de conversion vers l'essai gratuit sur edjing Mix

- **Icônes, screenshots et app previews** d'edjing Mix, Color Pop, Beat Maker Pro et Flow, testés en A/B avant d'être déployés
- **Onboardings et paywalls** conçus avec les équipes produit, puis outillés avec les développeurs pour être améliorés et implémentés
- **Méthodes de benchmark, d'A/B testing et de suivi des performances** mises en place pour les équipes design marketing et acquisition
- **Management** : formation des équipes, définition et suivi des objectifs
- Communication du produit Phase DJ

Études de cas : [edjing Mix](#), [Color Pop](#), [Beat Maker Pro](#), [Flow](#)

WAKE UP CAFÉ

2018 - 2019

Graphiste et chargé de communication

Pour une association d'aide à la réinsertion, j'ai pris en charge la communication, du print à la vidéo.

TRALALERE

2017 - 2018

Designer UX/UI

J'ai conçu les interfaces de projets éducatifs, jusqu'à leurs animations.

INSTITUT DES FUTURS SOUHAITABLES

2017

Graphiste

J'ai mis l'illustration au service de la pédagogie, du web à la communication.

PROFIL

Formé à la direction artistique multimédia, je conçois des interfaces et des supports de lancement pour les produits numériques. Mon parcours relie design mobile, acquisition, monétisation et management, avec une pratique de la création et du développement assistés par IA.

COMPÉTENCES

Design

Direction artistique, identité visuelle, UX/UI, prototypage, vidéo et motion design.

Produit & croissance

ASO, acquisition, A/B testing, onboarding, paywalls et benchmark.

Équipe

Management, formation et suivi d'objectifs.

Création assistée

Production de visuels, prototypage et développement assistés par IA.

OUTILS

Figma, Adobe Creative Cloud, Notion, Data.ai, Claude et GPT.

FORMATION

École Multimédia de Paris

Direction artistique multimédia, 2013 - 2017

Université Paris 8

Parcours géographie et sciences politiques, 2011 - 2013

Lycée Michelet

Baccalauréat scientifique, 2011

EN DEHORS DES MISSIONS

Développeur

Je code à mes heures perdues : ce portfolio est un générateur Python écrit avec des assistants de code.

Optimiser les process

J'aime qu'un process soit plus simple à suivre qu'à contourner : benchmark, A/B testing et suivi des performances chez MWM.

L'open source

Très attaché au logiciel libre : VSCode, Bitwarden, CachyOS, GrapheneOS sur mon téléphone.