

clara ménissier

CONCEPTEUR DESIGNER GRAPHIQUE
UX RESEARCHER & UI DESIGNER

1190 Forest, Bruxelles
clara.menissier@gmail.com
0472 / 11 75 79
LinkedIn : Clara Ménissier
www.clara-menissier.com
Permis B

Plus de 10 ans en design graphique, surtout dans le secteur culturel, et une expertise UX.

LANGUES

Français · Langue maternelle
Anglais · B2
Néerlandais · A1
Italien · A2

COMPÉTENCES

RECHERCHE Analyse des besoins · Audit UX · Entretiens et questionnaires · Benchmark · Card sorting · Affinity map · Personas · Veille de tendances · Tests utilisateurs

DESIGN UX/UI · User flow · Wireframes · Prototypage · Design system · Identité visuelle · Design éditorial · Mise en page · Montage vidéo · Architecture de l'information

CONTENU Réseaux sociaux · Newsletters · Copywriting · IA générative

OUTILS Figma · Suite Adobe · WordPress · HTML / CSS · Mailchimp · Google Workspace · Microsoft Office · IA : Claude, Mistral, ChatGPT

FORMATION

2026
UX/UI Designer
Bruxelles Formation et ULB HuSci

2015–2017
Pratiques de l'exposition
Master 2, ARBA-ESA, Bruxelles

2014–2015
Communication visuelle & Image imprimée
ARBA-ESA / Le 75

2010–2013
Concepteur designer graphique
Licence, LISAA, Paris

QUALITÉS

Esprit de synthèse · Rigueur
Excellente rédaction
Organisation · Sens du détail
Écoute et empathie · Curiosité

PORTFOLIO

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2026 — UX Researcher & UI Designer — **HEYA, Bruxelles · stage**
Espace Organisations (structures culturelles) : audit des parcours, 6 entretiens, affinity map, personas, user flow, prototypes haute fidélité dans Claude Code.
Impact : 3 parcours bloquants repensés, designs adoptés pour la refonte 2027.

2026 — Graphiste, UX Researcher & UI Designer — **Piknik Studio, Bruxelles · stage**
Mise en page de publications culturelles. Refonte UX/UI de Rush (préparation mentale) : parcours utilisateur, prototype Figma, design system, contenus IA.
Impact : site recentré sur un seul objectif, réserver un appel, par profil de sportif.

2026 — Conception UX/UI — **FRAME, application mobile**
Projet de fin de formation : benchmark de 7 plateformes, questionnaire (50 réponses), 6 entretiens, parcours, card sorting. Prototype Figma, identité, logo.
Impact : une culture bruxelloise plus accessible, de l'underground aux institutions.

2023–2024 — Gérante / Communication & Événementiel — **Café COOP, Bruxelles**
Signalétique, menus, affiches, gestion d'Instagram et création de contenus.

2012–2026 — Graphiste & Communication — **Divers projets, Bruxelles / Paris**
Identités visuelles, supports print et digitaux, réseaux sociaux, newsletters, supports éditoriaux. TAVU.be, ZSenne ArtLab, Pink Screens Festival, Brett & Co, Deubal, Éditions Ring, Lise Duclaux, Pierre Toby.

2012–2014 — Monteuse vidéo / Graphiste — **Production audiovisuelle, Paris**
Montage vidéo et design graphique pour télévision et cinéma.

EXPOSITIONS & PROJETS CULTURELS

2015–2022 — Coordination, régie et commissariat d'exposition — **Bruxelles**
Organisation et montage d'expositions, coordination d'événements culturels, assistance artistique. Centrale for Contemporary Art, LaVallée, Art & Marges, Maison des Arts d'Uccle, Laure Cottin Stefanelli, Jean Lain.