

JOSIANNE BOSSÉ

Montréal — 438-580-8090 — josiannebosse.com — [LinkedIn](#)

Directrice artistique & UX/UI Designer avec 15 ans d'expérience, je suis spécialisée en conception d'interfaces grande échelle (design systems, architecture d'information, responsive). J'allie mon expertise métier aux outils d'IA pour accélérer l'idéation et optimiser les expériences utilisateur.

Compétences principales

Conception d'expériences web et produits numériques

- Architecture d'information, parcours utilisateurs, wireframes et prototypes desktop/mobile.
- Conception d'interfaces UI intuitives, accessibles et responsives.
- Création et évolution de design systems et bibliothèques de composants.
- Tests, validation et optimisation de l'expérience utilisateur.

Intelligence artificielle appliquée au design

- Utilisation d'outils IA pour accélérer l'idéation, la recherche, la génération de variantes et le prototypage rapide.
- Création de flux de travail combinant design et IA afin d'améliorer l'efficacité des projets.
- Exploration du vibe coding et du prototypage fonctionnel avec Paper et Claude.

Outils et technologies

Design : Figma, FigJam, Adobe Creative Suite, Paper

IA : ChatGPT, Claude, Figma Make, Relume

Expériences professionnelles

Concepteur UX/UI — La Boîte, Saint-Georges de Beauce — 2025 à aujourd'hui

Plateforme de reconnaissance — Altrum/Génisys Groupe Conseil

- Refonte complète de l'interface destinée aux gestionnaires : définition de l'architecture de l'information à partir de personas, conception de wireframes et prototypes interactifs desktop/mobile.
- Conception et évolution de composants afin d'assurer la cohérence visuelle, la réutilisabilité et la structuration du design system.
- Application de principes avancés d'ergonomie pour optimiser la clarté, la fluidité et l'efficacité des parcours utilisateurs.

- Collaboration étroite avec l'équipe de développement (Génisys Groupe Conseil) pour assurer la faisabilité technique et l'alignement entre conception et implémentation.
- Intégration d'outils d'intelligence artificielle (Figma Make, ChatGPT) pour accélérer l'idéation, la génération de variantes et le prototypage exploratoire.

Conception d'expériences web et produits numériques

- Architecture d'information, wireframes et prototypes desktop/mobile afin de structurer et valider les parcours utilisateurs.
- Design UI : conception d'interfaces fonctionnelles, création de composants et maintien de la cohérence visuelle dans un environnement de type design system.
- Collaboration étroite avec les équipes de développement afin d'assurer la faisabilité technique et la qualité d'implémentation.
- Utilisation d'outils d'intelligence artificielle (Figma Make, ChatGPT, Claude, Relume) pour accélérer l'idéation, la génération de variantes et le prototypage rapide
- Exploration de méthodes de prototypage avancé et de vibe coding (Paper +Claude) pour tester des interfaces fonctionnelles de bout en bout • Technologies : Figma, FigJam, Adobe Creative Suite, Paper

Directrice artistique et designer UX/UI — Tink, Montréal — 2022-2024

- Conception UX/UI pour applications web (extranet), sites vitrines, infolettres et pages d'atterrissage.
- Création de wireframes, prototypes et arborescences pour valider les parcours utilisateurs.
- Conception et maintenance de design systems sur Figma, Adobe XD et Sketch.
- Tests qualité et accessibilité pour garantir des interfaces fonctionnelles et inclusives.
- Présentations aux clients et collaboration avec les développeurs pour assurer la faisabilité technique.

Directrice artistique et designer UX/UI (consultante) — Fonds de Solidarité FTQ, Montréal — 2022-2023

- Direction artistique et expérience utilisateur pour la refonte complète des Extranets Ressources Local (RL) et Employeur.
- Création de prototypes interactifs pour valider les parcours utilisateurs.
- Travail en méthodologie agile, collaboration avec développeurs et parties prenantes.

Designer graphique/web — Divers agences, Montréal — 2008 à 2022

- Conception de supports visuels imprimés et numériques : affiches, brochures, logotypes et maquettes web.
- Conception UX/UI pour différents projets numériques (sites web, applications, infolettres).

Études

- Université Laval — Baccalauréat en Arts Visuels (Design graphique), 2007
- CÉGEP de La Pocatière — D.E.C. Arts plastiques, 2003

Formation continue

- Udemy — Figma AI Workflow: From Vision to Version, 2026
- Udemy — How To Design for Accessibility: for UX Designers (WCAG 2.2), 2026
- Coursera — Principes de conception de l'expérience utilisateur (UX), Google, 2025
- Udemy — Web Design in Figma | Advanced Level, 2025