

UX Designer (H/F)

Marketing & Commerce digital Marketing omnicanal

Description de l'emploi

L'UX designer conçoit les interfaces numériques d'un ou plusieurs sites web ou applications web en prenant en compte l'utilisateur final, ses besoins et ses attentes afin de créer des expériences numériques optimales et conviviales. Il analyse les besoins des utilisateurs en recueillant des informations sur leurs motivations, leurs préférences et leurs comportements pour concevoir des parcours utilisateur efficaces et intuitifs.

L'UX designer recherche et élabore des propositions de modélisation des solutions de parcours utilisateurs. Il s'assure que les interactions, la navigation et la structure de l'interface répondent aux attentes des utilisateurs.

Il travaille en étroite collaboration avec :

- les développeurs dans la réalisation technique des interfaces utilisateur qu'ils ont conçu.
- le webdesigner pour harmoniser l'aspect visuel et l'expérience utilisateur, en prenant en compte les principes de l'UX design : accessibilité, convivialité, efficacité fonctionnelle...

Il met en place des tests en conditions réelles en impliquant les utilisateurs pour évaluer les interfaces, identifier les problèmes et les points d'amélioration.

Il apporte les modifications et des ajustements nécessaires (architecture de l'information, navigation, des interactions...), met en place de nouveaux tests pour évaluer l'efficacité des changements apportés jusqu'à ce que les interfaces atteignent les objectifs souhaités en termes d'expérience utilisateur.

Il suit ainsi les performances du site ou de l'application, propose et apporte les ajustements et améliorations nécessaires afin de contribuer à l'optimisation de l'expérience utilisateur.



Autres appellations

- UX/ergonome
- Responsable parcours client

Activités

- Veille sur les tendances, méthodes et outils en matière de conception d'expérience utilisateur.
- Collecte des informations utilisateurs (entretiens, observations, enquêtes) et analyse de leurs besoins, leurs motivations, leurs préférences et leurs comportements.
- Création et validation des représentations visuelles (wireframes), des maquettes et des prototypes pour visualiser et tester les solutions de parcours utilisateur.
- Mise en place de tests utilisateurs pour évaluer la convivialité et l'efficacité des interfaces et apporter des améliorations en se basant les résultats des tests des utilisateurs.
- Collaboration et transmission des données et des spécifications aux équipes techniques pour intégration.
- Participation au suivi des indicateurs de performance du site ou de l'application (post-lancement).
- Identification et proposition d'actions d'amélioration pour optimiser le site ou l'application.

Accès à l'emploi

Profil recherché :

Le métier est accessible à partir d'un diplôme de niveau bac + 3/4 dans le domaine du digital, du multimédia, de l'informatique, des arts numériques ou de l'infographie. La pratique de l'anglais est requise.

Formations courantes (liste non exhaustive) :

- Titre à finalité professionnelle - UX designer
- Diplôme national des métiers d'art et du design (DNMADE) - Numérique
- Grade Licence - Sciences et Ingénierie - Communication Globale et Design Digital
- Titre à finalité professionnelle - Designer Graphique et DigitalBUT - Métiers du Multimédia et de l'Internet : Stratégie de communication numérique et design d'expérience

Compétences techniques

ANALYSER LES BESOINS DES UTILISATEURS

- Appréhender les besoins spécifiques du projet, les objectifs commerciaux et les contraintes, les fonctionnalités souhaitées et les résultats attendus.
- Effectuer une veille sur les tendances, les pratiques et les avancées dans le domaine de l'expérience utilisateur, sur les sites et applications de la concurrence.
- Mettre en place et mener des enquêtes, des observations pour recueillir des informations sur les besoins, les motivations et les comportements des utilisateurs.
- Collecter les données d'utilisation du site ou de l'application existante (dans le cas d'une refonte/amélioration).
- Analyser les données et les résultats des enquêtes pour identifier les objectifs des utilisateurs et les transformer en solutions fonctionnelles et de conception.

CONCEVOIR L'ARCHITECTURE DE L'INFORMATION ET LES INTERFACES UTILISATEUR

- Rechercher et créer la structure de l'information et les interfaces utilisateur.
- Utiliser les principes de l'ergonomie et de la conception centrée sur l'utilisateur pour créer des interfaces intuitives et faciles à utiliser.
- Utiliser les outils de conception d'interfaces utilisateur, de prototypage.
- Développer les représentations visuelles (wireframes) et les maquettes afin de visualiser l'interface avec les interactions et les fonctionnalités prévues.
- Travailler de manière concertée avec les webdesigners et les développeurs sur les contraintes techniques et de faisabilité.
- Présenter et argumenter, auprès du responsable de projet et l'équipe de développement, la structure, la navigation, les fonctionnalités et les concepts d'expérience utilisateur retenus pour échanger, ajuster si nécessaire et valider les propositions.
- Participer, le cas échéant, à l'élaboration du dossier technique/cahier des charges à destination des équipes de développement en définissant les caractéristiques et contraintes techniques éventuelles, le planning et en évaluant les ressources technologiques, humaines, financières.



RÉALISER DES TESTS UTILISATEURS

- Planifier et réaliser des tests utilisateur pour évaluer l'efficacité et la convivialité des interfaces, l'ergonomie de navigation.
- Utiliser des outils de suivi et d'analyse de l'expérience utilisateur.
- Recueillir les retours utilisateur et analyser les résultats pour identifier les problèmes et les opportunités d'amélioration.
- Résoudre les problèmes et réaliser les améliorations basées sur les retours utilisateur.

PARTICIPER À L'AMÉLIORATION CONTINUE DU SITE OU DE L'APPLICATION

- Appréhender les indicateurs de performance du site ou de l'application.
- Collecter et analyser les données relatives à performance pour identifier des opportunités d'amélioration.
- Rechercher et proposer des actions correctives ou d'amélioration pour optimiser la performance du site ou de l'application.
- Assurer la mise en œuvre des actions d'amélioration ou correctives validées par le responsable.

Compétences comportementales

Indispensables pour tous les emplois dans le secteur du Bricolage :

- Esprit d'équipe
- Sens du relationnel
- Sens de la performance et du résultat

Fondamentales pour cet emploi :

- Créativité, curiosité
- Autonomie, prise d'initiative
- Capacité d'analyse et de synthèse

**Vous souhaitez en savoir plus sur les compétences comportementales ?
Scannez-moi !**



Relations fonctionelles interne et externe Mobilité professionnelle

En interne : L'UX designer intervient sous la direction marketing omnicanal et d'un responsable projet. Il est en relation avec les équipes de développement et le webdesigner.

En externe : Il peut être en relation des fournisseurs et des partenaires : agences de développement web, spécialistes du référencement...

L'UX designer peut se spécialiser dans un domaine spécifique comme l'UX design pour les applications mobiles, les interfaces vocales, les applications e-commerce, les jeux vidéo...

Avec de l'expérience et une formation complémentaire en gestion et animation d'équipe, il peut évoluer vers d'autres fonctions à responsabilité : lead UX designer, UX manager ou directeur de l'expérience utilisateur.