Observatoire paritaire, prospectif et analytique des métiers et qualifications de la Métallurgie

MÉTIERS

Ingénieur UX/UI (H/F)

Concevoir - Rechercher

- Informatique - Réseaux

C'est LA personne responsable de l'expérience utilisateur (UX) et de la qualité de l'interface visuelle (UI) d'un projet informatique en général et d'un projet web en particulier.

MISSION PRINCIPALE

L'ingénieur-e UX/UI s'assure de la facilité de navigation, de la pertinence des parcours et de l'accessibilité de l'interface aux utilisateurs souffrant d'un handicap visuel. Il-elle cherche également à maximiser la satisfaction de l'utilisateur ou de l'internaute, la facilité d'appropriation de son contenu et la visibilité du site sur Internet.

ACTIVITÉS

- Analyse des besoins fonctionnels auxquels doit répondre un projet informatique
- Analyse du contexte d'utilisation et des contraintes spécifiques de l'expérience utilisateur pour un projet informatique
- Mise en cohérence des développements graphiques d'un site web, d'un logiciel ou d'une application avec l'univers visuel d'une marque

© Tous droits réservés
Utilisation des données en libre accès sous réserve de citer la source « Observatoire de la métallurgie » pour toute diffusion

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- Maîtriser les technologies et des méthodes de graphisme web, de composition de page et d'interface ; les règles de typographie appliquées au web ; les langages de programmation web ; le webdesign
- Maîtriser les spécificités des différents supports numériques ; les outils de création graphique
- Analyser et préciser l'identité numérique de l'éditeur de contenu, en déduire les principes de conception graphique et de navigation dans le site, le logiciel ou l'application
- Analyser les conditions d'utilisation d'un site, d'un logiciel ou d'une application et déterminer la meilleure organisation possible pour l'accès à l'information
- Identifier les améliorations à apporter à une interface pour faciliter l'utilisation d'un site et son apprentissage ou l'adapter au contexte d'usage
- Déterminer les parcours optimisés de navigation dans l'interface
- Créer le storytelling d'un site
- Proposer des évolutions du design graphique d'un site ou de l'application (mock-ups)
- Contrôler la mise en œuvre des améliorations proposées, s'assurer de leur conformité aux objectifs de fluidité et de satisfaction-utilisateur

COMPÉTENCES COMPORTEMENTALES

- Se montrer agile et proactif dans ses démarches (intrapreneuriat)
- S'adapter aux changements, à l'incertitude et à la complexité
- Comprendre les enjeux relationnels et de pouvoir en entreprise
- Prendre en compte plusieurs paramètres à la fois dans ses analyses et ses décisions
- Faire preuve d'ouverture d'esprit et d'impartialité en étant factuel
- Entretenir des relations assertives avec les différents interlocuteurs
- Etre capable de travailler seul ou en équipe interculturelle et interdisciplinaire, en réseau et à distance
- Identifier ses besoins d'apprentissage et apprendre régulièrement y compris en auto-apprentissage dans les domaines associés à sa fonction
- Intégrer l'éco responsabilité dans toutes les dimensions de son activité
- Etre capable de partager ses expériences et sa pratique

© Tous droits réservés
Utilisation des données en libre accès sous réserve de citer la source « Observatoire de la métallurgie » pour toute diffusion

COMPÉTENCES TRANSVERSES

- Piloter un projet
- Effectuer une veille permanente sur la réglementation et les normes liées à son activité et les risques juridiques encourus
- Développer l'usage de nouveaux outils numériques et insuffler de nouvelles méthodes de travail auprès de ses équipes, en intégrant de nouveaux risques associés
- Comprendre et utiliser les informations du Big Data, tout en restant attentif à ses limites
- Contribuer à la cyber-sécurité de l'entreprise : intégrer le risque de cyber-criminalité dans ses activités

MÉTIERS DE PROXIMITÉ

PROCHE

- Data Analyst (H/F)
- Ingénieur développement (H/F)

ÉLOIGNÉ / ÉVOLUTION

- Ingénieur automaticien (H/F)
- Expert marketing big data (H/F)

ACCÈS AU MÉTIER

LES DIPLÔMES

Ce métier met en œuvre une double compétence technique : informatique, numérique ET graphique.

Ce métier est accessible à un niveau Bac+ 3 ou bac +5

Bac+3 :

© Tous droits réservés
Utilisation des données en libre accès sous réserve de citer la source « Observatoire de la métallurgie » pour toute diffusion

- BUT métiers du multimédia et de l'internet,
- BUT informatique,
- Diplôme d'école de dessin, de design ou de multimédia (type bachelor)
- DN Made - diplôme des métiers d'art et du design. Différentes mentions : graphisme...
- Licence pro des métiers du design,
- Licence pro des métiers de l'informatique

Bac +5 :

- Master pro arts, création et ingénierie numérique,
- Master pro design d'interfaces multimédias et internet,
- Management entreprenariat de projets numériques : développement et objets connectés,
- Diplôme d'école d'ingénieurs en informatique + certificat création graphique.
- DSAA - diplôme supérieur des arts graphiques
- Diplôme d'école de dessin, de design ou de multimédia (type mastère)

Une expérience professionnelle antérieure dans le webdesign constitue souvent une étape indispensable.

© Tous droits réservés
Utilisation des données en libre accès sous réserve de citer la source « Observatoire de la métallurgie » pour toute diffusion