Designer UI/UX

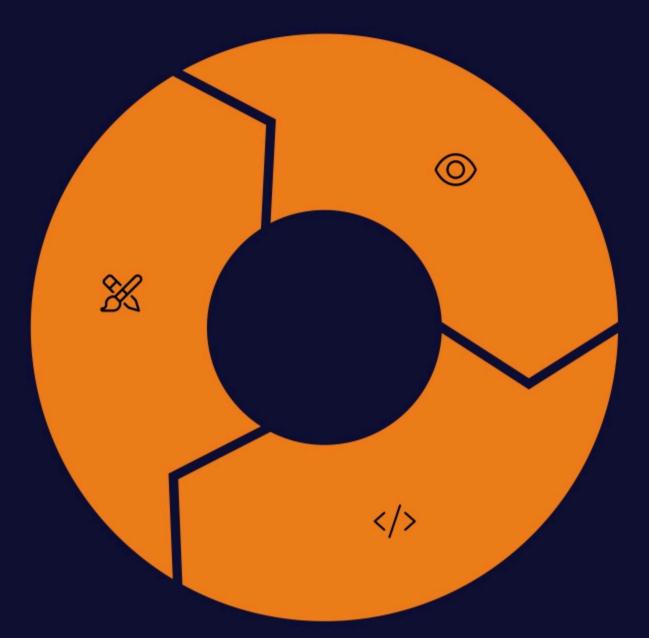
Description du Métier

Le UI/UX Designer crée des interfaces web et mobiles à la fois esthétiques (UI) et faciles à utiliser (UX). Ce professionnel conçoit des maquettes, optimise les parcours utilisateurs et garantit une expérience fluide et intuitive sur les sites et applications.

Compétences Clés

Maîtrise des outils de design numérique

Utilisation fluide d'outils comme **Figma**, **Adobe XD**, **Sketch**, qui permettent de créer des interfaces interactives, des maquettes réalistes et des prototypes testables. Ces outils sont essentiels pour travailler de façon collaborative et itérative.



Culture visuelle et sens de l' ergonomie

Capacité à créer des interfaces esthétiques et cohérentes tout en respectant les principes d'ergonomie, d'accessibilité et de hiérarchisation **visuelle**. Le UI/UX Designer sait équilibrer style et utilité.

Approche centrée utilisateur (UX)

Compréhension des besoins des utilisateurs, des parcours de navigation, et capacité à concevoir des expériences intuitives grâce à des **personas**, des **tests utilisateurs** ou des **maquettes interactives**. L'objectif : créer une interface agréable et efficace.

Missions Principales

Conception d'interfaces et

Organisation des parcours

utilisateurs

Tests, amélioration et collaboration technique

Création de maquettes graphiques et de prototypes interactifs pour représenter visuellement les futures interfaces (sites, applis, logiciels). Cela inclut le design des écrans, la charte graphique et l'identité visuelle digitale.

de maquettes

Structuration de l'expérience utilisateur à travers des **UX flows**, des **wireframes** et des **scénarios de navigation**. L'objectif est de rendre l'usage fluide, logique et intuitif.

Réalisation de tests utilisateurs pour identifier les points de friction, ajustement des interfaces selon les retours, et travail en étroite collaboration avec les développeurs pour garantir une intégration fidèle au design.

Environnements de Travail

1

En agence digitale, spécialisée dans la création de sites web, applications et services numériques pour différents clients.

2

Chez une entreprise cliente, qui utilise ces services numériques pour son activité propre.

3

En équipe avec des développeurs, graphistes, marketeurs et chefs de projet.

4

Télétravail fréquent ou mode hybride.

Perspectives d'évolution



(centré sur la recherche et les tests utilisateurs)

UX Researcher

3

(rôle plus global sur

l'expérience produit)

Product Designer

Directe

Directeur artistique digital ou Chef de projet design

Un conseil pour débuter

Commence par explorer Figma (gratuit), fais des projets fictifs, étudie des interfaces existantes, et publie tes maquettes sur Behance ou LinkedIn. Même sans client, tu peux déjà construire un portfolio solide.