

UX Design : Ergonomie d'IHM et Tests d'applications PC et Mobiles

MISSIONS:

Structis, dans ses missions, définit, développe et intègre des logiciels applicatifs pour Bouygues-Construction.

L'équipe d'ergonomie - tests applicatifs a pour missions au sein de Structis de :

- . Sensibiliser les équipes projets sur l'importance de l'ergonomie et les connaissances de base
- . Accompagner les équipes projets sur les IHM qu'elles conçoivent : analyse des besoins, animation d'ateliers, suivi des développements ...
- . Concevoir des IHM ergonomiques en collaboration avec de futurs utilisateurs
- . Vérifier que les applications développées répondent aux besoins
- . Capitaliser et partager les bonnes pratiques en matière d'IHM, d'analyse des besoins et de tests

Au sein de cette équipe le stagiaire aura pour missions de :

- . Participer à des études et au maquettage d'IHM applicatives ergonomiques
- . Contribuer aux tests des applications développées
- . Animer des formations sur les bases de l'ergonomie et sur notre outil de conception Justinmind
- . Capitaliser sur la conception d'IHM d'applications mobiles
- . Faire évoluer le site intranet de capitalisation sur l'ergonomie
- . Animer la communauté des développeurs dans l'utilisation de Font-Icons
- . Faire de la Veille sur l'ergonomie et partager voire rédiger des articles
- . Etre force de proposition sur nos méthodes et notre communication

FORMATION SOUHAITEE (école, niveau...) :

Bac+5, ingénieur ou Master informatique disposant d'une option ou de cours en ergonomie - design - graphisme

Exemples : UTC de Compiègne...

COMPETENCES REQUISES :

Savoir

Attendu :

- . Interfaces Homme-Machine en général
- . Conception et cycle de vie d'une application, méthodologies agiles

Apprécié :

- . IHM d'applications PC et Smartphone
- . Approche "Design Thinking" et management de l'innovation
- . Webdesign, Responsive Design, Graphisme, Outil GIMP, Outil Justinmind ou Axiure

Savoir-faire

Attendu :

- . Synthétiser une problématique à partir d'interviews

- . Rechercher et présenter des solutions
- . Planifier et suivre ses propres actions

Apprécié :

- . Animer des réunions et brainstormings
- . Gérer des projets informatiques
- . Rédiger un cahier des charges
- . Créer des pages HTML 5 et CSS 3
- . Prototyper des applications avec Justinmind ou Axure
- . Créer des icônes au format SVG avec GIMP

Savoir-être

Attendu

- . Esprit de synthèse
- . Travail en équipe
- . Ecoute, Respect et Bienveillance vis-à-vis de l'interlocuteur
- . Curiosité
- . Force de proposition
- . Courage et vérité sur les risques identifiés et les difficultés rencontrées

MODALITES PRATIQUES :

Lieu du stage :	Siège de Bouygues Construction, Saint-Quentin en Yvelines
Date de début :	1er semestre 2017
Durée du stage :	6 mois