

Date de la demande : 20/12/2016


UX Design : Ergonomie d'IHM et Te

MISSIONS	
<p>Structis, dans ses missions, définit, développe et intègre des logiciels.</p> <p>L'équipe d'ergonomie - tests applicatifs a pour missions au sein de :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Sensibiliser les équipes projets sur l'importance de l'ergonomie et de l'IHM . Accompagner les équipes projets sur les IHM qu'elles conçoivent et le 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'UX <p>Au sein de cette équipe le stagiaire aura pour missions de :</p> <ul style="list-style-type: none"> . 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 offre . 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 Fond . Faire de la Veille sur l'ergonomie et partager voire rédiger des arti . Etre force de proposition sur nos méthodes et notre communicati 	
FORMATION SOUHAITEE (école)	
<p>Bac+5, ingénieur ou Master informatique disposant d'une option ou</p> <p>Exemples : UTC de Compiègne</p>	
COMPETENCES REQUISES	
Savoir	<p><u>Attendu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> . Interfaces Homme-Machine . Conception et cycle de développement <p><u>Apprécié :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> . IHM d'applications PC et mobile . Approche "Design Thinking" . Webdesign, Responsive . Justinmind ou Axiure

Savoir-faire	<p><u>Attendu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> . Synthétiser une problèm . Rechercher et présenter . Planifier et suivre ses pr <p><u>Apprécié :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> . Animer des réunions et . Gérer des projets inform . Rédiger un cahier des c . Créer des pages HTML . Prototyper des applicati . Créer des icônes au for
Savoir-être	<p><u>Attendu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> . Esprit de synthèse . Travail en équipe . Ecoute, Respect et Bier . Curiosité . Force de proposition . Courage et vérité sur les <p>rencontrées</p>
MODALITES PRATIQUES	
Lieu du stage :	Siège de Bouygues Const
Date de début :	1er semestre 2017
Durée du stage :	6 mois
Tuteur d'entreprise :	Pierre-Henry GOURDON

Tests d'applications PC et Mobiles

Is applicatifs pour Bouygues-Construction.
de Structis de :
et les connaissances de base
t : analyse des besoins, animation d'ateliers,
s utilisateurs
analyse des besoins et de tests

nomiques

util de conception Justinmind

it-Icons
cles
on

e, niveau...)

de cours en ergonomie - design - graphisme

SES

hine en général
vie d'une application, méthodologies agiles

et Smartphone
king" et management de l'innovation
e Design, Graphisme, Outil GIMP, Outil

matique à partir d'interviews
r des solutions
propres actions

brainstormings
matiques
harges
5 et CSS 3
ons avec Justinmind ou Axure
mat SVG avec GIMP

veillance vis-à-vis de l'interlocuteur

s risques identifiés et les difficultés

ES
truction, Saint-Quentin en Yvelines
