



UX DESIGNER

Le métier de UX designer (pour « user experience ») est une évolution des métiers d'ergonome et de webdesigner. Ce profil se concentre sur l'**expérience des utilisateur-rices** (l'ensemble de tout ce qui est ressenti par les personnes lorsqu'elles utilisent un produit ou un service). Si l'UX design peut s'appliquer aux objets du quotidien, cette fiche métier se concentre sur ce métier dans un cadre numérique (site web, application...).

Ton premier objectif est d'améliorer l'expérience des internautes en faisant naître chez eux une **émotion** et du **plaisir**. Tu travailles sur leur ressenti en mettant en place une histoire autour de la marque ou du produit que tu promeus. L'émotion va permettre de retenir l'internaute, pour le fidéliser et/ou transformer sa visite en achat et en faire un-e client-e.

Pour mener à bien ta mission, tu **étudies le comportement** des utilisateur-rices, identifies leurs habitudes de navigation, leurs besoins, leurs attentes, leur manière d'acheter. Tu mènes des recherches sur le terrain et au travers d'études, et gardes un œil sur les indicateurs : quels éléments attirent l'attention des internautes, combien de temps passent-ils sur quelles pages, etc. En compilant ces données, tu identifies ce qu'aiment ou recherchent les utilisateur-rices, pour améliorer ta stratégie.

Le métier de UX designer côtoie le métier de UI designer. Ces jobs sont différents mais complémentaires : pour proposer une interface idéale, il faut faire appel aux deux.

MOBILITÉ



ORIENTÉ SOLUTION



RESPONSABILITÉ



TRAVAIL EN ÉQUIPE



VOYAGE



5 OUTILS CLÉS

- ▷ Des outils de prototypage
- ▷ Des outils de référencement
- ▷ Des outils d'analyse et de statistique
- ▷ Un logiciel de mindmapping
- ▷ Un outil pour faire du user testing et recueillir des commentaires

5 TÂCHES PRINCIPALES

- ▷ Recueillir les besoins des utilisateurs-rices (entretiens, observation, etc.)
- ▷ Faire des prototypes papier de la plateforme web
- ▷ Définir les parcours utilisateurs-rices sur la plateforme web
- ▷ Générer des idées de conception (exemple : ateliers de co-création)
- ▷ Évaluer l'intervention et développer un plan d'amélioration en fonction des résultats

UX DESIGNER

ÉTUDES ET FORMATIONS

✓ Secondaire

✓ Supérieur

Type Court : *Bachelier professionnalisant Haute École (3 ans)*

Type Long : *Master (en Haute École ou université, bachelier + 2 ans)*

✓ Promotion sociale

✓ Centres de compétence TIC

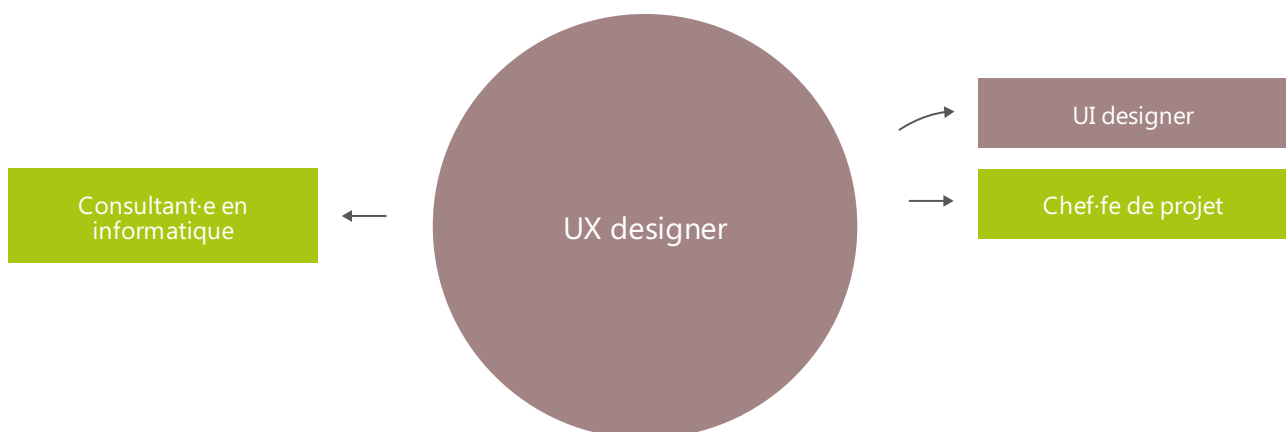
Industries graphiques -
CEPEGRA

✓ Autres organismes de
formation

COMPÉTENCES REQUISES

- ▷ Maîtriser les outils de mesure d'audience et d'analyse du trafic sur le web
- ▷ Maîtriser des logiciels spécifiques (gestion de bases de données, outils de chiffrage des données,...)
- ▷ Savoir interpréter des données statistiques
- ▷ Savoir analyser et mesurer les retombées des actions menées
- ▷ Être capable d'identifier et de comprendre les attentes du client
- ▷ Savoir convaincre et persuader
- ▷ Savoir travailler en équipe
- ▷ Avoir le sens de l'écoute
- ▷ Faire preuve d'empathie
- ▷ Faire preuve de créativité

PERSPECTIVES DE CARRIÈRE



Retrouvez toutes les fiches métiers sur
www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie



LE FONDS SOCIAL EUROPÉEN ET LA WALLONIE
INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR

digital
wallonia
.be