



## Fiche métier : Designer d'interaction

Le rôle du designer d'interaction est de prévoir l'usage d'un produit numérique (terminal mobile, site web, logiciel, objet interactif ou service) : ce qu'il permet de faire, ce que l'on voit, ce que l'on ressent et la manière dont on l'utilise. Il établit le profil des utilisateurs types, crée des scénarios d'usage et modélise les principes d'interaction du produit. Au sein d'une équipe interdisciplinaire (marketing, chef de produit, ingénieur, etc...), il est le garant de l'adéquation du produit avec les objectifs de l'expérience-utilisateur. Il peut exercer dans une agence de design, en tant que travailleur indépendant ou directement chez le client.

### Présentation

« En étroite collaboration avec les membres d'une équipe aux compétences transversales, le designer d'interaction évalue les besoins fondamentaux qui définissent un produit, qu'il s'agisse d'un terminal mobile, d'un site web, d'un logiciel, d'un objet interactif ou d'un service.

Dans le but de faciliter l'utilisation du produit et d'optimiser l'expérience utilisateur, le designer d'interaction dispose de toute une gamme d'outils de modélisation qui lui permettent d'explorer différentes hypothèses conceptuelles : représentation des flux des tâches de l'utilisateur et de l'interaction, maquettes d'interfaces utilisateurs, etc.

En outre, le designer d'interaction est garant du comportement d'un produit - comment le produit agit ou réagit face à l'utilisateur. Les détails de la scénarisation de ce comportement et de sa représentation sont formalisés par un document de spécifications qui sert ensuite de fil conducteur pour la production et le développement. » - [Extrait de Les métiers du design interactif - édition 2011-2012 / Designers interactifs]

### Missions

« Le designer d'interaction conduit ou exploite des recherches sur les utilisateurs et les parties prenantes d'un projet. Il définit les besoins des utilisateurs par l'analyse de tâches spécifiques (objectifs des utilisateurs, motivations, etc.). Il évalue l'utilisabilité des fonctionnalités - existantes ou nouvelles - et propose des améliorations si nécessaire. En collaboration avec l'équipe de développement, il identifie les besoins technologiques d'un projet. Il vérifie la qualité des livrables pendant leur production. Il élabore ou valide des story-boards avec le chef de projet.

Le designer d'interaction définit la méthodologie et formalise la documentation. Il collabore à la préparation, la rédaction des compte-rendus et l'interprétation des tests utilisateurs. Il brainstorme avec les équipes du produit et d'ingénierie. Il collabore au développement de prototypes pour mener les tests utilisateurs. Il oriente le design, inspire les clients et suscite l'adhésion au sein de l'équipe par la formalisation des besoins, la conception de personas et de scénarii.

Il réalise des storyboards selon différents degrés de réalisme (« basse fidélité », « haute fidélité »), modélise les interactions, élabore des diagrammes conceptuels, des maquettes et des prototypes afin de communiquer de manière efficace les idées en termes de représentation visuelle et de comportement pour l'interface. Il rédige des spécifications fonctionnelles détaillées.

Le designer d'interaction conçoit une interface, un service, un produit, etc. Il analyse les interactions entre les utilisateurs et les systèmes informatiques. Il analyse et synthétise le résultat des recherches sur des concepts et des prototypes. Il simplifie les systèmes complexes en proposant des représentations adaptées

Il propose des solutions non seulement fonctionnelles mais porteuses de sens sur le plan émotionnel. Il met en



perspective les relations structurelles, organisationnelles, fonctionnelles, sensibles et économiques d'un produit et réalise des maquettes interactives grâce à un outil de prototypage (papier, Flash, Visual Basic, HTML, etc.). Il teste et affine le design selon un processus itératif.&quot; - [Extrait de Les métiers du design interactif - édition 2011-2012 / Designers interactifs]

## Domaines et périmètre d'intervention

&quot;Le designer d'interaction collabore étroitement avec les équipes marketing, les chefs de produit et l'ingénierie afin de définir le positionnement d'un produit.

Il traduit les besoins en spécifications fonctionnelles exploitables par une équipe de développement.

Il collabore avec les designers graphiques pour une traduction visuelle en adéquation avec les objectifs de l'expérience utilisateur.&quot; - [Extrait de Les métiers du design interactif - édition 2011-2012 / Designers interactifs]

## Activités et tâches

### Activités 1

#### Identification et analyse des besoins

#### Tâches

- Réalisation/exploitation de recherches sur les utilisateurs
- Analyse des objectifs des utilisateurs et de leur motivation
- Audit ergonomique
- Définition du profil utilisateur
- Tri par carte
- Benchmarking (marché/concurrence)

### Activités 2

#### Conception de "l'expérience utilisateur"

#### Tâches

- Collecte d'idées inspirantes (brainstorm)
- Conception de personas
- Conception de scénarios d'utilisation
- Rédaction des spécifications

### Activités 3

#### Définition et construction des interactions

#### Tâches

- Élaboration de diagrammes conceptuels, de maquettes et de prototypes
- Évaluation des maquettes

### Activités 4

#### Accompagnement

#### Tâches

- Accompagnement du client et diffusion des bonnes pratiques autour du design orienté utilisateurs

### Activités 5

#### Test/Analyse



## Tâches

### Activités 6

#### Veille

## Tâches

- Suivi de l'évolution des usages numériques et des technologies

## Compétences

### Savoirs

- Connaissance des sciences humaines et comportementales (ergonomie, sciences cognitives, psychologie, sociologie, etc.)
- Bon niveau d'anglais

### Savoir faire

Maîtriser les outils de :

- Design visuel d'interfaces (Illustrator, Photoshop)
- Prototypage d'interfaces/d'interactions (Processing, Flash, Visual Basic, HTML, etc.)
- Wireframing et scénarisation d'interfaces
- Maquettage web (bon niveau en HTML5, CSS3, JavaScript/jQuery)
- Développement web back-end : PHP/MySQL

Savoir esquisser, dessiner

Comprendre les spécificités des interfaces Web, mobiles et natives

### Savoir être

- Créativité
- Sens de l'observation
- Réactivité
- Rigueur
- Force de propositions
- Qualités relationnelles
- Sens de la communication
- Goût et aptitude pour le travail en équipe

## Contributeurs

- - Benoît Drouillat, Président fondateur de Designers interactifs - novembre 2012
- Délégation aux usages de l'Internet (DUI) - novembre 2012