

User Interface Designer

Le profil

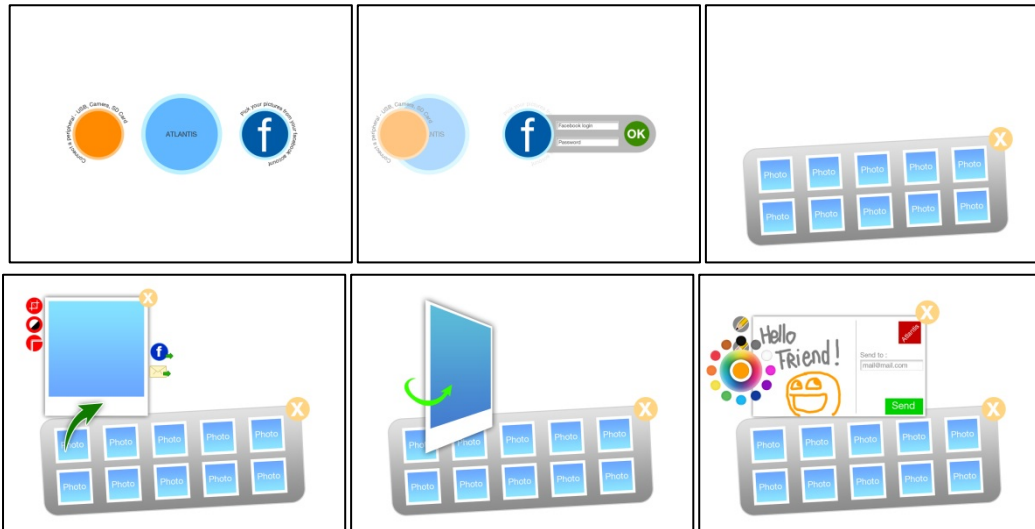
Designer d'Interfaces passionné par les nouvelles technologies et plus particulièrement par les technologies tactiles.

Les compétences

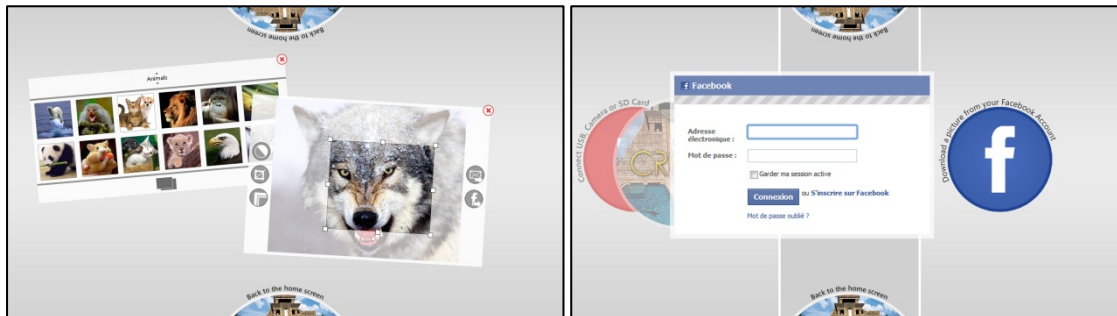
- Maîtrise de la suite Adobe CS5 Minimum, et plus particulièrement de Photoshop, Illustrator, After Effects.
- Bonne approche de la création de graphismes vectoriels et bitmaps.
- Création d'animations sous After Effects : Vidéos d'introduction au lancement d'applications, démos, et animations intégrées dans nos interfaces (lors d'un « touch » sur un bouton par exemple).
- Microsoft Expression Blend et Design serait un plus.
- Expérience dans la création d'Interfaces Utilisateur. Une expérience dans le tactile Multi-Utilisateurs serait un plus.
- Esprit créatif, capacité à comprendre les contraintes techniques d'intégration.
- Capacité à respecter les chartes ou guidelines client. Capable de produire des fichiers sources hiérarchisés facilitant et l'intégration et l'intervention d'autres Designers.
- Le travail en équipe ne vous fait pas peur, et vous savez vous intégrer dans une chaîne de production, et savez répondre parfaitement aux demandes des intégrateurs et des développeurs.
- Dans le cadre de votre mission, vous pourrez être amené à effectuer divers travaux Print : création et / ou mise à jour de plaquettes commerciales, cartes de visite, kakémonos...
- Une connaissance du web serait aussi appréciable, vous pourrez intervenir sur le site internet de notre groupe : création de visuels, intégration (css, xHtml). Une connaissance des contraintes liées aux technologies du web serait appréciable.

La mission

- Création de storyboards à partir des exigences du client ou du cahier des charges.



- Création de NUI (Natural User Interface), création d'une véritable expérience utilisateur, simple, intuitive, et agréable à partir des Storyboards validés par le client.



- Le designer devra savoir s'adapter aux différents formats de supports (Tablet PC MultiTouch, All-in-one MultiTouch, Murs MultiTouch, Microsoft® Surface®). Il devra également prendre en compte les contraintes techniques imposés par la technologie WPF, le support de l'application (multi-user, single user, tactile multi points etc...) et celles du cahier des charges. Il échangera en équipe avec les designers 3D, les développeurs et le chef de projet.



Quelques-unes de nos réalisations :



www.after-mouse.com