

RÉFÉRENTIEL UX DESIGNER

Article L6113-1 [En savoir plus sur cet article...](#) Créé par [LOI n°2018-771 du 5 septembre 2018 - art. 31 \(V\)](#)
« Les certifications professionnelles enregistrées au répertoire national des certifications professionnelles permettent une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles. Elles sont définies notamment par un **référentiel d'activités** qui décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés, un **référentiel de compétences** qui identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui en découlent, et un **référentiel d'évaluation** qui définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis. »

Évaluation des candidats en situation de handicap

Avec l'accord du candidat, l'identification d'une situation de handicap peut être déclarée dans le dossier académique destiné au jury final qui le prendra en compte dans son évaluation. Tout candidat en situation de handicap peut également bénéficier d'un aménagement de ses modalités d'évaluation au cours de sa formation (notamment un tiers-temps pour les soutenances).

Conditions d'octroi de la certification

L'octroi de la certification professionnelle **UX Designer** d'OpenClassrooms est conditionnée à la validation des 3 blocs de compétences qui la composent. Les blocs de compétences sont les suivants :

- **Bloc 1** – Rechercher et analyser les besoins utilisateurs ;
- **Bloc 2** – Générer des idées et définir la solution UX design ;
- **Bloc 3** – Concevoir, tester et évaluer le prototype.

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc de compétences 1 - Rechercher et analyser les besoins utilisateurs			
<p>A1.1 Cadrage du projet UX design :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A1.1.1 Définition des objectifs business, - A1.1.2 Définition de la méthodologie. 	<p>C1.1.1 Définir les objectifs business grâce à des indicateurs de performance afin de valider la mission produit sous forme de brief UX.</p> <p>C1.1.2 Définir la méthodologie de recherche en utilisant la stratégie design (méthode primaire, secondaire, etc.) dans le but de construire une feuille de route (roadmap).</p>	<p>L'évaluation est réalisée au moyen d'un projet professionnalisant, sous la forme d'une mise en situation professionnelle reconstituée.</p> <p>À partir de demandes formulées par un client, relatives à l'amélioration de l'expérience utilisateur d'un produit, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - proposer des indicateurs de performance à suivre en fonction des objectifs du client, - définir un brief UX prenant en compte les objectifs business du client et les besoins utilisateurs, - définir une méthodologie adaptée aux objectifs et répondant au brief UX, - construire une feuille de route (roadmap) intégrant les différentes parties prenantes et la méthodologie retenue dans le temps. <p>Le travail est présenté à un évaluateur (expert technique) lors d'une soutenance distancielle d'une durée calibrée.</p> <p>L'évaluateur posera des questions au candidat pour évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la justesse des indicateurs de performance et la définition des objectifs, 	<p>Pertinence de la définition des objectifs business</p> <p>CE1 Le brief UX permet de définir les besoins des utilisateurs et les objectifs de l'équipe projet.</p> <p>CE2 Le brief UX présente des données sur l'entreprise, le contexte du projet et les attendus du projet.</p> <p>CE3 Les objectifs business définis répondent au brief UX.</p> <p>CE4 Les indicateurs de performance sont adaptés en fonction des objectifs business.</p> <p>Pertinence de la méthodologie de recherche</p> <p>CE1 La méthodologie de recherche proposée intègre les critères et objectifs business définis par la demande client.</p> <p>CE2 La méthodologie proposée permet d'identifier les besoins en recherche produit et marché.</p> <p>CE3 La méthodologie atteste de connaissances spécialisées approfondies et actualisées dans les différents types de méthodologie de recherche (méthode primaire, secondaire, etc.).</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - le brief UX et la prise en compte des besoins utilisateurs et du client, - la méthodologie suggérée et son adéquation avec les besoins du projet, - la feuille de route (roadmap) et la faisabilité de celle-ci. 	<p>CE4 La feuille de route (roadmap) présente les différentes étapes prévues dans le temps pour mettre en place la méthodologie choisie.</p>
<p>A1.2 Collecte et analyse des données utilisateurs et données indirectes existantes.</p>	<p>C1.2 Collecter et analyser les données utilisateurs, liées à la recherche primaire (ou ethnographique) ainsi que les données indirectes, liées à la recherche secondaire (par exemple la documentation scientifique) issues de mesures/études qualitatives et quantitatives (workshops, questionnaires, sondages, A/B tests, tracking, etc.) dans le but de définir les usages réels et les personas (représentatifs de la diversité des publics, dont ceux en situation de handicap).</p>	<p>L'évaluation est réalisée au moyen d'un projet professionnalisant, sous la forme d'une mise en situation professionnelle reconstituée.</p> <p>À partir de demandes formulées par un client, relatives à l'amélioration de l'expérience utilisateur d'un produit, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une recherche utilisateur et de données indirectes en lien avec le produit et l'expérience produit à partir d'un brief UX défini et compiler ses recherches, - proposer une analyse des besoins et des données statistiques relatives au produit et à la problématique client, - anticiper le besoin d'expérimentation et de conduite d'étude, puis planifier et proposer un déroulé de l'étude, en fonction de contraintes de ressources, budget et temps. - définir les personas (proto-personas, personas issus d'entretiens...) basés sur une liste de critères caractéristiques à partir des données de la recherche et de la connaissance produit. <p>Le travail est présenté à un évaluateur (expert technique) lors d'une soutenance distancielle d'une durée calibrée.</p> <p>L'évaluateur posera des questions au candidat pour évaluer :</p>	<p>Pertinence de la collecte et analyse des données utilisateurs et indirectes</p> <p>CE1 La méthodologie utilisée pour collecter des données utilisateurs et indirectes est définie à partir de recherches qualitatives et quantitatives.</p> <p>CE2 Les données collectées (données utilisateurs, données indirectes) permettent de définir les usages réels.</p> <p>CE3 L'analyse des données synthétise les usages réels, les attentes, buts et opportunités liés au produit.</p> <p>CE4 L'analyse des données permet d'identifier les écarts d'informations avec l'existant et de planifier des recherches complémentaires (utilisateurs, benchmark business, design, etc.) dans les prochaines étapes du projet.</p> <p>CE5 Les personas sont présentés sous forme de liste de critères caractéristiques.</p> <p>CE6 Les personas sont définis et précisés à partir de la recherche utilisateur et de la connaissance du produit, et tiennent compte des situations de handicap.</p> <p>CE7 Le candidat sait expliquer ses choix de personas en lien avec la collecte des données.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - la justesse des informations retenues de la recherche utilisateur et l'adéquation des conclusions avec les besoins client, - la définition des personas en fonction de l'analyse des données utilisateurs et du produit existant, - le suivi des bonnes pratiques en matière de recherche utilisateur, - sa capacité à expliquer sa méthode de travail quant à la recherche et l'étude menée. 	
<p>A1.3 Restitution et synthèse des tendances liées aux problématiques utilisateurs.</p>	<p>C1.3 Restituer et synthétiser les résultats des recherches utilisateurs (incluant les utilisateurs en situation de handicap) sous forme de cartographie afin d'identifier des émotions et des interactions appuyées par des points de friction, des opportunités, des solutions (carte d'expérience, carte d'empathie, etc.) dans le but de définir et de proposer des recommandations de stratégie UX.</p>	<p>L'évaluation est réalisée au moyen d'un projet professionnalisant, sous la forme d'une mise en situation professionnelle reconstituée.</p> <p>À partir de demandes formulées par un supérieur, d'un brief UX et de résultats d'une recherche utilisateur, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - analyser sous forme de note synthétique le brief et les résultats des données issues de la recherche, - représenter visuellement les modèles mentaux et relationnels (sous forme de parcours utilisateur, carte d'empathie, mindmap, etc.), - formuler sous forme de note synthétique des recommandations de stratégie UX répondant à l'analyse produit. <p>Le travail est présenté à un évaluateur (expert technique) lors d'une soutenance distancielle d'une durée calibrée.</p> <p>L'évaluateur posera des questions au candidat pour évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la justesse et l'adéquation des conclusions de l'étude fournie en lien avec le brief UX et les besoins clients, 	<p>Pertinence de la restitution des résultats de la recherche</p> <p>CE1 La restitution et l'analyse de la recherche sont présentées sous forme de note synthétique définissant les conclusions comportementales en lien avec le produit.</p> <p>CE2 La restitution des résultats de la recherche est présentée sous forme de cartographie (parcours utilisateur, carte d'empathie, mindmap, etc.).</p> <p>CE3 La restitution des résultats sous forme de cartographie permet d'expliquer ce que font, ressentent les utilisateurs/personas (y compris ceux en situation de handicap).</p> <p>CE4 La représentation visuelle sous forme de cartographie définie permet de dégager des recommandations de stratégie UX.</p> <p>CE4 La stratégie UX proposée répond à la demande de résolution de la problématique projet.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - le suivi des bonnes pratiques en matière de stratégie UX (définition du concept, cible, positionnement, etc.), - sa capacité à représenter ses connaissances visuellement et synthétiquement. 	
<p>A1.4 Réalisation d'une veille régulière sur l'état de l'art et sur les évolutions technologiques (ergonomie, accessibilité/situations de handicap, outils, éco-développement, etc.).</p>	<p>C1.4 Réaliser une veille sur l'état de l'art du domaine et sur ses évolutions technologiques, grâce à des recherches personnelles (benchmark concurrentiel, carte mentale, etc.), pour influencer la stratégie UX et garantir la prise en compte des publics en situation de handicap.</p>	<p>L'évaluation est réalisée au moyen d'un projet professionnalisant, sous la forme d'une mise en situation professionnelle reconstituée.</p> <p>À partir d'une demande fictive de veille technologique à effectuer concernant un produit et notamment sur les aspects d'ergonomie, d'accessibilité, des outils et d'éco-développement, le candidat doit rédiger une note synthétique avec des recommandations qui pourront influencer la stratégie UX.</p> <p>Le travail est présenté à un évaluateur (expert technique) lors d'une soutenance distancielle d'une durée calibrée.</p> <p>L'évaluateur posera des questions au candidat afin de vérifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la qualité de ses réponses techniques aux problématiques posées, - la présence des différents éléments et contextes à couvrir, - l'ouverture de la veille sur une proposition d'amélioration des procédures en termes d'accessibilité et de développement durable, - la cohérence de l'analyse de l'écart entre l'état de l'art et l'existant et les préconisations du candidat, - la capacité du candidat à être clair et synthétique dans ses supports de présentation. 	<p><i>Pertinence de la veille réalisée</i></p> <p>CE.1 La veille intègre les problématiques d'ergonomie, d'accessibilité/de handicap et d'éco-développement dans la recherche effectuée.</p> <p>CE.2 La veille intègre la recherche de nouveaux outils qui permettent d'améliorer les process UX.</p> <p>CE.3 Le candidat propose, à partir de l'exploitation des données obtenues dans le cadre de la veille, une amélioration de la stratégie UX, incluant des recommandations de nouveaux outils, d'intégration de critères d'accessibilité/de handicap, d'ergonomie et de durabilité.</p>

Bloc de compétences 2 - Générer des idées et définir la solution UX design

<p>A2.1 Traduction des problématiques et des besoins utilisateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A2.1.1 Audit de la solution produit existante, - A2.1.2 Définition des idées de solutions (scénarios d'usage) répondant à la problématique. 	<p>C2.1.1 Auditer la solution produit existante à partir de l'analyse de critères d'ergonomie reconnus (ex : critères heuristiques de Bastien et Scapin, Nielsen, ...) et des usages actuels (comprenant les situations de handicap) s'appuyant sur la psychologie et la sociologie, afin de proposer des améliorations.</p> <p>C2.1.2 Définir des idées de solutions (scénarios d'usage) en utilisant les données de l'audit et des recherches analytiques dans le but de répondre à la problématique produit posée.</p>	<p>L'évaluation est réalisée au moyen d'un projet professionnalisant, sous la forme d'une mise en situation professionnelle reconstituée.</p> <p>À partir de demandes formulées par un supérieur et à partir d'usages utilisateurs réels identifiés, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser un audit du produit existant et synthétiser ses conclusions sous forme de présentation définissant la problématique produit ou des améliorations produit, - définir la problématique produit à partir des usages réels et des données analytiques à sa disposition, - imaginer plusieurs idées qui répondent aux questions posées par la problématique pour les personas identifiés, - définir la promesse afin de préciser les objectifs produits en termes d'expérience. - identifier des "dark patterns" (manipulation psychologique visant à s'appuyer sur les biais cognitifs pour arriver à ses fins). <p>Le travail est présenté à un évaluateur (expert technique) lors d'une soutenance distancielle d'une durée calibrée.</p> <p>L'évaluateur posera des questions au candidat pour évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la justesse de la définition de la problématique en fonction de l'analyse des données utilisateurs et produit existant, 	<p>Pertinence de l'audit de la solution produit</p> <p>CE1 L'audit réalisé se base sur des critères de sélection des informations en fonction des usages utilisateurs (comprenant les situations de handicap).</p> <p>CE2 Les conclusions de l'audit incluent la définition d'une problématique utilisateur à vérifier.</p> <p>CE3 Les propositions tirées des résultats de l'audit permettent de répondre à la problématique définie par le candidat.</p> <p>CE4 Les résultats de l'audit font appel à des connaissances avancées et critiques dans le domaine de l'analyse des données utilisateurs et données produit, en fonction des besoins définis au démarrage du projet.</p> <p>Pertinence de la définition des idées de solutions</p> <p>CE1 Le candidat établit un processus de résolution de la problématique à partir de l'audit réalisé.</p> <p>CE2 Le candidat propose une méthode d'idéation dans le but de résoudre la problématique posée.</p> <p>CE3 La phase d'idéation suit la définition de la problématique et les idées à tester sont directement corrélées à la problématique établie.</p> <p>CE4 Le candidat sait expliquer ses choix de solutions en termes de personas identifiés et de définition de la problématique.</p>
---	---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - la maîtrise de ses connaissances sur les critères suivis pour l'audit produit, - le suivi des bonnes pratiques en matière d'idéation et de résolution de problématique, - sa capacité à transmettre sa méthode de travail. 	
<p>A2.2 Sélection des scénarios d'usage et collecte des données complémentaires lors d'ateliers.</p>	<p>C2.2 Sélectionner le scénario d'usage (identification des différentes étapes du dispositif, répertoire des actions des personas (représentatifs de la diversité des publics), liste des émotions ressenties, etc.) à partir des données collectées lors d'ateliers de co-conception afin de tester et de valider la solution à implémenter.</p>	<p>L'évaluation est réalisée au moyen d'un projet professionnalisant, sous la forme d'une mise en situation professionnelle reconstituée.</p> <p>À partir de demandes formulées par un supérieur et à partir d'usages utilisateurs réels identifiés, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - imaginer plusieurs idées qui répondent aux questions posées par la problématique pour les personas sélectionnés, - proposer une méthodologie et un déroulé pour les ateliers de co-conception afin de vérifier le(s) scénario(s) d'usage défini(s), - réaliser et animer un atelier de co-conception en appliquant une approche centrée sur l'humain. <p>Le travail est présenté à un évaluateur (expert technique) lors d'une soutenance distancielle d'une durée calibrée.</p> <p>L'évaluateur posera des questions au candidat pour évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le suivi des bonnes pratiques en matière d'idéation et de résolution de problématique, - sa capacité à transmettre sa méthode de travail liée à la mise en place d'un atelier de co-conception, - son habileté à animer et à réaliser un atelier de co-conception. 	<p><i>Pertinence des scénarios d'usage sélectionnés et des données collectées lors d'ateliers de co-conception</i></p> <p>CE1 Le candidat dégage des usages utilisateurs réels un ou plusieurs scénarios d'usage (identification des différentes étapes du dispositif, répertoire des actions des personas (représentatifs de la diversité des publics), liste des émotions ressenties, etc.) répondant à la problématique à tester en atelier.</p> <p>CE2 Le candidat démontre sa capacité à prendre des initiatives en proposant une méthodologie d'UX design pour tester et valider le(s) scénario(s) d'usage.</p> <p>CE3 Le déroulé de l'atelier de co-conception proposé permet de valider le scénario d'usage parmi ceux posés.</p> <p>CE4 Le candidat utilise une méthode centrée sur l'humain pour la réalisation de l'atelier.</p> <p>CE5 Le candidat mobilise les principes d'empathie et de l'écoute active pour faciliter la collaboration avec les utilisateurs.</p> <p>CE6 Le candidat démontre sa capacité d'analyse en synthétisant les données ressortissant du (des) atelier(s).</p>

<p>A2.3 Formalisation des parcours utilisateurs et des recommandations UX.</p>	<p>C2.3 Formaliser le parcours de l'expérience utilisateur (expérience map), en utilisant les données collectées lors des ateliers et du design system, pour représenter visuellement la solution sous forme de prototype basse fidélité (wireframes).</p>	<p>L'évaluation est réalisée au moyen d'un projet professionnalisant, sous la forme d'une mise en situation professionnelle reconstituée.</p> <p>À partir de demandes formulées par un client et à partir d'un brief UX définissant la proposition de valeur unique et du design système, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - définir l'architecture fonctionnelle de la solution, - proposer et réaliser un wireframe complet de la solution, de l'expérience et du parcours utilisateur en intégrant les informations du design system (architecture de l'information, accessibilité/ situations de handicap, taxonomie, tonalité), des perceptual patterns (styles, couleurs, typographie...), des functional patterns (galerie photo, navigation, formulaire...) répondant au brief UX. <p>Le travail est présenté à un évaluateur (expert technique) lors d'une soutenance distancielle d'une durée calibrée.</p> <p>L'évaluateur posera des questions au candidat pour évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la maîtrise de ses connaissances en termes d'outils wireframing, - la logique et la créativité de la solution proposée, - la justesse de la proposition de la solution par rapport au brief UX partagé. 	<p>Pertinence de la formalisation de l'expérience utilisateur</p> <p>CE1 L'architecture fonctionnelle de la solution est définie.</p> <p>CE2 Le wireframe proposé intègre les informations définies par le design system.</p> <p>CE3 Les données collectées pendant les ateliers de co-conception sont synthétisées sous forme de user flows et de parcours utilisateur.</p> <p>CE4 Le wireframe proposé représente la totalité de la solution comprenant le parcours et l'expérience utilisateur.</p> <p>CE5 Le candidat atteste de connaissances spécialisées approfondies et actualisées dans le domaine du wireframing.</p> <p>CE6 Le candidat est force de propositions créatives dans l'élaboration de la solution wireframe développée.</p>
---	---	--	---

Bloc de compétences 3 - Concevoir, tester et évaluer le prototype

<p>A3.1 Mise en place de la solution PMV (Produit Minimum Viable ou MVP) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A3.1.1 Identification des contraintes techniques liées au produit, - A3.1.2 Conception de la solution. 	<p>C3.1.1 Identifier les contraintes techniques à l'aide des normes en vigueur (dont RGPD), règles d'utilisabilité, et celles définies par les équipes techniques (spécifications fonctionnelles/techniques) pour proposer une solution viable.</p> <p>C3.1.2 Concevoir le PMV en collaboration avec l'UI designer, à partir d'un parcours utilisateur soutenu par des wireframes, élaborés avec des outils de conception (ex : Figma, Adobe XD) et des outils no-code, dans le but de définir le prototype fonctionnel à tester.</p>	<p>L'évaluation est réalisée au moyen d'un projet professionnalisant, sous la forme d'une mise en situation professionnelle reconstituée.</p> <p>À partir de demandes formulées par un collègue, et en se basant sur un wireframe représentant la solution à tester, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - comparer l'architecture de l'information proposée et collaborer avec les équipes techniques pour intégrer les contraintes techniques à la solution, - briefer l'UI designer sur l'architecture de l'information proposée et présenter les attentes produit, - superviser la réalisation de la maquette et s'assurer de l'adaptabilité et de la réactivité des écrans ainsi que du respect de la charte graphique. <p>Le travail est présenté à un évaluateur (expert technique) lors d'une soutenance distancielle d'une durée calibrée.</p> <p>L'évaluateur posera des questions au candidat pour évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la maîtrise de ses connaissances techniques (conventions d'organisation, règles d'utilisabilité, etc.), - la capacité de compréhension du langage technique et UI, - la gestion de réalisation d'une maquette produit. 	<p>Pertinence de l'identification des contraintes techniques</p> <p>CE1 Le candidat est force de proposition sur le scope d'action du guide technique présentant les contraintes de la solution.</p> <p>CE2 Le candidat prend en compte les enjeux des équipes techniques et synthétise formellement leurs besoins.</p> <p>CE3 Le candidat est capable d'anticiper les problèmes techniques liés à l'expérience utilisateur proposée en faisant appel à des notions de développement, la connaissance de l'existant technique et du design système en place.</p> <p>CE4 Le candidat atteste de connaissances spécialisées et actualisées dans le domaine du développement, particulièrement sur le langage utilisé et leur signification, appliqué au projet.</p> <p>CE5 Les contraintes techniques identifiées permettent d'obtenir une solution viable.</p> <p>Pertinence de la conception de la solution PMV</p> <p>CE1 Le brief formalisé pour la collaboration avec l'UI intègre les informations relatives à la création du parcours et expérience utilisateur (charte graphique, contraintes techniques).</p> <p>CE2 Le candidat maîtrise le langage de l'UI designer et synthétise les requêtes produit pour l'élaboration de la maquette PMV.</p>
---	---	---	---

			CE3 Le candidat est capable d'anticiper les problèmes de modélisation et est force de proposition d'une solution à partir des critères établis dans le guide technique.
A3.2 Test d'utilisabilité du parcours utilisateur et des fonctionnalités produit.	C3.2 Tester la solution produit en utilisant des méthodologies d'évaluation utilisateurs (ex : workshops ou ateliers, tests individuels, tests en groupe, focus groups, etc.) en vue d'affiner le parcours utilisateur et les fonctionnalités produit.	<p>L'évaluation est réalisée au moyen d'un projet professionnalisant, sous la forme d'une mise en situation professionnelle reconstituée.</p> <p>À partir de demandes formulées par un supérieur, d'un PMV et d'un brief UX fourni, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - proposer une méthodologie et un déroulé pour les ateliers, workshops, focus groups, etc., - réaliser et animer un atelier en appliquant une approche centrée sur l'humain à partir de supports d'atelier, - synthétiser les résultats d'atelier sous forme de présentation concise et analytique. <p>Le travail est présenté à un évaluateur (expert technique) lors d'une soutenance distancielle d'une durée calibrée.</p> <p>L'évaluateur posera des questions au candidat pour évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sa capacité à transmettre sa méthode de travail liée à la mise en place d'un atelier de co-conception, - sa compréhension des résultats de l'atelier. 	<p>Pertinence du test de la solution produit</p> <p>CE1 Le candidat démontre sa capacité à prendre des initiatives en proposant une méthodologie pour la mise en place d'un atelier.</p> <p>CE2 Le candidat produit des supports d'atelier qui expliquent le déroulement et l'organisation de celui-ci.</p> <p>CE3 La méthodologie proposée permet d'évaluer l'alignement de la solution PMV avec les besoins utilisateurs (dont les publics en situation de handicap).</p> <p>CE4 Les retours utilisateurs collectés pendant les ateliers sont transformés en recommandations UX et définissent les axes d'amélioration de la solution PMV.</p> <p>CE5 Les recommandations UX définissent les axes d'amélioration de la solution PMV tout en prenant en compte les règles d'accessibilité.</p> <p>CE6 Les retours utilisateurs post ateliers d'alignement attestent que le candidat a géré l'atelier avec empathie et écoute.</p>
A3.3 Amélioration continue de la solution design par itération et intégration des retours utilisateurs.	C3.3 Implémenter une démarche d'amélioration continue par itération en prenant en compte les retours utilisateurs (y compris ceux en situation de handicap) et en s'appuyant sur des méthodes de gestion de projet (ex : lean UX) pour	<p>L'évaluation est réalisée au moyen d'un projet professionnalisant, sous la forme d'une mise en situation professionnelle reconstituée.</p> <p>À partir de demandes formulées par un supérieur, d'un PMV et des résultats de tests utilisateurs, le candidat doit :</p>	<p>Pertinence de la stratégie UX proposée</p> <p>CE1 Le candidat démontre sa capacité de priorisation des améliorations produit à apporter et formule des recommandations sous forme de note synthétique.</p>

	<p>faire évoluer la stratégie UX et le produit associé.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - hiérarchiser et proposer sous forme synthétique les retours utilisateurs qui peuvent être implémentés à la solution produit, - collaborer avec les équipes techniques et UI pour optimiser la solution à partir de ses recommandations, - choisir comment intégrer des améliorations UX à partir de ses connaissances en ergonomie, accessibilité/situations de handicap et éco-développement. <p>Le travail est présenté à un évaluateur (expert technique) lors d'une soutenance distancielle d'une durée calibrée.</p> <p>L'évaluateur posera des questions au candidat pour évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la capacité de synthèse et de résolution de problèmes liés à une solution proposée, - la capacité de transmettre son analyse à des interlocuteurs différents au sein d'une même équipe, - la connaissance de contraintes ergonomiques, d'accessibilité/handicap et d'éco-développement pour nourrir sa proposition d'amélioration. 	<p>CE2 Le candidat propose une feuille de route autour de l'amélioration du PMV en utilisant un langage UI et UX.</p> <p>CE3 La stratégie UX design proposée est ajustée en fonction des retours utilisateurs et prévoit les étapes d'itération de la solution.</p> <p>CE4 La stratégie UX prend en compte les contraintes ergonomiques et techniques.</p> <p>CE5 Le candidat est force de proposition dans l'élaboration de recommandations et y intègre des données liées à l'accessibilité/handicap et à l'éco-développement.</p>
--	---	--	--