

Conception et modélisation des interfaces UX/ UI Design

Description : Le certificat Ergonomie des interfaces UX/UI design vient compléter les compétences nécessaires à la conception d'interfaces graphiques, avec une approche UX/UI design intégrant le point de vue de l'utilisateur, client ou usager. Ce certificat se destine à toutes les entreprises ayant un département responsable du marketing digital et/ou un département responsable des systèmes de l'information. Ce certificat complète un socle de compétence en marketing digital ou en développement informatique d'interfaces graphiques. Ce certificat est complémentaire aux métiers suivants : les responsables marketing, les responsables marketing digital, les responsables de l'expérience client, les responsables produits digitaux, les chefs de produits, les product owners, les développeurs webs, les webmasters, les développeurs front-end.

Contexte de la certification : La montée du numérique dans les entreprises, les progrès techniques et la transformation digitale demandent aux professionnels intervenant sur des projets de digitalisation d'intégrer de plus en plus la vision utilisateur, client et usager (UX/UI design). Le certificat Ergonomie des interfaces UX/UI Design permet à tous les professionnels certifiés de réaliser des projets de conception d'interfaces qui font intervenir les utilisateurs dans le processus de conception, en passant par les étapes suivantes : définitions des étapes du projet et des livrables en lien avec les objectifs de son entreprise ou client, le recueil du besoin de l'utilisateur, client ou usager, la création de maquettes, la mise en place de tests utilisateurs et le design graphique de l'interface finale.

Référentiels

Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluation	
	Modalités d'évaluation	Critères d'évaluation
Toutes les compétences du référentiel de compétences s'exercent dans le respect de la norme RGAA en vigueur qui comprend des critères et des exigences liés à l'ergonomie et au graphisme des interfaces graphiques.		
Conduire, en interne ou auprès de clients externes, dans une approche pluridisciplinaire et collaborative, un projet UX/UI de conception ou de refonte d'interface graphique, prenant en	Les modalités d'évaluation consistent en trois épreuves : Épreuve n°1 – Mise en situation réelle, réalisation d'un projet UX/UI design réel remis au jury.	Les livrables sont conformes aux critères de la norme RGAA 4.1 Qualité de la conduite de projet : CR1 Une Description synthétique du projet décrit le périmètre, le

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

<p>compte les exigences d'accessibilité, comprenant plusieurs jalons et livrables, en utilisant un modèle de gestion de projet de type Conception Centrée Utilisateur (CCU), de Garrett (UX Layers), "Lean UX" ou "Agile", dans le but d'améliorer l'expérience des utilisateurs ou des usagers, y compris en situation de handicap.</p>	<p>Le candidat choisit un site web, une plateforme ou une application présentant des problèmes d'ergonomie et de graphisme et dont il va refondre l'interface graphique.</p> <p>Épreuve 2 – Entretien avec le jury L'entretien avec le jury recrée les conditions de présentation et de livraison d'un projet UX/UI Design à un commanditaire interne ou externe.</p> <p>Épreuve n°3 Questionnaire RGAA Un questionnaire en ligne, limité dans le temps, permet d'évaluer la connaissance du référentiel RGAA</p>	<p>détail du profil des membres de l'équipe projet, les enjeux et les hypothèses de problèmes d'expérience utilisateur</p> <p>CR2 La méthodologie projet est adaptée aux problèmes spécifiques d'ergonomie et de graphisme de l'interface à refondre</p> <p>CR3 Pour chaque jalon du projet, un livrable est associé</p> <p>CR4 Une des méthodes de conception suivantes est utilisée : conception centrée utilisateur (CCU) ou de Garrett ou "Lean UX" ou "Agile"</p> <p>CR5 Les phases méthodologiques suivantes ont été mises en œuvre :</p> <ul style="list-style-type: none">-une phase d'analyse de l'interface graphique à refondre, y compris son accessibilité vis-à-vis des personnes en situation de handicap-une phase de recueil du besoin de l'utilisateur-une phase d'architecture de l'information-une phase de maquettage-une phase de tests des maquettes-une phase de design graphique
<p>Évaluer l'ergonomie, le graphisme, la conformité réglementaire et la qualité de l'interface graphique existante, en réalisant un audit s'appuyant sur une grille d'audit, sur les normes RGAA et ISO 92-41, pour rédiger des recommandations dans un rapport d'audit, à l'attention d'un commanditaire interne ou externe.</p>		<p>Qualité de l'audit de l'interface :</p> <p>CR6 La grille d'audit utilisée pour réaliser l'évaluation de l'interface contient un niveau de criticité</p> <p>CR7 l'audit mobilise les 8 critères d'ergonomie :</p> <ul style="list-style-type: none">- guidage- charge de travail- contrôle explicite- adaptabilité- gestion des erreurs

		<ul style="list-style-type: none">- homogénéité- signifiante des codes et dénominations- compatibilité <p>CR8 L'audit mobilise les 13 critères de la norme RGAA</p> <ul style="list-style-type: none">- Images- Cadres- Couleurs- Multimédia- Tableaux- Liens- Scripts- Éléments obligatoires- Structuration de l'information- Présentation de l'information- Formulaire- Navigation- Consultation <p>CR9 Les problèmes d'ergonomie et de graphisme sont classés par niveau de criticité.</p> <p>CR10 Les recommandations sont adaptées au contexte du projet et aux problèmes d'ergonomie et de graphisme identifiés.</p> <p>CR11 Les recommandations sont conformes à la norme RGAA en vigueur</p> <p>CR12 Les recommandations respectent les critères de la norme ISO 92-41</p>
Recueillir les besoins, les attentes, les contraintes des utilisateurs, y compris en situation de handicap,		Qualité du recueil CR13 Les éléments suivants ont été recueillis :

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

et le contexte d'usage, en conduisant des entretiens, des observations de l'activité réelle des utilisateurs et modéliser des personas ou une carte d'expérience ("*Experience Map*"), dans le but d'intégrer le comportement des utilisateurs et des usages dans la création de l'interface graphique.

-les besoins
-les attentes
-les contraintes des utilisateurs y compris en situation de handicap
-le contexte d'usage des utilisateurs, y compris en situation de handicap

CR14 Cinq entretiens utilisateurs ont été réalisés, y compris avec des personnes en situation de handicap

CR15 Les entretiens ont été enregistrés

CR16 Cinq observations de l'activité réelle des utilisateurs ou des usagers sont réalisées, y compris auprès de personnes en situation de handicap.

CR17 Des photos ont été prises pour présenter l'activité réelle des utilisateurs, y compris celles présentant une situation de handicap

CR18 Une fiche persona reprenant les besoins et les attentes des utilisateurs a été réalisée.

CR19 Les attentes et les besoins de la fiche persona correspondent aux données des enregistrements

CR20 une carte d'expérience "*Experience Map*" matérialisant l'activité réelle de l'utilisateur est réalisée.

CR21 L'activité réelle représentée dans la carte d'expérience "*Experience map*" correspond aux photos prises.

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

<p>Définir une arborescence, des parcours utilisateurs et des scénarios d'usages, en utilisant les méthodes de "gamifications" et d'idéation, les techniques d'architecture de l'information et la méthode du tri de cartes ou la méthode "OOUX" avec les utilisateurs, y compris en situation de handicap, afin de proposer à l'utilisateur un système de navigation en adéquation avec ses besoins.</p> <p>Présenter l'arborescence, les parcours utilisateurs et les scénarios d'usages définis à une équipe pluridisciplinaire composée d'experts métiers et techniques, afin d'obtenir leur validation.</p>		<p>Qualité de l'architecture de l'information</p> <p>CR22 Un tri de carte ou un "OOUX" a été réalisé</p> <p>CR23 Le résultat du tri de carte ou le "OOUX" permet de définir une nouvelle arborescence</p> <p>CR24 Le tri de cartes a été réalisé par des utilisateurs ou des usagers, y compris auprès de personnes en situation de handicap</p> <p>CR25 Des photos des mises en situation ont été prises</p> <p>CR26 Des photos de chacun des tris de cartes ou du "OOUX" ont été prises</p> <p>CR27 L'arborescence n'est pas trop large.</p> <p>CR28 L'arborescence n'est pas trop profonde.</p> <p>CR29 L'arborescence améliore la qualité de la navigation entre les contenus.</p> <p>CR30 Des scénarios d'usage ont été rédigés présentant les parcours de l'utilisateur</p> <p>CR31 Un compte rendu de réunion présente les conclusions et la validation de l'équipe pluridisciplinaire composée d'experts métiers et techniques.</p>
<p>Réaliser des maquettes papier, puis des maquettes dynamiques de l'interface graphique, à l'aide d'un</p>		<p>Qualité des maquettes</p> <p>CR32 Une maquette de l'interface papier est produite.</p>

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

outil de maquettage de type Figma ou AdobeXD et en s'appuyant sur les "guidelines" des éditeurs de systèmes d'exploitation, afin de tester les améliorations apportées à l'interface graphique et son fonctionnement sur tous les supports, mobiles et tactiles, web responsive et "desktop".

CR33 Une maquette d'interface dynamique est produite.

CR34 Le fichier source de la maquette a été fourni

CR35 Les maquettes réalisées améliorent les qualités instrumentales de l'interface

CR36 Les maquettes réalisées améliorent l'expérience de l'utilisateur ou de l'usager, y compris ceux en situation de handicap.

CR37 Les maquettes corrigent les problèmes identifiés lors de l'audit.

CR38 Les maquettes répondent :
-aux besoins des utilisateurs ou usagers
-aux attentes des utilisateurs ou usagers
-aux contraintes et contexte d'usage des utilisateurs ou usagers; y compris pour ceux qui sont en situation de handicap.

CR39 Les maquettes de l'interface ont été déclinées aux formats mobiles et tactiles, "web responsive" et "desktop".

CR40 Les maquettes ont été réalisées avec un outil de maquettage professionnel.

CR41 Les maquettes prennent en compte les "guidelines" des éditeurs de systèmes d'exploitations.

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

<p>Tester la maquette de l'interface auprès d'utilisateurs finaux, y compris en situation de handicap, en utilisant des indicateurs de mesures (mesure de la qualité instrumentale de la maquette) afin de s'assurer de la pertinence des améliorations proposées ou de déceler des axes d'améliorations supplémentaires</p>		<p>Qualité des testsCR42 Les tests confirment les améliorations ergonomiques</p> <p>CR43 Un protocole de test a servi à mener les sessions de tests</p> <p>CR44 La preuve des améliorations ergonomiques est réalisée à l'aide de mesures</p> <p>CR45 des axes d'améliorations supplémentaires ont été décelés.</p> <p>CR46 Le rapport de tests utilisateur synthétise le résultat de l'ensemble des sessions de test.</p> <p>CR47 Les enregistrements de sessions de tests utilisateurs permettent de vérifier les données du rapport de test</p>
<p>Adapter la charte graphique interne ou celle du client à l'interface, en réalisant un "brief" graphique et une création artistique, dans le but d'améliorer l'accessibilité et les qualités hédoniques de l'interface et de l'expérience de l'utilisateur ou de l'usager.</p> <p>Présenter les différentes orientations possibles de design graphique aux équipes pluridisciplinaires internes ou externes pour obtenir leur validation.</p>		<p>Utilisation de la charte graphique</p> <p>CR48 La charte graphique a été correctement adaptée pour la mise en couleur</p> <p>CR49 La mise en couleur améliore les qualités hédoniques de l'interface.</p> <p>CR50 Un benchmark graphique a été réalisé</p> <p>CR51 Un "brief" graphique a été réalisé</p> <p>CR52 Le choix des couleurs a été testé à l'aide d'un outil d'évaluation des contrastes et elles obtiennent un score supérieur ou égal à AA.</p>
<p>Mettre en couleur l'ensemble des maquettes à l'aide du "brief"</p>		<p>Qualité des maquettes couleurs</p>

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

<p>graphique et de la création artistique, en utilisant les règles de mise en page et de guidage visuel et un outil de design graphique, afin d'apporter les spécifications nécessaires aux développeurs intégrateurs mobilisés ultérieurement pour le développement informatique de l'interface graphique.</p>		<p>CR53 Les maquettes présentent un design graphique homogène.</p> <p>CR54 La colorisation des maquettes est respectueuse de la charte graphique.</p> <p>CR55 Les maquettes sont respectueuses de la piste graphique préalablement réalisée.</p> <p>CR56 Les couleurs ont été utilisées en tant que variables dans l'outil de conception.</p> <p>CR57 Les polices ont été utilisées en tant que variables dans l'outil de conception.</p> <p>CR58 Les icônes ont été utilisées en tant que variables dans l'outil de conception.</p> <p>CR59 Une librairie de composants graphiques a été réalisée.</p>
<p>Présenter à l'oral les résultats du projet en utilisant des arguments permettant de justifier les choix de conception pour convaincre le commanditaire interne ou externe de l'amélioration de l'expérience de l'utilisateur ou de l'utilisateur.</p>		<p>Qualité de la présentation orale</p> <p>CR60 La présentation met en valeur les améliorations apportées</p> <p>CR61 La présentation orale est dynamique.</p> <p>CR62 Les explications apportées permettent de comprendre les livrables.</p> <p>CR63 Les choix de conception sont justifiés par des arguments cohérents.</p> <p>CR64 Les arguments apportés permettent de justifier de l'amélioration de l'expérience utilisateur ou usager, y compris ceux en situation de handicap.</p>

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

Maîtriser les critères RGAA et les intégrer dans la conception des maquettes afin de concevoir des systèmes adaptés aux personnes en situation de handicap		CR65 le questionnaire RGAA présente un score égal ou supérieur à 22