

**[RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS, DE COMPÉTENCES ET  
D'ÉVALUATION DE LA CERTIFICATION PROFESSIONNELLE]**  
ACFA MULTIMÉDIA / SUPCRÉA

**DESIGNER UX-UI**  
▶ NIVEAU 6 – CODE NSF 320

Pour enregistrement au Répertoire National des Certifications Professionnelles

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.*

<b>RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS</b> Décrit les situations de travail et les conditions d'exécution des activités exercées, dans le métier ou l'emploi visé	<b>RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES</b> Décrit les compétences (connaissances, savoir-faire & savoir-être) y compris transversales, et les résultats attendus de l'action effectuée	<b>RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION</b> Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<p><b>ACTIVITÉ 1</b>  <b>Analyse de la commande du projet digital dans son contexte</b></p> <p><i>Le Designer UX/UI échange avec le client en faisant preuve d'écoute active et de reformulation afin d'analyser et identifier ses besoins, établit un diagnostic et une vision stratégique dans le cadre de la demande de communication digitale du client. Il délimite également le champ d'intervention de la commande en positionnant et définissant le rôle du commanditaire dans un contexte concurrentiel et en tenant compte du budget et du temps alloués.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prise de connaissance, identification et définition de la demande de communication digitale exprimée par le client.</li> <li>• État des lieux et diagnostic de la stratégie de communication digitale du client et du positionnement de la concurrence (IA, benchmark, cartographie des enjeux, SWOT, cartographie des parties-prenantes...).</li> <li>• Identification du positionnement du client (Identifier le marché sur lequel opère le client / Identifier les concurrents / Identifier les cibles / Définir l'avantage concurrentiel / Choisir des critères).</li> </ul>	<p><b>C. 1.1</b>                      ANALYSER la demande du client en s'appuyant sur les interviews, les échanges avec celui-ci, pour comprendre sa stratégie de communication, ses besoins (exprimés ou non) de communication digitale, en tenant compte d'éventuels handicaps visibles ou invisibles des futurs utilisateurs.</p> <p><b>C. 1.2</b>                      PRODUIRE une analyse exhaustive de l'état du marché (benchmark cartographie des enjeux, cartographie des parties-prenantes...) en identifiant les enjeux, le périmètre de la commande afin d'exprimer des recommandations et en visant à établir un diagnostic et un appui à la définition d'une vision stratégique de communication digitale, afin de délimiter un champ d'investigation et d'établir le préalable au processus d'idéation.</p> <p><b>C. 1.3</b>                      ANALYSER le positionnement, l'univers du client et l'existant au niveau de la concurrence en s'appuyant sur une recherche contextuelle de sa stratégie de communication visuelle, de ses codes et de ses pratiques, en les mettant en perspective avec le positionnement et les usages de la concurrence dans l'optique de circonscrire le champ d'investigation dans le territoire idoine.</p> <p><b>C. 1.4</b>                      RÉDIGER une ou plusieurs propositions argumentées, en réponse à la commande, décrivant la démarche narrative, artistique, et/ou technique envisagée, afin de s'assurer de la bonne compréhension mutuelle et ainsi de valider les choix avec le commanditaire.</p>	<p><b>Compétences évaluées :</b>  <b>C. 1.1 - C. 1.2 - C. 1.3 - C. 1.4</b></p> <p><b>Nature de l'évaluation :</b>                      Sur la base du brief client et de l'analyse de la demande, le candidat devra produire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un dossier de recueil des besoins.</li> </ul> <p><b>Modalités de l'épreuve :</b>                      Présentation orale et écrite de ces dossiers.</p> <p><b>Supports attendus :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un dossier de recueil des besoins et d'analyse du contexte de la commande d'un projet de communication digitale.</li> <li>- Une étude du marché complète correspondant à l'univers du client.</li> </ul>	<p><b>CE 1.1</b>                      Le contexte dans lequel évolue le commanditaire ainsi que ses attentes et ses besoins sont clairement identifiés.</p> <p><b>CE. 1.2</b>                      Le benchmark, la cartographie des enjeux, la cartographie des parties-prenantes sont identifiés clairement et le marché, les produits, les ressources et la culture graphique sont repérés.                      Le diagnostic formulé permet d'obtenir une vision stratégique de communication digitale adaptée aux spécificités.</p> <p><b>CE. 1.3</b>                      L'analyse de l'univers du commanditaire (environnement, identité, valeurs...) est la plus exhaustive possible.</p> <p><b>CE. 1.4</b>                      Les propositions de dispositifs visuels sont adaptées aux objectifs d'évolution du client et correspondent à la tendance identifiée chez la concurrence.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Rédaction de propositions pour établir une vision stratégique de communication digitale répondant aux objectifs d'évolution du client.</li> </ul>			<p>La cible et les produits de communication digitales adaptés sont définis.</p>
<p><b>ACTIVITÉ 2</b> Élaboration du cahier des charges de la commande, recherche / identification des utilisateurs et formulation des pistes de travail</p> <p><i>Le Designer UX/UI repère les enjeux de la commande (objectifs, cibles, planning, moyens techniques, financiers et humains, profils utilisateurs) et définit de ce fait les besoins, les objectifs, la cible et les supports en les faisant valider au commanditaire par le biais d'un cahier des charges.</i></p> <p><i>Le Designer UX/UI prépare la présentation auprès du commanditaire par le biais d'un cahier des charges qui détermine les grandes lignes du projet (choix techniques, contraintes financières et retroplanning).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reformulation de la commande en intégrant tous les impératifs du client dans le cahier des charges.</li> <li>Recherche approfondie sur les utilisateurs cibles, leurs besoins, leurs comportements, et leurs préférences par le biais d'entretiens, d'analyses de données et de tests d'usabilité.</li> <li>Définition du contexte et de la problématique, ainsi que des besoins techniques de la commande du projet digital.</li> <li>Établissement d'un devis global intégrant tous les postes (supports et matériaux, temps de travail, gestion...).</li> </ul>	<p><b>C. 2.1</b> REFORMULER la demande initiale du client en langage technique en une problématique de design digital et définir les objectifs stratégiques de la commande en s'appuyant sur le contexte, les besoins et la cible afin de susciter l'approbation du client.</p> <p><b>C. 2.2</b> IDENTIFIER les utilisateurs cibles, leurs besoins, leurs comportements, et leurs préférences en s'appuyant sur des analyses de données, des entretiens ou toute typologie d'outils permettant un recueil de datas.</p> <p><b>C. 2.3</b> ÉVALUER la faisabilité du projet digital (les besoins du projet, les besoins humains en termes d'éventuels prestataires, analyser l'environnement du projet, définir ses objectifs) afin d'identifier les pistes de travail et les contraintes de production.</p> <p><b>C. 2.4</b> ÉTABLIR et identifier les besoins techniques et les compétences nécessaires à la bonne mise en œuvre de la commande, réaliser une étude comparative des différents prestataires dans leurs des modalités techniques et financières afin de pouvoir faire une réponse optimale aux besoins du commanditaire.</p> <p><b>C. 2.5</b> EXÉCUTER un choix à partir des différentes propositions techniques et des devis des prestataires sollicités pour tous les postes nécessaires (photographe, rédacteur, développeur web, vidéaste, motion designer...) à la mise en œuvre de la stratégie de communication visuelle et du projet de design digital pour y répondre de manière idoine.</p>	<p><b>Compétences évaluées :</b> <b>C. 2.1 - C. 2.2 - C. 2.3 - C. 2.4</b> <b>C. 2.5 - C. 2.6 - C. 2.7 – C. 2.8</b></p> <p><b>Nature de l'évaluation :</b> Rédaction des études d'opportunité et de fonctionnalité permettant d'affirmer la viabilité et l'opportunité du projet en ciblant les besoins du client, définissant clairement la problématique de design digital et les objectifs stratégiques à atteindre. Rédaction d'un cahier des charges comprenant les besoins, les différents prestataires sélectionnés pour le projet ainsi que les coûts de conception et de réalisation, et les éléments d'organisation.</p> <p><b>Modalités de l'épreuve :</b> Présentation orale et écrite (dossier de mise en situation professionnelle) du cahier des charges. Le dossier sera évalué et soutenu oralement</p> <p><b>Supports attendus :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rédaction des études d'opportunité et de fonctionnalité</li> <li>Cahier des charges &amp; retroplanning</li> </ul>	<p><b>CE. 2.1</b> La reformulation de la commande est complète, hiérarchisée et claire.</p> <p><b>CE. 2.2</b> Le profil type des futurs utilisateurs est distinctement identifié.</p> <p><b>CE. 2.3</b> Le cheminement du projet de design digital ainsi que sa mise en œuvre technique et financière sont clairement exprimés.</p> <p><b>CE. 2.4</b> Les besoins en prestation sont clairement définis. Les différents coûts sont établis de façon réaliste.</p> <p><b>CE. 2.5</b> L'environnement digital est maîtrisé. Le devis global est clair, réaliste et intègre tous les postes du projet de design digital.</p> <p><b>CE. 2.6</b> L'expression est claire et concise, les arguments sont étayés et convaincants. L'efficacité organisationnelle du travail est effective. Le retroplanning est viable</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposition d'un rétroplanning de conception, mise en œuvre et déploiement et de livraison du projet de design digital.</li> <li>• Définition des objectifs stratégiques de la commande de communication graphique et de leurs évolutions probables.</li> <li>• Rédaction du cahier des charges de la commande de produit digital.</li> <li>• Présentation / validation du cahier de conception avec le client : choix des supports de présentations, qualités des livrables.</li> </ul>	<p><b>C. 2.6</b> PRÉSENTER un rétroplanning afin d'établir factuellement l'organisation et le déroulé du projet digital, ainsi que les choix techniques (prestataires, supports, formats, techniques d'impression et/ou de mise en ligne), financiers et temporels en les argumentant de de façon étayée par le biais d'un cahier des charges pour les faire valider par le client.</p> <p><b>C. 2.7</b> RÉDIGER le cahier des charges avec l'objectif de délimiter le champ d'intervention de la production dans le contexte de la commande définie en accord avec le client.</p> <p><b>C. 2.8</b> PRÉSENTER et argumenter à l'oral et à l'écrit la proposition commerciale auprès du client dans l'objectif de la lui faire valider.</p>		<p>et réaliste. Les coûts induits sont clairement établis.</p> <p><b>CE. 2.7</b> Le cahier des charges est stabilisé et réaliste, il reprend les éléments d'organisation, de coût, de conception, réalisation graphique et technique.</p> <p><b>CE. 2.8</b> Le cheminement du projet de design digital ainsi que sa mise en œuvre technique et financière sont clairement exprimés. La proposition stratégique créée est validée par le client.</p>
<p><b>ACTIVITÉ 3</b> <b>Définition des Persona et des scénarii utilisateurs</b></p> <p><i>Dans le contexte de la commande, Le Designer UX-UI élabore un processus et met en œuvre des outils afin de comprendre les utilisateurs potentiels du produit et à anticiper leurs besoins et comportements.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de persona (représentations fictives des utilisateurs types) pour aider à définir des scénarios d'utilisations réalistes, en prenant en compte les besoins spécifiques de différents segments d'utilisateurs.</li> <li>• Validation des persona avec le commanditaire afin de tenir compte de ses</li> </ul>	<p><b>C. 3.1</b> COLLECTER et analyser les données utilisateur de manière efficiente, comprendre et partager les attentes des utilisateurs pour créer des persona réalistes, dans l'objectif de représenter de manière précise les caractéristiques et les besoins du public cible.</p> <p><b>C. 3.2</b> PRÉSENTER au commanditaire les persona en explicitant les orientations stratégiques en étant réceptif à ces remarques afin d'être en capacité d'ajuster les persona en conséquence et susciter son adhésion.</p> <p><b>C. 3.3</b> IMAGINER et créer des scénarii variés couvrant une gamme de situations d'utilisation, dans l'optique d'anticiper toutes les étapes de l'interaction utilisateur afin de refléter les besoins et les objectifs réels des utilisateurs.</p>	<p><b>Compétences évaluées :</b> <b>C. 3.1 - C. 3.2 - C. 3.3 - C. 3.4</b> <b>C. 3.5 - C. 3.6</b></p> <p><b>Nature de l'évaluation :</b> Réalisation d'un dossier reprenant les phases d'exploration et de mise en œuvre des persona et des scénarii.</p> <p><b>Modalités de l'épreuve :</b> Présentation orale et écrite (dossier de mise en situation professionnelle) de ce dossier. Le dossier sera argumenté, évalué et soutenu oralement.</p> <p><b>Supports attendus :</b></p>	<p><b>CE. 3.1</b> Les caractéristiques démographiques, les comportements, les besoins et les attentes des utilisateurs sont clairement identifiés.</p> <p><b>CE. 3.2</b> Les persona et les orientations stratégiques sont clairement identifiés et présentés.</p> <p><b>CE. 3.3</b> Les scénarii produisent une vision claire et donnent une direction graphique globale.</p> <p><b>CE. 3.4</b></p>

<p>remarques et d’y apporter des corrections le cas échéant.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Création des scénarii utilisateurs afin d’identifier les points de contact où les utilisateurs interagissent avec le produit.</li> <li>• Alignement avec les objectifs du commanditaire pour s’assurer que les scénarii proposés sont en adéquation avec la cible utilisateur et les objectifs commerciaux.</li> <li>• Intégration dans la conception des persona et des scénarii utilisateurs pour la prise de décision tout au long du processus.</li> <li>• Révision continue dans la conception des persona et des scénarii utilisateurs en fonction de l’évolution du public cible et/ou pour prendre en compte de nouvelles fonctionnalités ou des changements dans le produit.</li> </ul>	<p><b>C. 3.4</b> INTÉGRER les persona et scénarii dans la vision globale du projet dans une optique de communication stratégique auprès du commanditaire afin de susciter son adhésion.</p> <p><b>C. 3.5</b> TRADUIRE les persona et les scénarii en interfaces utilisateur opérationnelles et conviviales pour intégrer efficacement les concepts, de manière à ce que ces interfaces répondent directement aux besoins des persona.</p> <p><b>C. 3.6</b> ÉVALUER régulièrement l’efficacité des persona et des scénarii dans l’objectif de les faire évoluer en fonction des feedbacks des utilisateurs, dans un souci de flexibilité pour s’adapter aux besoins changeants des utilisateurs et des objectifs du projet.</p>	<p>- Dossier reprenant les phases d’exploration et les process mis en œuvre.</p>	<p>L’argumentation est claire et concise, en adéquation avec les objectifs fonctionnels et commerciaux.</p> <p><b>CE. 3.5</b> Les outils mis en place sont adaptés au besoin initial et favorisent la transmission des items évolutifs.</p> <p><b>CE. 3.6</b> Les items d’évolution du produit digital sont clairement identifiés et itérés.</p>
<p><b>ACTIVITÉ 4</b> <b>Création de l’architecture de l’information</b></p> <p><i>Le Designer UX-UI, fort des éléments collectés précédemment auprès du commanditaire, de sa connaissance liée aux supports envisagés et de sa maîtrise de la composition digitale, établit la structure de base du produit digital (que ce soit un site web, une application mobile ou tout autre système interactif) par le prisme de l’architecture de l’information, qui forme le fondement sur lequel repose l’expérience utilisateur.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse des besoins utilisateurs et des scénarii en utilisant les persona dans</li> </ul>	<p><b>C. 4.1</b> INTERPRÉTER les résultats de la recherche et en extraire les informations nécessaires à la compréhension des besoins utilisateurs pour déterminer d’éventuelles manques dans les points de contact entre l’utilisateur et le produit digital.</p> <p><b>C. 4.2</b> CRÉER une arborescence optimisant l’expérience utilisateur en établissant une hiérarchie claire des pages ou des écrans, et en déterminant quelles informations sont prioritaires et comment elles sont organisées, ainsi qu’un diagramme de flux utilisateur pour visualiser la navigation et les relations entre les différentes</p>	<p><b>Compétences évaluées :</b> <b>C. 4.1 - C. 4.2 - C. 4.3 - C. 4.4 - C. 4.5 - C. 4.6 - C. 4.7</b></p> <p><b>Nature de l’évaluation :</b> Réalisation d’un dossier reprenant les phases d’exploration et d’idéation du projet de design digital : wireframes, process descriptif des tests.</p> <p><b>Modalités de l’épreuve :</b></p>	<p><b>CE. 4.1</b> Les informations collectées permettent d’identifier les éventuelles failles systémiques dans la globalité du produit à ce stade de conception.</p> <p><b>CE. 4.2</b> L’arborescence est parfaitement structurée et hiérarchisée afin de fournir au commanditaire une vision précise et globale du produit digital.</p> <p><b>CE. 4.3</b></p>

<p>l'objectif de s'assurer que l'ensemble des points de contact clés entre l'utilisateur et le système est couvert.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Production d'un plan du produit digital dans un souci d'optimisation qui reflète les objectifs du client et les besoins des utilisateurs.</li> <li>• Création de wireframes pour représenter la disposition générale des éléments sur chaque page ou écran en focalisant sur la disposition des fonctionnalités clés plutôt que sur les détails visuels.</li> <li>• Présentation auprès du commanditaire des wireframes pour ajuster la structure globale du site ou de l'application en fonction de ses retours, en veillant à ce que la structure réponde à ses attentes et aux besoins des utilisateurs.</li> <li>• Définition de l'arborescence en respectant une organisation logique pour les contenus et fonctionnalités, garantissant une navigation intuitive.</li> <li>• Organisation de sessions de tests utilisateur avec des prototypes basés sur les wireframes pour évaluer la compréhension des utilisateurs de la structure et analyse des résultats pour identifier des points faibles potentiels dans la structure de l'information.</li> <li>• Finalisation des wireframes en les ajustant suite aux retours des tests utilisateurs et présentation détaillée auprès du commanditaire pour une validation</li> </ul>	<p>pages ou sections pour que le client puisse avoir une mise en situation circonscrite du projet.</p> <p><b>C. 4.3</b> CONCEVOIR et produire des wireframes qui représentent l'arborescence et qui reflètent les principes d'interaction afin d'avoir une représentation structurelle globale du produit digital.</p> <p><b>C. 4.4</b> PRÉSENTER de façon orale, illustrée, synthétique et complète les wireframes auprès du client pour lui faire valider la structure générale.</p> <p><b>C. 4.5</b> DÉFINIR de manière systémique l'organisation des données dans l'interface utilisateur, dans un souci de logique organisationnelle garante d'une navigation intuitive afin de respecter les attendus utilisateur.</p> <p><b>C. 4.6</b> ORGANISER des sessions de tests dans un objectif de feedback afin d'évaluer la compréhension des utilisateurs de la structure et pour identifier de potentiels points faibles dans la structure de l'information.</p> <p><b>C. 4.7</b> VALIDER les wireframes finalisés auprès du commanditaire et également auprès des utilisateurs pour s'assurer que la structure répond efficacement aux besoins et aux attentes.</p>	<p>Présentation orale et écrite (dossier de mise en situation professionnelle) de la maquette de conception graphique.</p> <p>La présentation sera argumentée, évaluée et soutenue oralement</p> <p><b>Supports attendus :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wireframes</li> <li>- Dossier descriptif du process.</li> </ul>	<p>Les wireframes sont précis et didactiques dans un souci de représentation structurelle globale.</p> <p><b>CE. 4.4</b> L'expression est claire et concise, les arguments sont étayés et convaincants sur cette étape intermédiaire.</p> <p><b>CE. 4.5</b> Les éléments structurels sont clairement agencés et structurés dans la présentation.</p> <p><b>CE. 4.6</b> Les retours de tests sont évalués et permettent d'identifier les points d'amélioration potentiels.</p> <p><b>CE. 4.7</b> L'expression est claire et concise, les arguments sont étayés et convaincants dans l'optique de susciter l'adhésion du commanditaire.</p>
---	---	---	---

intermédiaire avant de passer à la conception visuelle.			
<p><b>ACTIVITÉ 5</b> <b>Conception de l'arborescence et de l'Interface Utilisateur (UI)</b></p> <p><i>Le Designer UX-UI conçoit l'interface utilisateur, qui doit refléter un juste équilibre entre esthétique et fonctionnalité et joue un rôle primordial dans l'attrait et l'utilisabilité du produit final. La communication transparente avec le client et l'équipe de développement est essentielle pour s'assurer que la conception visuelle correspond aux attentes et peut être mise en œuvre efficacement.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboration du concept graphique en intégrant les éléments visuels en adéquation adaptés aux supports techniques.</li> <li>• Création de maquettes détaillées pour les pages ou les écrans principaux du produit en s'assurant que chaque élément de l'interface est intentionnel et contribue à l'expérience utilisateur globale.</li> <li>• Conception de la navigation en tenant compte du critère ergonomique et de la fluidité de parcours des utilisateurs.</li> <li>• Cohésion de la conception sur différents supports digitaux (mobile, tablette, écran).</li> <li>• Création d'un prototype visuel interactif pour donner un aperçu du comportement final de l'interface.</li> <li>• Présentation orale illustrée du prototype visuel interactif au commanditaire,</li> </ul>	<p><b>C. 5.1</b> DEVELOPPER les axes de composition graphique à partir du concept graphique validé et de la collecte des éléments nécessaires à sa mise en œuvre auprès du commanditaire (textes, photos, illustrations, éléments visuels, etc.), pour permettre la compréhension et la visualisation du projet digital.</p> <p><b>C. 5.2</b> RÉALISER des maquettes adaptées à chacun des supports sélectionnés en utilisant les logiciels idoines (Sketch, Figma, Adobe XD, etc.) pour que le client puisse avoir une mise en situation circonscrite du projet.</p> <p><b>C. 5.3</b> CONCEVOIR la navigation du produit digital en s'appuyant sur des connaissances techniques solides et spécifiques et en respectant l'identité graphique et les supports techniques sélectionnés.</p> <p><b>C. 5.4</b> RÉALISER les déclinaisons en responsive (site web adaptif ou RWD responsive web design) adaptées à la demande du client (tablettes, applications smartphones) et préparer la mise en page des différents éléments (visuels, textes, animations...) en tenant compte des choix techniques définis en amont et en appliquant les règles de composition graphique afin de réaliser l'intégration de tous les éléments devant figurer dans le projet de produit digital.</p> <p><b>C. 5.5</b> CRÉER un prototype interactif dans l'objectif de simuler l'expérience utilisateur au plus proche du rendu final.</p>	<p><b>Compétences évaluées :</b> <b>C. 5.1 - C. 5.2 - C. 5.3 - C. 5.4</b> <b>C. 5.5 - C. 5.6 - C. 5.7</b></p> <p><b>Nature de l'évaluation :</b> Réalisation de la maquette de conception graphique et de navigation du projet.</p> <p><b>Modalités de l'épreuve :</b> Présentation orale et écrite (dossier de mise en situation professionnelle) de la maquette de conception graphique.</p> <p>La présentation sera argumentée, évaluée et soutenue oralement</p> <p><b>Supports attendus :</b> - Maquette de conception graphique et de navigation.</p>	<p><b>CE. 5.1</b> Les règles de composition graphique et d'agencement sont maîtrisées.</p> <p><b>CE. 5.2</b> Les logiciels de réalisation digitales adaptés aux différents supports déployés sont connus et maîtrisés.</p> <p><b>CE. 5.3</b> La navigation est définie de façon rigoureuse et professionnelle.</p> <p><b>CE. 5.4</b> La maquette de conception est finalisée en intégrant une pertinence des choix des techniques utilisées et dans le respect des normes environnementales intrinsèques au métier (norme ISO 62430, référentiel général d'éco-conception de services numériques (RGESN), Green UX).</p> <p><b>CE. 5.5</b> Le prototype est représentatif de la finalité attendue et permet une expérience immersive satisfaisante à ce stade du projet.</p> <p><b>CE. 5.6</b> L'expression est claire et concise, les arguments sont étayés et convaincants dans l'optique de susciter l'adhésion du commanditaire.</p>

<p>recontextualisation du projet et explicitation du concept graphique et des choix graphiques des parti-pris opérés en prenant en compte tous les éléments du cahier des charges.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparation des fichiers source pour faciliter l'intégration avec le processus de développement en fournir des spécifications détaillées sur les dimensions, les couleurs, les typographies, et tout élément technique pertinent pour le développement.</li> </ul>	<p><b>C. 5.6</b> PRÉSENTER de façon orale, illustrée, synthétique et complète l'orientation graphique et les choix stratégiques et graphique via le prototype interactif auprès du commanditaire afin qu'il ait une vision claire et précise du projet qui répond à sa demande pour susciter son adhésion.</p> <p><b>C. 5.7</b> MAITRISER les spécifications techniques attendues pour la préparation des fichiers source dans l'objectif de faciliter le travail de développement et d'anticiper d'éventuels problèmes lors de l'implémentation.</p>		<p><b>CE. 5.7</b> Les éléments sont scrupuleusement identifiés et fournis exhaustivement dans un souci de facilitation du travail de développement.</p>
<p><b>ACTIVITÉ 6</b> <b>Mise en œuvre du prototypage interactif</b></p> <p><i>Le Designer UX-UI met en œuvre le prototype interactif, qui permet de simuler l'expérience utilisateur finale, sert de maillon crucial entre la conception et le développement, en permettant aux parties prenantes de visualiser et d'interagir avec le produit avant sa mise en œuvre complète. La rétroaction obtenue à partir du prototype contribue à affiner le design et à s'assurer que la solution répond pleinement aux besoins des utilisateurs.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduction des wireframes en maquettes visuellement cohérente pour donner une première impression du design final.</li> <li>• Intégration des interactions pour simuler le comportement réel de l'interface. Cela peut inclure des transitions de page, des animations, des états de survol dans l'objectif de s'assurer que la navigation entre les différentes sections du prototype est fluide et intuitive et reflète la structure de l'interface finale.</li> </ul>	<p><b>C. 6.1</b> RÉALISER à partir des wireframes le prototype en utilisant les logiciels adéquats (Sketch, Figma, Adobe XD, etc.) pour que le client puisse avoir une mise en situation circonstanciée du projet.</p> <p><b>C. 6.2</b> CRÉER des interactions pour simuler le comportement réel de l'interface avec les logiciels adaptés afin d'anticiper la manière dont les utilisateurs interagiront avec l'interface.</p> <p><b>C. 6.3</b> OPTIMISER le prototype pour s'assurer de la compatibilité sur différentes plateformes (desktop, tablettes, mobile) du produit digital.</p> <p><b>C. 6.4</b> PRÉSENTER de façon orale, illustrée, synthétique et complète les fonctionnalités du prototype interactif auprès du commanditaire afin qu'il ait une vision claire et précise du projet qui répond à sa demande pour susciter son adhésion.</p>	<p><b>Compétences évaluées :</b> <b>C. 6.1 - C. 6.2 - C. 6.3 – C. 6.4 C. 6.5 - C. 6.6</b></p> <p><b>Nature de l'évaluation :</b> Présentation orale et écrite synthétique et contextualisée (dossier de mise en situation professionnelle) complète et argumentée des phases d'idéation/exploration et du prototype interactif.</p> <p><b>Modalités de l'épreuve :</b> La présentation de l'ensemble de ces éléments sera évaluée et soutenue oralement.</p> <p><b>Supports attendus :</b> - Maquette de prototypage interactif</p>	<p><b>CE. 6.1</b> Les logiciels de réalisation digitales adaptés aux différents supports déployés sont connus et maîtrisés.</p> <p><b>CE. 6.2</b> Les process de création des interactions et maîtrisés.</p> <p><b>CE. 6.3</b> Les diverses déclinaisons sont identifiées de manière exhaustive et leur mise en œuvre technique est maîtrisée.</p> <p><b>CE. 6.4</b> L'expression est claire et concise, les arguments sont étayés et convaincants dans l'optique de susciter l'adhésion du commanditaire</p> <p><b>CE. 6.5</b></p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisation de plateformes et d'outils de Prototypage tels que Figma, InVision, Adobe XD ou d'autres plateformes pour créer une version interactive du design en veillant à ce que celle-ci soit accessible sur différentes plates-formes (ordinateur de bureau, tablette, mobile) pour évaluer l'expérience utilisateur sur tous les dispositifs.</li> <li>• Présentation du prototype interactif au commanditaire dans l'objectif de lui expliquer les fonctionnalités et les interactions mises en œuvre et qu'il puisse fournir des retours en temps réel afin d'apporter des ajustements itératifs au prototype.</li> <li>• Organisation de sessions de test utilisateur avec des personnes représentatives du public cible pour recueillir des commentaires supplémentaires sur l'utilisabilité afin d'apporter des modifications au prototype en conséquence.</li> <li>• Préparation pour le développement en détaillant les interactions et les fonctionnalités du prototype pour guider l'équipe de développement, dans un souci de collaboration étroite avec l'équipe de développement pour résoudre tout problème technique et s'assurer que le prototype est prêt à être transformé en produit final.</li> </ul>	<p><b>C. 6.5</b> PLANIFIER et mener des sessions de tests dans un objectif de feedback utilisateur pertinent pour ajuster le prototype en conséquence.</p> <p><b>C. 6.6</b> DOCUMENTER de manière détaillée les interactions et les fonctionnalités à destination des développeurs, en prenant en compte leurs retours et pouvoir coordonner efficacement leur mission afin d'assurer une transition fluide et optimale entre le prototype et la mise en œuvre du développement.</p>		<p>Les résultats sont analysés et sont utilisables de manière opérationnelle dans l'ajustement du prototype.</p> <p><b>CE. 6.6</b> Les éléments sont structurés de façon optimale et transmis aux prestataires dans un souci didactique.</p>
--	--	--	--

<p><b>ACTIVITÉ 7</b> <b>Tests d'utilisabilité</b> <i>Le Designer UX/UI organise et met en œuvre des tests utilisateurs selon la norme ISO 9241-11, en faisant une analyse des résultats qui permettra d'identifier les lacunes de conception du prototype interactif et de guider les améliorations nécessaires pour mesurer l'efficacité, l'efficience et la satisfaction des utilisateurs.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identification des aspects spécifiques de l'interface à évaluer en définissant des objectifs clairs et des scénarii pour chaque session de test.</li> <li>• Sélection des participants qui représentent le public cible en utilisant les persona déjà créés en ayant pour objectif de garantir une correspondance avec les profils d'utilisateurs réels.</li> <li>• Planification logistique des sessions de test en s'assurant de la disponibilité des participants et des équipements nécessaires.</li> <li>• Observation du déroulement des tests en direct avec prise des notes sur les comportements, les réactions et les points de friction et mise en place des entretiens pour obtenir des retours qualitatifs en posant des questions ouvertes pour encourager une réflexion approfondie.</li> <li>• Analyse des données qualitatives et quantitatives afin d'identifier les tendances, les modèles de comportement et les points d'améliorations et préparation d'un rapport structuré présentant les résultats afin de proposer des recommandations spécifiques pour les améliorations</li> </ul>	<p><b>C. 7.1</b> DÉFINIR un objectif de recherche et des scénarii appropriés afin d'obtenir un périmètre du test d'utilisabilité adapté à la problématique du produit digital.</p> <p><b>C. 7.2</b> RECRUTER les utilisateurs selon les persona afin d'obtenir des réponses pertinentes et adaptées à la problématique du produit digital.</p> <p><b>C. 7.3</b> ORGANISER les sessions de tests en s'assurant au préalable du protocole et du matériel et ce dans un processus d'amélioration continue afin de rester au plus près des usages et des attentes des utilisateurs.</p> <p><b>C. 7.4</b> INTERAGIR avec les utilisateurs lors des sessions de tests avec pour objectif l'identification et l'évaluation d'éventuels problèmes, afin de bien noter les ressentis et d'identifier les points bloquants.</p> <p><b>C. 7.5</b> ANALYSER les données qualitatives et quantitatives des tests permettant de dégager des insights clairs dans l'optique de préparer un rapport structuré afin de proposer des actions correctives sur les conclusions des tests.</p>	<p><b>Compétences évaluées :</b> <b>C. 7.1 - C. 7.2 - C. 7.3 – C. 7.4 C. 7.5</b></p> <p><b>Nature de l'évaluation :</b> Présentation orale et écrite d'un dossier descriptif d'analyse des données du process soutenu à l'oral.</p> <p><b>Modalités de l'épreuve :</b> La présentation de l'ensemble de ces éléments sera évaluée et soutenue oralement.</p> <p><b>Supports attendus :</b> - Dossier de recherche UX</p>	<p><b>CE. 7.1</b> Le champ d'intervention du test d'utilisabilité est clairement défini.</p> <p><b>CE. 7.2</b> Les utilisateurs sont clairement identifiés et correspondent en tous points aux critères attendus.</p> <p><b>CE. 7.3</b> Le matériel nécessaire est identifié.</p> <p><b>CE. 7.4</b> Les items sont clairement énoncés et aisément compréhensibles pour éviter toutes interprétations erronées.</p> <p><b>CE. 7.5</b> Le document est clair et précis et détaille de manière exhaustive les données à mettre en action.</p>
---	---	--	--

<p><b>ACTIVITÉ 8</b> <b>Développement du projet digital</b></p> <p><i>Le Designer UX/UI peut tout à fait être en mesure de réaliser sans compétences extérieures la majorité des commandes qui lui sont soumises. Si la commande implique des compétences connexes, le Designer UX/UI fait appel à des acteurs compétents dans leurs domaines et assure leur coordination en supervisant la totalité du processus de réalisation. Cette activité implique donc que le Designer UX/UI identifie des besoins et compétences dans le brief client sur lesquels il estime ne pas être en capacité de répondre de façon optimale et dans ce cas, mobiliser des prestataires extérieurs.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identification des compétences et des acteurs afférents à la bonne mise en œuvre de la réalisation du projet de design digital.</li> <li>• Compréhension des prérequis en tech (développement, product management), pour collaborer avec les membres de l'équipe.</li> <li>• Exécution de la programmation Front End pour intégrer les éléments visuels et assurer des performances optimales en vitesse de chargement et de réactivité.</li> <li>• Coordination et supervision des interventions de l'équipe mise en place pour la réalisation du projet de design digital.</li> <li>• Pilotage de toutes les phases de réalisation du projet de design digital.</li> </ul>	<p><b>C. 8.1</b> IDENTIFIER les compétences complémentaires (HTML, CSS, JavaScript) et les acteurs éventuellement nécessaires au développement du projet dans l'optique de répondre de façon optimale aux impératifs de la commande client.</p> <p><b>C. 8.2</b> ACQUÉRIR les principes de base du développement afin de pouvoir identifier les problématiques éventuelles lors de la mise en œuvre finale et pouvoir échanger avec l'équipe de développement dans une compréhension mutuelle.</p> <p><b>C. 8.3</b> MAÎTRISER des technologies telles que HTML, CSS et JavaScript en s'appuyant sur sa connaissance et sa maîtrise technique afin de répondre aux objectifs de référencement (SEO) et les critères de qualité digital : adaptabilité tous supports, accessibilité, compatibilité, performances...</p> <p><b>C. 8.4</b> PLANIFIER et anticiper les étapes de réalisation du projet digital avec les développeurs en leur stipulant des objectifs quantifiables et factuels (respect du planning, respect des budgets, respect de la ligne graphique du projet) afin de respecter les termes du contrat définis avec le commanditaire.</p> <p><b>C. 8.5</b> PILOTER et s'assurer de la bonne mise en œuvre des interventions de l'équipe mobilisée pour la réalisation : collaborateurs et / ou prestataires externes (rédacteurs, vidéastes, photographes, illustrateurs, développeurs...) en prenant en compte les contraintes techniques et temporelles de chacun afin que chacun respecte les exigences du planning et soit en capacité de livrer en temps et en heure les productions attendues.</p>	<p><b>Compétences évaluées :</b> <b>C. 8.1 - C. 8.2 - C.8.3 - C.8.4</b></p> <p><b>Nature de l'évaluation :</b> Réalisation d'un dossier rendant visible la planification, les contraintes techniques et le pilotage du projet de design digital avec les différents prestataires/collaborateurs (Compte-rendu, etc.).</p> <p><b>Modalités de l'épreuve :</b> Présentation orale et écrite (dossier de mise en situation professionnelle) de la phase de pilotage du projet et de coordination des acteurs. La présentation sera argumentée, évaluée et soutenue oralement.</p> <p><b>Supports attendus :</b> - Dossier de mise en situation professionnelle</p>	<p><b>CE. 8.1</b> Les compétences complémentaires sont identifiées, ainsi que les acteurs y répondant.</p> <p><b>CE. 8.2</b> Les principes de base du développement sont clairement intégrés.</p> <p><b>CE. 8.3</b> Les logiciels de réalisations adaptés aux différents supports déployés sont connus et maîtrisés.</p> <p><b>CE. 8.4</b> La planification du projet de design digital est réaliste et prend en compte toutes les contraintes, elle est respectée de façon rigoureuse, elle est jalonnée de compte-rendu assurant la traçabilité des décisions dans le projet.</p> <p><b>CE. 8.5</b> La coordination et la supervision de l'équipe projet sont efficaces et rigoureuses.</p>
--	---	---	---

<p><b>ACTIVITÉ 9</b> <b>Révisions et itérations</b></p> <p><i>En intégrant de manière continue les retours utilisateurs, en analysant les performances et en itérant sur la conception, le Designer UX-UI peut assurer une amélioration continue de l'interface pour répondre aux besoins changeant des utilisateurs.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisation des outils de feedback et organisation des retours de manière systématique pour une analyse optimale afin d'identifier les tendances émergentes dans les commentaires.</li> <li>• Utilisation d'outils analytiques pour un retour de performances sur les items positifs et ceux à améliorer.</li> <li>• Comparaison entre les objectifs initiaux et les performances actuelles avec les objectifs définis lors de la phase de conception</li> <li>• Itérations basées sur les retours en priorisant les modifications en fonction de leur impact potentiel sur l'expérience utilisateur et en définissant un plan d'itérations avec des échéances claires.</li> <li>• Validation des modifications en effectuant des tests systématiques pour s'assurer que cela ne génère pas de nouveaux problèmes.</li> <li>• Documentation des modifications en utilisant un système de versionnage pour documenter les modifications apportées à l'interface.</li> </ul>	<p><b>C. 9.1</b> ORGANISER les retours de manière systématique pour une analyse optimale en encourageant activement les utilisateurs à fournir des commentaires afin d'identifier les critères d'amélioration.</p> <p><b>C. 9.2</b> UTILISER des outils tels que Google Analytics, Hotjar, etc. afin d'identifier les points forts et les items d'amélioration</p> <p><b>C. 9.3</b> IDENTIFIER les écarts et les zones d'amélioration avec pour objectif un processus d'amélioration continue</p> <p><b>C. 9.4</b> ORGANISER et prioriser les modifications en fonction de leur impact potentiel sur l'expérience utilisateur et définir un plan d'itérations avec des échéances claires afin de susciter l'adhésion de l'équipe de développement.</p> <p><b>C. 9.5</b> IMPLIQUER les utilisateurs pour qu'ils testent les fonctionnalités mises à jour afin d'ajuster d'éventuels fonctionnalités.</p> <p><b>C. 9.6</b> UTILISER un système de versionnage avec l'objectif de documenter les modifications apportées au produit digital au fil du projet dans un souci de process constant dans la capitalisation des données.</p> <p><b>C. 9.7</b> COMMUNIQUER auprès de l'équipe de conception, les développeurs et d'autres parties prenantes des modifications afin de faciliter leur prise en compte.</p>	<p><b>Compétences évaluées :</b> <b>C. 9.1 - C. 9.2 - C. 9.3 - C. 9.4</b> <b>C. 9.5 - C. 9.6 - C. 9.7</b></p> <p><b>Nature de l'évaluation :</b> Présentation orale et écrite d'un dossier descriptif d'analyse des données du process soutenu à l'oral.</p> <p><b>Modalités de l'épreuve :</b> Présentation orale et écrite.</p> <p><b>Supports attendus :</b> - Un dossier descriptif d'analyse des données qui décrit les étapes nécessaires et les process mis en œuvre.</p>	<p><b>CE. 9.1</b> Les outils d'analyse sont maîtrisés et adaptés à l'identification des items.</p> <p><b>CE. 9.2</b> Les outils d'analyse sont maîtrisés et adaptés à l'amélioration des items.</p> <p><b>CE. 9.3</b> Les critères d'écart sont clairement identifiés.</p> <p><b>CE. 9.4</b> Les améliorations apportées sont faites dans le respect des items identifiés suite aux retours analytiques.</p> <p><b>CE. 9.5</b> Les ajustements sont clairement mis en œuvre.</p> <p><b>CE. 9.6</b> Les outils sont maîtrisés et effectifs dans l'objectif énoncé.</p> <p><b>CE. 9.7</b> La communication, la coordination et la supervision de l'équipe projet sont efficaces et rigoureuses.</p>
---	---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communication auprès de l'équipe de conception, les développeurs et d'autres parties prenantes des mises à jour régulières.</li> </ul>			
<p><b>ACTIVITÉ 10</b> <b>Présentation et validation finale du projet de design digital</b></p> <p><i>Le Designer UX-UI organise la présentation exhaustive du projet de design digital dans l'optique de sa validation finale par le commanditaire.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparation soignée et illustrée du rendez-vous avec le client, présentation orale illustrée du projet digital prenant en compte tous les éléments du cahier des charges et argumentation pour susciter l'adhésion du client au projet digital final.</li> <li>• Validation du projet de design digital avec le client pour lancer la phase de finalisation et de livraison, en prenant en compte les normes environnementales intrinsèques au métier (norme ISO 62430, référentiel général d'éco-conception de services numériques (RGESN), Green UX).</li> </ul>	<p><b>C. 10.1</b> PRÉSENTER oralement les productions en les argumentant de manière étayée et illustrée, ainsi que le projet de design digital finalisé au client (l'ensemble des productions attendues) pour en vérifier la conformité à la stratégie de communication visuelle, au cahier des charges et à la prémaquette et ce pour susciter l'adhésion du client.</p> <p><b>C. 10.2</b> VALIDER l'ensemble du projet de design digital avec le commanditaire afin de lancer la phase de production et de livraison dans le respect des normes environnementales en vigueur (norme ISO 62430, référentiel général d'éco-conception de services numériques (RGESN), Green UX).</p>	<p><b>Compétences évaluées :</b> <b>C. 10.1 - C. 10.2</b></p> <p><b>Nature de l'évaluation :</b> Présentation orale et écrite synthétique et contextualisée (dossier de mise en situation professionnelle) complète et argumentée des phases d'organisation, coordination et déploiement du projet de design digital.</p> <p><b>Modalités de l'épreuve :</b> La présentation de l'ensemble de ces éléments sera évaluée et soutenue oralement</p> <p><b>Supports attendus :</b> - Dossier de mise en situation professionnelle</p>	<p><b>CE. 10.1</b> L'expression est claire et concise, le vocabulaire employé est professionnel. Les arguments sont solides, étayés et convaincants. La vision du projet de design digital est claire, les supports de présentation sont professionnels et adaptés au projet.</p> <p><b>CE. 10.2</b> Le projet de design digital suscite dans son ensemble l'adhésion et est validé avec le client.</p>
<p><b>ACTIVITÉ 11</b> <b>Exécution, livraison et suivi de la commande de produit digital</b></p> <p><i>Suite à la validation du commanditaire, le Designer UX-UI, dans le respect intégral du cahier des charges, réalise et livre au commanditaire l'ensemble des éléments de la commande de produit digital, non sans s'être assuré au préalable de la cohérence technique et de la mise en œuvre</i></p>	<p><b>C. 11.1</b> CONCRÉTISER la production en réalisant l'ensemble des supports de production attendus par le commanditaire et en s'appuyant sur ses connaissances des différents logiciels de production adaptés aux différents supports dans l'objectif de livrer l'ensemble des supports et outils digitaux attendus.</p> <p><b>C. 11.2</b></p>	<p><b>Compétences évaluées :</b> <b>C. 11.1 - C. 11.2 - C. 11.3</b> <b>C. 11.4 - C. 11.5</b></p> <p><b>Nature de l'évaluation :</b> Présentation orale et écrite synthétique et contextualisée (mémoire de mise en situation</p>	<p><b>CE. 11.1</b> Les différents logiciels de productions sont maîtrisés.</p> <p><b>CE. 11.2</b> Les contrôles préalables à la mise en production sont effectués</p>

<p><i>nécessaire à un rendu optimal De plus, le Designer UX-UI s'assure que le produit continue d'évoluer de manière adaptative, répondant aux besoins changeants des utilisateurs et aux attentes des parties prenantes.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réalisation et finalisation de la commande de produit digital en utilisant les logiciels adaptés aux différents supports définis.</li> <li>• Réalisation des contrôles adaptés aux supports techniques sélectionnés (pré-mise en ligne) en recueillant les retours utilisateurs</li> <li>• Surveillance des performances en collaboration avec le développeur et d'autres éventuels prestataires.</li> <li>• Livraison du projet de design digital au client</li> <li>• Suivi et itération après le lancement, mise en place de canaux de feedback continus.</li> </ul>	<p>EFFECTUER tous les contrôles techniques nécessaires préalables, (vérification des contenus et contacts validation du code HTML et CSS, tester l'affichage en responsive) en prenant en compte les retours utilisateurs afin de d'être proactif dans la résolution des ajustements et réaliser la mise en production optimale du projet.</p> <p><b>C. 11.3</b> ASSURER le suivi de fabrication du projet en mettant en place des outils de surveillance dans un objectif de contrôle qualitatif.</p> <p><b>C. 11.4</b> LIVRER au client dans le cadre d'un rendez-vous de réception la globalité des productions attendues en réponse à la commande initiale, dans un objectif de satisfaction de celui-ci.</p> <p><b>C. 11.5</b> METTRE en place des canaux de feedback afin de continuer à suivre les performances de l'interface, recueillir des commentaires post-lancement, et itérer sur la conception pour l'optimiser en continu.</p>	<p>professionnelle) complète et argumentée du projet de design digital finalisé et des éléments attestant du bon déroulement de la mise en production, de la fabrication et de la livraison du projet répondant au cahier des charges validé avec le client.</p> <p><b>Modalités de l'épreuve :</b> La présentation de l'ensemble de ces éléments sera évaluée et soutenue oralement</p> <p><b>Supports attendus :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maquette finale et interactive du projet de design digital intégrant toutes les composantes du process déployé.</li> </ul>	<p><b>CE. 11.3</b> La production est lancée et le suivi de fabrication réalisé de façon rigoureuse et professionnelle avec les différents prestataires</p> <p><b>CE. 11.4</b> La production finale répond point par point au cahier des charges, elle est réalisée et livrée au commanditaire.</p> <p><b>CE. 11.5</b> Le process de suivi est mis en place et les remarques sont prises en compte dans un objectif d'amélioration permanent.</p>
--	---	--	--