



# CDUI : les compétences de la conception d'interface

## Contexte et objectifs du guide

### Le monde du design numérique

### UX Design et UI Design

### Les métiers UX Designer et UI Designer

### La psychologie au service du design

### Communication de marque : texte, graphique, media et guides associés

### Le CDUI et le Marketing

### Le CDUI et les différents rôles de consommation & les types d'expériences associés

### Portefeuille UX d'un CDUI

### Portefeuille UI d'un CDUI



# CDUI : les compétences de la conception d'interface

**Contexte et objectifs du guide**

# Contexte

*La rédaction de ce guide est orientée pour un public s'inscrivant dans une formation pour le Titre Professionnel « Concepteur Designer UI ».*

*La lecture des éléments du Référentiel Emploi Activités Compétences (REAC) suivants nous semble indispensable :*

- *Définition de l'emploi type et des conditions d'exercice*
- *Fiche activité type n°1 : Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication*
- *Fiche compétence professionnelle n° 2 : Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes*

# Postulat



Un CDUI **n'est pas** un UX designer.

Un CDUI **n'est pas** un Marketeur.

Un CDUI **n'est pas qu'un** UI designer.

Un CDUI, dans le cadre de la conception d'interface :

- est sensibilisé aux fondamentaux du **marketing**;
- est sensibilisé à l'**UX** et en utilise certaines **méthodologies et outils**;
- utilise les savoirs et les savoirs faire d'un **UI designer**.

# Les objectifs de ce guide

Le présent guide a pour objectif :

- de proposer un éclairage sur le design UX et le design UI.
- de mettre en lumière les nuances entre les métiers de designer UX et de designer UI.
- d'identifier les différents rôles de consommation et les types d'expériences associées
- d'identifier les compétences UX et UI nécessaires pour un Concepteur Designer UI.

# A garder toujours à l'esprit

Le présent guide vous présente un ensemble de définitions, d'outils, de méthodologies dans le cadre du Design d'interface.

**Le propos n'est pas d'affirmer** : « c'est comme cela que l'on fait tout le temps ».

**On ne mobilise pas les mêmes équipes, savoirs et savoir-faire pour réaliser :**

- le site web de la pizzeria de quartier constitué en tout et pour tout d'une page d'accueil;
- la boutique E-commerce de Colliers faits main avec son catalogue de 28 produits;
- L'application de gestion d'arrosage de Jardin;
- Le site web du ministère de l'économie;
- La boutique E-commerce Amazon;
- L'application Instagram;
- Le système d'exploitation Mac Os;
- L'écosystème applicatif Google...

**L'ensemble des critères projet** comme l'envergure, le budget et l'agenda **influe** sur le besoin ou la nécessité **d'avoir recours ou non** à certaines étapes.

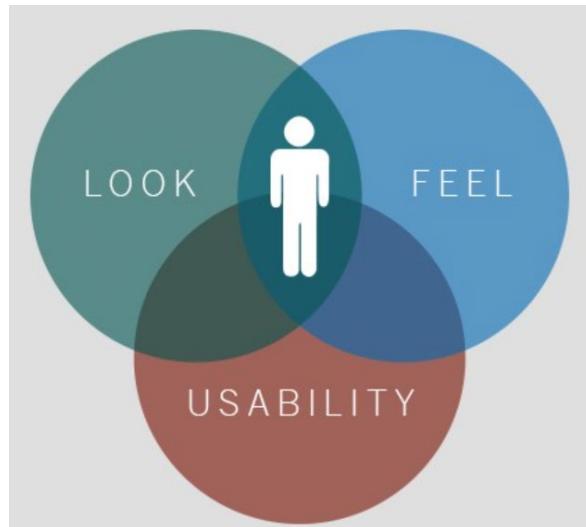
Veuillez toujours garder cela à l'esprit lors de la lecture de ce guide et lors de vos futurs engagements sur projet.



## CDUI : les compétences de la conception d'interface

**Le monde du design numérique**

# Design numérique



Le design numérique est l'art et la science de créer des **expériences visuelles**, interactives et fonctionnelles dans l'environnement digital.

Il s'agit non seulement de ce que les **utilisateurs voient**, mais aussi de la manière dont ils **interagissent** avec le contenu et **comment cela les fait se sentir**.

Avec la numérisation croissante des services et produits, le rôle du design numérique est devenu central dans la **création d'expériences** pour les utilisateurs.

# Évolution du paysage du design



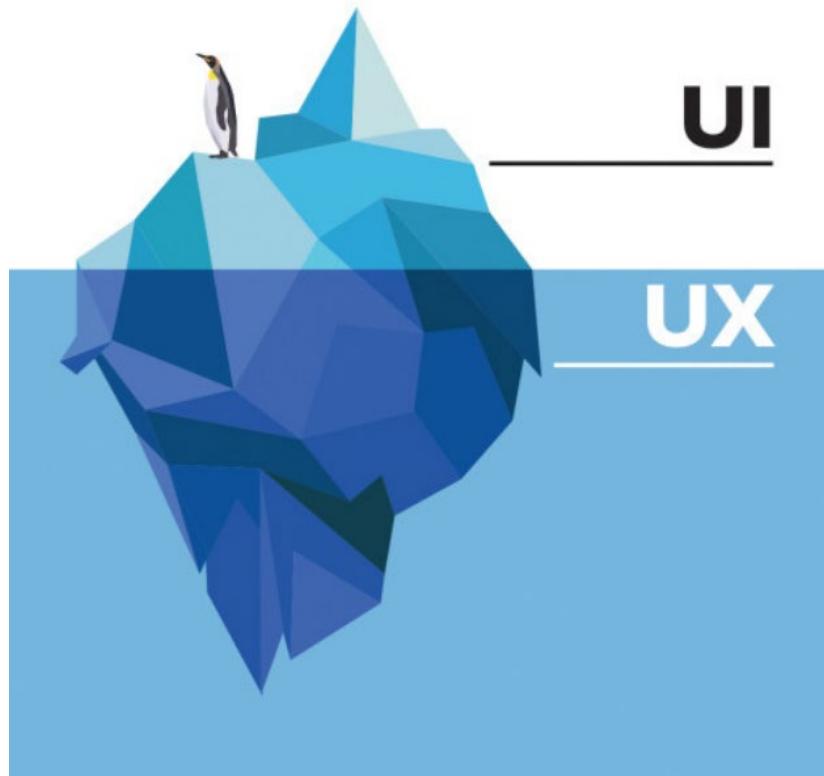
Dans les premiers jours des interfaces utilisateur, le design se concentrat principalement sur l'esthétique. Les sites web ou les applications étaient souvent jugés uniquement sur leur apparence.

Cependant, à mesure que la technologie a évolué et que les utilisateurs sont devenus plus exigeants, **l'importance de l'expérience utilisateur** a pris le devant de la scène. Aujourd'hui, une belle interface n'est pas suffisante.

Les utilisateurs s'attendent à ce que les applications et les sites web soient non seulement **beaux, mais aussi intuitifs, rapides et réactifs**.

Ils veulent que les plateformes **répondent à leurs besoins** et résolvent leurs problèmes de manière efficace.

# Une conception réfléchie



Le besoin d'une conception réfléchie est devenu crucial. Deux composants majeurs de cette conception sont l'UX (expérience utilisateur) et l'UI (interface utilisateur).

**UX (Expérience Utilisateur)** : il s'agit de l'expérience globale d'une personne lorsqu'elle utilise un produit ou un service. Cela englobe tout, depuis la première impression jusqu'à l'efficacité avec laquelle les utilisateurs peuvent accomplir leurs tâches. L'UX se préoccupe de la manière dont un utilisateur se sent lorsqu'il utilise un produit.

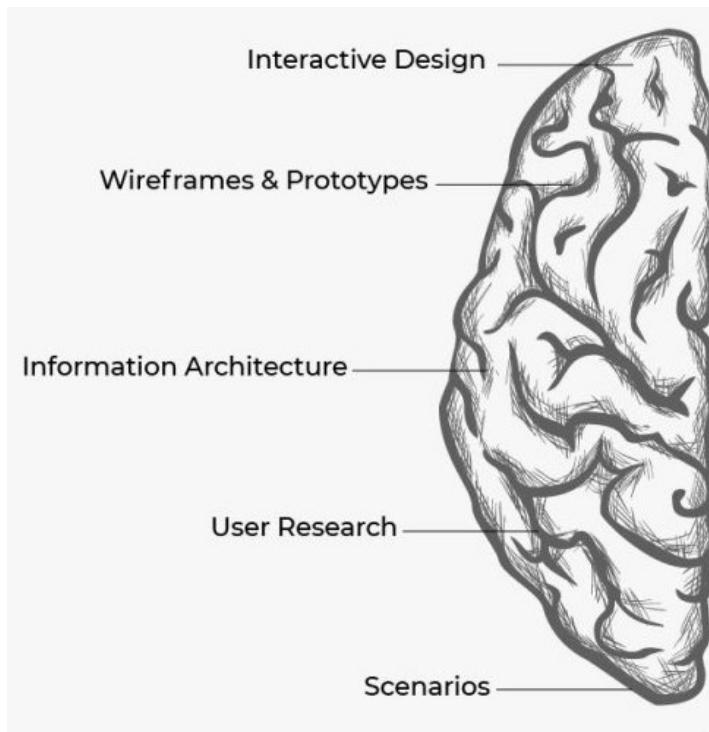
**UI (Interface Utilisateur)** : c'est la partie tangible de l'expérience utilisateur. Elle se réfère aux éléments visuels, tels que les boutons, les icônes, les espacements, et tout ce que l'utilisateur peut toucher, cliquer ou interagir. L'UI se concentre sur l'esthétique et la disposition visuelle d'une interface.



## CDUI : les compétences de la conception d'interface

**UX Design et UI Design**

# Qu'est-ce que l'UX (User Experience) ?



<https://softtech.com/>

## Définition et explication

L'UX, ou expérience utilisateur, désigne l'ensemble des émotions, perceptions, réactions et interactions qu'un utilisateur éprouve lors de l'utilisation d'un produit, d'un service ou d'un système. Elle englobe tous les aspects de l'interaction de l'utilisateur final avec une entreprise, ses services et ses produits.

## Pourquoi l'UX est-elle importante ?

L'importance de l'UX réside dans sa capacité à satisfaire l'utilisateur. Une bonne UX peut conduire à une augmentation de l'engagement, de la fidélité des utilisateurs et, en fin de compte, du chiffre d'affaires. À l'inverse, une mauvaise UX peut entraîner de la frustration, réduire l'engagement et même repousser les clients potentiels.

## Les différentes étapes du processus UX

Le processus UX comprend plusieurs étapes, notamment la recherche, la conception, le prototypage, les tests utilisateurs et l'itération. Chaque étape vise à améliorer l'expérience globale pour l'utilisateur.

# Qu'est-ce que l'UI (User Interface) ?

## Définition et explication

L'UI, ou interface utilisateur, est l'espace où les interactions entre humains et machines ont lieu. Il s'agit de la série d'écrans, de pages et de points de contact visuels par lesquels un utilisateur interagit avec un appareil, une application ou un site web.

## L'importance de l'UI dans le contexte du produit digital

Une interface bien conçue est essentielle car elle facilite la réalisation des tâches par l'utilisateur. Elle doit être claire, intuitive et agréable à regarder, car elle est le visage du produit ou du service numérique.

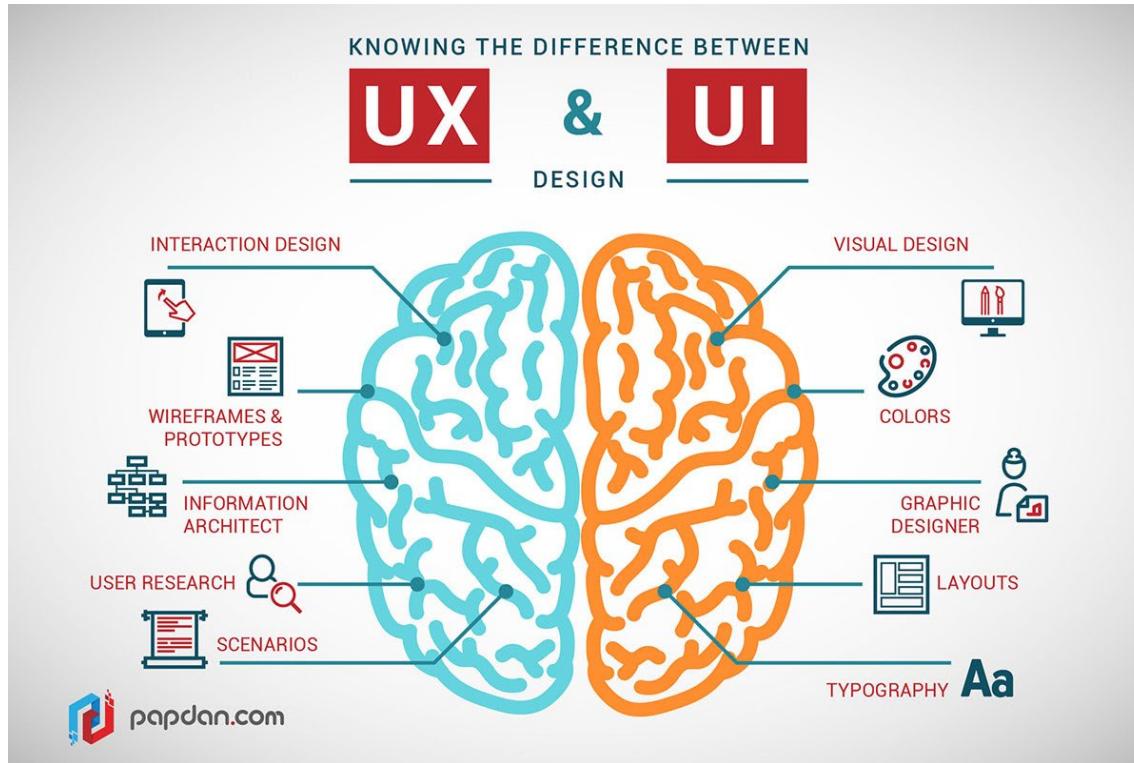
## Les éléments clés de l'UI

Cela comprend les boutons, les menus, les icônes, les couleurs, la typographie, les espaces et la mise en page, qui ensemble créent l'environnement dans lequel l'utilisateur interagit.



<https://softtech.com/>

# La différence fondamentale entre UX et UI



## Comparaison et contrastes

Alors que l'UX est axée sur la manière dont l'expérience d'un produit se ressent, l'UI est axée sur la manière dont le produit est disposé et comment il semble. En d'autres termes, l'UI est souvent considérée comme la sous-composante visuelle de l'UX.

## L'interrelation entre l'UX et l'UI

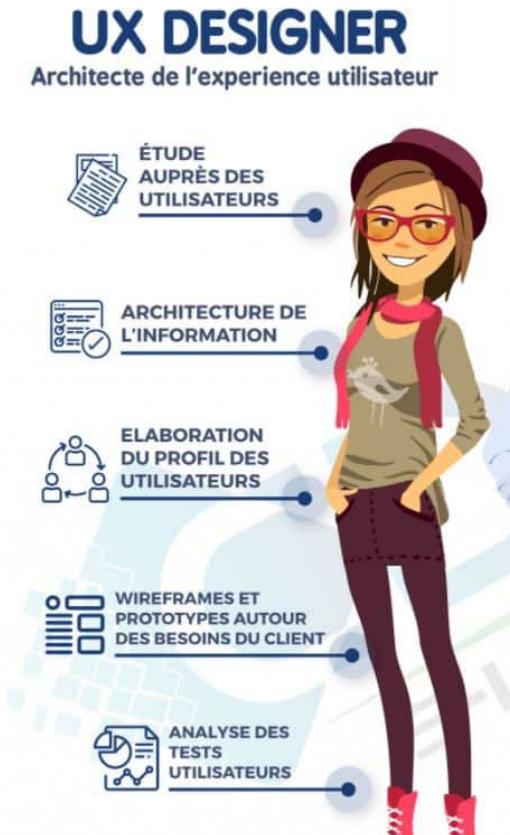
Bien que distincts, l'UX et l'UI sont étroitement liés. Une interface bien conçue (UI) améliore l'expérience globale (UX), et une bonne compréhension de l'expérience utilisateur est essentielle pour concevoir une interface efficace.



CDUI : la place du Marketing, de l'UX et de l'UI dans la conception d'interface

**Les métiers UX Designer et UI Designer**

# Le Designer UX



## Rôle et responsabilités

L'UX Designer se focalise sur l'expérience globale de l'utilisateur.

Il cherche à comprendre les besoins et les motivations des utilisateurs afin de créer des produits qui répondent à ces besoins.

Ses responsabilités incluent souvent la recherche utilisateur, la création de personas, la conception de parcours utilisateur et le prototypage.

## L'orientation vers la psychologie de l'utilisateur

L'UX Design est profondément enraciné dans la compréhension humaine.

Un Designer UX doit souvent avoir des connaissances en psychologie cognitive pour anticiper comment les utilisateurs vont réagir et interagir avec un produit ou une interface.

# Le Concepteur Designer UI



## Rôle et responsabilités

Le Concepteur Designer UI se concentre sur l'aspect visuel et interactif de la conception. Il est responsable de la création d'interfaces agréables, intuitives et efficaces qui guident l'utilisateur à travers l'expérience. Cela inclut la conception de boutons, d'icônes, de mises en page et de tout autre élément visuel avec lequel un utilisateur pourrait interagir.

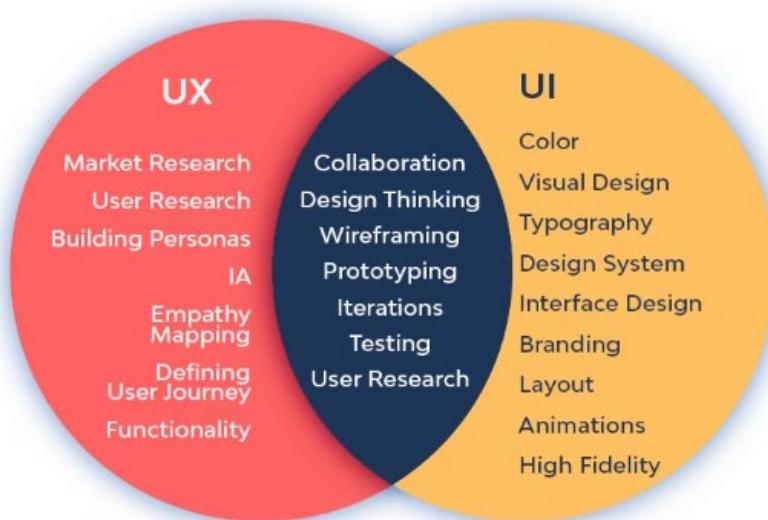
## La nécessité de connaître les bases de l'UX

Même si le UI Designer se focalise sur l'aspect visuel, il est essentiel qu'il comprenne les principes fondamentaux de l'UX. Cela garantit que l'interface qu'il crée ne se contente pas d'être esthétiquement plaisante, mais qu'elle est également fonctionnelle et centrée sur l'utilisateur.

## Les compétences spécifiques à l'UI

Cela inclut une connaissance approfondie des principes de design, des outils de conception graphique, de la typographie, de la palette de couleurs, etc. En outre, le UI Designer doit être conscient des tendances actuelles du design pour s'assurer que le produit est moderne et attrayant.

# Le tronc commun UX/UI



<https://www.wowmakers.com/blog/ui-and-ux-design-differences/>

## La base commune entre UX et UI

Bien que distincts, l'UX et l'UI partagent une mission commune : créer une expérience utilisateur optimale.

Pour y parvenir, les Designers UX et UI doivent travailler en étroite collaboration, en s'assurant que chaque décision prise sert l'utilisateur final.

## Pourquoi chaque designer, qu'il soit UX ou UI, doit-il avoir une connaissance des deux domaines ?

Avoir une compréhension mutuelle des domaines respectifs garantit une collaboration harmonieuse et conduit à la création de produits qui sont à la fois fonctionnels et visuellement attrayants.

En connaissant les bases des deux domaines, chaque designer peut anticiper les besoins et les défis de l'autre, conduisant à une meilleure réalisation de projet.



## CDUI : les compétences de la conception d'interface

**La psychologie au service du design**

# Comprendre l'utilisateur : le cœur de la conception UX



<https://adafard.com/blog/empathetic-design>

## La pertinence de la psychologie en design

Avant de concevoir une expérience utilisateur ou une interface, il est crucial de comprendre qui sont les utilisateurs, comment ils pensent et ce qu'ils ressentent.

La psychologie joue un rôle fondamental dans cette compréhension.

## L'importance de l'empathie

L'empathie permet aux designers d'adopter la perspective de l'utilisateur, d'anticiper ses besoins et de répondre à ses attentes.

C'est une compétence essentielle pour concevoir des produits qui résolvent réellement les problèmes des utilisateurs.

# La conception basée sur les émotions

## THE THREE LEVELS OF VISUAL DESIGN AND HOW DESIGNERS CAN APPLY THESE TO BUILD EMOTION



## L'impact des émotions sur les décisions

Les émotions jouent un rôle important dans la manière dont les utilisateurs interagissent avec un produit, une interface.

## La création d'une expérience mémorable

En provoquant des moments émotionnels, des moments de joie, de surprise, l'expérience s'ancre dans la mémoire de l'utilisateur.

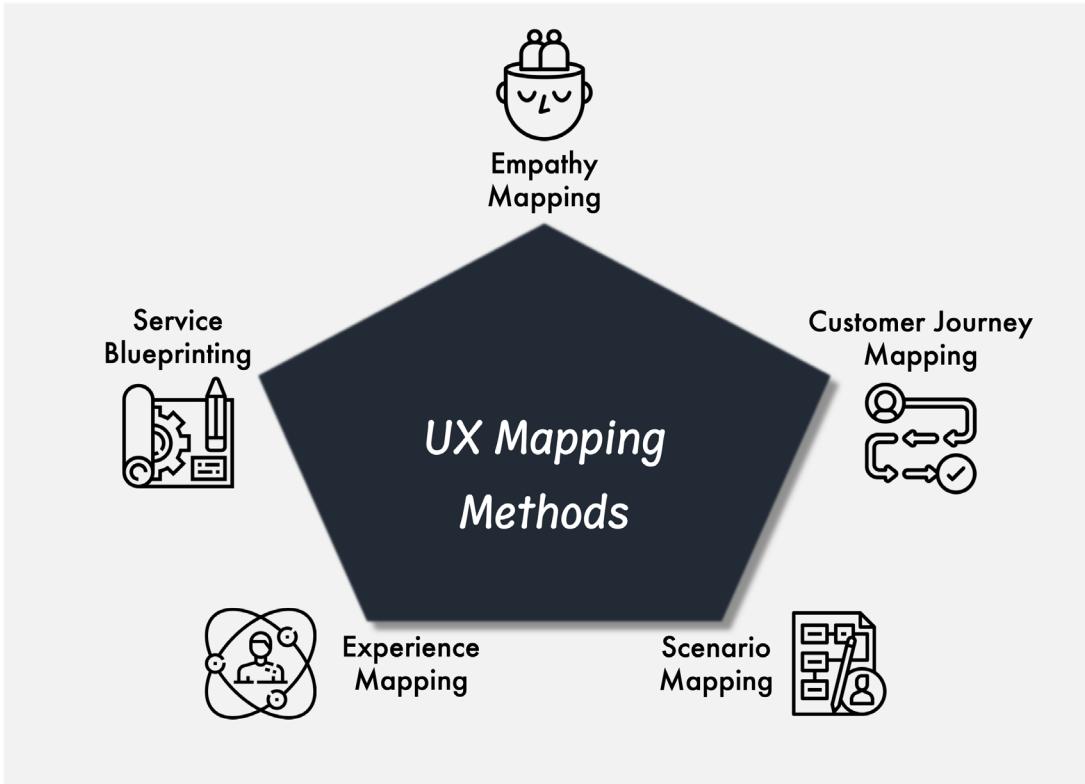
## Le Design émotionnel

Don Norman, un pionnier dans le domaine du design centré sur l'utilisateur, a identifié trois niveaux de design qui suscitent des réactions émotionnelles.

- Viscéral : centré sur la première impression et l'apparence.
- Comportemental : axé sur l'usage, la fonctionnalité et l'expérience utilisateur.
- Réfléchi : porte sur la signification profonde et l'impact à long terme.

Lorsque ces trois niveaux sont soigneusement pris en compte dans la conception, ils peuvent conduire à un "delight" ou enchantement de l'utilisateur, ce qui se traduit par une expérience utilisateur exceptionnellement positive.

# Un champ d'expertise spécifique



## La profondeur du domaine

La psychologie de l'utilisateur va bien au-delà des simples interactions. Elle englobe la compréhension des motivations, des émotions, des besoins et des comportements.

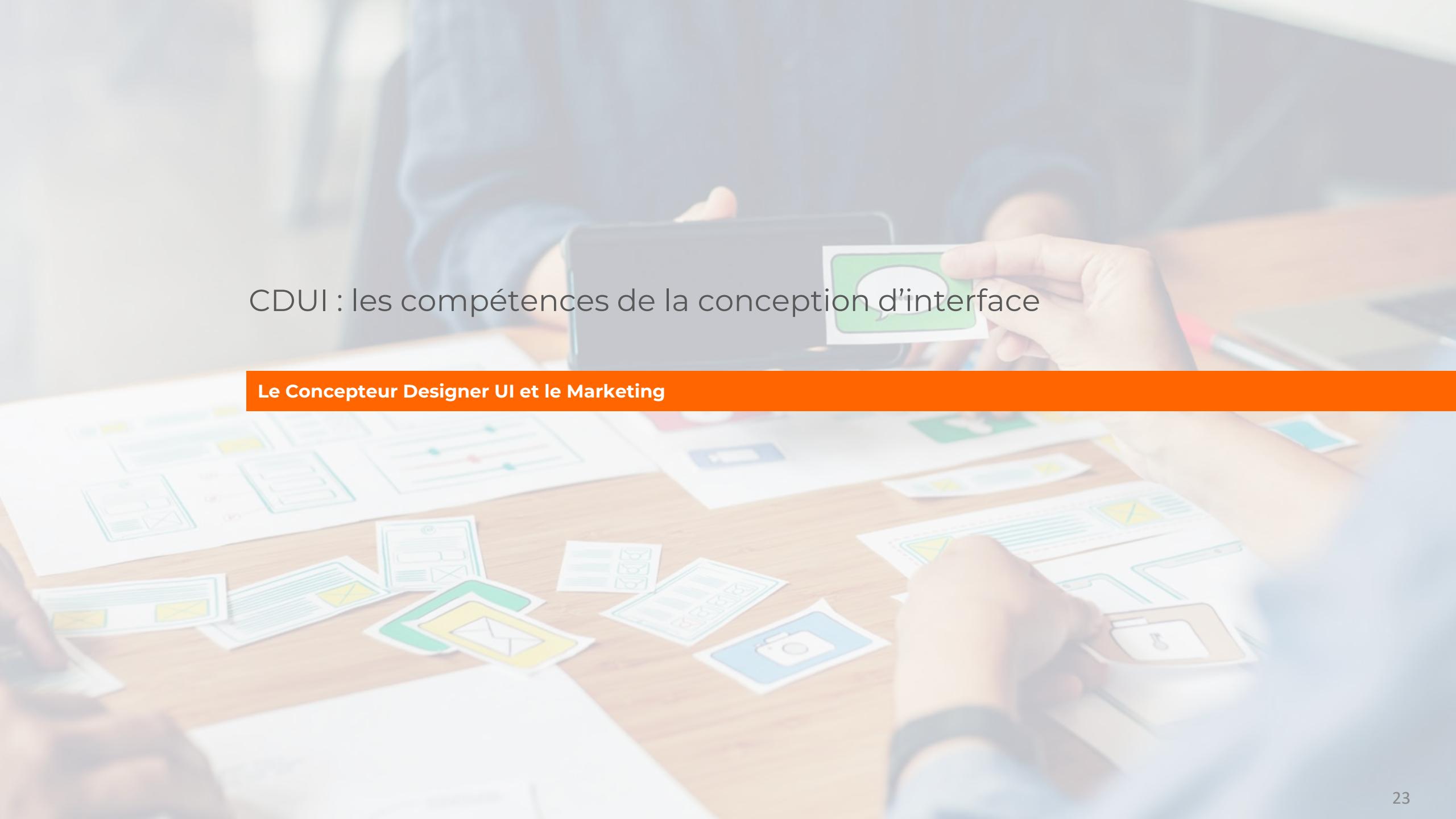
## Des outils spécifiques

Des méthodes comme les entretiens individuels, les tests utilisateurs ou la cartographie de l'expérience\* permettent de plonger dans l'esprit de l'utilisateur.

## Une expertise distincte de l'UI

Maitriser la psychologie de l'utilisateur demande une expertise spécifique, centrée sur l'humain, distincte de la conception d'interfaces.

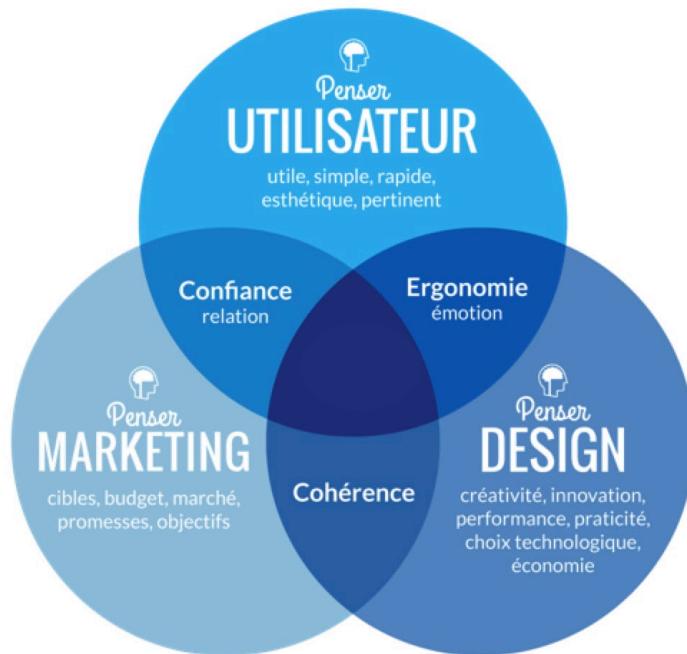
\* User Journey Maps, Experience Maps, Service Blueprints, Empathy Maps, Task Flow Diagrams, Touchpoint Maps, Stakeholder Maps, Ecosystem Maps, Cognitive Walkthroughs, Heuristic Evaluations, Contextual Inquiry Charts, Service Blueprints, Pain Point Analysis Charts, Accessibility Maps, Red Route Analysis, Content Inventories and Audits.



## CDUI : les compétences de la conception d'interface

**Le Concepteur Designer UI et le Marketing**

# Le marketing comme fondation de la démarche design



## Le rôle central du marketing

Que ce soit pour le Designer UX ou le Designer UI, le marketing est indissociable de la démarche de conception.

Chaque produit, service ou interface est conçu pour répondre à un besoin spécifique du marché. Comprendre ce marché et la cible à laquelle il s'adresse est fondateur.

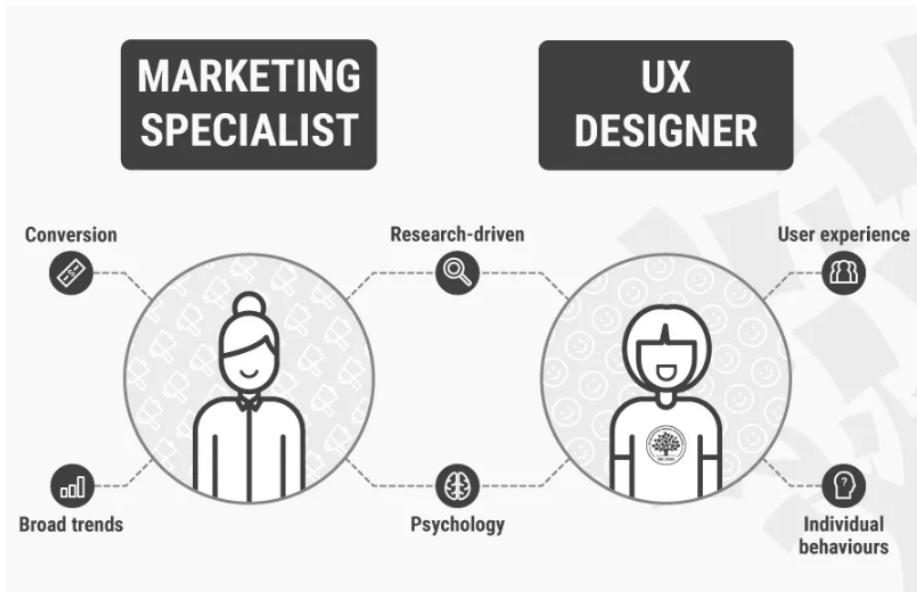
## Marketing traditionnel vs Marketing digital

Bien que le marketing traditionnel soit toujours pertinent, l'ère numérique a donné naissance au marketing digital.

Il s'agit d'une approche centrée sur le numérique qui utilise les canaux en ligne pour atteindre la cible.

La capacité d'un designer à naviguer entre ces deux mondes et à intégrer une perspective à 360° est devenue un atout majeur.

# Évolution de la sphère d'influence des UX Designers



## Définition de la cible par les marketeurs, compréhension approfondie par les UX Designers

Tandis que les équipes marketing définissent les cibles, les UX Designers ont le rôle crucial de comprendre profondément ces cibles.

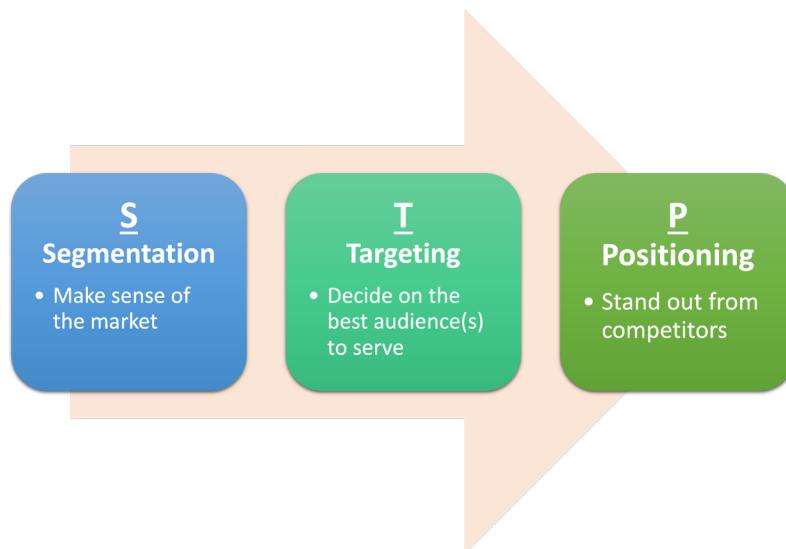
En se plongeant dans la psychologie et le comportement des utilisateurs, les UX Designers sont capables de façonner des expériences utilisateur adaptées.

## Une collaboration croissante avec les équipes marketing

Avec le temps, une tendance se dessine : les UX Designers s'intègrent de plus en plus au sein des équipes marketing.

Cette fusion des compétences permet une compréhension holistique des besoins des utilisateurs et du marché.

# L'importance du marketing pour le Designer UI



## Interrelation entre UX et UI

L'étroite relation entre l'UX et l'UI signifie que les avancées et évolutions dans l'un des domaines influencent inévitablement l'autre.

Si l'UX Designer étend ses compétences vers le marketing, le Designer UI ne peut ignorer cette évolution.

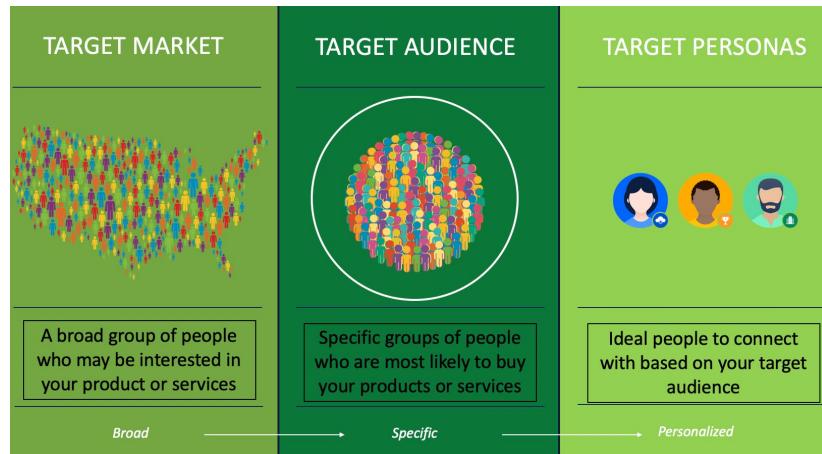
## Les fondamentaux du marketing pour le Designer UI

L'interface et l'expérience conçues par le Designer UI doivent finalement atteindre leur public cible.

Ainsi, la compréhension des bases du marketing digital n'est pas un simple avantage, mais une nécessité.

Elle permet au Designer UI de garantir que son travail sera efficacement présenté et atteindra son public de manière optimale.

# Marketing : Une boussole pour le Design UI



<https://www.searchenginejournal.com/what-is-a-target-audience-and-how-do-you-find-it/467926/>

## Analyse du marché

Le concepteur designer UI doit comprendre que le marché est la boussole qui oriente le design. Connaître le vocabulaire minimal et les outils fondamentaux du marketing permet de naviguer dans ce marché avec clairvoyance.

## Segmentation et ciblage

Au cœur du marketing se trouve la segmentation. Diviser le marché en segments distincts permet de mieux adapter l'interface aux besoins et aux attentes spécifiques de chaque groupe. La notion de cible est donc centrale. Elle influence chaque décision, de la couleur à la disposition, en passant par les interactions.

Un **Concepteur Designer UI** n'est pas un expert en marketing. Toutefois, il est essentiel qu'il en connaisse les principes fondamentaux. Cette connaissance de base garantit que la conception n'est pas réalisée en isolation, sans considération des réalités du marché. De plus, la familiarité avec ces concepts facilite une collaboration fructueuse avec les équipes marketing et les designers UX seniors. C'est donc une question de savoir, pas nécessairement de savoir-faire.

Par extension du sujet, nous nous devons de préciser ici qu'un **Concepteur Designer UI** peut être amené à mettre en œuvre une **Stratégie Webmarketing**. Cet aspect n'a pas vocation à être traité dans le présent guide.



## CDUI : les compétences de la conception d'interface

**Le concepteur Designer UI doit distinguer les différentes Rôles de Consommation et les Types d'Expériences associées**

# Rôles de Consommation

## **Consumer | consommateur**

Une personne ou une entité qui utilise ou bénéficie d'un produit ou d'un service, sans nécessairement être celle qui a effectué l'achat.

## **Prospect | Prospect**

Un individu ou une entité qui est considéré par une entreprise comme ayant un potentiel d'intérêt pour un produit ou un service, mais n'ayant pas encore procédé à un achat ou à une transaction. C'est donc un client potentiel.

## **Buyer | Acheteur**

Un acheteur peut être vu comme un client, mais il est spécifiquement la personne ou l'entité qui fait ou est en mesure de faire l'acquisition d'un bien ou service. Contrairement au "Customer", le "Buyer" est centré sur la transaction.

## **Customer | Client**

La personne ou l'entité qui a effectué un acte d'achat, acquérant ainsi un produit ou un service. Il a une relation avec l'entreprise après l'achat.

## **User | Utilisateur**

L'individu qui interagit directement avec un produit, un service ou une interface, quelle que soit la façon dont il a acquis le produit ou le service. Il s'agit de la personne qui fait l'expérience directe.

Un **Concepteur Designer UI** oriente son approche sur l'utilisateur d'interface.

# Types d'Expériences

## Expérience Interface

Focalisée sur l'interaction visuelle, elle traite de la conception des éléments graphiques et de la facilité d'utilisation. Le but est d'assurer une interaction fluide, intuitive et esthétiquement plaisante pour l'utilisateur.

*Exemple : Sur un smartphone, cela se traduit par des icônes claires, des transitions fluides lorsqu'on navigue entre les applications, et une mise en page qui facilite la lecture et l'accès aux fonctions principales.*

## Expérience Produit

Le designer s'occupe de la conception globale d'un produit, couvrant à la fois des aspects matériels et logiciels. L'accent est mis sur l'ergonomie, les fonctionnalités et la durabilité, tout en assurant une expérience utilisateur cohérente.

*Exemple : Dans le cas d'un smartphone, cela inclut le choix des matériaux, la durée de vie de la batterie, le système d'exploitation intégré et même la qualité de l'appareil photo.*

## Expérience Service

Elle englobe le parcours consommateur total, de la découverte à l'après obtention. L'accent est mis sur l'optimisation de chaque étape pour une expérience client satisfaisante.

*Exemple : Pour un smartphone, cela pourrait signifier une aide à la configuration initiale pour les nouveaux utilisateurs, des mises à jour logicielles régulières pour améliorer les performances et un service après-vente efficace.*

## Expérience de Marque

Centrée sur l'identité et les valeurs d'une marque, cette expérience aborde la façon dont une marque interagit et crée un lien émotionnel avec ses utilisateurs, couvrant la communication, la publicité, et tous les points de contact pertinents.

*Exemple : Lorsqu'une personne achète un smartphone d'une marque premium, elle s'attend non seulement à un produit de qualité, mais aussi à se sentir partie d'une communauté, à reconnaître les publicités distinctives de la marque, et à vivre des expériences exclusives liées à cette marque.*

Un **Concepteur Designer UI** conçoit une **expérience d'interface**.

Il ne conçoit pas de expérience produit, service, marque.

# Parcours de l'utilisateur

En matière de conception, le terme « parcours utilisateur» peut parfois sembler ambigu.

Prenons l'exemple d'un individu souhaitant acheter un smartphone :

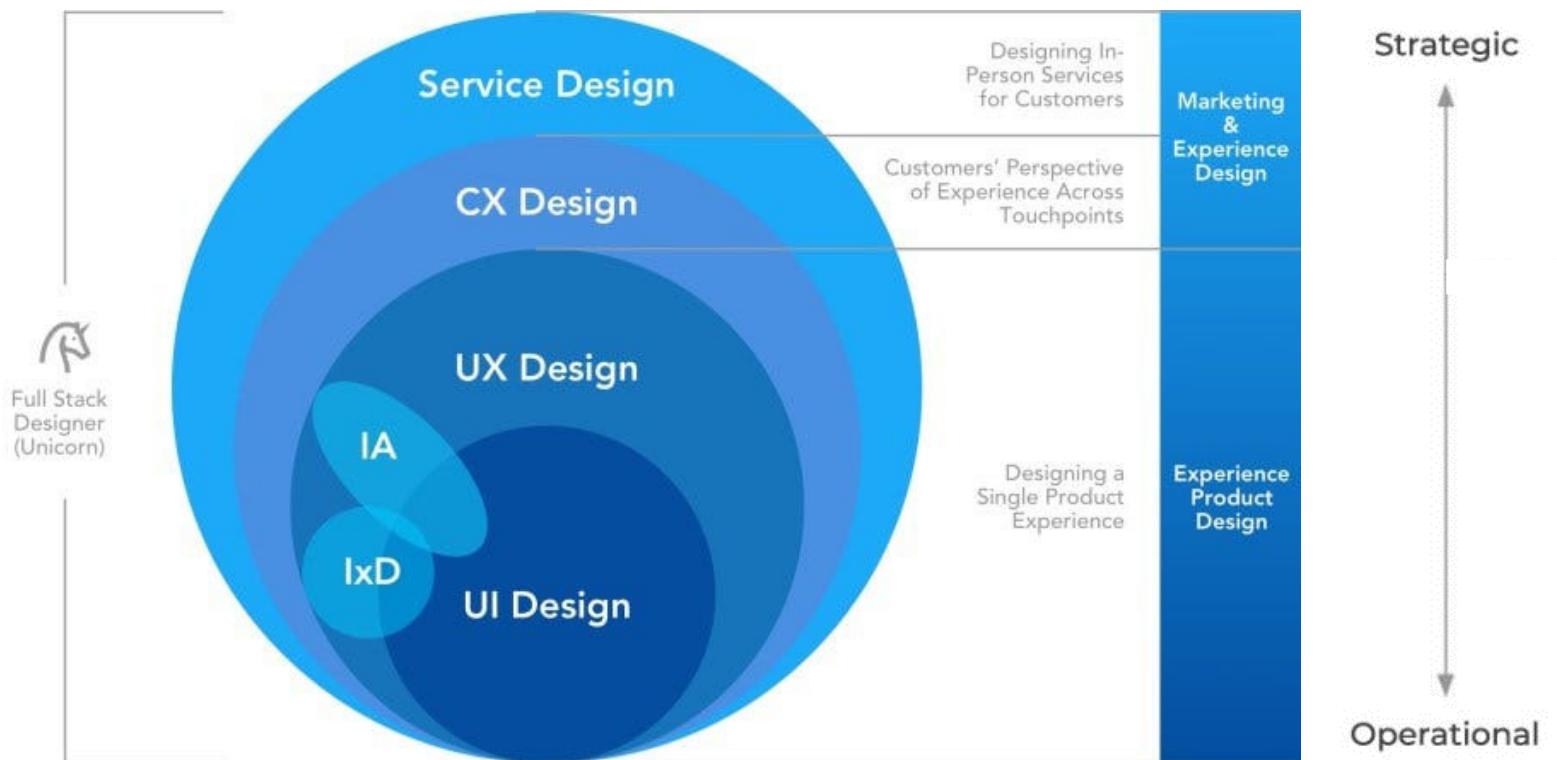
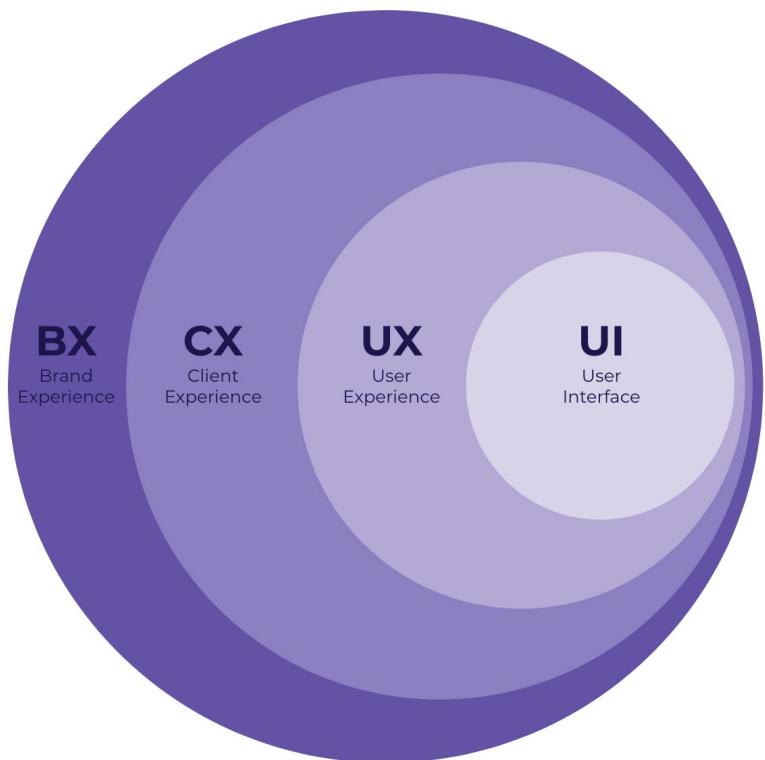
- Il commencera par effectuer des recherches en ligne, utilisant ainsi un navigateur doté d'une interface.
- Puis, il pourrait visiter une boutique en ligne et achètera son smartphone...
- Il souscrira à un abonnement téléphonique, Une fois son achat effectué, il chargera son smartphone, connectera son casque bluetooth...
- Il utilisera l'interface de son smartphone
- Il utilisera les interfaces des applications.
- Il souscrira à des services de streaming ou achètera des applications premium...

L'utilisateur passera par un parcours d'achat, un parcours produit, un parcours interface, puis un parcours d'achat....

Un **Concepteur Designer UI** conçoit un **parcours utilisateur d'interface**.

Il ne conçoit pas de parcours utilisateur produit ou utilisateur service.

# Toujours prendre du recul



UI: Interface visuelle utilisateur

IxD: Interaction Design, conception des interactions entre l'utilisateur et un produit

IA: Information Architecture, structure et organisation du contenu

UX: Expérience utilisateur

CX: Customer experience, expérience globale du client avec une marque/entreprise

SD: Service Design, conception des services pour améliorer l'expérience utilisateur

BX: Brand experience, Perception et sentiment d'un client vis-à-vis d'une marque



## CDUI : les compétences de la conception d'interface

**Communication de marque : texte, graphique, media et guides associés**

# Charte graphique et Global Guideline

## Charte graphique

La charte graphique est un document de référence qui détaille les règles d'utilisation des éléments visuels d'une marque, garantissant ainsi une identité cohérente et reconnaissable sur tous les supports. Elle définit notamment les codes couleurs, typographies, logotypes et leurs déclinaisons.

## Global Guideline

Un Global Guideline peut englober une variété de documents selon la complexité du projet, les besoins de l'entreprise et les spécificités du secteur d'activité. Un guide line peut être composé de la charte éditoriale, la charte graphique, l'UI Kit, le Style Guide, le Design System, l'accessibilité, les principes d'interaction, les règles de marquage, les Best Practices de Codage, les normes de Responsive Design, les protocoles de test, les procédures de mise à jour, le Branding.

Un Concepteur Designer UI doit être en mesure de respecter des Chartes Graphiques et des Guidelines.

Un Concepteur Designer UI est amené à établir des versions simplifiées des Chartes Graphiques et des Guidelines

# Copywriting, Media Content, Editorial Guideline

## Copywriting

Le Copywriting est l'art de la rédaction persuasive. Les boutons, les instructions et les messages d'erreur doivent être clairs, les call-to-action convaincants. Il réduit ces points de friction et renforce l'engagement, que ce soit pour une inscription ou un achat. Il assure la cohérence de la marque en filant le ton et le style défini par la charte éditoriale.  
Pour le web, il est axé SEO (Search Engine Optimization)

## Media content

La création et l'utilisation de contenus originaux, photos, vidéos, motion design et micro-animations enrichissent l'interface. Assurer l'harmonie des médias est primordial, tant au niveau des couleurs, de l'étalement que du format. Une optimisation des médias pour tous les appareils est indispensable pour assurer leur lisibilité. Le poids des médias est optimisé pour rendre les performances optimales afin de garantir la fluidité de l'expérience.

## Charte éditoriale

La charte éditoriale assure l'uniformité du ton et du style des contenus. Elle donne des indications sur la longueur des textes, les intertitres, les listes ou les citations. Elle donne des directives sur l'utilisation des images, vidéos ou infographies. Elle rappelle les éléments clés du branding, ses éléments de langage ainsi que les valeurs de la marque.

Un Concepteur Designer UI est amené à utiliser une charte éditoriale et à contribuer à son établissement.

Un Concepteur Designer UI est amené à utiliser, adapter, réaliser du contenu texte et média vecteur de sens.



## CDUI : les compétences de la conception d'interface

**Portefeuille UX d'un concepteur Designer UI**

# Outils UX essentiels et compétences associées

Si le design UX et le design UI sont intrinsèquement liés et partagent **un tronc commun**, ils divergent néanmoins pour devenir deux domaines d'expertise distincts au-delà d'un certain point.

L'UX englobe un ensemble de connaissances, de compétences et d'outils, notamment ceux dédiés à la cartographie, **l'UX mapping**.

A minima, un Concepteur Designer UI se doit de maîtriser et d'employer quatre outils clés de l'UX : **le user persona, le user scenario, le user flow, le visual site map et le wireframe**.

Les 4 slides suivants apportent un éclairage spécifique sur ces outils en établissant d'une part une distinction avec leur « faux-amis » et d'autre part en établissant quelle **variation spécifique de ces outils et des connaissances associées** constituent le **portefeuille minimal UX d'un concepteur Designer UI**.

*Les outils d'UX mapping se présentent sous diverses formes et variations selon leurs objectifs. Lors de vos recherches en ligne, une vigilance accrue est nécessaire car de nombreux articles sur ces thèmes comportent des imprécisions ou même des erreurs. A l'inverse, certains abordent ces sujets avec une expertise profonde, nécessitant des prérequis solides pour une bonne compréhension.*

## User persona

**Léa**  
29 ans | Chargée de communication | Toulouse, France  
“La course à pied est pour moi un défi, un moyen de me surpasser. Je souhaite avoir les bons outils pour bien démarrer et éviter les erreurs de débutante.”

**Attentes**  
Trouver des chaussures de course confortables et avec un design cool

**Motivations**  
Se mettre sérieusement à la course à pied pour rester active et en bonne santé

**Défis**  
Commencer un entraînement régulier, trouver le temps pour courir malgré un emploi du temps chargé, s'informer sur la meilleure façon de s'entraîner

**Freins**  
Peur des blessures, doutes sur le choix des équipements, budget pour le sport

**Interêts**  
Voyages, lecture, santé et bien être

**Info**  
Youtube, podcasts sportifs

**Cores**  
Aime essayer de nouveaux produits recommandés par des amis

**Plateformes**  
Instagram, Twitter

**Techno**  
Smartphone, montre connectée, ordinateur portable

**Perso**  
Célibataire  
Pas d'enfants  
Master en communication  
Salarié médian

**Pro**  
Technologue de l'information  
Employeur équipe de 10 personnes  
Startup de 50 employés

## User scenario

### Scénario Utilisateur

**Découverte**  
Léa arrive sur le site et est impressionnée par la variété de chaussures disponibles.

**Sélection**  
Après avoir parcouru les produits, elle en repère trois qui l'attirent particulièrement de par leur design et les caractéristiques mentionnées.

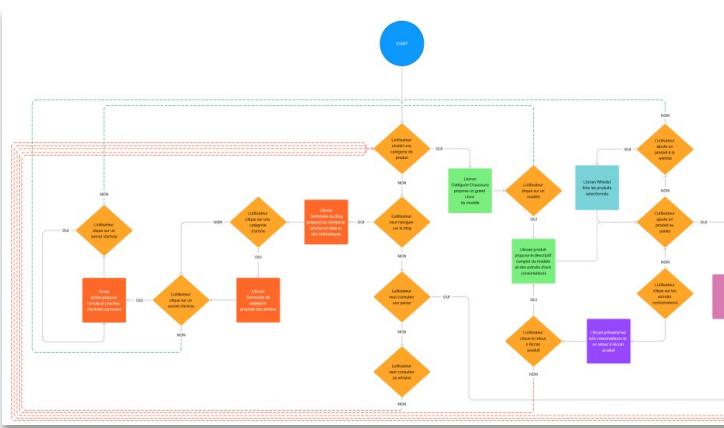
**Recherche supplémentaire**  
Avant de prendre une décision, elle remarque une section "Blog" sur le site. Elle y trouve un article sur "Comment choisir les meilleures chaussures de course à pied", ce qui lui donne des conseils utiles et la rassure sur son choix.

**Validation**  
Elle entendu parler d'une boutique en ligne réputée pour ses chaussures de sport de qualité.

**Engagement d'achat**  
Convaincue, Léa ajoute cette paire de chaussures à son panier.

**Finalisation**  
Elle commence le processus de commande. Comme elle n'a jamais acheté sur ce site, elle décide de créer un compte.

Après avoir renseigné ses informations et vérifié le récapitulatif de sa commande, elle choisit son mode de paiement et valide son achat.



# A propos des Personas

Les personas sont des représentations fictives et archétypales d'utilisateurs réels, basées sur des données récoltées lors de recherches. Ils reflètent les besoins, les comportements et les objectifs d'un segment particulier d'utilisateurs.

Pour établir des personas de qualité, il est crucial de comprendre la **notion de cible marketing**. Cette compréhension permet de mieux définir et différencier chaque persona.

De plus, pour affiner ces personas, le designer UI doit pouvoir **accéder aux études marketing et UX existantes**.

Ces données permettent ensuite d'effectuer un **affinity mapping**, qui regroupe et organise les informations et insights\* recueillis afin de créer des personas cohérents et pertinents pour le projet en question.

\* Insight : Une prise de conscience ou une compréhension profonde obtenue à partir de l'analyse d'informations, souvent liée à un comportement ou une motivation utilisateur spécifique.

Le Concepteur Designer UI est régulièrement amené à créer des personas.  
Il doit donc être familiarisé avec les concepts d'étude marketing de cibles, et d'affinity mapping.

# A propos des Personas

Les **Buyer Persona** trouvent leur origine principalement dans le domaine du marketing. Leur objectif est d'identifier et de comprendre les segments d'acheteurs spécifiques pour orienter avec précision les efforts de marketing et de vente. Ils ciblent les comportements d'achat, définissant déclencheurs et objections, et guident campagnes et stratégies de contenu.

À l'inverse, les **User Persona** sont ancrés dans le domaine du design UX. Leur but est de saisir en profondeur les besoins, désirs et comportements des utilisateurs afin d'optimiser l'expérience utilisateur. Centrés sur les besoins et motivations de l'utilisateur, ils orientent la conception d'interface et les tests utilisateurs.

**User Persona Produit** vise l'interaction globale avec le produit, englobant l'expérience totale et l'intégration du produit dans la vie quotidienne.

**User Persona Interface** se focalise sur l'interaction directe avec une interface digitale, ciblant les tâches spécifiques et les éventuels obstacles rencontrés.

Un Concepteur Designer UI est amené à réaliser des User Persona Interface.

Un Concepteur Designer UI n'a généralement pas pour mission de réaliser des Buyer Persona ou des User Persona Produit, mais il doit savoir distinguer ces outils.

# A propos des scénarios

Le **Buyer Journey**, ancré dans le marketing, décrit le trajet de l'acheteur, de la prise de conscience d'un besoin jusqu'à l'achat, mettant l'accent sur les points de contact, déclencheurs et émotions.

Le **Consumer Journey** étend ce concept, couvrant toute l'expérience du consommateur avec une marque, de la découverte à l'utilisation post-achat et au-delà, se concentrant sur les moments clés et les émotions.

Le **User Scenario** se niche dans le design UX et narre en détail comment un utilisateur, via un persona, interagit avec une interface ou produit.

Le **User Scenario Produit** décrit la manière dont un utilisateur interagit et expérimente un produit dans sa globalité, tenant compte de tous ses aspects, de l'intégration du produit dans le quotidien à son utilité générale.

Le **User Scenario Interface**, en revanche, se focalise strictement sur la manière dont l'utilisateur navigue et interagit avec une interface numérique, que ce soit une application, un site web ou tout autre dispositif digital.

Quant au **User Map Journey**, contrairement à la narration du User Scenario, il fournit une visualisation de l'itinéraire de l'utilisateur, englobant interactions, émotions et opportunités.

Un Concepteur Designer UI est amené à réaliser des User Scenario Interface.

Un Concepteur Designer UI n'a généralement pas pour mission de réaliser des Buyer Journey, des Consumer Journey, des User Scenario Produit et dans une moindre mesure des User Map Journey mais il doit savoir distinguer ces outils.

# A propos des Diagrammes

Le parcours d'un consommateur ou d'un utilisateur ou la structure de l'information peuvent être cartographiés sous forme de diagrammes.

Une panoplie de ces représentations existe : les user flow, task flow, wireflow, UI flow, service blueprint, swimlane diagram... pour ne citer qu'eux. Certains diagrammes proposent des différences subtiles.

On retiendra cependant les User Flow et le Visual Site Map.

Une fois de plus on distinguera l'approche produit User Flow Produit et l'approche navigation dans l'interface : User Flow Interface.

Alors que le **User Flow Produit** capture l'ensemble du parcours de l'utilisateur avec un produit, depuis sa découverte jusqu'à son intégration quotidienne. Le **User Flow Interface** ou **parcours de navigation** trace le chemin que l'utilisateur emprunte au sein de cette interface, mettant en lumière les étapes, les éventuels points de friction et les décisions.

Un "Visual Site Map" est une représentation visuelle de la structure et de la hiérarchie d'un site web. Contrairement à un plan de site traditionnel qui pourrait être présenté sous forme de liste, le "Visual Site Map" est souvent plus graphique et illustre les relations entre les pages à travers des liaisons visuelles.

Un Concepteur Designer UI est amené à réaliser des parcours de navigation / User Flow ainsi que des visual site map.

Un Concepteur Designer UI doit savoir distinguer les différents types de diagrammes.

# A propos des Wireframes

Les wireframes sont couramment reconnus comme un outil essentiel du design UX. Ils servent à définir la **structure** et le **positionnement des éléments** d'une application ou d'un site web avant d'entrer dans les détails esthétiques en favorisant la compréhension et **l'approche ergonomique**.

L'objectif principal est de définir la manière dont l'utilisateur interagira avec l'interface, où les éléments seront placés pour une navigation optimale et comment les différentes pages ou écrans seront connectés entre eux.

Cependant, bien que l'essence des wireframes relève clairement de l'UX, leur relation avec la sphère UI est incontestable. Dans ce sens, les wireframes jouent un rôle de pont entre l'UX et l'UI.

De plus, avec l'évolution des outils et des technologies, nous assistons à une montée en puissance des "wireframes haute fidélité". Ces wireframes, plus détaillés, commencent à empiéter sur le territoire traditionnellement réservé au design UI en intégrant des éléments visuels.

## Les wireframes sont statiques.

En fonction de l'ampleur du projet et du budget, on peut passer par une deuxième et troisième phase :

- **Wireflow** : représentation des liens entre les wireframes;
- **Wireframes interactifs** : les wireframes sont cliquables (on les appelle aussi : prototype wireframe).

# Wireframe

## Designer UX

Traditionnellement, la responsabilité de créer des wireframes incombe au designer UX. C'est parce que les wireframes sont principalement axés sur l'organisation du contenu, la structure, la hiérarchie de l'information, la navigation et la fonctionnalité, qui sont toutes des préoccupations centrales de l'UX. Les wireframes sont souvent le résultat d'une recherche et d'une analyse approfondies des besoins et des comportements des utilisateurs, ce qui est le cœur de métier du designer UX.

## Designer UI

Cependant, dans certains cas, en particulier lorsque les équipes sont petites ou qu'il y a un chevauchement des compétences entre UX et UI, le designer UI peut également être impliqué dans la création de wireframes. Cela est particulièrement vrai pour les wireframes de haute fidélité qui intègrent déjà certains éléments de design visuel, même s'ils ne sont pas entièrement détaillés.

## Collaboration

Idéalement, la création de wireframes devrait être un processus collaboratif. Le designer UX peut commencer par établir la structure, le flux et la fonctionnalité, tandis que le designer UI peut apporter son expertise pour s'assurer que les choix faits sont réalisables du point de vue de l'interface et qu'ils anticipent les besoins de la conception visuelle.

Un Concepteur Designer UI est amené à réaliser des wireframes.

Un Concepteur Designer UI doit savoir distinguer les différents types wireframes.

A blurred background image showing a person's hands working on a whiteboard. The hands are gesturing over various hand-drawn user interface (UI) wireframes and sketches, including a lock icon and a navigation menu. The overall scene suggests a creative workspace.

## CDUI : les compétences de la conception d'interface

**Portefeuille UI d'un concepteur Designer UI**

# Typographie et Couleurs

## **Principes fondamentaux de la typographie**

La typographie vise à assurer une lisibilité optimale tout en exprimant une ambiance ou un ton spécifique. Elle repose sur la hiérarchie, le choix de la famille de polices, l'espacement et la mise en page pour guider le lecteur.

## **Principes fondamentaux de l'usage des couleurs**

La couleur influence la perception et l'émotion de l'utilisateur. Elle doit être choisie en fonction de sa signification culturelle, de son impact psychologique et de son accessibilité pour assurer une expérience utilisateur harmonieuse.

Un Concepteur Designer UI doit être sensibilisé aux principes fondamentaux de la typographie et de l'usage des couleurs.

# Principes de l'UI et de la perception visuelle

## Principes fondamentaux de l'UI

Les principes fondamentaux de l'UI englobent la cohérence des composants d'interface, l'établissement d'une hiérarchie visuelle claire, la simplicité et l'accessibilité des designs, l'importance du principe de call to action, l'utilisation appropriée des pattern UI, images, icônes et rich media, l'adoption de grilles structurées, l'intégration de design systems, l'assurance de contrôle et de stabilité, la connaissance des différents types d'interfaces et modes d'interactions, et l'adoption d'approches telles que le responsive et l'adaptive design, sans oublier la philosophie du mobile first.

## Principes fondamentaux de la perception visuelle

Les lois de la Gestalt mettent l'accent sur la manière dont nous percevons visuellement les objets par rapport à leur ensemble, soulignant des principes tels que la proximité, la similitude, la continuité, la clôture, la symétrie et la figure-fond. Ces lois démontrent comment notre cerveau regroupe ou sépare les éléments pour former une perception cohérente et organisée

Un Concepteur Designer UI doit être sensibilisé aux principes fondamentaux de l'UI et de la perception visuelle

# Design Trend, MoodBoard, Competitive Design Benchmarking

## Tendances graphiques :

Les tendances graphiques reflètent l'évolution des goûts et des préférences esthétiques dans le design, offrant des perspectives fraîches et innovantes pour captiver le public cible. Elles sont essentielles pour rester pertinent et moderne dans un paysage visuel en constante évolution.

## Moodboard :

Le moodboard est un assemblage visuel d'inspirations et de références destiné à définir et à communiquer l'ambiance ou le "feeling" d'un projet. Il sert de guide esthétique pour assurer la cohérence et l'harmonie tout au long du processus de conception.

## La veille graphique concurrentielle

Elle permet d'embrasser des dernières évolutions en matière de design, de comprendre ce qui séduit le plus le public cible et à déceler les opportunités encore inexplorées, d'optimiser et d'innover. On s'intéresse à la structure de l'interface, l'esthétique, les interactions et les animations, l'accessibilité, les performances... Le rapport de cette veille synthétise les découvertes, les points forts et faibles des designs étudiés, et les recommandations.

Un Concepteur Designer UI est amené à d'identifier et mener une veille sur les tendances graphiques.

Un Concepteur Designer UI est amené à réaliser des moodboards.

Un Concepteur Designer UI est amené à réaliser une veille graphique concurrentielle.

# Design System, UI Kit et Style Guide UI

## Design System

C'est une collection évolutive de normes, composants et directives assurant la cohérence et la qualité des interfaces numériques d'une organisation, englobant la logique et les principes derrière ces composants.

## UI Kit

C'est une bibliothèque, un ensemble de composants de design préconçus, tels que boutons et formulaires, destinés à faciliter la conception rapide et uniforme d'interfaces, agissant comme une fraction d'un design system.

## Style Guide UI

Document intégré ou associé à un design system, il détaille les normes de conception et de rédaction, allant des typographies aux couleurs, servant de référence pour maintenir une identité visuelle cohérente.

Un Concepteur Designer UI doit être sensibilisé aux Design systems.

Un Concepteur Designer UI peut être amené à utiliser ou réaliser un UI Kit.

Un Concepteur Designer UI peut être amené à respecter un style guide UI ou en établir une version simplifiée.

# Maquette, UI Flow, Maquette interactive

## **Maquette statique (UI Mockup)**

Une représentation visuelle statique d'une interface, montrant la disposition des éléments, les couleurs, les typographies et les icônes. Elle sert de guide pour l'apparence d'une application ou d'un site web, sans fonctionnalités interactives.

## **UI Flow :**

Le UI Flow, statique, illustre la séquence d'écrans maquettes qu'un utilisateur traverse pour accomplir une tâche, traduisant le flux et guidant les designers dans l'optimisation de la navigation.

## **Maquette interactive (Prototype)**

Une version évolutive de la maquette qui permet des interactions simulées, comme le clic sur des boutons ou la navigation entre différentes pages ou écrans. C'est un outil précieux pour tester le flux et la fonctionnalité d'une interface avant le développement final.

Un Concepteur Designer UI doit être en mesure d'identifier un UI Flow  
Un Concepteur Designer UI est amené à réaliser des maquettes statiques et interactives.

A person is shown from the side, wearing a white long-sleeved shirt, working on a user interface design. They are holding a small square graphic element with two red icons on it. The desk in front of them is covered with various wireframe sketches of mobile apps, a color wheel, and several sticky notes in different colors (pink, yellow, green).

# CDUI : les compétences de la conception d'interface

By VPG

Tous droits réservés Vincent Pierre Gaillard.  
License d'exploitation : AFPA