

# Grille d'Auto-évaluation Étudiants

## Comment utiliser cette grille

Cette grille vous permet d'évaluer votre progression tout au long de l'atelier et d'identifier vos points forts et axes d'amélioration. Complétez-la à chaque étape pour suivre votre apprentissage.

# Auto-évaluation par Phase




## Phase 1 : Analyse UX (30 min)

### Compétences évaluées

#### 1. Compréhension du contexte métier

- [ ] J'ai lu et compris les 4 interviews utilisateurs
- [ ] J'ai identifié les problèmes principaux de chaque utilisateur
- [ ] Je comprends les enjeux métier de TechSolutions

#### Auto-évaluation :

-  Maîtrisé (je peux expliquer à un collègue)
-  Acquis (j'ai compris mais quelques doutes)
-  À revoir (j'ai des difficultés)

## 2. Création des cas d'utilisation

- [ ] J'ai utilisé le bon format "En tant que... je veux... pour..."
- [ ] J'ai identifié 5-7 cas d'utilisation pertinents
- [ ] Mes cas d'utilisation correspondent aux vrais besoins exprimés

Auto-évaluation :   

Exemples de mes cas d'utilisation :

1. En tant que \_\_\_\_\_, je veux \_\_\_\_\_ pour \_\_\_\_\_
2. En tant que \_\_\_\_\_, je veux \_\_\_\_\_ pour \_\_\_\_\_
3. En tant que \_\_\_\_\_, je veux \_\_\_\_\_ pour \_\_\_\_\_

### 3. Diagramme de cas d'utilisation

- [ ] J'ai créé un diagramme lisible
- [ ] Tous les acteurs sont représentés
- [ ] Les relations acteurs/actions sont claires

Auto-évaluation :   

## 4. Priorisation des besoins

- [ ] J'ai sélectionné 3 cas d'utilisation prioritaires
- [ ] Ma priorisation est basée sur l'impact utilisateur
- [ ] Je peux justifier mes choix

Auto-évaluation : ● ● ●

Mes 3 priorités et pourquoi :

1.	_____	car	_____
2.	_____	car	_____
3.	_____	car	_____

Score Phase 1 : \_\_\_/4 (nombre de ●)

## Phase 2 : Conception (90 min)

### Compétences techniques Figma

#### 1. Maîtrise des outils de base

- [ ] Je crée des Frames correctement
- [ ] J'utilise les outils Rectangle, Texte, Ellipse
- [ ] Je sais grouper et organiser mes calques
- [ ] Je nomme mes éléments clairement

Auto-évaluation :   

## 2. Utilisation des composants

- [ ] J'ai créé au moins 1 composant réutilisable
- [ ] Je comprends la différence composant/instance
- [ ] J'utilise les composants pour la cohérence

Auto-évaluation :   

### 3. Prototypage interactif

- [ ] J'ai relié mes 3 écrans avec des liens
- [ ] La navigation fonctionne dans les deux sens
- [ ] Je peux tester mes cas d'utilisation sur le prototype

Auto-évaluation :   



# Compétences design

## 4. Respect de la charte graphique

- [ ] J'utilise les bonnes couleurs TechSolutions
- [ ] J'applique les typographies recommandées
- [ ] Mes écrans sont visuellement cohérents

Auto-évaluation : ● ● ●

### Vérification rapide :

- Bleu principal : #2563EB ☒/✗
- Vert secondaire : #10B981 ☒/✗
- Police titres : Montserrat ☒/✗
- Police corps : Inter ☒/✗

## 5. Hiérarchie visuelle et ergonomie

- [ ] Les éléments urgents sont mis en évidence
- [ ] Les boutons principaux sont plus visibles
- [ ] L'interface est adaptée à l'usage tablette
- [ ] Les champs obligatoires sont marqués

Auto-évaluation :   

## 6. Résolution des problèmes utilisateurs

- [ ] Mon design répond au problème de Thomas (12 champs → 4)
- [ ] Mon design répond au problème de Sophie (guidage visuel)
- [ ] Mon design répond au problème de Marie (accès urgences)
- [ ] Mon design répond au problème de Julien (ergonomie tablette)

Auto-évaluation :   

Comment j'ai résolu :

Problème Thomas : \_\_\_\_\_  
Problème Sophie : \_\_\_\_\_  
Problème Marie : \_\_\_\_\_  
Problème Julien : \_\_\_\_\_

Score Phase 2 : \_\_\_/6 (nombre de )

## Phase 3 : Présentation (30 min)

### Compétences de communication

#### 1. Clarté de la démonstration

- [ ] J'ai présenté mon prototype de manière fluide
- [ ] J'ai suivi la structure demandée (problème → solution → justification)
- [ ] Ma démonstration était dans les temps (5 min)

Auto-évaluation :   

## 2. Justification UX

- [ ] J'ai expliqué pourquoi j'ai fait ces choix
- [ ] J'ai fait le lien avec les interviews utilisateurs
- [ ] J'ai utilisé des arguments UX (loi de Fitts, etc.)

Auto-évaluation :   

Ma meilleure justification :

"J'ai choisi de \_\_\_\_\_ parce que dans l'interview,  
\_\_\_\_\_ a dit que \_\_\_\_\_. Cela répond au principe UX de \_\_\_\_\_."

### 3. Gestion des questions

- [ ] J'ai répondu aux questions posées
- [ ] J'ai admis quand je ne savais pas
- [ ] J'ai été ouvert aux suggestions d'amélioration

Auto-évaluation :   

#### 4. Esprit critique et amélioration

- [ ] J'ai identifié des points perfectibles dans mon design
- [ ] J'ai proposé des améliorations futures
- [ ] J'ai écouté les retours constructivement

Auto-évaluation : ● ● ●

Points d'amélioration identifiés :

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Score Phase 3 : \_\_\_/4 (nombre de ●)

## Phase 4 : Documentation (25 min)

### Qualité des livrables

#### 1. Document de synthèse

- ☐ J'ai respecté le format 2 pages maximum
- ☐ Page 1 contient l'analyse UX complète
- ☐ Page 2 contient les justifications design
- ☐ Le document est structuré et professionnel

Auto-évaluation :   



## 2. Lien Figma et partage

- [ ] Mon prototype est accessible en lecture
- [ ] Les commentaires sont activés
- [ ] La navigation fonctionne pour un utilisateur externe

Auto-évaluation :   

### 3. Qualité rédactionnelle

- [ ] Mes explications sont claires et précises
- [ ] J'ai relu et corrigé les fautes
- [ ] Le vocabulaire UX est utilisé correctement

Auto-évaluation :   

Score Phase 4 : \_\_\_/3 (nombre de )

## Bilan Global de l'Atelier

### Calcul du score personnel

Phase	Score obtenu	Score maximum	Pourcentage
Phase 1 - Analyse UX	___/4	4	___%
Phase 2 - Conception	___/6	6	___%
Phase 3 - Présentation	___/4	4	___%
Phase 4 - Documentation	___/3	3	___%
<b>TOTAL</b>	<b>___/17</b>	<b>17</b>	<b>___%</b>

### Interprétation de mon score

🌟 Excellence (15-17/17 - 88-100%)

- Vous avez une maîtrise solide de la méthodologie UX

# Plan d'Amélioration Personnel

Mes points forts (● majoritaires)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Mes axes d'amélioration (● et ●)

1. \_\_\_\_\_ → Action : \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ → Action : \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ → Action : \_\_\_\_\_

Mes prochaines étapes

- ☐ Revoir la documentation sur : \_\_\_\_\_
- ☐ Pratiquer davantage : \_\_\_\_\_
- ☐ Tester sur un nouveau projet : \_\_\_\_\_



## Réflexion Post-Atelier

### Questions de synthèse

1. Qu'est-ce qui m'a le plus surpris dans cet atelier ?

---

---

2. Quelle est la notion UX que j'ai trouvée la plus utile ?

---

---

3. Quel aspect de Figma vais-je explorer davantage ?

---

---

## Ressources pour Continuer

### Pour approfondir l'UX

- [ ] Laws of UX ([lawsofux.com](http://lawsofux.com))
- [ ] Nielsen Norman Group articles
- [ ] Figma Academy ([figma.com/academy](https://figma.com/academy))

### Pour progresser sur Figma

- [ ] Tutoriels YouTube Figma officiels
- [ ] Figma Community (templates gratuits)
- [ ] Reproduire des interfaces existantes

### Pour la veille design

- [ ] Dribbble pour l'inspiration

Cette grille vous accompagne dans votre apprentissage et vous aide à devenir autonome en UX/UI design ! 🚀

Date de l'atelier : \_\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_