

Guide de Maquettage UX/UI

1. Hiérarchie visuelle claire

But : aider l'utilisateur à comprendre rapidement ce qui est important.

- Taille : plus un élément est grand, plus il attire l'attention (ex : titre 32 px, texte 16 px).
- Couleur : utiliser des couleurs plus vives pour les appels à l'action (boutons, liens).
- Position : l'œil lit naturellement en "F" ou "Z", donc place les éléments importants dans ces zones.

2. Alignements rigoureux

But : créer une structure visuelle propre et professionnelle.

- Aligner les textes, boutons, images entre eux.
- Utiliser une grille (ex. 12 colonnes) pour maintenir cet alignement, même sur des écrans différents.

3. Cohérence graphique

But : rendre l'interface compréhensible et intuitive.

- Tous les boutons doivent avoir la même forme, couleur, ombre, taille de police, etc.
- Cela évite que l'utilisateur se demande si deux boutons visuellement différents ont le même rôle.

4. Densité et lisibilité

But : permettre une lecture rapide et agréable.

- Trop d'info d'un coup = surcharge cognitive.
- Préférer des paragraphes courts, titres explicites, listes à puces.

5. Espacement (système 8 px)

But : donner de l'air aux éléments, organiser visuellement.

- Toujours espacer les éléments avec des multiples de 8 px (8, 16, 24, 32...) pour une régularité visuelle.
- Exemple : un bouton aura 8 px de padding vertical, 16 px horizontal.

6. Conception centrée utilisateur

But : répondre aux besoins et attentes réels des utilisateurs.

- Utiliser des modèles mentaux connus (ex : icône loupe = recherche).
- Ne pas inventer des interactions originales sans raison : la simplicité prévaut.

7. Responsive design

But : garantir une bonne expérience sur tous les écrans.

- Adapter les tailles, alignements, et espacements.
- Par exemple, une grille à 12 colonnes peut devenir 1 colonne sur mobile.

8. Tester les maquettes

But : valider que l'interface fonctionne AVANT de la développer.

- Montrer des scénarios concrets à des utilisateurs cibles.
- Noter où ils bloquent, ce qu'ils trouvent intuitif ou pas.

9. Feedback utilisateur

But : rassurer l'utilisateur et lui montrer que ses actions ont un effet.

- Exemple : un bouton qui change de couleur au clic, un message de confirmation "Votre message a bien été envoyé".

10. Accessibilité

But : permettre à tous les utilisateurs, y compris en situation de handicap, d'utiliser l'interface.

- Textes lisibles, contraste suffisant, navigation clavier possible, tailles cliquables confortables (>44x44 px).

11. Organisation des fichiers

But : gagner du temps, éviter les erreurs, et travailler proprement.

- Nommer clairement les écrans et composants.
- Regrouper les maquettes par page, par version, par plateforme (mobile, desktop...).

Typographies, couleurs, espacement

Type de site	Polices privilégiées	Espacement / Mise en page	Couleurs dominantes fréquentes	Exemple de site	Effet recherché
E-commerce (mode / lifestyle)	Lato, Montserrat, Playfair Display, Raleway	Grands espacements, sections bien séparées, aéré	Beige, Blanc, Noir, Rose poudré, Pastel	https://www.zara.com	Élégance, confort visuel
Technologie / IT	Roboto, Inter, IBM Plex Sans, Source Sans Pro	Alignement strict, interlignage moyen	Bleu, Gris, Noir, Vert fluo	https://www.apple.com	Modernité, efficacité
Banque / Finance	Merriweather, Georgia, Libre Baskerville, Roboto	Espacement modéré, hiérarchie claire	Bleu marine, Vert, Gris	https://www.boursorama.com	Fiabilité, professionnalisme
Santé / Bien-être	Open Sans, Lora,	Interlignage large, mise	Vert clair, Bleu clair,	https://www.malakoffhumanis.com	Apaisement, bienveillance

	Quicksand, Poppins	en page douce	Blanc, Turquoise		
Éducation / Formation	Nunito, Source Sans, Lato, Cabin	Paragraphes courts, structuré	Bleu, Orange, Violet, Jaune	https://www.khanacademy.org	Clarté, stimulation intellectuelle
Alimentation / Restauration	Merriweather, Cormorant, Pacifico, Archivo	Images grandes, grilles flexibles	Rouge, Orange, Vert, Marron	https://www.picard.fr	Appétit, chaleur, convivialité
Écologie / Développement durable	Lora, DM Serif, Garamond, Nunito	Mise en page simple, sections naturelles	Vert, Beige, Brun, Bleu clair	https://www.lafabriqueecologique.fr	Harmonie, durabilité
Luxe / Beauté / Parfums	Playfair Display, Cormorant, Cinzel, Didot	Beaucoup d'espace blanc, finesse typographique	Noir, Doré, Blanc, Rose foncé	https://www.chanel.com	Raffinement, exclusivité
Jeux / Divertissement	Bangers, Orbitron, Anton, Press Start 2P	Mise en page rythmée, titres expressifs	Violet, Rouge, Jaune, Bleu électrique	https://www.nintendo.fr	Énergie, fun, originalité

Quelques repères

Élément	Taille / espacement recommandé
Titre H1	32–48 px
Sous-titres H2	24–32 px
Texte normal	16–18 px
Interlignage	1.4 à 1.6
Espacement entre sections	40 à 100 px
Marges latérales	20 à 40 px sur mobile, 60+ sur desktop

Bonnes pratiques UX/UI et sécurité (ANSSI)

Ce document croise les recommandations UX/UI classiques avec celles de l'ANSSI (Agence Nationale de la Sécurité des Systèmes d'Information) pour aider à concevoir des maquettes web ou mobiles sécurisées dès la phase de conception.

Élément de maquette	Bonnes pratiques UX/UI	Recommandations ANSSI (sécurité)
Champs de formulaire (login, saisie)	Libellé clair, champ visible et accessible Feedback utilisateur immédiat	Ne pas pré-remplir les champs sensibles Masquer les mots de passe Protection CSRF
Messages d'erreur	Clairs, explicites pour l'utilisateur	Pas de détails techniques (ex. : "Identifiant ou mot de passe incorrect")
Navigation / Menu	Intuitive, hiérarchique, accessible	Ne pas afficher des éléments selon le rôle sans contrôle d'accès
Indicateurs de chargement / état	Afficher les traitements en cours (spinners, barres)	Masquer les détails techniques du backend
Feedback visuel (succès / échec)	Codes couleurs, icônes compréhensibles (✓, ✗)	Ne pas divulguer d'infos sensibles
Accessibilité / Responsive	Compatibilité clavier, lecteurs d'écran, tailles adaptables	Ne pas permettre le "clickjacking" sur des éléments cachés
Gestion des permissions / rôles	Affichage conditionnel selon le profil	Vérification côté serveur indispensable
Sécurité des sessions / Connexion	UX fluide avec options "se souvenir de moi" bien gérées	Expiration de session, non conservation en clair de cookies sensibles
Mot de passe / Réinitialisation	Indication des critères de complexité (force du mot de passe)	Politique de mot de passe robuste
Téléversement de fichiers	UI conviviale (drag & drop, feedback format/poids)	Filtrage des extensions côté serveur

Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA)

La méthode technique du RGAA permet de vérifier qu'une page web – c'est-à-dire tout contenu HTML (HTML4, XHTML1 et HTML5) - est conforme aux 50 critères de succès des niveaux A et AA de la norme internationale WCAG 2.1 qui ont été retenus dans la [norme européenne de référence](#).

Synthèse

Thème	Problème visé	Bonnes pratiques	En maquette
1. Contrastes de couleurs	Déficience visuelle, daltonisme	- Contraste minimal 4.5:1- Vérifier tous les états (normal, survol, focus, désactivé) - Éviter les couleurs trop claires	Noter les codes couleur, zones sensibles. Outils : Contrast checker WebAIM
2. Navigation claire et hiérarchisée	Trouble cognitif, lecteur d'écran, clavier	- Hiérarchie de titres (H1, H2, etc.) - Menu structuré, clair- Éviter les éléments mouvants	Structure logique, titres, menu persistant, fil d'Ariane
3. Contenus textuels accessibles	Dyslexie, malvoyance	- Police sans serif, taille ≥ 12px- Espacement suffisant- Éviter texte en capitales ou centré	Spécifier typographie, interlignage, espacements

4. Formulaires accessibles	Usage clavier, lecteur d'écran	- Labels visibles- Messages d'erreur clairs et proches- Feedback immédiat	Prévoir états : normal, focus, invalide. Ajouter icônes/textes associés
5. Éléments interactifs accessibles au clavier	Mobilité réduite	- Navigabilité au Tab- Focus visuellement repérable	Montrer état de focus, ordre de tabulation
6. Rôles ARIA	Lecteur d'écran	- Zones sémantiques (banner, main, etc.) - Annonces dynamiques	Annoter zones fonctionnelles avec rôles ARIA
7. Médias alternatifs	Surdit��, c��cit��	- Sous-titres vid��os- Transcription audio- Description des images	Pr��voir zones pour alternatives (ic��ne sous-titre, lien transcription)
8. Responsive et zoom	Malvoyance, usage mobile	- Compatible jusqu'�� 200 % zoom- Design responsive	Pr��voir grilles adaptatives, test en simulation mobile ou zoom��

Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)

Les Web content Accessibility Guidelines ou, en fran  ais, [R  gles pour l'accessibilit   des contenus web](#) sont le standard pour l'accessibilit   des sites web et des documents   lectroniques. Il s'agit d'un standard du World Wide Web Consortium (W3C). On utilise l'abr  viation WCAG pour y faire r  f  rence.

Checklist de la WCAG 2.1 (WebAIM)

Principe 1 : Perceptible – L'utilisateur peut percevoir l'information avec ses sens

R��gle	Description	Niveau	Exemple	Niveau AAA (si applicable)
1.1.1 Texte alternatif	Fournir des alternatives textuelles pour les images	A		-
1.2.2 Sous-titres	Fournir des sous-titres pour les contenus audio/vid��o	A	Sous-titres synchronis��s dans une vid��o YouTube	1.2.6 : Traduction en langue des signes
1.3.1 Information et relations	Utiliser les balises s��mantiques pour structurer	A	Utiliser pour des listes, <table> pour des tableaux	-
1.4.1 Utilisation de la couleur	Ne pas transmettre l'info uniquement par la couleur	A	��viter "Les erreurs sont en rouge" sans ic��ne ou texte	-
1.4.3 Contraste	Texte vs fond �� 4.5:1 (norme AA)	AA	Texte gris fonc�� sur fond blanc	1.4.6 : Ratio �� 7:1
1.4.5 Images de texte	��viter d'utiliser des images contenant du texte	AA	Pr��f��rer du texte HTML au texte dans une image	1.4.9 : Aucune image de texte sauf cas particulier

Principe 2 : Opérable – L'utilisateur peut interagir avec l'interface

Règle	Description	Niveau	Exemple	Niveau AAA (si applicable)
2.1.1 Clavier	Tout doit être accessible au clavier	A	Naviguer avec la touche Tab	-
2.2.2 Pause/stop/hide	Permettre à l'utilisateur de stopper les mouvements	A	Bouton "Pause" sur un carrousel automatique	2.2.3 : Aucune animation automatique
2.4.1 Contourner les blocs	Lien pour aller directement au contenu	A	Lien "Aller au contenu principal" en haut de page	-
2.4.3 Ordre du focus	Ordre logique lors de la navigation au clavier	A	Tab passe du menu à la recherche, puis au contenu	-
2.4.4 Intitulé de lien	Intitulés compréhensibles hors contexte	A	Préférer "Télécharger le rapport" à "Cliquez ici"	-

Principe 3 : Compréhensible – L'interface et le contenu sont clairs

Règle	Description	Niveau	Exemple	Niveau AAA (si applicable)
3.1.1 Langue de la page	Spécifier la langue de la page	A	<html lang="fr">	-
3.2.1 Changement de contexte	Ne pas provoquer de changement inattendu	A	Éviter qu'un menu déroulant soumette le formulaire automatiquement	-
3.3.1 Identification des erreurs	Signaler clairement les erreurs de saisie	A	Message "Le champ e-mail est requis"	-
3.3.2 Suggestions de correction	Proposer des moyens de corriger les erreurs	AA	"Avez-vous voulu dire : @gmail.com ?"	-

Principe 4 : Robuste – Compatible avec les technologies d'assistance

Règle	Description	Niveau	Exemple	Niveau AAA (si applicable)
4.1.1 Syntaxe correcte	Le code doit être bien formé et valide	A	Pas de balises mal fermées, attributs valides	-
4.1.2 Nom/rôle/valeur	Les éléments doivent avoir des rôles et états accessibles	A	Bouton avec aria-pressed="true" si activé	-

Outils recommandés pour vérifier la conformité WCAG/RGAA

Outil	Fonction	Plateforme	Niveau de vérification
Stark	Vérification des contrastes, daltonisme	Figma, Adobe XD, Sketch	AA, AAA
axe DevTools	Analyse complète des règles WCAG	Chrome, Edge (extension)	A à AAA
WAVE	Audit en ligne par WebAIM	Web (bookmarklet ou extension)	A à AAA
Color Contrast Analyzer	Test de contraste de texte/image	Windows, Mac	AA, AAA
ARC Toolkit	Audit rapide des pages web	Chrome (extension)	RGAA, WCAG
Check My Colours	Analyse des contrastes d'une URL	Web	AA

Cette grille peut être utilisée comme **checklist d'audit**, support de maquettage ou outil pédagogique pour une **approche progressive** de l'accessibilité numérique.

Conclusion

Penser RGAA dès la maquette, c'est concevoir **des interfaces inclusives**. Cela réduit les coûts, améliore l'ergonomie et garantit la conformité légale. Les maquettes doivent être **annotées** pour intégrer :

- Les états (focus, erreur, hover)
- Les alternatives (textuelles, vocales)
- Les comportements clavier
- Les contrastes et tailles

Un bon maquettage accessible est **documenté**, **testé** et **validé** avec des profils d'utilisateurs variés.

Source :

<https://www.anysurfer.be/fr/documentation/articles/detail/webaims-wcag-2-checklist>