



Space · People · Methods

# Programme de formation

\*

*Parcours*  
*“Concevoir un design d'interface”*

\*

MAJ 05/2025



Space · People · Methods

# Sommaire

<b>PARCOURS “CONCEVOIR UN DESIGN D’INTERFACE”</b>	<b>3</b>
MODULE “UI Design” (4 jours)	9
MODULE “Figma” (2 jours)	9
WORKSHOP “Écologie Numérique : Comprendre les enjeux de l'éco-conception” (4 heures)	9
Passage de la certification de fin de formation	9
<b>MODULE “UI DESIGN”</b>	<b>11</b>
Présentation	11
Objectifs et compétences visées	12
1. Acquisition des fondamentaux du design d'interface	12
2. Analyse des besoins utilisateurs et objectifs business	12
3. Mise en pratique des outils et méthodes de conception	12
Validation des acquis	12
Publics concernés	12
Pré-requis & matériel nécessaire	13
Vos intervenants	13
Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack	14
Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur	14
Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive	14
Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma	15
<b>MODULE “FIGMA”</b>	<b>17</b>
Jour 1 : Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup	19
Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma	19
<b>[WORKSHOP] ÉCOLOGIE NUMÉRIQUE : COMPRENDRE LES ENJEUX DE L’ÉCO-CONCEPTION</b>	<b>21</b>
<b>Coordonnées &amp; Renseignements</b>	<b>23</b>



## PARCOURS “CONCEVOIR UN DESIGN D’INTERFACE”

Un parcours pour explorer les horizons créatifs et faire certifier ses compétences en design d'interface, découvrir le processus d'un projet de UI Design, explorer les possibilités de Figma et comprendre les enjeux de l'accessibilité et de l'éco-conception

### Présentation :

Le parcours “Concevoir un design d’interface” est un parcours de formation qui combine les modules de formation “UI Design” et “Figma” ainsi qu’un workshop e-learning “Écologie Numérique : Comprendre les enjeux de l'éco-conception”.

Vous acquerrez des compétences essentielles pour concevoir des interfaces utilisateur performantes et inclusives, maîtriser l'outil Figma et intégrer des pratiques d'accessibilité numérique et d'éco conception dans vos projets. Cette formation alterne théorie et pratique sur un sujet réel et à impact social pour vous offrir une expérience complète et immersive.

Les modules “[UI Design](#)”, “[Figma](#)” composant la formation sont également disponibles séparément.

**Durée globale :** 52h (voir durée de chaque module) + 10h de travail autonome

**Horaires :** 9h/13h - 14h/18h

**Nombre de participants :** 16 maximum

**Modalité(s) d’enseignement :** à distance (classe virtuelle) ou en présentiel, et en e-learning pour le workshop

### 2 modules de formation :

- [UI design](#) (4 jours + 1 webinar post-formation)
- [Figma](#) (2 jours)

### 1 workshop en e-learning :

- [Écologie Numérique : Comprendre les enjeux de l'éco-conception](#) (4h)

**Certification :** Ce parcours de formation vous permet de valider le bloc de compétences “Concevoir un design d'interface” de la certification professionnelle Concepteur designer graphique délivré par LISAA, de niveau 6 - (NSF 320 et 320v) enregistrée au RNCP, sous le numéro RNCP40365, par décision du directeur général de France Compétences en date du 28/03/2025.

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40365/>

- Travail individuel de préparation de la certification (10h)

*La certification est obligatoire.*



## **En synthèse, ce parcours vous permettra de :**

1. **Maîtriser les concepts fondamentaux du design d'interface**, incluant les principes de couleur, typographie, iconographie, et branding émotionnel.
2. **Concevoir et prototyper des interfaces utilisateur sur Figma**, en réalisant des wireframes, mockups, composants partageables, et prototypes interactifs.
3. **Intégrer les pratiques d'accessibilité numérique** dans vos projets en comprenant les enjeux et en maîtrisant les référentiels et bonnes pratiques.

## **Vos intervenants :**

Avec + 15 ans d'expérience, ils accompagnent votre montée en compétences jusqu'au jury, puis vous aideront à vous positionner sur le marché de l'emploi en fonction de votre profil (technique, créatif, designer, manager, etc.)

- **Module UI Design et Module Figma**  
[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis  
[Kévin Mercier](#) : UI Designer
- **E-learning - workshop "Écologie Numérique : Comprendre les enjeux de l'éco-conception"**  
[Christophe Amelot](#) : spécialiste en Green UX et SXO, Certifié en Éco-conception web et membre de TheGreenCompagnon, GreenIT. Co-fondateur de la société Aristys, spécialisée en éco-conception web et en optimisation de services numériques.

## **Objectifs et compétences visées :**

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- **Expliquer** les fondements théoriques du design d'interface, du visual design, de l'ergonomie et de l'architecture de l'information
- **Identifier** les besoins utilisateurs et **analyser** les objectifs business pour orienter les choix de conception
- **Structurer** l'information sur un écran en appliquant des principes de hiérarchisation visuelle et de lisibilité
- **Appliquer** les principes de couleur, de typographie et de composition graphique
- **Concevoir** des wireframes, maquettes et prototypes interactifs simples sur Figma
- **Créer** des composants d'interface réutilisables dans un UI Kit ou Design System
- **Intégrer** les principes de l'accessibilité numérique dans la conception d'interfaces
- **Collaborer** avec les développeurs en mettant en œuvre des pratiques efficaces de hand off
- **Mettre en œuvre** une démarche d'éco-conception pour réduire l'impact environnemental du numérique
- **Sensibiliser** et **impliquer** les équipes (design, front, back) dans une dynamique d'écoresponsabilité
- **Décrire** les contraintes liées à l'intégration web (export, performance, responsive) et **adapter** la conception en conséquence

## **Publics concernés :**

- UX Designer débutant ou autodidacte, UX Researcher, étudiants en Design, Directeur(rice) Artistique
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique, Product Owners, Product Managers

## **Pré-requis et matériel nécessaire :**

Présenter un dossier démontrant sa capacité à valider la certification professionnelle (VAPP (Validation des Acquis Professionnels et Personnels) + CV + Diplômes obtenus)

### ♦ Cas 1 – Candidat titulaire d'un diplôme de niveau 5 (Bac +2 ou équivalent)

Si le diplôme est dans un domaine lié (graphisme, design, communication, etc.) :

👉 Accès direct à la formation.

Si le diplôme est dans un autre domaine :

👉 Accès à la formation à condition de justifier d'au moins 12 mois d'expérience professionnelle dans le secteur visé.

### ♦ Cas 2 – Candidat titulaire d'un diplôme de niveau 4 (Bac, DAEU ou équivalent)

Quel que soit le domaine du diplôme :

👉 Accès à la formation à condition de justifier d'au moins 24 mois d'expérience professionnelle dans le secteur visé.

*Les pré-requis seront vérifiés au moyen d'un questionnaire au moment de l'inscription et de la vérification des documents, et si besoin, d'un entretien téléphonique avec notre responsable pédagogique.*

**Date limite d'inscription :** 3 jours ouvrés avant le début de la formation

## **Validation des acquis :**

La validation des acquis se fait à la fin de chaque module de formation. Ces modules sont présentés individuellement plus bas, vous y trouverez le détail des modalités de validation des acquis.

## **Certification :**

*La certification est obligatoire.*

Ce parcours de formation vous permet de valider le bloc de compétences "Concevoir un design d'interface" de la certification professionnelle Concepteur designer graphique délivré par LISAA, de niveau 6 - (NSF 320 et 320v) enregistrée au RNCP, sous le numéro RNCP40365, par décision du directeur général de France Compétences en date du 28/03/2025.



Space · People · Methods

L'ensemble des compétences est évalué à partir d'un document de restitution préparé en formation et complété en autonomie. <https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40365/>

### **Voici les modalités :**

Le candidat devra, à l'issue de son parcours de formation, rédiger un dossier professionnel présentant les productions argumentées réalisées pour la certification.

Le candidat a 1 mois post parcours de formation pour finaliser ses travaux et rédiger son dossier. Les candidats pourront par la suite soumettre leurs dossiers professionnels pour la notation et pour le jury de certification.





## **Compétences évaluées pour la certification**

### **Activité 4 : Conception d'un design d'interface**

#### **A4.1 : Conception de l'architecture de l'interface utilisateur**

**C4.1** Participer à la définition de l'interface utilisateur en collaboration avec les différentes parties prenantes (commanditaire, directeur artistique, équipes fonctionnelles, techniques, etc.), en :

- Clarifiant les objectifs de chaque écran,
- Priorisant les informations à faire figurer dans chaque écran au regard des problématiques d'accessibilité et de design inclusif ainsi que des contraintes impactant l'interface, afin de guider la conception.

**C4.2** Concevoir la structure de l'interface utilisateur, en définissant et positionnant les différentes zones fonctionnelles de la page (zoning) ainsi qu'en détaillant les contenus de ces dernières (wireframing), en vue de faire valider l'organisation générale des pages du projet et leur aspect fonctionnel.

#### **A4.2 : Réalisation du design graphique d'une l'interface utilisateur**

**C4.3** Élaborer les maquettes graphiques et interactives de l'interface utilisateur en adéquation avec l'identité visuelle du projet, en réalisant l'ensemble des éléments visuels dans le respect des règles de confort, de navigation, d'éco-conception et d'accessibilité, afin de soumettre au commanditaire une représentation détaillée de l'apparence de l'interface.

### **Débouchés & Équivalences :**

#### Secteurs d'activités :

Le concepteur designer graphique peut exercer son activité au sein d'une grande variété d'organisations (entreprises privées, institutions publiques, agences spécialisées, etc.) de secteurs professionnels incluant les arts et le design, la communication, l'édition, le marketing, la publicité, l'industrie, etc. Les agences de communication et de design graphique, l'édition et la presse constituent néanmoins l'un des premiers viviers d'emploi pour les jeunes professionnels.

Selon la nature et la taille des organisations pour lesquelles il exerce ainsi que son statut professionnel (salarié ou indépendant), les missions, les responsabilités ainsi que le niveau d'autonomie du concepteur designer graphique pourront varier.

#### Type d'emplois accessibles :

L'appellation de concepteur designer graphique est une dénomination générale regroupant divers intitulés et évolutions du métier de graphiste entraînés par la digitalisation et la multiplication des contenus tels que :



Space - People - Methods

- Graphiste
- Graphiste web
- Infographiste
- Maquettiste
- Web-designer
- Motion designer
- Designer graphique
- UI Designer

Après plusieurs années d'expériences, le concepteur designer graphique pourra progresser vers les postes suivants :

- Directeur artistique
- Directeur de la création
- Dirigeant d'agence de design/communication
- Directeur ou responsable de la communication
- Consultant designer

Il pourra également choisir de se spécialiser en webdesign, en motion design ou en infographie, ou encore devenir indépendant et gérer sa propre clientèle

Code et intitulé de la certification professionnelle reconnue en correspondance partielle : **RNCP38244 - Concepteur UI et webdesign**

Bloc(s) de compétences en correspondance partielle : RNCP38244BC02 - Concevoir l'UX d'une interface digitale (arborescence, zoning et wireframe )

ET RNCP38244BC03 - Concevoir l'UI de l'interface digitale (contenu et charte graphique)



## Déroulé du parcours

### MODULE “UI Design” (4 jours)

- Conception visuelle et Designer Full-stack (1j - 8h)
- Processus et Conception d'interface utilisateur (1j - 8h)
- Accessibilité, Eco-conception et Design responsive (1j - 8h)
- Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma (1j - 8h)
  - 1 mois post formation (*Webinar de suivi*)

### MODULE “Figma” (2 jours)

- Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup (1j - 8h)
- Structurer son workflow dans Figma (1j - 8h)

### WORKSHOP “Écologie Numérique : Comprendre les enjeux de l'éco-conception” (4 heures)

### Passage de la certification de fin de formation

*La certification est obligatoire.*

À la fin du parcours complet de formation, les acquis seront validés par l'obtention du bloc de compétences “Concevoir un design d'interface” de la certification professionnelle Concepteur designer graphique délivré par LISAA, de niveau 6 - (NSF 320 et 320v) enregistrée au RNCP, sous le numéro RNCP40365, par décision du directeur général de France Compétences en date du 28/03/2025.

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40365/>

- Travail individuel de préparation de la certification (10h)
- Évaluation sommative (30min)



## *Module “UI Design”*



## MODULE “UI DESIGN”

Explorez les horizons créatifs du design d'interface. De la théorie à la pratique, maîtrisez les principes essentiels du design de produit. Découvrez le processus complet d'un projet UI, en mettant l'accent sur l'accessibilité et l'éco-conception, jusqu'à la livraison et ses techniques.

Mettez en pratique sur Figma et transformez votre expertise en un avantage compétitif sur le marché du design.

### **Présentation**

Alternant théorie et pratique en atelier, cette formation vous propose de découvrir l'état de l'art de l'UI design. Un panorama des grands principes du branding et de l'image de marque appliqué au digital ouvrira la formation afin de comprendre pourquoi ils sont essentiels au visual design. Vous explorerez ensuite les principales règles et lois qui régissent le monde de l'UX, de l'UI et du Product Design : tels que les principes de Bastien et Scapin, les lois de la Gestalt ou encore un aperçu du contexte technique actuel.

Basé sur une approche pratique, vous passerez par toutes les étapes de conception d'une interface : benchmark, wireframe, maquette basse et haute définition, prototypage. Composants, pattern, tendances, responsive et possibilités techniques n'auront plus de secret pour vous. L'accessibilité et l'écoconception resteront en toile de fond des échanges. .

La formation met également l'accent sur la livraison, en couvrant les bonnes pratiques de collaboration avec les développeurs : comment transmettre ses designs et le spécifier, les interactions avec un Design System ou un UI Kit. Enfin, lors des ateliers mentorés sur Figma, les participants auront l'occasion d'expérimenter dans leur prototype des interactions, des plus basiques aux plus complexes, en fonction des besoins de leur projet.

**Durée** : 4 jours (32h)

**Horaires** : 9h/13h - 14h/18h

**Nombre de participants** : 16 maximum

**Modalité(s) d'enseignement** : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel à Paris

## Objectifs et compétences visées

### 1. Acquisition des fondamentaux du design d'interface

- **Définir** les bases théoriques du design d'interface à partir d'un cadre donné
- **Identifier** les concepts fondamentaux du visual design et **expliquer** leur utilité
- **Interpréter** les biais cognitifs, les règles d'ergonomie et d'architecture de l'information
- **Appliquer** les principes de couleur dans des cas concrets de design
- **Choisir** et **combinaison** des polices en tenant compte des critères de lisibilité
- **Structurer** un écran selon des principes de lisibilité et de clarté pour faciliter la navigation
- **Intégrer** des éléments iconographiques dans un processus de branding

### 2. Analyse des besoins utilisateurs et objectifs business

- **Analyser** les besoins utilisateurs et **structurer** les objectifs business à partir des données recueillies
- **Comparer** des interfaces lors de **benchmarks** concurrentiels approfondis
- **Examiner** les interactions et **identifier** les flux utilisateur
- **Identifier** les objectifs fonctionnels et émotionnels d'un écran selon le parcours utilisateur
- **Définir** un objectif principal par écran pour guider la hiérarchie de l'information
- **Évaluer** la pertinence des contenus en fonction des besoins utilisateurs et des objectifs business
- **Prioriser** les éléments d'un écran à l'aide de méthodes de hiérarchisation visuelle

### 3. Mise en pratique des outils et méthodes de conception

- **Utiliser** les fonctions de base de Figma pour concevoir des interfaces simples
- **Créer** des composants partageables dans un UI Kit ou Design System
- **Concevoir** des modules adaptatifs et responsives pour des applications web
- **Produire** des maquettes web respectant les principes de durabilité et d'accessibilité
- **Collaborer** avec les développeurs en appliquant des pratiques de Hand Off efficaces
- **Expliquer** les enjeux liés à l'intégration web, comme l'export d'assets, le dev-mode ou l'optimisation du chargement

## Validation des acquis

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'exercices évalués tout au long des 4 jours

## Publics concernés

- UX Researcher, UX Designer débutant ou autodidacte, étudiants en Design,
- Directeur(rice) Artistique
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique.
- Product Owners, Product Managers



Space · People · Methods

### **Pré-requis & matériel nécessaire**

- Connaissances de base en UX ou sensibilité aux enjeux de l'expérience utilisateur
- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Parler français
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un compte Figma (gratuit). Figma est un logiciel disponible sur Mac et PC, utilisable directement via un navigateur récent (Chrome, Firefox, Safari).
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

### **Vos intervenants**

[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

[Kévin Mercier](#) : Designer Figma x Webflow | Design System

**En 2024, à la question “recommanderiez-vous cette formation”  
nos apprenants ont attribué une note moyenne de 4,6/5**



## Déroulé du module “UI Design”

### Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack

- Branding
- Principes de la couleur & plugins figma
- Typographie et lisibilité
- Iconographie et responsive

**Atelier** : Audit pour améliorer l'expérience émotionnelle de votre produit.

- Compétences d'un Designer fullstack :
  - Designer UX (biais cognitifs, règles d'ergonomie, architecture de l'information).
  - Designer UI (conception de l'information, lignes directrices de style, branding, design émotionnel).
  - Product Designer (métriques, collaboration avec la tech, code).
  - Designer No Code (Webflow, Make, Zapier, Azure, GPT)

**Atelier** : Amélioration de l'expérience en tant que designer full-stack

### Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur

- UI Design process

**Atelier** : Benchmark :

- Recherche concurrentielle sous différents angles.
- Compilation d'une liste de ressources.
- Analyse et comparaison des interactions et flux utilisateurs des concurrents.
- Propositions de fonctions utiles aux utilisateurs du produit.

- Modules, Patterns, Éléments
- Patterns, Éléments pour les Webapps

**Atelier** : Mockup : Créer une page pour une Webapp.

### Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive

- Tendances comportementales
- Technologies
- Accessibilité
- Eco-conception

**Atelier** : Créer une maquette de page accessible et durable, audit et itération.



Space · People · Methods

- Conception de Sites Web / Landing Pages / Web Apps / Apps Mobiles :
  - Design adaptatif vs. réactif.
  - Conception visuelle pour différentes résolutions d'écran.
  - Compréhension des tendances actuelles du design.
- Placement et comportement des éléments
- Techniques
- Appareils
- Grilles, Rythme & Espacement

**Atelier** : Responsive Design : création d'une série d'écrans pour 3 appareils différents.

## **Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma**

- Best practices pour la collaboration avec les développeurs
- Passation de design (handoff design)
- QA de l'implémentation du design

**Atelier** : Design critique

- Design system & multibranding

**Atelier** : Design system

**Atelier mise en pratique sur Figma** : Expérimentation des interactions sur votre projet avec votre mentor.

### **Suivi post formation : Webinar de 2h**

Un mois après la conclusion de votre formation, nous vous proposons de vous rassembler en promotion avec votre intervenant pour un webinar de suivi. Cette session, de deux heures en visioconférence, sera l'occasion de réaliser un retour d'expérience (REX) approfondi, permettant à chacun de partager ses progrès, ses défis et ses réussites depuis la fin de la formation. Cela vous permettra de poser toutes les questions qui ont pu émerger lors de la mise en application des compétences acquises.

Ce webinar devrait ainsi renforcer votre apprentissage, approfondir votre compréhension et vous aider à intégrer plus efficacement les connaissances et les compétences développées durant notre programme.

Nous sommes convaincus que cette session enrichira votre expérience d'apprentissage et consolidera les liens au sein de notre communauté de professionnels.





## *Module “Figma”*



## MODULE “FIGMA”

### Apprendre les bases de la conception d'interfaces sur Figma

---

#### **Présentation**

Pendant deux jours, vous découvrirez et pratiquerez sur l'outil de maquettage et de prototypage Figma, en donnant vie à des parcours utilisateurs sous forme d'interfaces graphiques et de prototypes interactifs.

Pour collaborer efficacement avec une équipe produit ou une équipe design, vous devez maîtriser ses outils et ses logiques :

- Jouer des différents niveaux de définition dans vos écrans : du wireframe basse définition, à la maquette “pixel perfect”.
- Modulariser son design pour mieux collaborer : composants, UI kit, Design Systems, passation aux développeurs.
- Réaliser des prototypes interactifs simples, pour tester les concepts et hypothèses de conception avant de développer un produit.

**Durée** : 2 jours (16h)

**Horaires** : 9h/13h - 14h/18h

**Nombre de participants** : 12 maximum

**Modalité(s) d'enseignement** : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel à Paris

#### **Objectifs et compétences visées**

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- **Concevoir** des wireframes et des maquettes (mockups) à l'aide de Figma
- **Créer** des prototypes interactifs simples, testables sur Figma
- **Animer** des interfaces avec des transitions simples sur Figma
- **Produire** des composants d'interface partageables dans un UI Kit ou un Design System
- **Expliquer** les principes de base de l'accessibilité numérique et **les appliquer** dans vos interfaces

#### **Validation des acquis**

Les acquis de la formation seront validés au moyen d'un exercice de création de prototype interactif et d'animation d'une interface.

#### **Publics concernés**

- Les métiers du design et de la création : UX designer, UI Designer et Directeur Artistique, qui souhaitent ajouter Figma à leurs outils du quotidien



Space · People · Methods

- Les autres métiers du digital : Chef de projet, Développeur, Product Owner, qui ont des bases en conception d'interface et souhaitent ajouter le Design UI à leurs compétences

## **Pré-requis**

Notions de bases en conception pour écrans :

- Réaliser des wireframes basse définition (zonings, croquis...)
- Choisir des composants et élaborer une composition d'écran, justifier ses choix par la connaissance des principes et standards clé
- Connaître et comprendre le workflow d'élaboration d'une interface (étapes, livrables, métiers)
- Parler français

*Les prérequis de base seront vérifiés à l'aide d'un questionnaire lors de l'inscription, avec une note minimale de 8/10 requise.*

## **Matériel nécessaire**

- Un ordinateur (Mac ou PC) et un compte Figma (gratuit). Figma est un logiciel disponible sur Mac et PC, utilisable directement via un navigateur récent (Chrome, Firefox, Safari).
- Créer un compte Figma gratuit (éducation)
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

## **Votre intervenant**

**[Aurélien Barbier](#)** : Product designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

**[Kévin Mercier](#)** : Designer Figma x Webflow | Design System

**En 2023, à la question “recommanderiez-vous cette formation”  
nos apprenants ont attribué une note de 4,9/5**



## Déroulé de la formation

### **Jour 1 : Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup**

- Appréhender Figma, son interface, sa structure, ses logiques
- Découvrir les fonctions de bases de Figma
- Atelier Wireframe : créer son premier wireframe simple et bien structuré
- Découvrir la logique de composants atomiques
- Atelier UI kits : créer ses premiers composants responsives

### **Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma**

- Atelier Mock-Up : poser des premières intentions graphiques
- Introduction aux fonctions avancées de Figma (autolayout simple)
- Introduction au design accessible dans Figma
- Atelier prototype : créer un prototype hi-fi et l'animer simplement (Smart Animate)
- Collaborer, partager, augmenter son flow de production
  
- Exercice d'application et d'évaluation



*[Workshop] Écologie Numérique : Comprendre les enjeux de l'éco-conception "Accessibilité Numérique"*





Space - People - Methods

# [WORKSHOP] ÉCOLOGIE NUMÉRIQUE : COMPRENDRE LES ENJEUX DE L'ÉCO-CONCEPTION

E-learning - replay du workshop

Découvrir les règles fondamentales de l'écologie numériques et expérimenter les leviers et méthode pour agir

---

## **Présentation :**

Le numérique représente environ 4 % des émissions de gaz à effet de serre mondial +10% par an (source ADEME).

En tant qu'UX designers nous devons apprendre les causes et les conséquences de cette pollution et les leviers que nous pouvons mettre en place pour influencer sur une décroissance (obligatoire) des productions réalisées dans le numérique.

Durant cet atelier vous découvrirez les règles fondamentales de l'éco-conception mais aussi des méthodes pratiques (HORSE, leviers OPQUAST, ...), vous pratiquerez sur des cas réel (Sncf, Airbnb) et prendrez en main des outils pour vous permettre d'évaluer et de réduire le poids de vos interfaces.

**Durée :** 4h en autonomie

**Modalité(s) d'enseignement :** e-learning

## **Objectifs et compétences visées :**

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- Expliquer les causes du réchauffement climatique à partir de données scientifiques
- Identifier et analyser les conséquences du réchauffement climatique sur les écosystèmes et la société
- Mettre en œuvre une démarche d'éco-conception en appliquant des principes concrets d'éco-responsabilité
- Sensibiliser et impliquer les équipes produit, design, front-end et back-end dans une dynamique éco-responsable

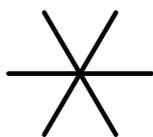
## **Validation des acquis :**

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'exercices pratiques durant la formation
- d'un QCM en fin de formation

## **Votre intervenante :**

**[Christophe Amelot](#)** : spécialiste en Green UX et SXO, Certifié en Éco-conception web et membre de TheGreenCompagnon, GreenIT. Co-fondateur de la société Aristys, spécialisée en éco-conception web et en optimisation de services numériques.



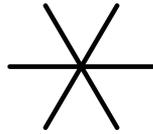
## DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

**L'Atelier Beaubourg (75004)** est situé derrière le centre Pompidou. 120m<sup>2</sup> modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.



**L'Atelier Joliette (13002)** est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





## Coordonnées & Renseignements

### **Le Laptop - Paris**

7 rue Geoffroy l'Angevin  
75004 Paris

### **Le Laptop - Marseille**

4 rue Duverger  
13002 Marseille

01 77 16 65 24  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)  
[www.lelaptop.com](http://www.lelaptop.com)

### **Votre contact financier :**

Benoit Airault  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Votre contact administratif :**

Marylène Meric  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Vos contacts pédagogiques :**

Fantine Bendano  
[fantine@lelaptop.com](mailto:fantine@lelaptop.com)

### **Notre référent handicap :**

Benoit Airault  
[psh@lelaptop.com](mailto:psh@lelaptop.com)

### **Votre contact intra-entreprises :**

Milène Ilic  
[milene@lelaptop.com](mailto:milene@lelaptop.com)

**Siret :** 538 779 828 00028

**Déclaration d'activité :** 11755127475