



Space • People • Methods

Programme de formation



Parcours

“Concevoir un design d'interface utilisateur”



Sommaire

PARCOURS “CONCEVOIR UN DESIGN D’INTERFACE”	3
• MODULE “UI Design” (5 jours)	9
• MODULE “Figma” (2 jours)	9
• MODULE e-learning “Accessibilité & éco-conception” (16 h)	9
Passage de la certification de fin de formation	9
MODULE “UI DESIGN”	11
Jour 1 : Introduction au Design UI et Fondamentaux du Branding	14
Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur	14
Jour 3 : Composants, Guide de styles et Design responsive	14
Jour 4 : Accessibilité, Éco-conception et Approfondissement de Figma	14
Jour 5 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma	14
MODULE “FIGMA”	17
Jour 1 : Figma : du wireframe au mockup	19
Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma	19
e-learning	20
Accessibilité numérique	23
Éco-conception	24
Comprendre les enjeux du design numérique responsable	24
Les principes du design éco-responsable	24
🌀 Exercice pratique – Cartographie des parties prenantes	24
🌀 Exercice pratique – Diagnostic d’un parcours numérique	24
🌀 Exercice pratique – Repenser une interface	24
Sensibiliser et embarquer les équipes	24
Coordonnées & Renseignements	26

PARCOURS “CONCEVOIR UN DESIGN D’INTERFACE UTILISATEUR”

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 utilisateur” est un parcours de formation qui combine les modules de formation “UI Design” et “Figma” ainsi que notre formation e-learning “Accessibilité numérique & éco-conception”.

Vous acquerez 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 composant la formation sont également disponibles séparément.

Durée globale : 72h (voir durée de chaque module) + 10h de travail autonome = 82h

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

2 modules de formation synchrone :

- UI design (5 jours + 1 webinar post-formation) - 40h
- Figma (2 jours) - 16h

1 module de formation e-learning :

- Accessibilité numérique & éco-conception - 16h

Certification : Ce parcours de formation vous permet de valider le bloc de compétences “Concevoir un design d'interface utilisateur” 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 et d'éco-conception** 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”**
[Kévin Mercier](#) : UI Designer
- **E-learning - formation “Accessibilité numérique & éco-conception”**
[Cécile Jouve](#) : UX Manager / UX Strategist / UX Expert / Accessibility Expert / Formatrice & Enseignante
- [Gabriella Cinque](#) : Recherche UX / Conseil marketing / Conseil sur l'environnement / Diversité et intégration / Formation / Gestion du changement / Marketing digital / Stratégie marketing / Formation en entreprise

Objectifs et compétences visées :

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

- **Analyser** un besoin utilisateur à partir d'un brief, de personas et de benchmarks afin de définir les objectifs fonctionnels et émotionnels d'un parcours numérique.
- **Appliquer** les principes fondamentaux du design d'interface (hiérarchie visuelle, typographie, couleur, branding, structuration des écrans) pour concevoir des interfaces lisibles et cohérentes.
- **Concevoir** des wireframes et des maquettes UI hi-fi hiérarchisés et responsives, en intégrant des intentions graphiques adaptées aux usages.
- **Utiliser** les fonctionnalités clés de Figma (organisation des fichiers, composants, styles, auto-layout, contraintes, UI kits, prototypage et animations simples) pour produire des interfaces modulaires et cohérentes.
- **Mettre en œuvre** un prototype interactif et préparer un fichier de design structuré en vue de la collaboration et de la passation aux développeurs.
- **Appliquer** les critères essentiels de l'accessibilité numérique lors de la conception ou de l'évaluation d'une interface, en tenant compte des différents types de handicap et des technologies d'assistance.
- **Évaluer** l'impact environnemental d'un parcours numérique à l'aide d'une grille d'éco-conception et **identifier** des leviers d'amélioration.
- **Contribuer** à la refonte d'un parcours numérique existant en intégrant les principes de design inclusif, d'accessibilité et d'éco-conception.

- **Identifier** les tendances actuelles du design UI et **mobiliser** des ressources et outils pour poursuivre le développement des compétences professionnelles.

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 utilisateur" 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.

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” (5 jours)

- Introduction au Design UI et Fondamentaux du Branding (1j - 8h)
- Processus et Conception d'interface utilisateur (1j - 8h)
- Composants, Guide de styles et Design responsive (1j - 8h)
- Accessibilité, Éco-conception et Approfondissement de Figma (1j - 8h)
- Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma (1j - 8h)
 - 1 mois post formation (*Webinar de suivi*)

● MODULE “Figma” (2 jours)

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

● MODULE e-learning “Accessibilité & éco-conception” (16 h)

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 utilisateur” 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)

*

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

Présentation

Alternant théorie et pratique en atelier, cette formation propose un apprentissage complet du design d’interface. Elle s’ouvre par un panorama des bases du **branding** appliqué au digital : identité visuelle, typographie, iconographie et chartes graphiques. 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.

Les participants suivront un **projet fil rouge** à partir d’un **brief client** et de **personas**, pour se projeter dans des conditions réalistes de travail. Ils exploreront les grandes étapes d’un projet UI : recherche, benchmark, wireframes, maquettes haute définition, composants, design responsive, accessibilité et éco-conception.

Des ateliers pratiques jalonnent chaque journée afin de manipuler Figma et FigJam : création d’écrans, structuration d’une bibliothèque de composants, prototypage et interactions. La formation inclut également les bonnes pratiques de collaboration avec les développeurs (handoff) et propose en clôture un atelier de synthèse autour d’un projet complet.

Une sélection d’outils incontournables (plugins, générateurs de couleurs et typos, ressources de design system, bibliothèques d’icônes, etc.) sera partagée pour permettre aux participants de progresser de façon autonome après la formation.

Durée : 5 jours (40h)

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 essentiels du branding et de l'identité visuelle appliqués au digital
- **Choisir** et **combiner** des polices en tenant compte des critères de lisibilité
- **Appliquer** les principes de couleur et intégrer des pictogrammes dans des cas concrets de design
- **Structurer** un écran selon des principes de lisibilité et de clarté pour faciliter la navigation

2. Analyse des besoins utilisateurs et conception UI

- **Analyser** un brief client et se projeter grâce à un persona
- **Comparer** des interfaces lors de benchmarks concurrentiels approfondis
- **Identifier** les objectifs fonctionnels et émotionnels d'un écran selon le parcours utilisateur
- **Créer** des wireframes haute définition et poser les bases de la hiérarchie visuelle

3. Mise en pratique des outils et méthodes de conception

- **Utiliser** les fonctions de base de Figma et FigJam pour concevoir des interfaces simples
- **Créer** et gérer des composants dans un UI Kit
- **Concevoir** des modules adaptatifs et responsives pour différents supports (web, mobile, tablette)
- **Produire** des maquettes respectant les principes d'accessibilité et d'éco-conception

4. Transmission et collaboration

- **Organiser** et **nommer** efficacement ses fichiers de design
- **Prototyper** et **créer** des animations/micro-interactions sur Figma
- **Appliquer** les bonnes pratiques de handoff pour collaborer efficacement avec des développeurs
- **Livrer** un projet UI structuré et documenté

5. Développement professionnel

- **Identifier** les tendances actuelles du design UI
- **Découvrir** des ressources et outils pour continuer à progresser après la formation

Validation des acquis

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'exercices évalués tout au long des 5 jours

Publics concernés

- Les métiers du design et de la création : UX Researcher, UX Designer débutant ou autodidacte, étudiants en Design, Directeur(rice) Artistique

- Les autres métiers du digital : Chef de projet, Développeur, Product Owner, Product Managers

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)

Votre intervenant

Kévin Mercier : Designer Figma x Webflow | Design System

Délai limite d'inscription

1 jour ouvré avant le début de la formation

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

Déroulé de la formation

Jour 1 : Introduction au Design UI et Fondamentaux du Branding

- Comprendre les bases du branding et leur importance dans le design UI
- Découverte de l'écosystème de Figma et FigJam (collaboration et idéation)
- Création d'une charte graphique (couleurs, typographies, pictogrammes)
- **Atelier** : Audit visuel d'interfaces existantes et amélioration des fondations graphiques
- **Atelier fil rouge** : Analyse d'un **brief client** et appropriation des **personas**

Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur

- Les grandes étapes du processus UI (de l'idée à la maquette HD)
- Brainstorming et benchmark : recherche concurrentielle et inspirations visuelles
- Comprendre les différents types de sites web et les bases du design responsive
- Préparer efficacement son environnement de travail (workflow et organisation de fichiers)
- **Atelier fil rouge** : Création de **wireframes HD** à partir du brief

Jour 3 : Composants, Guide de styles et Design responsive

- Maîtriser les composants et leur utilisation dans Figma
- Comprendre et appliquer l'Atomic Design
- Créer et gérer des styles et composants dans Figma
- Découverte des tendances actuelles en design UI
- Initiation au design tactile et responsive (multi-devices)
- **Atelier fil rouge** : Mise en place d'un **UI Kit / Guide de styles** et déclinaison responsive

Jour 4 : Accessibilité, Éco-conception et Approfondissement de Figma

- Organisation avancée des fichiers (nomenclature, structuration)
- Fonctionnalités avancées de Figma (autolayout, nested components)
- Comprendre et appliquer les principes d'accessibilité dans le design UI
- Découvrir et appliquer les techniques d'éco-conception dans la conception visuelle
- **Atelier fil rouge** : **Maquette accessible et durable** + itérations sur le projet en cours

Jour 5 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma

- Prototypage interactif : interactions, animations et micro-animations
- Les bonnes pratiques de collaboration et de transmission aux développeurs (handoff, QA)
- Structuration d'un Design System et adaptation multi-branding
- **Atelier fil rouge** : Finalisation du projet (prototype complet et handoff)
- **Atelier de clôture** : Design critique & restitution collective
- Ressources clés : comment continuer à progresser en UI après la formation

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”

Concevoir et prototyper plus efficacement avec Figma

Présentation

Cette formation de deux jours s’adresse à des professionnels ayant déjà manipulé Figma et souhaitant aller plus loin dans leur pratique. À travers des ateliers progressifs, vous apprendrez à structurer vos maquettes, à concevoir des composants modulaires et à créer des prototypes interactifs de qualité professionnelle.

L’objectif est de vous donner les clés pour collaborer efficacement avec une équipe produit ou design, en maîtrisant les bonnes pratiques de conception et de passation.

👉 Cette formation s’adresse à des personnes ayant déjà une première expérience de Figma (création de fichiers, formes, textes, organisation simple de calques). Si vous débutez, vous pourrez néanmoins y participer : un module e-learning d’initiation vous sera transmis et devra être complété avant le démarrage de la formation.

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 :

- **Naviguer** dans l’interface de Figma et **organiser** un espace de travail structuré (fichiers, pages, layers, frames).
- **Concevoir** des wireframes clairs et hiérarchisés pour représenter des parcours utilisateurs.
- **Appliquer** des intentions graphiques simples afin de transformer un wireframe en mockup.
- **Créer et gérer** des composants atomiques et des styles pour assurer la cohérence visuelle et le gain de temps.
- **Utiliser** les fonctions clés de Figma (autolayout, contraintes, UI kits) pour rendre les maquettes plus modulaires et responsives.
- **Mettre en place** un prototype interactif hi-fi et **animer** des transitions simples (ex. Smart Animate).
- **Collaborer et partager** efficacement un fichier Figma en définissant les bons droits et en préparant la passation aux développeurs.
- **Intégrer** des principes d’accessibilité de base dans les maquettes afin d’améliorer l’inclusivité du design.

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
- Les autres métiers du digital : Chef de projet, Développeur, Product Owner, qui ont des bases en conception d'interface et souhaitent approfondir l'utilisation de Figma

Pré-requis

Notions de bases en conception pour écrans :

- Connaître et comprendre le workflow d'élaboration d'une interface (étapes, livrables, métiers)
- Avoir déjà utilisé Figma.
- Être capable d'effectuer les actions de base suivantes :
 1. Créer un fichier, une page et organiser son espace de travail
 2. Utiliser les outils de dessin (formes, texte, styler)
 3. Modifier les propriétés des éléments (taille, couleur, typographie, alignements, bordures, ombres, etc.)
 4. Importer et gérer des images
 5. Organiser les calques et groupes, utiliser les frames
 6. Créer et utiliser des composants simples (boutons, icônes, éléments répétés)
 7. Appliquer et gérer des styles (couleurs, typographies)
 8. Partager un fichier et paramétrer les droits d'accès (lecture, commentaire, édition)
 9. Naviguer dans le mode présentation/prototype simple (lien entre écrans)

👉 Les prérequis seront vérifiés à l'aide d'un questionnaire lors de l'inscription, si vous n'êtes pas encore à l'aise avec ces notions, **un module e-learning d'initiation à Figma sera à suivre en amont de la formation.**

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

Kévin Mercier : Designer Figma x Webflow | Design System

Délai limite d'inscription

3 jours ouvrés avant le début de la formation.

**En 2024, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,7/5**

Déroulé de la formation

Jour 1 : 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**
- Structurer un guide de style : organiser les couleurs, typographies, grilles et styles globaux pour assurer cohérence et efficacité dans la conception

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)**
- Travailler avec d'autres designers et augmenter son flow de production
- Collaborer et comprendre les enjeux des développeurs sur Figma
- Exercice d'application et d'évaluation

*

“Accessibilité Numérique & éco-conception” e-learning

*

MODULE e-learning

“ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE & ECO-CONCEPTION”

Comprendre, concevoir et implémenter des solutions inclusives accessibles à tous

Présentation :

Dans ce module, vous apprendrez à concevoir des solutions numériques inclusives et responsables, en vous appuyant sur les fondamentaux de l'accessibilité et de l'éco-conception. Vous explorerez la compréhension des différents handicaps, les technologies d'assistance et leur impact sur l'expérience utilisateur, ainsi que les leviers pour réduire l'empreinte environnementale du numérique (optimisation des parcours, sobriété des interfaces, bonnes pratiques techniques). Vous verrez également comment défendre et appliquer les normes d'accessibilité et les principes d'éco-conception dans vos projets. À l'issue de la formation, vous repartirez avec des connaissances solides, des outils concrets et des méthodes pratiques pour concevoir des interfaces inclusives, performantes, durables et centrées sur l'humain.

Durée globale : 16 heures

Temps indicatif incluant les temps d'apprentissage et de mise en pratique. Cette durée est estimative et peut varier selon le rythme et les besoins de chaque apprenant.

Modalité(s) d'enseignement : Modules e-learning autonomes à distance

Objectifs et compétences visées :

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

- **Analyser** un besoin utilisateur à partir d'un brief, de personas et de benchmarks afin de définir les objectifs fonctionnels et émotionnels d'un parcours numérique.
- **Appliquer** les principes fondamentaux du design d'interface (hiérarchie visuelle, typographie, couleur, branding, structuration des écrans) pour concevoir des interfaces lisibles et cohérentes.
- **Concevoir** des wireframes et des maquettes UI hi-fi hiérarchisés et responsives, en intégrant des intentions graphiques adaptées aux usages.
- **Utiliser** les fonctionnalités clés de Figma (organisation des fichiers, composants, styles, auto-layout, contraintes, UI kits, prototypage et animations simples) pour produire des interfaces modulaires et cohérentes.
- **Mettre en œuvre** un prototype interactif et préparer un fichier de design structuré en vue de la collaboration et de la passation aux développeurs.
- **Appliquer** les critères essentiels de l'accessibilité numérique lors de la conception ou de l'évaluation d'une interface, en tenant compte des différents types de handicap et des technologies d'assistance.

- **Évaluer** l'impact environnemental d'un parcours numérique à l'aide d'une grille d'éco-conception et **identifier** des leviers d'amélioration.
- **Contribuer** à la refonte d'un parcours numérique existant en intégrant les principes de design inclusif, d'accessibilité et d'éco-conception.
- **Identifier** les tendances actuelles du design UI et **mobiliser** des ressources et outils pour poursuivre le développement des compétences professionnelles.

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen de QCM tout au long de votre parcours d'apprentissage e-learning

Publics concernés :

La formation s'adresse à tous les professionnels de l'expérience utilisateur et client :

- UX-Design / UI-Design / Product Designer / Product Owner / Product Manager / Data Analyst / Consultant en Transformation Digitale / Développeur...

Pré-requis & matériel nécessaire :

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les plugins (gratuits et cross-plateforme) qui seront requis pour la formation

Votre intervenante :

Cécile Jouve : UX Manager / UX Strategist / UX Expert / Accessibility Expert / Formatrice & Enseignante

Gabriella Cinque : Recherche UX / Conseil marketing / Conseil sur l'environnement / Diversité et intégration / Formation / Gestion du changement / Marketing digital / Stratégie marketing / Formation en entreprise

Date limite d'inscription : 1 jour ouvré avant le début de la formation

**En 2024, à la question "recommanderiez-vous cette formation"
nos apprenants ont attribué une note moyenne de 4,8/5**

Contenu de la formation e-learning

Accessibilité numérique

Les grands principes de l'Accessibilité Numérique

- Qu'est-ce que l'accessibilité numérique ?
- Obligation morale et arguments commercial
- Exploration de l'environnement légal : Contexte juridique, obligations théoriques et sanctions pénales
- Autres enjeux : Innovation, Référencement, Image de marque, Culture, Impact écologique...

Comprendre le handicap et son impact sur l'utilisation du numérique

- Handicap Visuel, auditif, physique, cognitif
 - Handicap temporaire ou situationnel
 - Ateliers : Empathy lab
- Les empathy labs permettent aux apprenants de se mettre à la place des utilisateurs ayant des besoins spécifiques en matière d'accessibilité, favorisant ainsi la compréhension des enjeux et des défis auxquels ils font face.

Comprendre le fonctionnement des technologies d'assistance

- Aperçu des dispositifs d'aide : Reconnaissance vocale, loupe, lecteur d'écran...
- Ateliers : Empathy lab

Les principaux critères d'Accessibilité

- Normes et référentiels : WCAG et RGAA
- Assurer des contenus alternatifs PERCEPTIBLE par tous
- Rendre l'Interface UTILISABLE par tous
- Assurer un contenu COMPRÉHENSIBLE par tous
- Exercices et empathy lab

La conception Inclusive

- Personas
- Annotations des maquettes
- Exercices

Tests et évaluations

- Évaluations automatiques
- Vérifications manuelles et fonctionnelles
- Exercice: Flash Audit
- Tests Utilisateurs

Éco-conception

Comprendre les enjeux du design numérique responsable

- Pollution numérique : état des lieux et enjeux environnementaux et sociaux
- Les risques pour la santé physique et l'équilibre mental liés aux usages numériques
- Lien entre performance, sobriété et expérience utilisateur
- Impacts business : anticipation des régulations, attentes des utilisateurs et image de marque
- Introduction aux indicateurs clés de mesure de l'impact environnemental d'un service numérique

Les principes du design éco-responsable

- Les fondements d'une interface sobre, accessible et éthique
- Éco-conception et design centré sur l'humain : une approche complémentaire
- Bonnes pratiques pour réduire l'empreinte carbone tout en améliorant la performance et la lisibilité
- Étude de cas : exemples de stratégies de conception durable

Exercice pratique – Cartographie des parties prenantes

- Lister et cartographier les parties prenantes et les relations
- Imaginer les risques avec le design fiction
- Choisir la cible prioritaire

Exercice pratique – Diagnostic d'un parcours numérique

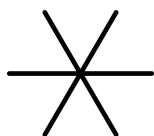
- Analyse d'un parcours numérique réel à l'aide d'une grille d'évaluation
- Les bonnes pratiques UX à adopter
- Identification des points d'amélioration sous l'angle de l'éco-responsabilité
- Discussion collective sur les leviers de sobriété et d'accessibilité

Exercice pratique – Repenser une interface

- Étude de cas : refonte d'un parcours numérique
- Les bonnes pratiques UI à adopter
- Application concrète des principes de design éco-responsable
- Restitution collective et partage des apprentissages

Sensibiliser et embarquer les équipes

- Comment convaincre des bénéfices du design numérique responsable
- Mise en place d'actions concrètes dans les projets et au sein des équipes
- Outils et ressources pour poursuivre la démarche

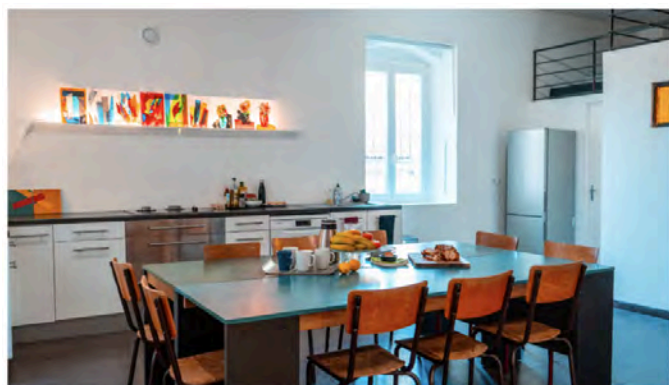


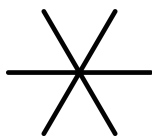
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

L'Atelier Beaubourg (75004) est situé derrière le centre Pompidou. 120m² 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
www.lelaptop.com

Votre contact financier :

Benoit Airault
formation@lelaptop.com

Votre contact administratif :

Marylène Meric
formation@lelaptop.com

Vos contacts pédagogiques :

Fantine Bendano
fantine@lelaptop.com

Notre référent handicap :

Benoit Airault
psh@lelaptop.com

Votre contact intra-entreprises :

Milène Ilic
milene@lelaptop.com

Siret : 538 779 828 00028

Déclaration d'activité : 11755127475