



Space • People • Methods

Programme de formation



Module *“Design Systems”*



MAJ 02/2026

Sommaire

MODULE “DESIGN SYSTEMS”	3
Modalités et moyens pédagogiques	4
Intégration de l'IA (cadre responsable et optionnel)	4
Jour 1 : Design Systems - enjeux, cadrage et audit	6
Jour 2 : Documenter, gouverner et faire adopter	6
Coordonnées & Renseignements	9

MODULE “DESIGN SYSTEMS”

2 jours pour comprendre, cadrer et mettre en mouvement un Design System.

Présentation :

Un Design System n'est pas une bibliothèque de composants : c'est un projet de transformation humaine et culturelle. Cette formation intensive propose une approche à la fois stratégique et praticable, pour comprendre ce qui fait fonctionner un Design System dans la durée : clarifier le périmètre, organiser la documentation, structurer la gouvernance, et surtout faire adopter.

L'IA ouvre de nouvelles portes : ici, elle est abordée comme un accélérateur de structuration (audit, documentation, communication), avec un cadre clair (usage responsable, esprit critique, confidentialité). Mais la progression se joue dans l'écoute, le regard critique et le travail collectif.

Ce module n'est pas une formation Figma.

Nous ne cherchons pas à “designer des écrans” ni à produire une bibliothèque exhaustive de composants. L'objectif est d'apprendre à mettre en mouvement un Design System dans un environnement réel : maturité organisationnelle, responsabilités, processus de contribution, rituels, communication et signaux de succès.

Durée : 2 jours (16h)

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 :

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

- **Diagnostiquer les enjeux d'un Design System** (cohérence UI, dette, usages, organisation) et formuler des priorités réalistes.
- **Cadrer un Design System “MVP”** : périmètre, principes, critères de réussite, risques et dépendances.
- **Spécifier un composant de façon exploitable** (usage, états, accessibilité, contenu) et définir ses règles de contribution (qui décide, comment on change, comment on versionne).
- **Structurer une documentation utile** : architecture, templates, règles éditoriales et d'usage.
- **Proposer une gouvernance minimale** : rôles, responsabilités, workflow de contribution, maintenance et versioning.
- **Construire un plan d'adoption simple** : rituels, communication, KPIs raisonnables et signaux

qualitatifs.

- **Utiliser l'IA pour accélérer certaines tâches** (synthèse d'audit, drafts de documentation, FAQ, communication), tout en appliquant un cadre de vérification et de confidentialité.

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'un QCM en fin de formation

Publics concernés :

- Les métiers du design et de la création : UX designer, UI Designer et Directeur Artistique, qui souhaitent travailler en équipe produit, avec un Design System
- 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, ou piloter la mise en place d'un Design System

Pré-requis :

Notions de base en conception pour écrans :

- Savoir réaliser des wireframes basse définition (zonings, croquis...)
- Choisir des composants et élaborer une composition d'écran en justifiant ses choix (standards & principes UX/UI)
- Comprendre le workflow de conception d'une interface (étapes, livrables, métiers)
- Parler français

Modalités et moyens pédagogiques

- Alternance d'apports structurants, d'exemples concrets, de démonstrations outillées et d'ateliers guidés
- Travail sur un cas fil rouge (fourni), permettant de produire les livrables sans dépendre d'un contexte entreprise
- Partage de templates (audit, fiche composant, gouvernance, plan d'adoption)
- Temps de revue collective : critique constructive, critères de qualité, itérations rapides
- Adaptation au public : un questionnaire amont permet d'ajuster certains exemples, le niveau de cadrage et le tempo des ateliers

Intégration de l'IA (cadre responsable et optionnel)

L'IA est utilisée uniquement comme support (accélération et structuration), jamais comme autorité. L'objectif est de gagner du temps sur la mise en forme et les premières versions, puis d'améliorer la qualité par une revue critique collective.

- **Usages abordés :**
 - Synthèse d'un audit / regroupement de constats

- Draft de documentation (structure, checklists, do/don't)
- Suggestions de naming / conventions (avec validation)
- Préparation de communication interne (FAQ, message d'annonce, objections)

- **Garde-fous :**

- Pas de données sensibles : cas fictif / contenu fourni
- Toute sortie IA = **revue critique** (checklist fournie)
- Si l'IA n'est pas accessible (contraintes entreprise), **une alternative sans IA** est prévue

Matériel nécessaire :

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

Votre intervenante :

Kristina Gudim : Design Leadership Strategy • Digital Transformation & UX

Avec plus de 20 ans d'expérience en leadership design, Kristina conçoit des Design Systems comme leviers d'adoption, de gouvernance et de culture. Fondatrice de l'agence [Sérieux](#) et enseignante dans plusieurs écoles de design, elle publie sur [Medium](#) ses réflexions sur l'éthique du numérique. Sa conviction : un Design System n'est pas une bibliothèque de composants, mais un projet de transformation humaine et culturelle. L'IA ouvre de nouvelles portes, la différence se joue dans l'écoute, le regard critique et le travail collectif.

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

**En 2025, à la question "recommanderiez-vous cette formation"
nos apprenants ont attribué une note de 9/10**

Déroulé de la formation

Jour 1 : Design Systems - enjeux, cadrage et audit

Objectif du jour : comprendre ce qu'est un Design System "vivant", puis cadrer un MVP réaliste à partir d'un audit.

1. **Introduction :** ce qu'est (et n'est pas) un Design System
 - a. Définitions, historique, composants (design + code + contenu + gouvernance)
 - b. Les pièges classiques : "catalogue", sur-documentation, absence d'adoption
 - c. Le DS comme système social : conventions, décisions, alignement
2. **Maturité & diagnostic :** où est le problème, vraiment ? (atelier)
 - a. Audit express : cohérence UI, dette, accessibilité, usage des composants, process
 - b. Identifier les Symptômes vs Causes (organisation, collaboration, ownership)
 - c. Sortie : top 3 priorités + risques + opportunités
3. **Cadrer un DS MVP** (atelier)
 - a. Périmètre : ce qu'on inclut / exclut (et pourquoi)
 - b. Principes, critères de réussite, dépendances, articulation produit/brand/dev
 - c. Sortie : "Vision & Périmètre"
4. **IA Lab :** accélérer la synthèse sans perdre l'esprit critique
 - a. Transformer un inventaire en constats actionnables
 - b. Prompting guidé : synthèse d'inventaire → problèmes récurrents → priorités → recommandations
 - c. Appliquer une checklist de vérification (biais, flou, hallucinations, confidentialité)

Jour 2 : Documenter, gouverner et faire adopter

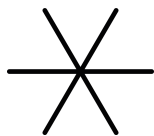
Objectif du jour : produire une documentation utile, définir une gouvernance minimale et un plan d'adoption réaliste.

1. **Spécifier un composant de façon exploitable** (atelier guidé)
 - a. Usage & périmètre : quand l'utiliser / quand l'éviter, dépendances, comportements attendus
 - b. États & variantes : anatomie, variantes, états, règles de cohérence
 - c. Accessibilité : contrastes, focus, erreurs, textes, interactions (clavier, lecteurs d'écran)
 - d. Contenu : microcopy, libellés, messages, ton, do/don't
 - e. Contribution & évolution : critères d'acceptation, qui valide, quand on change / déprécie
 - f. Sortie : fiche composant complète (réutilisable) + règles de contribution associées
2. **Documentation :** architecture, templates, "single source of truth"
 - a. Structurer pour être utile (navigation, niveaux de lecture, "comment utiliser")
 - b. Templates et règles éditoriales : cohérence et maintenabilité
 - c. Sortie : structure de doc + templates



Space · People · Methods

3. **Gouvernance & maintenance** : le minimum viable qui tient
 - a. Rôles & responsabilités (RACI léger)
 - b. Workflow de contribution (request, review, validation, release notes)
 - c. Versioning et règles d'évolution
 - d. Sortie : gouvernance minimale + workflow
4. **Adoption & mesure** : des signaux sains
 - a. KPIs raisonnables (adoption, qualité, dette, satisfaction) + signaux qualitatifs
 - b. Rituels et communication : comment embarquer sans forcer
 - c. Sortie : mini-plan d'adoption
5. **IA Lab** : documentation & communication
 - a. Draft d'une page doc + FAQ + message d'annonce
 - b. Revue critique collective : ce qu'on garde, ce qu'on corrige, ce qu'on jette
6. **Évaluation finale & clôture**
 - a. QCM
 - b. Feedback + prochaines étapes



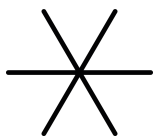
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

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

Votre contact pédagogique :

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