



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “UI Design”



Sommaire

MODULE “UI DESIGN”	6
Jour 1 : Cadrer un projet : branding, identité visuelle et différenciation	6
Jour 2 : Poser les fondations : design émotionnel et conception d’interface	6
Jour 3 : Structurer : mise en page, responsive et consistance visuelle	7
Jour 4 : Donner vie et sens : micro-interactions, éco-conception et présentation	8
Jour 5 : Livrer et transmettre : collaboration dev, restitution et progression	9
Coordonnées & Renseignements	11

MODULE “UI DESIGN”

Le processus complet d’un projet UI, de la création d’identité visuelle à la livraison d’interfaces différenciantes, accessibles et responsables avec Figma

Présentation

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, de la définition d’une identité visuelle à la conception, au prototypage et à la livraison d’interfaces cohérentes, accessibles et responsables. Expérimentez les nouveaux usages de Figma et de l’IA générative pour enrichir votre pratique et transformer votre expertise en un avantage compétitif sur le marché du design.

Alternant théorie et pratique en atelier, cette formation propose un apprentissage complet du design d’interface. Elle s’ouvre par les fondamentaux du branding appliqué au digital : positionnement, différenciation, identité visuelle, typographie, couleurs, formes et iconographie. Les participants apprendront à comprendre comment une identité de marque conditionne les choix d’interface et à traduire une intention créative en principes visuels cohérents.

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

Des ateliers pratiques jalonnent chaque journée afin de manipuler Figma et FigJam, mais aussi les nouveaux outils de conception assistée par l’IA. Les participants expérimenteront notamment Figma Make pour générer et faire évoluer de premières interfaces par le prompt, Figma Weave pour produire et harmoniser des assets visuels et Figma Motion pour enrichir leurs prototypes d’animations et de micro-interactions.

La formation aborde également le design émotionnel, afin de mieux comprendre l’impact des couleurs, des formes, de la hiérarchie visuelle et des interactions sur l’expérience perçue. Elle inclut enfin les bonnes pratiques de collaboration avec les développeurs (handoff et QA), une ouverture au design-to-code et l’utilisation de LLM pour faciliter le passage de la maquette au code.

Une sélection d’outils et de ressources incontournables sera partagée pour permettre aux participants de continuer à 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, du positionnement et de l'identité visuelle appliqués au digital
- **Traduire une identité de marque** en choix visuels cohérents : couleurs, typographies, formes et iconographie
- **Appliquer les principes du design émotionnel** dans la conception d'une interface
- **Structurer un écran** selon des principes de hiérarchie visuelle, de lisibilité et de clarté

2. Analyse d'un brief et conception UI

- **Analyser** un brief et identifier les enjeux du secteur et du projet
- **Comparer** des interfaces lors de benchmarks ciblés et construire une direction créative
- **Identifier** les objectifs fonctionnels et émotionnels d'une interface
- **Construire** les fondations graphiques d'un projet : couleurs, typographie, grilles et espacements
- **Concevoir** et décliner des interfaces cohérentes sur différents supports

3. Mise en pratique des outils et méthodes de conception

- **Utiliser** Figma Design et FigJam pour organiser, concevoir et collaborer autour d'un projet
- **Créer et gérer** des composants selon une logique d'Atomic Design
- **Concevoir** des interfaces adaptatives et responsives pour différents supports
- **Produire** des maquettes respectant les principes d'accessibilité et d'éco-conception
- **Utiliser** les fonctionnalités de conception assistée par IA de Figma pour générer, affiner et critiquer des propositions d'interface
- **Créer et harmoniser** des assets visuels adaptés à une interface

4. Transmission et collaboration

- **Organiser et nommer** efficacement ses fichiers de design
- **Prototyper et créer** des animations et micro-interactions dans Figma
- **Appliquer** les bonnes pratiques de handoff et de QA pour collaborer efficacement avec des développeurs
- **Présenter et argumenter** ses choix de conception à travers un récit structuré
- **Livrer** un projet UI structuré et documenté
- **Comprendre** les principes du design-to-code et expérimenter l'utilisation d'un LLM pour faciliter le passage de la maquette au code

5. Développement professionnel

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

- **Développer** une pratique critique des outils de conception assistée par IA

Validation des acquis

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'exercices évalués tout au long des 5 jours
- de la réalisation progressive d'un projet fil rouge
- d'une restitution finale permettant de présenter et d'argumenter les choix réalisés

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)

Vos intervenants

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

Délai limite d'inscription

1 jour ouvré avant le début de la formation

**En 2026, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note moyenne de 4,67/5**

Déroulé de la formation

Jour 1 : Cadrer un projet : branding, identité visuelle et différenciation

Les fondamentaux du branding et leur rôle en UI Design

- Positionnement et différenciation de marque
- Comprendre pourquoi le branding conditionne les décisions d'interface

- Les briques de l'identité visuelle : logo, couleurs, typographies, formes et iconographie
- Images, illustrations et vidéos au service de l'identité

Prendre en main l'écosystème Figma

- Découverte de Figma Design et FigJam
- Collaboration, idéation et organisation des fichiers

Lire et décoder un brief

- Cerner le secteur et les enjeux à partir d'un brief
- Enrichir sa recherche avec les bons mots-clés
- Réaliser un benchmark ciblé du secteur

Atelier fil rouge : Cadrage & direction créative

- Choix du projet – site vitrine ou application mobile – à partir de deux briefs
- Conception d'un moodboard et définition d'une première intention visuelle
- Réalisation d'un benchmark ciblé

Jour 2 : Poser les fondations : design émotionnel et conception d'interface

Design émotionnel

- Les trois niveaux du design émotionnel de Don Norman : viscéral, comportemental et réflexif
- Psychologie des couleurs et des formes
- Construire une hiérarchie émotionnelle dans une interface

Construire les fondations d'un projet dans Figma

- Styles de couleurs et hiérarchie typographique
- Grilles, espacements et principes de mise en page
- Poser des fondations graphiques cohérentes et réutilisables

Accessibilité

- Les règles essentielles du RGAA
- Intégrer les principes d'accessibilité dès la conception visuelle

Générer une première maquette avec Figma Make

- De l'idée à une première maquette haute définition
- Découverte d'un workflow de conception par vibe coding
- Générer, affiner et critiquer une proposition par le prompt

Atelier fil rouge : Fondations & première maquette

- Mise en place des styles et fondations du projet
- Génération de premiers écrans via Figma Make
- Itérations et amélioration des propositions par le prompt

Jour 3 : Structurer : mise en page, responsive et consistance visuelle

Tendances actuelles en UI

- Découverte et analyse des tendances contemporaines
- Développer son regard critique et enrichir sa culture visuelle

Mise en page dans Figma Design

- Structurer et hiérarchiser ses écrans
- Organiser efficacement ses éléments d'interface

Atomic Design et composants

- Comprendre la logique de l'Atomic Design
- Créer, organiser et réutiliser des composants
- Assurer la cohérence entre les différents écrans

Design tactile et responsive

- Concevoir pour différents supports
- Adapter les interfaces aux usages web, mobile et tablette

Produire ses assets UI

- Trouver, créer et décliner des visuels
- Utiliser Figma Weave pour assurer la cohérence entre les différents assets
- Explorer Figma Community et les principales ressources utiles

Atelier fil rouge : Écrans clés & système de composants

- Amélioration et déclinaison des écrans principaux du projet
- Création des composants et adaptation responsive
- Production et mise en cohérence des assets avec Figma Weave

Jour 4 : Donner vie et sens : micro-interactions, éco-conception et présentation

Les micro-interactions comme vecteur émotionnel

- Comprendre leur rôle dans l'expérience et la perception d'une interface

- Donner du feedback, guider et engager l'utilisateur

Prototyper au plus près du réel dans Figma Design

- Créer des interactions et des parcours réalistes
- Faciliter les tests utilisateurs et la projection dans l'expérience
- Travailler le réalisme perçu d'un prototype

Créer des animations avancées avec Figma Motion

- Enrichir ses interfaces par le mouvement
- Concevoir des animations cohérentes avec l'identité et l'expérience

Éco-conception appliquée à la conception visuelle

- Comprendre les principaux enjeux de sobriété numérique
- Identifier les choix visuels ayant un impact sur la conception responsable
- Effectuer une passe d'éco-conception sur une interface

Présenter son travail en lui donnant du sens

- Argumenter ses choix de conception
- Construire un récit autour de son projet
- Créer des slides de présentation efficaces

Atelier fil rouge : Interactions & récit

- Ajout de micro-interactions et d'animations sur les écrans clés
- Passe d'éco-conception sur le projet
- Construction du fil narratif de la présentation

Jour 5 : Livrer et transmettre : collaboration dev, restitution et progression

Prototypage interactif avancé

- Finaliser les interactions et le parcours du prototype
- Vérifier la cohérence globale de l'expérience

Collaborer et transmettre aux développeurs

- Les bonnes pratiques de handoff
- Préparer et documenter ses fichiers
- QA : accompagner l'intégration et contrôler la qualité de la réalisation

Design System

- Structuration d'un Design System

- Adapter ses fondations et composants à différents univers de marque
- Comprendre les enjeux du multi-branding

Design-to-code

- Comprendre et lire ce que Figma produit
- Explorer le passage de la maquette au code
- Travailler avec un LLM tel que Claude ou Cursor pour générer du code à partir d'une maquette et de données structurées / JSON

Continuer à progresser

- Comptes à suivre et sites de référence
- Ressources et outils pour développer sa pratique
- Ouverture et débat sur l'évolution du métier et des outils

Atelier fil rouge : Restitution finale

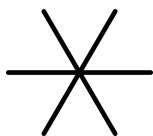
- Finalisation du prototype
- Préparation du handoff
- Finalisation des slides de présentation
- **Présentation du projet et restitution collective**

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



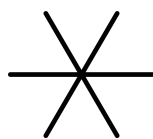
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

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

Milène Ilic

milene@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