



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “UI Design”



MAJ 09//2025

Sommaire

MODULE “UI DESIGN”	3
Présentation	3
Objectifs et compétences visées	4
1. Acquisition des fondamentaux du design d’interface	4
2. Analyse des besoins utilisateurs et conception UI	4
3. Mise en pratique des outils et méthodes de conception	4
Validation des acquis	4
Publics concernés	4
Pré-requis & matériel nécessaire	5
Vos intervenants	5
Délai limite d’inscription	5
Déroulé de la formation	6
Jour 1 : Introduction au Design UI et Fondamentaux du Branding	6
Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur	6
Jour 3 : Composants, Guide de styles et Design responsive	6
Jour 4 : Accessibilité, Éco-conception et Approfondissement de Figma	6
Jour 5 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma	6
Coordonnées & Renseignements	9

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)

Vos intervenants

[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



Space · People · Methods

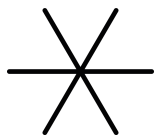
Suivi post formation : Webinar de 2h

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.



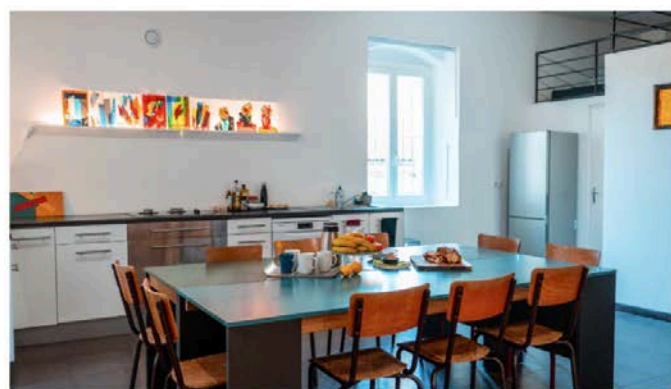


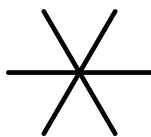
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

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