

Space • People • Methods

# Programme de formation



*Module “UI Design”*



MAJ 22/04/2024



Space · People · Methods

# Sommaire

<b>MODULE “UI DESIGN”</b>	<b>3</b>
Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack	6
Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur	6
Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive	6
Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma	7
<b>Coordonnées &amp; Renseignements</b>	<b>9</b>





Space · People · Methods

## 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.

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

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

- Maîtriser les concepts fondamentaux du visual design
- Appliquer les principes de couleur
- Choisir et combiner judicieusement les polices de caractères tout en comprenant les aspects de lisibilité
- Intégrer efficacement l'iconographie dans le processus de branding
- Concevoir des wireframes sur Figma améliorant l'expérience émotionnelle de vos produits.
- Comprendre les biais cognitifs, les règles d'ergonomie et d'architecture de l'information
- Créer des guides de styles, branding émotionnel, et le design de produits avec une collaboration





Space - People - Methods

technique et une connaissance du code.

- Mener des benchmarks concurrentiels approfondis,
- Analyser les interactions et les flux utilisateur
- Concevoir des modules pour les applications web, et appliquer des techniques de conception adaptative et responsive, en tenant compte des tendances actuelles du design.
- Créer des maquettes et des pages web respectant les principes de durabilité et d'accessibilité
- Apprendre à collaborer efficacement avec les développeurs en utilisant des pratiques Hand Off ( la transmission du design, le contrôle qualité, le Design System et le multibranding.).
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System
- Savoir réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Maîtriser les fondamentaux de Figma pour concevoir vos interfaces

### **Validation des acquis :**

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'un quizz en fin de formation
- d'exercices évalués tout au long des 4 jours

**Durée :** 4 jours

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

**Nombre de participants :** 16 maximum

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

### **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

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

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Capacité à dialoguer et à travailler en groupe
- Parler français
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront requis pour la formation





Space · People · Methods

**Vos intervenants :**

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

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

**En 2022, à la question “recommanderiez-vous cette formation”  
nos apprenants ont attribué une note de 4,4/5**

## Déroulé de la formation

### 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.

- 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

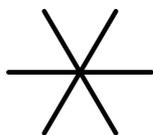
**Atelier mise en pratique sur Figma** : Expérimentation des interactions sur votre projet avec votre mentor.

### **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.



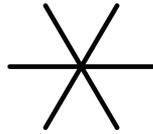
## DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

**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)

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