



Space • People • Methods

Programme de formation



Certificat “UI Design”



MAJ 05/10/2022



Space · People · Methods

Sommaire

CERTIFICAT “UI DESIGN”	4
Jour 1 : Design Systems : enjeux et mise en place	6
Jour 2 :	7
- Débutant : Découverte de Figma et création de wireframe simple	7
- Avancé : Structure et bases d'un système de travail sur Figma (Design Dynamique)	7
Jour 3 :	8
- Débutant : Les bases de la conception graphique d'interface	8
- Avancé : Adopter une logique produit, créer des composants dynamiques complexes	8
Jour 4 :	9
- Débutant : Les fondamentaux du prototypage	9
- Avancé : Réalisation d'un prototype interactif HD	9
Jour 5 : Documenter, Promouvoir et Maintenir un Design System dans le temps	10
Le dispositif de formation proposé par Le Laptop	11
Objectifs des formations	12
Tous les certificats proposés par Le Laptop	13
Les parcours proposés par Le Laptop	15
L'écosystème et le dispositif pédagogique du Laptop	17
Les outils pédagogiques	17
Les modalités de l'enseignement présentiel	18
Les modalités de l'enseignement à distance	18
Les événements Laptop complémentaires à la formation	19
L'accompagnement post-formation : la carte membre Laptop	19
Les critères de qualité de la formation Laptop	20
L'équipe pédagogique : expérience et expertise	20
Coordonnées & Renseignements	26



CERTIFICAT “UI DESIGN”

5 jours pour pratiquer sur un outil de prototypage et découvrir les principes du Design System, afin d'être en mesure de construire des maquettes et travailler efficacement en équipes produit

Présentation :

Savoir réaliser un prototype est primordial afin de tester les concepts et hypothèses de conception avant de développer un produit. Pendant trois jours, vous pratiquez sur un outil de prototypage nécessaire pour concevoir et produire des parcours utilisateurs sous forme d'interfaces graphiques et de prototypes interactifs. Pendant deux jours vous découvrirez également les principes liés à la mise en place d'un Design System et sa maintenance, pour travailler efficacement en équipe produit, notamment avec des développeurs.

Objectifs et compétences visées :

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

- Comprendre les logiques de fonctionnement des outils informatiques de prototypage
- Réaliser des Wireframes (maquettes) sur un outil de conception
- Réaliser un prototype interactif sur un outil de conception
- Appréhender les logiques et méthodologies de conception d'un design system
- Comprendre les enjeux de mise en place et d'entretien d'un Design System

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- D'un exercice de création de prototype
- D'un exercice d'animation interactive d'une interface
- D'un QCM sur les enjeux, problématiques et fonctionnement d'un Design System

Durée : 5 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 designer
- UI Designer et Directeur Artistique
- Chef de projet
- Développeur
- Product Owner
- Et toutes personnes souhaitant acquérir les compétences techniques de prototypage et les



Space - People - Methods

fondamentaux du Design System

Pré-requis et matériel nécessaire :

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Une appétences pour les logiciels
- 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)

Pour les 3 jours de formation dédiés à la pratique de l'outil Figma, 2 groupes de niveaux sont mis en place. Le niveau est évalué au moment de l'inscription à la suite du remplissage d'un questionnaire d'évaluation. Seules les journées 1 et 5 "Design Systems" regroupent tous les niveaux.

Niveau I

- Jour 1 : Design Systems : enjeux et mise en place (1j - 8h)
- Jour 2 : Découverte de Figma et création de wireframe simple (1j - 8h)
- Jour 3 : Les bases de la conception graphique d'interface (1j - 8h)
- Jour 4 : Les fondamentaux du prototypage : créer un prototype low-fi (1j - 8h)
- Jour 5 : Documentation & Maintenance d'un Design System (1j - 8h)

Ou Niveau II

- Jour 1 : Design Systems : enjeux et mise en place (1j - 8h)
- Jour 2 : Structure et bases d'un système de travail sur Figma (Design Dynamique) (1j - 8h)
- Jour 3 : Adopter une logique produit : créer des composants dynamiques complexes (1j - 8h)
- Jour 4 : Prototypage avancé : réalisation d'un prototype interactif HD*(1j - 8h)*
- Jour 5 : Documentation & Maintenance d'un Design System (1j - 8h)

Vos intervenants :

[Ugo Jauffret](#) : UX/Product Designer • Facilitateur & Formateur • Sprint Master • Figma Community Advocate

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

[Kristina Gudim](#) : UX/UI designer, Creative Technologist & Design Sprint Master

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

**En 2022, à la question "recommanderiez-vous cette formation"
nos apprenants ont attribué une note de 4,8/5**

Déroulé de la formation

Jour 1 : Design Systems : enjeux et mise en place

Introduction

- Définition et historique : du Creative design au Design System
- Construire une charte graphique, une identité avant le Design System
- Les principes : au début était l'UI kit
- Connaître les différents frameworks, définition, principes et utilisations (CRM, conception d'un framework dédié, etc.)
- Comprendre les avantages de l'Atomic Design
- Maîtriser les différents composants et les outils

Concevoir et déployer, une organisation à part entière

- Fédérer les rôles (UX, UI, DA, DEV, Marketing, Métier, etc) et les équipes avec les utilisateurs
- Organiser la roadmap du projet
- Informer, former les équipes par-delà la technologie

Garder la cohérence des éléments d'interface

- Une identité verbale indissociable
- Son, image, virtualité, quels éléments intégrer
- Garder le print en considération
- Normes d'accessibilité

La pérennité du Design System

- Maintenir et faire évoluer
- Connaître les contraintes et possibilités

Ateliers pratiques Les bases de la création d'un Design System

Jour 2 :

Niveau

- Débutant : Découverte de Figma et création de wireframe simple

Appréhender Figma

- Les origines de Figma et des logiciels de création d'interfaces
- Les grands principes de conception sur écran
- FIGMA pour qui ? Pour quoi ?
- L'interface Figma, premier contact (outils, pages, frames, calques, paramétrage, vocabulaire, etc.)

Atelier : créer son premier wireframe simple et bien structuré

- Le but d'un wireframe
- Les outils simples
 - Formes : créer des formes simple et complexes
 - Frames : disposition, taille, espacement entre éléments, etc.
 - Grid : plan de travail multi-dimension, règles & grid
 - Calques : attributs, modification & action (rotation, scale, alignements, etc.)
 - Texte : taille, espace inter caractères / ligne, fill, etc.
 - Les raccourcis clavier à connaître
- Gestions des couleurs

Mock-Up : Poser de premières intentions graphiques

- Pourquoi un mock-up ?
- Structurer son fichier de travail
- Travailler avec un design system
- Ateliers pratiques

- Avancé : Structure et bases d'un système de travail sur Figma (Design Dynamique)

Installer les fondations d'un Design System

- Styles
- Systèmes de couleurs
- Systèmes de police

Optimiser son espace de travail

- Organiser son fichier
- Organiser ses projets
- Organiser son équipe
- Droits

Structure et industrialisation du design

- Layout Grids
- Nomenclature
- Spatial System

Designer en "dynamique"

- Variants
- Auto-layout
- Constraints

Collaborer et transmettre

- Autorisations
- Commentaires
- Librairies partagées
- Inspect / Dev handoff



Space · People · Methods

Jour 3 :

Niveau

- Débutant : Les bases de la conception graphique d'interface

Designing une interface : acquérir les bases de l'UI

- Les bases de l'UI : DA, contraintes, bonnes pratiques,...
- Base des composants
- Automatiser son workflow
- Ateliers pratiques

UI dans la pratique : Augmenter son flow de production

- Collaboration et partage
- Introduction aux fonctions avancées de Figma
- Community et ressources utiles
- Ateliers pratiques

- Avancé : Adopter une logique produit, créer des composants dynamiques complexes

Accessibilité et ergonomie

- Règles de base

Booster son workflow

- Plugin incontournables
- Tips pour accélérer
- Raccourcis clavier

Adopter une logique dev

- Principe d'héritage
- Instances
- Overrides

Créer des composants complexes

- Auto-layout deep-dive
- Constraints deep-dive
- Variants deep-dive

Créer un thème multi-marques

- Principe
- Theming
- Dark mode





Space · People · Methods

Jour 4 :

Niveau

- Débutant : Les fondamentaux du prototypage

Créer un prototype Low-Fi et tester ses écrans

- Pourquoi tester ?
- Créer un prototype Low-Fi
- Lier plusieurs écrans entre eux
- Les flows

Le test utilisateur dans la pratique : valider rapidement

- Prototyper pour tester
- Approche sur les cycles de test
- Les bases du test utilisateur
- Partager un prototype
- Rapport / Analyse

- Avancé : Réalisation d'un prototype interactif HD

Créer un prototype interactif HD

- Smart Animate
- Interactive Components (beta)
- Multiple Flows

Partager son prototype

- Paramétrage
- Figma Mirror

Organiser et conduire des tests utilisateurs

- Quali / Quanti
- Recrutement
- Guerilla
- Posture du testeur & éviter les biais
- ROI test

Amélioration itérative d'un produit / service

- Connecter Figma & Maze
- Rapport / Analyse





Space · People · Methods

Jour 5 : Documenter, Promouvoir et Maintenir un Design System dans le temps

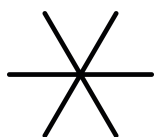
Documenter :

- Définir l'architecture de l'information et la structure du contenu.
- Que documenter et comment dans un design system ?
- La boîte à outils pour documenter un design system.
- Atelier pratique.

Promouvoir et maintenir :

- Pourquoi promouvoir le design system ?
- Comment impliquer davantage de personnes ?
- Choisir une stratégie et le type de gouvernance.
- Établir un modèle d'audit et fixer les KPI's.
- Développer un modèle de demande de fonctionnalités ou d'évolution ainsi que leur process de validation.
- Mises à jour, versions,... comment s'y retrouver ?
- Optimiser, tester et surveiller l'usage.
- Mesurer le progrès et le succès : analytics pour le design system.
- Atelier pratique.



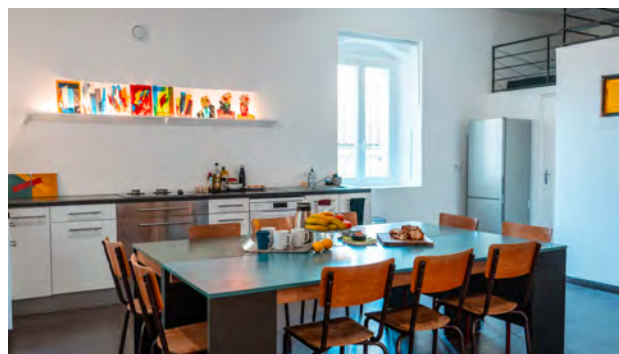


DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

L'Atelier Beaubourg (75004) est situé derrière le centre Pompidou. 120m² modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.

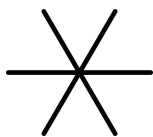


L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





Space - People - Methods



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 :

Rachel Donnat

rachel@lelaptop.com

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

