



Space • People • Methods

Programme de formation



Parcours “UI Designer”



MAJ 28/02/2024



Space · People · Methods

Sommaire

PARCOURS “UI DESIGNER”	3
UI Design (4 jours)	5
Design Systems (2 jours)	5
Figma (3 jours)	5
MODULE “UI DESIGN”	7
Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack	10
Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur	10
Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive	10
Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma	11
1 mois post formation : Webinar de 2h	11
MODULE “DESIGN SYSTEMS”	13
Jour 1 : Design Systems : enjeux et mise en place	15
Jour 2 : Documenter, Promouvoir et Maintenir un Design System	15
MODULE “FIGMA”	17
Jour 1 : Fondamentaux de la conception et gestion d'équipe	19
Jour 2 : Collaboration et Techniques Avancées	19
Jour 3 : Co-conception, Prototypage et Interactivité	19
Coordonnées & Renseignements	21



PARCOURS “UI DESIGNER”

9 jours pour explorer les horizons créatifs du design d'interface, découvrir le processus complet d'un projet UI, maîtriser l'outil de prototypage Figma et contribuer aux Design Systems, afin de travailler efficacement en équipe produit

Démarrez par une formation complète en Design d'interface graphique de 4 jours, puis en 3 jours, vous perfectionnez votre pratique sur Figma, l'outil de maquettage et de prototypage le plus utilisé aujourd'hui. Enfin en 2 jours, découvrez comment mettre en place et maintenir un Design System, pour collaborer au mieux avec l'équipe projet.

Chacun des modules Design d'interface graphique, Figma et Design Systems composant la formation est également disponible séparément.

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 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
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System et des composants complexes (utilisant constraints, variants et auto-layout)
- Structurer et mettre en œuvre la collaboration autour de projets Figma (avec ses co-équipiers, l'équipe de développement et/ou les parties prenantes du projet)
- Contribuer à l'élaboration et à la documentation d'un Design System
- Comprendre et expliquer les enjeux de mise en place et de maintenance d'un Design System



Space - People - Methods

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- D'un exercice de création de prototype interactif et d'animation d'une interface
- D'un exercice de maquettage et prototypage complexe sur Figma
- D'un QCM sur les enjeux, problématiques et fonctionnement d'un Design System

Durée : 9 jours

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

Nombre de participants : 16 maximum

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

Publics concernés :

- Les métiers du design et de la création : UX designer, UI Designer et Directeur Artistique, qui souhaitent ajouter Figma à leurs outils du quotidien
- 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

Pré-requis :

- Réaliser des wireframes basse définition (zonings, croquis...)
- Choisir des composants et élaborer une composition d'écran, justifier ses choix par la connaissance des principes et standards clé
- Connaître et comprendre le workflow d'élaboration d'une interface (étapes, livrables, métiers)

Matériel nécessaire :

- 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).
- Créer un compte Figma gratuit (éducation)
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Vos intervenants :

Aurélien Barbier : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

Ugo Jauffret : UX/Product Designer • Facilitateur & Formateur • Sprint Master • Figma Community Advocate

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

UI Design (4 jours)

- Conception visuelle et Designer Full-stack (1j - 8h)
- Processus et Conception d'interface utilisateur (1j - 8h)
- Accessibilité, Eco-conception et Design responsive (1j - 8h)
- Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma (1j - 8h)
 - 1 mois post formation (Webinar de 2h)

Design Systems (2 jours)

- Design Systems : enjeux et mise en place (1j - 8h)
- Documenter, Promouvoir et Maintenir un Design System (1j - 8h)

Figma (3 jours)

- Fondamentaux de la conception et gestion d'équipe (1j - 8h)
- Collaboration et Techniques Avancées (1j - 8h)
- Co-conception, Prototypage et Interactivité (1j - 8h)



Module “UI Design”



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

Votre intervenant :

[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.

1 mois 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.

*

Module
“Design Systems”

*

MODULE “DESIGN SYSTEMS”

2 jours pour découvrir le Design System et apprendre à optimiser vos processus de collaboration avec l'équipe produit

Présentation :

Cette formation intensive vous permettra de comprendre les principes liés à la mise en place d'un Design System et à sa maintenance, et de pratiquer sur un cas concret.

Objectifs et compétences visées :

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

- Contribuer à l'élaboration et à la documentation d'un Design System
- Comprendre et expliquer les enjeux de mise en place et de maintenance d'un Design System

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen d'un QCM sur les enjeux, problématiques et fonctionnement d'un Design System.

Durée : 2 jours

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

Nombre de participants : 16 maximum

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

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 bases en conception pour écrans :

- Réaliser des wireframes basse définition (zonings, croquis...)
- Choisir des composants et élaborer une composition d'écran, justifier ses choix par la connaissance des principes et standards clé
- Connaître et comprendre le workflow d'élaboration d'une interface (étapes, livrables, métiers)



Space · People · Methods

Matériel nécessaire :

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

Votre intervenante :

[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, historique, enjeux, composantes, outils
- Concevoir et déployer, une organisation à part entière
- Garder la cohérence des éléments d'interface : identité, contenus, normes
- La pérennité du Design System : maintenir et faire évoluer
- Ateliers pratiques : audit de l'existant, inventaire, vision

Jour 2 : Documenter, Promouvoir et Maintenir un Design System

- Documenter : architecture et outillage
- Promouvoir et maintenir : KPIs et analytics, gouvernance, optimisation
- Ateliers pratiques : documentation, maintenance



Module “Figma”



MODULE “FIGMA”

Perfectionnez vos connaissances de Figma pour concevoir vos maquettes interactives.

Présentation :

Approfondissez votre maîtrise de Figma le temps d’une formation de trois jours, centrée sur des techniques avancées de design et de collaboration. En vous donnant toutes les clés pour optimiser vos workflows, cette formation couvre les aspects essentiels de la conception responsive. Vous apprendrez à créer des composants complexes et à collaborer efficacement avec les développeurs, les parties prenantes et à administrer une équipe. Le programme comprend de nombreuses sessions pratiques, vous permettant d’appliquer directement les compétences acquises. Transformez votre approche du design et élaborer des maquettes interactives avec assurance et créativité.

Objectifs et compétences visées :

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

- Créer et manipuler des composants complexes
- Concevoir des interfaces responsives
Optimiser et structurer le travail de design
- Améliorer la collaboration et la transmission du travail de design
- Gérer des bibliothèques partagées et optimiser son workflow
- Administrer une équipe dans Figma
- Partager des prototypes et maîtriser les interactions de base

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 3 jours

Durée : 3 jours

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

Nombre de participants : 16 maximum

Modalité(s) d’enseignement : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel à Paris

Publics concernés :

- Les métiers du design et de la création : UX designer, UI Designer et Directeur Artistique, qui souhaitent approfondir leur maîtrise de Figma
- 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

Pré-requis :

Un certain niveau de maîtrise de Figma est requis :

- Réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Réaliser des prototypes interactifs testables sur Figma
- Réaliser des animations sur Figma
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System

Les pré-requis de base seront vérifiés au moyen d'un questionnaire au moment de l'inscription. En cas d'échec, il vous sera proposé de prendre connaissance d'une bibliothèque de ressources puis de repasser le test jusqu'à obtenir la note minimum de 8/10. Une fois les pré-requis de base vérifiés, nous évaluerons votre niveau au moyen d'un second questionnaire et d'un exercice pratique au moment de l'inscription.

Matériel nécessaire :

- 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).
- Créer un compte Figma gratuit (éducation)
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Votre intervenant :

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

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 : Fondamentaux de la conception et gestion d'équipe

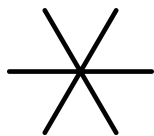
- **Créer les bases de son Design system** : apprendre à établir et à utiliser un système de design efficace incluant polices, couleurs et espacement.
- **Gestion et administration d'une équipe de Design** : gestion des droits, partage et autorisations, identification des points de vigilance.
- **Structuration du travail de Design** : maîtriser les conventions de nommage, la création de layouts, et l'optimisation de l'espace de travail pour une efficacité maximale.
- **Conception Responsive** : développer une compréhension approfondie des Auto-layouts et des Constraints pour une conception responsive efficace.
- **Création de composants complexes (Partie 1)** : Commencer à explorer et à créer des composants complexes dans des projets de design.

Jour 2 : Collaboration et Techniques Avancées

- **Collaboration et Transmission du Travail de Design** : Apprendre à collaborer efficacement à travers le feedback et les Design Critique, ainsi que les intégrations dans Figma.
- **Utilisation de Librairies Partagées** : Comprendre les avantages et les inconvénients de One library vs Split libraries et savoir comment effectuer des swaps de librairies.
- **Introduction au Dev Mode et bonne pratiques designers / devs** : S'initier aux meilleures pratiques pour une collaboration efficace entre designers et développeurs.
- **Optimisation du Workflow dans Figma** : Maîtriser des astuces, raccourcis et plug-ins pour optimiser le workflow dans Figma.
- **Création de Composants Complexes (Partie 2)** : Poursuivre l'apprentissage sur la création de composants complexes avec des focus sur les Variants, Component properties et Nested properties.

Jour 3 : Co-conception, Prototypage et Interactivité

- **Co-conception et itération** : Développer des compétences en co-conception et apprendre à itérer efficacement sur des projets de design.
- **Partage de Prototypes** : Apprendre à partager des prototypes de manière efficace et professionnelle.
- **Maîtrise des interactions de base** : Acquérir une compréhension fondamentale des interactions de base dans le prototypage.
- **Utilisation des Ancres et Overlays** : Comprendre et appliquer les concepts d'ancres et d'overlays dans la conception de prototypes.
- **Composants interactifs et smart animate** : Explorer les composants interactifs et la fonctionnalité Smart Animate pour créer des designs dynamiques et engageants.



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.

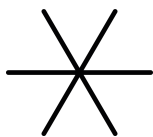


L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





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

