



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “UI Design”



Sommaire

MODULE “UI DESIGN”	3
Présentation	3
Objectifs et compétences visées	3
Validation des acquis	4
Publics concernés	4
Pré-requis & matériel nécessaire	4
Vos intervenants	5
Délai limite d’inscription	5
Déroulé de la formation	6
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
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. 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.

Durée : 4 jours (32h)

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 fondamentaux du visual design et **expliquer** leur utilité
- **Interpréter** les biais cognitifs, les règles d'ergonomie et d'architecture de l'information
- **Appliquer** les principes de couleur dans des cas concrets de design
- **Choisir** et **combiner** des polices en tenant compte des critères de lisibilité
- **Structurer** un écran selon des principes de lisibilité et de clarté pour faciliter la navigation
- **Intégrer** des éléments iconographiques dans un processus de branding

2. Analyse des besoins utilisateurs et objectifs business

- **Analyser** les besoins utilisateurs et **structurer** les objectifs business à partir des données recueillies
- **Comparer** des interfaces lors de **benchmarks** concurrentiels approfondis
- **Examiner** les interactions et **identifier** les flux utilisateur
- **Identifier** les objectifs fonctionnels et émotionnels d'un écran selon le parcours utilisateur
- **Définir** un objectif principal par écran pour guider la hiérarchie de l'information
- **Évaluer** la pertinence des contenus en fonction des besoins utilisateurs et des objectifs business
- **Prioriser** les éléments d'un écran à l'aide de méthodes de hiérarchisation visuelle

3. Mise en pratique des outils et méthodes de conception

- **Utiliser** les fonctions de base de Figma pour concevoir des interfaces simples
- **Créer** des composants partageables dans un UI Kit ou Design System
- **Concevoir** des modules adaptatifs et responsives pour des applications web
- **Produire** des maquettes web respectant les principes de durabilité et d'accessibilité
- **Collaborer** avec les développeurs en appliquant des pratiques de Hand Off efficaces
- **Expliquer** les enjeux liés à l'intégration web, comme l'export d'assets, le dev-mode ou l'optimisation du chargement

Validation des acquis

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'exercices évalués tout au long des 4 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 : 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. 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

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