L'AKADÉMIE DU DIGITAL · TRAINING PROGRAMME Qualiopi certification being prepared

Fondamentaux du Design & de l'UX/UI

FOR-CREA-M1-A · Design, Digital Product & Accessibility

Concevoir des interfaces utiles, utilisables et désirables

DURATION
7 h

PRICE
450 € HT

AUDIENCE
Companies & individuals

ACCESS
Access within 2 working days after validation of needs and prerequisites.

Tarifs indiqués « à partir de », hors devis spécifique et promotions. Prix HT, à partir de 2 participants. TVA 20 %.

Learning objectives

- Comprendre les notions de design, d'UX (expérience utilisateur) et d'UI (interface utilisateur)
- Connaître le processus de design centré utilisateur et ses étapes
- Comprendre les bases de l'ergonomie, de l'utilisabilité et de l'accessibilité
- Maîtriser les fondamentaux de l'UI : mise en page, couleurs, typographie, composants, design system
- Mener une démarche de recherche utilisateur simple (personas, parcours, besoins)
- Évaluer une interface et formuler des recommandations d'amélioration

Target audience

- Entrepreneurs, indépendants, porteurs de projet digital
- Personnes en reconversion ou prise de poste design/produit
- Toute personne souhaitant comprendre l'UX/UI pour concevoir ou dialoguer avec des designers

Prerequisites

- Savoir utiliser un ordinateur, un navigateur web et des applications courantes.
- Avoir un projet d'interface ou de produit digital (un atout).
- Porter un intérêt pour l'expérience utilisateur et le design.
- Aucune compétence technique ou graphique préalable n'est exigée.

Programme

THEORY Module Théorique — Comprendre l'UX et l'UI

Ce module définit le design, l'UX et l'UI (différences et complémentarité), présente le design centré utilisateur et ses étapes (recherche, idéation, prototype, test), les principes d'ergonomie et d'utilisabilité (heuristiques, charge cognitive), la recherche utilisateur (personas, parcours, besoins, points de friction) et les fondamentaux de l'UI (mise en page, grille, espacement, couleurs, typographie, hiérarchie visuelle). Il introduit les composants et le design system (cohérence, réutilisabilité) ainsi que l'accessibilité comme principe de design.

Objective : comprendre la démarche UX/UI et savoir évaluer une interface au regard des principes d'ergonomie et de design.

- Distinction claire UX / UI et processus centré utilisateur.
- Principes d'ergonomie, d'utilisabilité et fondamentaux UI.
- Introduction au design system et à l'accessibilité.

Assessment : QCM sur les notions, exercice d'évaluation heuristique d'une interface.

Accueil & présentation	15 min	Présenter le programme, les objectifs et le déroulé. Présentation orale, support visuel (slides), tour de table.	
Design, UX & UI	45 min	Définitions, différences, complémentarité. Exposé interactif, exemples d'interfaces, échanges.	Questions orales ; QCM sur les notions.
Design centré utilisateur	45 min	Processus et étapes (recherche, idéation, prototype, test). Exposé, schéma du processus, exemples.	QCM sur le processus.
Ergonomie & recherche utilisateur	55 min	Heuristiques, charge cognitive ; personas, parcours, besoins, frictions. Exposé, évaluation heuristique guidée, exemples de personas.	Exercice d'évaluation heuristique.
Fondamentaux UI & design system	40 min	Mise en page, couleurs, typographie, hiérarchie ; composants, design system, accessibilité. Exposé, exemples d'UI et de design systems.	QCM sur les fondamentaux UI.
Synthèse	10 min	Résumer les points clés et préparer l'atelier. Récapitulatif, feedback des participants.	QCM rapide de fin de module.

WORKSHOP **Atelier Pratique — Analyser et concevoir une expérience**

À partir d'un cas fil rouge (application ou site), les participants réalisent une analyse UX d'une interface existante, construisent un persona et un parcours utilisateur, identifient les points de friction et les pistes d'amélioration, puis esquissent un wireframe basse fidélité d'un écran amélioré en appliquant les principes UI.

Objective : analyser une expérience existante et esquisser une interface améliorée fondée sur les principes UX/UI.

- Analyse UX d'une interface réelle.
- Construction d'un persona et d'un parcours utilisateur.
- Identification des frictions et pistes d'amélioration.
- Wireframe basse fidélité appliquant les principes UI.

Assessment : production des livrables (analyse UX, persona, parcours, wireframe), restitution orale courte et revue collective.

Lancement de l'atelier	15 min	Présenter l'objectif et choisir le cas fil rouge. Présentation, constitution des groupes.	
Analyse UX	45 min	Analyser une interface existante (forces, frictions). TP guidé, grille d'analyse heuristique.	Livrable : analyse UX.
Persona & parcours	50 min	Construire un persona et un parcours utilisateur. TP, gabarits de persona et de parcours.	Livrables : persona + parcours.
Frictions & wireframe	50 min	Identifier les frictions et esquisser un écran amélioré. TP, wireframe basse fidélité, principes UI.	Livrable : wireframe.
Restitution	20 min	Présenter l'analyse et la proposition. Présentations courtes, revue collective, feedback.	Évaluation sommative : livrables + QCM final.
Enquête de satisfaction	10 min	Recueillir la satisfaction à chaud. Questionnaire de satisfaction.	Enquête de satisfaction.

Teaching methods and resources

In-person training at our premises or yours, in small groups. A mix of theory, hands-on workshops and practical scenarios.

Required equipment :

8 Go de Ram

Assessment methods

Learning outcomes are assessed during and at the end of the training; an attendance certificate is given to every learner.

Accessibility

Training accessible to people with disabilities. Contact us before registering so we can study the adjustments needed.

Funding

Quote or training agreement on request. Qualiopi certification is being prepared: eligibility for OPCO funding will open once it is obtained.

Certification audit planned for T1 2027. No OPCO eligibility before it is obtained.