L’AKADÉMIE DU DIGITAL · PROGRAMME DE FORMATION Certification Qualiopi en cours de préparation

Fondamentaux du Design & de l'UX/UI

FOR-CREA-M1-A · Création, Produit Digital & Accessibilité

Concevoir des interfaces utiles, utilisables et désirables

DURÉE
7 h

TARIF
450 € HT

PUBLIC
Entreprises & particuliers

DÉLAI D’ACCÈS
Accès sous 2 jours ouvrés après validation du besoin et des prérequis.

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

Objectifs pédagogiques

- 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

Public concerné

- 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

Prérequis

- 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

THÉORIE 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.

Objectif : 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.

Évaluation : 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.

ATELIER **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.

Objectif : 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.

Évaluation : 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.

Modalités et moyens pédagogiques

Formation en présentiel dans nos locaux ou dans vos locaux, en groupe restreint. Alternance d’apports théoriques, d’ateliers pratiques et de mises en situation.

Matériel requis :

8 Go de Ram

Modalités d’évaluation

Évaluation des acquis en cours et en fin de formation, attestation de fin de formation remise à chaque stagiaire.

Accessibilité

Formation accessible aux personnes en situation de handicap. Contactez-nous avant l’inscription pour étudier les aménagements nécessaires.

Financement

Devis ou convention de formation sur demande. La certification Qualiopi est en cours de préparation : l’éligibilité aux financements OPCO sera ouverte après son obtention.

Audit de certification prévu au T1 2027. Aucune éligibilité OPCO avant l’obtention.