



Syllabus

Initiation au Design UX

Informations générales.....	3
Description du module.....	3
Structure du programme.....	3
Programme et calendrier.....	3
Jour 1 : Fondamentaux de l'UX et découverte des utilisateurs.....	3
Jour 2 : Analyse des besoins et parcours utilisateur.....	4
Jour 3 : Principes de conception UX.....	5
Jour 4 : Validation UX.....	6
Modalités d'évaluation.....	6
Barème de validation des acquis.....	7
Règles de fonctionnement du module.....	7
Ressources complémentaires et bibliographie.....	7
Livres en français.....	7
Livres en anglais (références classiques).....	8
Articles et ressources en ligne.....	8
Cours en ligne et plateformes.....	8
Chaînes YouTube.....	8
Outils gratuits et pratiques.....	9
Complément d'information.....	9

Non inclus dans
la formation courte

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	1 / 8



Informations générales

Intitulé du module : Initiation au Design UX

Niveau : Débutant (*sans niveau spécifique*)

Nom et prénom du responsable du module : Yoann Rousset

E-mail : yoann.rousset@lapiscine.pro

Durée du module : 28 heures

Niveau des compétences : Basé sur la taxonomie de Bloom

Prérequis : utilisation d'un ordinateur / Connaissance de base du web recommandée

Description du module

Objectifs généraux : Comprendre les principes fondamentaux de l'expérience utilisateur (UX) et apprendre à appliquer ces concepts dans la conception de produits numériques.

Structure du programme

Jour 1 : Fondamentaux de l'UX et découverte des utilisateurs

Jour 2 : Analyse des besoins et parcours utilisateur

Jour 3 : Principes de conception UX

Jour 4 : Validation UX

Programme et calendrier

Jour 1 : Fondamentaux de l'UX et découverte des utilisateurs

Sprint 1 (3h) : Introduction à l'UX

- **Objectifs pédagogiques** :
 1. Définir ce qu'est l'UX et ses bénéfices pour le web.
 2. Identifier les étapes clés d'un processus UX.
- **Compétences** :
 1. **Définir** les concepts clés de l'UX, comme l'ergonomie et l'utilisabilité (Niveau 1).
 2. **Expliquer** pourquoi l'UX est essentiel pour les produits numériques (Niveau 2).
 3. **Identifier** des exemples de bonnes et mauvaises pratiques UX dans des interfaces existantes (Niveau 3).
- **Activité** :
 1. Présentation interactive : Historique, concepts clés, et impact de l'UX sur les projets numériques.

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	2 / 8



2. Étude de cas : Analyse d'un site web avec une bonne et une mauvaise UX.
3. Discussion en groupe : Importance de l'utilisateur dans la conception.

Sprint 2 (4h) : Recherche utilisateur et création de personas

- **Objectifs pédagogiques :**
 1. Identifier les outils pour comprendre les besoins des utilisateurs.
 2. Synthétiser les données utilisateurs pour créer des personas.
- **Compétences :**
 1. **Lister** les outils de recherche utilisateur, tels que les interviews, sondages et observations (Niveau 1).
 2. **Décrire** les différences entre besoins explicites et implicites des utilisateurs (Niveau 2).
 3. **Réaliser** une interview utilisateur en binôme (Niveau 3).
 4. **Analyser** les données recueillies pour identifier des comportements clés (Niveau 4).
 5. **Créer** deux personas en synthétisant les données utilisateurs (Niveau 6).
- **Activité :**
 1. Présentation des outils de recherche (interviews, sondages, observations).
 2. Simulation : Réaliser une interview utilisateur en binôme.
 3. Atelier pratique : Créer deux personas basées sur des scénarios d'enquête.

Jour 2 : Analyse des besoins et parcours utilisateur

Sprint 1 (3h) : Analyse des besoins et cartes d'empathie

- **Objectifs pédagogiques :**
 1. Identifier les besoins explicites et implicites des utilisateurs.
 2. Utiliser une carte d'empathie pour approfondir la compréhension utilisateur.
- **Compétences :**
 1. **Lister** les étapes pour analyser les besoins d'un utilisateur (Niveau 1).
 2. **Expliquer** la relation entre besoins utilisateurs et objectifs de design (Niveau 2).
 3. **Construire** une carte d'empathie pour approfondir la compréhension utilisateur (Niveau 3).
 4. **Identifier** les points de douleur et opportunités d'un utilisateur cible (Niveau 4).
- **Activité :**
 1. Présentation et exemple d'analyse des besoins utilisateurs.
 2. Atelier : Analyse des besoins d'un utilisateur à partir d'un scénario fourni.
 3. Création d'une carte d'empathie pour un persona sélectionné.

Sprint 2 (4h) : Création de parcours utilisateur

- **Objectifs pédagogiques :**

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	3 / 8



1. Visualiser le cheminement d'un utilisateur sur un site web.
 2. Identifier les points critiques et opportunités d'optimisation.
- **Compétences :**
 1. **Définir** les éléments constitutifs d'un parcours utilisateur, comme les points d'entrée et les étapes (Niveau 1).
 2. **Créer** un parcours utilisateur simple pour un scénario donné (Niveau 3).
 3. **Analyser** les points critiques dans un parcours utilisateur pour identifier les améliorations possibles (Niveau 4).
 4. **Concevoir** un parcours utilisateur complet répondant aux besoins identifiés (Niveau 6).
 - **Activité :**
 1. Présentation des parcours utilisateurs (user journeys).
 2. Atelier pratique : Cartographier un parcours utilisateur pour un objectif donné (exemple : achat en ligne).

Jour 3 : Principes de conception UX

Non inclus dans la formation courte

Sprint 1 (3h) : Principes de conception UX

- **Objectifs pédagogiques :**
 1. Appliquer les principes de base pour concevoir des interfaces efficaces.
 2. Comprendre les bonnes pratiques en termes d'ergonomie et d'accessibilité.
- **Compétences :**
 1. **Identifier** les principes fondamentaux de la conception UX, comme la hiérarchie visuelle et l'accessibilité (Niveau 1).
 2. **Expliquer** l'importance de chaque principe pour guider l'utilisateur (Niveau 2).
 3. **Appliquer** ces principes pour corriger les erreurs dans des interfaces fournies (Niveau 3).
- **Activité :**
 1. Présentation : Hiérarchie visuelle, contrastes, typographie, et accessibilité.
 2. Étude critique : Analyse d'interfaces avec et sans hiérarchie visuelle.
 3. Atelier pratique : Identifier et corriger les erreurs dans des interfaces fournies.

Sprint 2 (4h) : Création de wireframes basse fidélité

- **Objectifs pédagogiques :**
 1. Traduire des idées en wireframes exploitables.
 2. Organiser les éléments d'une interface selon les besoins utilisateurs.
- **Compétences :**
 1. **Lister** les outils et techniques pour créer des wireframes basse fidélité (Niveau 1).
 2. **Dessiner** un wireframe papier pour structurer une page web (Niveau 3).
 3. **Organiser** les éléments du wireframe en respectant les besoins utilisateurs (Niveau 4).
 4. **Concevoir** un wireframe numérique en intégrant les principes UX appris (Niveau 6).

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	4 / 8



- **Activité :**
 1. Démonstration : Outils et techniques pour créer des wireframes basse fidélité.
 2. Atelier pratique : Réaliser un wireframe papier pour une page d'accueil.

Jour 4 : Validation UX

Non inclus dans la formation courte

Sprint 1 (3h) : Tests utilisateurs et heuristiques

- **Objectifs pédagogiques :**
 1. Apprendre à évaluer une interface à l'aide de tests utilisateurs.
 2. Identifier les problèmes d'ergonomie selon des critères heuristiques.
- **Compétences :**
 1. **Lister** les étapes pour réaliser un test utilisateur (Niveau 1).
 2. **Expliquer** les heuristiques de Nielsen pour évaluer une interface (Niveau 2).
 3. **Préparer** un test utilisateur pour un wireframe donné (Niveau 3).
 4. **Identifier** les problèmes d'ergonomie dans une interface à l'aide d'une grille heuristique (Niveau 4).
- **Activité :**
 1. Présentation des tests utilisateurs (modérés et non modérés).
 2. Atelier pratique : Préparer un test utilisateur pour un wireframe existant.
 3. Évaluation heuristique : Utiliser une grille pour identifier les axes d'amélioration.

Sprint 2 (4h) : Itération et amélioration des designs

- **Objectifs pédagogiques :**
 1. Intégrer les retours pour améliorer une maquette.
 2. Finaliser une maquette prête pour un design détaillé.
- **Compétences :**
 1. **Intégrer** les retours des tests utilisateurs dans une maquette (Niveau 3).
 2. **Évaluer** les modifications apportées en fonction des besoins utilisateurs (Niveau 5).
 3. **Améliorer** et finaliser une maquette en intégrant des retours pertinents (Niveau 6).
- **Activité :**
 1. Synthèse des retours utilisateurs.
 2. Atelier pratique : Améliorer un wireframe à partir des retours.

Modalités d'évaluation

Chaque défi sera aussi évalué au fil de sa réalisation. Le savoir être sera aussi évalué : l'entraide, le partage sont des softs skills importants dans cette discipline.

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	5 / 8



Barème de validation des acquis

Nombre de points	Évaluation	Correspondance outils pédagogique
0 et 10 points	Non acquis	Insuffisant
10 et 14 points	En cours d'acquisition	Encore un effort
15 et 17 points	Partiellement acquis	Acquis
18 et 20 points	Totalement acquis	Pro

Règles de fonctionnement du module

Le module fonctionne en période de face à face, de côte à côte et de projets / activités à réaliser en autonomie sous un format de sprints pour apporter du challenge. Les activités peuvent être à réaliser seul ou en groupe. L'entraide et l'accès à internet sont autorisés (même conseillés).

L'iA Générative pourra être utilisée et nécessite une licence du logiciel Adobe Photoshop (dernière version en cours).

Ressources complémentaires et bibliographie

Livres en français

1. **L'UX Design : Les clés d'une expérience utilisateur réussie** – *Carine Lallemand et Guillaume Gronier*
 - o Un ouvrage complet qui détaille les bases de l'UX, les méthodologies, et les outils pratiques pour concevoir des expériences utilisateur efficaces.
 - o Éditions Eyrolles.
2. **L'Art de l'interaction : Principes fondamentaux de l'UX design** – *Joel Marsh*
 - o Idéal pour les débutants, ce livre décompose les concepts d'UX design en étapes simples et concrètes.
 - o Éditions Dunod.
3. **Design émotionnel : Comment créer des produits et services mémorables** – *Aaron Walter*
 - o Une exploration des aspects émotionnels de l'UX, pour aller au-delà des simples principes fonctionnels.
 - o Éditions Eyrolles.
4. **La psychologie pour le designer** – *Joe Leech*
 - o Un guide pour comprendre les bases de la psychologie cognitive et leur application dans le design UX.
 - o Éditions Eyrolles.

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	6 / 8



Livres en anglais (références classiques)

1. **Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability** – *Steve Krug*
 - Un classique incontournable pour comprendre les principes de base de la conception intuitive et accessible.
 - Éditions New Riders Press.
2. **The Design of Everyday Things** – *Don Norman*
 - Ce livre analyse pourquoi certains produits fonctionnent bien (ou mal) du point de vue de l'utilisateur. Un incontournable pour une réflexion sur l'utilisabilité.
3. **Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams** – *Jeff Gothelf et Josh Seiden*
 - Une approche agile pour intégrer l'UX dans le développement de produits.

Articles et ressources en ligne

1. **Smashing Magazine - UX Design**
 - Une collection d'articles spécialisés sur des sujets variés liés à l'UX :
<https://www.smashingmagazine.com/category/uxdesign/>
2. **Nielsen Norman Group**
 - Une ressource incontournable pour des recherches approfondies et des conseils pratiques en UX :
<https://www.nngroup.com/articles/>
3. **UX Collective**
 - Une plateforme où des designers partagent leurs expériences et leurs conseils :
<https://uxdesign.cc/>

Cours en ligne et plateformes

1. **Interaction Design Foundation**
 - Cours structurés et accessibles couvrant l'ensemble des concepts UX :
<https://www.interaction-design.org/>
2. **Google UX Design Certificate (via Coursera)**
 - Programme certifiant abordant les bases de l'UX design avec une orientation pratique :
<https://www.coursera.org/professional-certificates/google-ux-design>
3. **Tuto.com - Formation UX Design**
 - Tutoriels en français sur les méthodologies UX et les outils pratiques :
<https://www.tuto.com/ux-design>

Chaînes YouTube

1. **DesignCourse**

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	7 / 8



- Vidéos bien structurées couvrant l'UX et l'UI avec des exemples concrets :
<https://www.youtube.com/c/DesignCourse>
- 2. **Bring Your Own Laptop**
 - Tutoriels accessibles pour débutants, avec une approche pratique :
<https://www.youtube.com/c/BringYourOwnLaptop>
- 3. **NNGroup (Nielsen Norman Group)**
 - Contenus pédagogiques et méthodologiques sur l'UX et l'utilisabilité :
<https://www.youtube.com/c/nngroup>

Outils gratuits et pratiques

1. **Personapp**
 - Un outil pour créer des personas rapidement et efficacement :
<https://personapp.io/>
2. **UXPin**
 - Plateforme pour créer des wireframes et prototypes interactifs :
<https://www.uxpin.com/>
3. **Miro**
 - Un tableau blanc collaboratif idéal pour créer des cartes d'empathie et des parcours utilisateurs :
<https://miro.com/>
4. **Canva**
 - Simple à utiliser pour créer des wireframes et moodboards :
<https://www.canva.com/>

Complément d'information

Aucun.

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	8 / 8



Syllabus

Figma

Informations générales.....	3
Description du module.....	3
Structure du programme.....	3
Programme et calendrier.....	3
Jour 1 : Introduction à Figma et bases de la conception UI.....	3
Sprint 1 : Découverte de l'interface et des outils de base (2h).....	3
Sprint 2 : Gestion des calques et alignements (2h).....	4
Sprint 3 : Création de formes et d'éléments graphiques simples (2h).....	4
Dernière heure : Débriefing et révision (1h).....	4
Jour 2 : Organisation des éléments et conception modulaire.....	5
Sprint 1 : Groupes, cadres et gestion de pages (2h).....	5
Sprint 2 : Styles de texte, couleurs et typographie (2h).....	5
Sprint 3 : Création de composants réutilisables (2h).....	5
Dernière heure : Débriefing et révision (1h).....	6
Jour 3 : Prototypage interactif et transitions.....	6
Sprint 1 : Ajout de liens et interactions (2h).....	6
Sprint 2 : Animation des transitions (2h).....	6
Sprint 3 : Création d'un mini-prototype fonctionnel (2h).....	6
Dernière heure : Débriefing et révision (1h).....	7
Jour 4 : Gestion des systèmes de design.....	7
Sprint 1 : Création d'un design system (4h).....	7
Sprint 2 : Conception des premières pages (3h).....	7
Jour 5 : Réalisation d'un projet complet.....	8
Sprint 1 : Adaptation responsive des maquettes (3h).....	8
Sprint 2 : Finalisation du prototype interactif (4h).....	8
Jour 6 : Présentation et évaluation des projets.....	8
Première heure : Consolidation de la journée précédente (1h).....	8
Sprint 1 : Préparation des livrables (2h).....	8
Sprint 2 : Présentation des projets (2h).....	9
Sprint 3 : Feedback et évaluation (2h).....	9
Résumé des compétences globales développées.....	10
Modalités d'évaluation.....	10
Barème de validation des acquis.....	10
Règles de fonctionnement du module.....	10
Ressources complémentaires et bibliographie.....	11
Bibliographie.....	11

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	1 / 11



Ressources bibliographiques.....	11
Complément d'information.....	11

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	2 / 11



Informations générales

Intitulé du module : Figma et design UI

Niveau : Débutant (*sans niveau spécifique*)

Nom et prénom du responsable du module : Yoann Rousset

E-mail : yoann.rousset@lapiscine.pro

Durée du module : 42 heures

Niveau des compétences : Basé sur la taxonomie de Bloom

Prérequis : utilisation d'un ordinateur

Description du module

Objectifs généraux : Permettre aux participants de découvrir et maîtriser les fonctionnalités de base et intermédiaires de Figma pour concevoir leurs premières maquettes d'interface utilisateur (UI).

Structure du programme

Jour 1 : Introduction à Figma et bases de la conception UI.

Jour 2 : Organisation des éléments et conception modulaire.

Jour 3 : Prototypage interactif et transitions.

Jour 4 : Gestion des systèmes de design (design systems).

Jour 5 : Réalisation d'un projet complet en autonomie.

Jour 6 : Présentation et évaluation des projets.

Programme et calendrier

Jour 1 : Introduction à Figma et bases de la conception UI

Sprint 1 : Découverte de l'interface et des outils de base (2h)

- **Compétences** :
 - **Identifier** les zones principales de l'interface Figma (barres d'outils, panneaux) (Niveau 1 - Connaissance).
 - **Utiliser** les outils de base (formes, texte, alignement) pour manipuler des éléments simples (Niveau 3 - Application).
- **Activité** :
 1. **Exploration guidée** : Le formateur partage son écran et navigue dans l'interface de Figma pour montrer :
 - Les barres d'outils, panneaux, menus et pages.

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	3 / 11



- Les options de personnalisation (zoom, organisation).
- 2. **Exercice individuel :**
 - Les participants identifient et annotent les zones principales de l'interface sur une capture d'écran.
 - Reproduire une simple forme (carré, cercle, maison géométrique) et appliquer une couleur ou un contour.
- 3. **Débriefing rapide** pour vérifier la compréhension.

Sprint 2 : Gestion des calques et alignements (2h)

- **Compétences :**
 - **Organiser** des éléments en utilisant des calques pour structurer une maquette (Niveau 3 - Application).
 - **Aligner** et espacer correctement les éléments dans une composition (Niveau 3 - Application).
- **Activité :**
 1. **Explication théorique :**
 - Présentation du panneau des calques et des options de verrouillage, regroupement et hiérarchisation.
 - Explication des outils d'alignement (centrage, espacement).
 2. **Exercice individuel :**
 - Organiser trois formes simples (carré, cercle, triangle) en utilisant des calques.
 - Aligner ces formes selon différents critères (alignement centré, espacement égal).
 3. **Défi :** Reproduire une maquette donnée avec des calques bien organisés.

Sprint 3 : Création de formes et d'éléments graphiques simples (2h)

- **Compétences :**
 - **Créer** des formes et les personnaliser (dimensions, couleurs, contours) (Niveau 6 - Création).
 - **Reproduire** des éléments graphiques basiques à partir d'un modèle (Niveau 3 - Application).
- **Activité :**
 1. **Démonstration :** Le formateur montre comment créer, dimensionner et modifier des formes simples.
 2. **Exercice guidé :**
 - Les participants créent une série d'icônes en combinant des formes géométriques. Les icônes pourraient être utilisées dans un projet UI (exemple : étoile, maison).
 3. **Défi :** Concevoir une série de 5 icônes liées à un thème (voyage, sport, etc.).

Dernière heure : Débriefing et révision (1h)

- **Compétences :**
 - **Expliquer** les outils et techniques utilisés pendant la journée (Niveau 2 - Compréhension).
 - **Finaliser** et améliorer les projets commencés dans les défis (Niveau 5 - Évaluation).

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	4 / 11



Jour 2 : Organisation des éléments et conception modulaire

Sprint 1 : Groupes, cadres et gestion de pages (2h)

- **Compétences :**
 - Identifier les outils nécessaires pour organiser une maquette en groupes et cadres (Niveau 1 - Connaissance).
 - Structurer une maquette en utilisant groupes et cadres (Niveau 3 - Application).
- **Activité :**
 1. **Présentation :**
 - Le formateur explique comment créer des groupes et cadres pour structurer une maquette.
 - Démonstration de la gestion des pages pour organiser des sections distinctes.
 2. **Exercice pratique :**
 - Ré-organiser une maquette existante en regroupant des éléments similaires (exemple : regrouper le header, le footer).
 3. **Défi :** Structurer une page d'accueil désordonnée en utilisant des cadres et groupes.

Sprint 2 : Styles de texte, couleurs et typographie (2h)

- **Compétences :**
 - Expliquer l'intérêt de l'utilisation des styles de texte et de couleurs (Niveau 2 - Compréhension).
 - Créer et appliquer des styles cohérents pour uniformiser une maquette (Niveau 6 - Création).
- **Activité :**
 1. **Présentation :** Le formateur montre comment définir des styles de texte et de couleurs dans Figma.
 2. **Exercice guidé :**
 - Appliquer une charte graphique à une maquette donnée (typo, palette de couleurs).
 - Créer des styles pour les titres, sous-titres et paragraphes.
 3. **Défi :** Concevoir une fiche produit en appliquant des styles cohérents.

Sprint 3 : Création de composants réutilisables (2h)

- **Compétences :**
 - Analyser une maquette pour identifier les éléments répétitifs transformables en composants (Niveau 4 - Analyse).
 - Créer des composants interactifs pour rationaliser la conception (Niveau 6 - Création).
- **Activité :**
 1. **Démonstration :**
 - Création de composants pour des éléments récurrents (boutons, cartes).
 - Modification et mise à jour globale des composants.
 2. **Exercice pratique :**
 - Transformer des boutons et images en composants réutilisables.

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	5 / 11



3. **Défi** : Réaliser un système de boutons interactifs avec états (normal, survol, clic).

Dernière heure : Débriefing et révision (1h)

- **Compétences** :
 - **Évaluer** les composants et structures créés pour vérifier leur adéquation aux besoins (Niveau 5 - Évaluation).
 - **Finaliser** les projets de la journée et clarifier les zones d'ombre (Niveau 5 - Évaluation).

Jour 3 : Prototypage interactif et transitions

Sprint 1 : Ajout de liens et interactions (2h)

- **Compétences** :
 - **Configurer** des interactions simples entre écrans dans un prototype (Niveau 3 - Application).
 - **Tester** un prototype et ajuster les connexions selon les besoins (Niveau 5 - Évaluation).
- **Activité** :
 1. **Présentation** : Le formateur montre comment connecter des écrans avec des liens simples (clics, navigation).
 2. **Exercice guidé** :
 - Créer des liens entre trois écrans pour simuler un parcours utilisateur (page d'accueil > page produit > panier).
 3. **Défi** : Créer un prototype interactif avec des liens entre toutes les pages.

Sprint 2 : Animation des transitions (2h)

- **Compétences** :
 - **Appliquer** des animations pour enrichir l'expérience utilisateur (Niveau 3 - Application).
 - **Concevoir** des transitions fluides pour guider l'utilisateur à travers un flux interactif (Niveau 6 - Création).
- **Activité** :
 1. **Démonstration** :
 - Ajout de transitions entre écrans (glissement, fondu).
 - Paramétrage des animations pour des effets fluides.
 2. **Exercice pratique** :
 - Appliquer des animations de transition à un prototype existant.
 3. **Défi** : Concevoir une animation entre deux pages avec des transitions dynamiques.

Sprint 3 : Création d'un mini-prototype fonctionnel (2h)

- **Compétences** :
 - **Assembler** un prototype interactif complet intégrant des liens et des animations (Niveau 5 - Évaluation).

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	6 / 11



- Créer un parcours utilisateur fonctionnel et optimisé (Niveau 6 - Création).
- **Activité :**
 1. **Mise en pratique :**
 - Les participants intègrent les liens et animations dans une maquette complète.
 2. **Défi :** Réaliser un prototype fonctionnel pour un parcours utilisateur simple (exemple : réservation).

Dernière heure : Débriefing et révision (1h)

- **Compétences :**
 - Analyser les prototypes réalisés pour identifier les points forts et axes d'amélioration (Niveau 4 - Analyse).
 - Présenter son prototype et justifier les choix effectués (Niveau 5 - Évaluation).

Jour 4 : Gestion des systèmes de design

Sprint 1 : Création d'un design system (4h)

- **Compétences :**
 - Analyser les besoins d'un projet pour établir les bases d'un design system (Niveau 4 - Analyse).
 - Créer une bibliothèque de composants et de styles adaptés à un projet (Niveau 6 - Création).
- **Activité :**
 1. **Démonstration :** Le formateur explique les bases du design system (styles, composants, typographie).
 2. **Exercice guidé :**
 - Créer une bibliothèque contenant des styles de texte, de couleurs et des composants.
 3. **Défi :** Concevoir un mini-design system pour un site fictif sur une thématique particulière..

Sprint 2 : Conception des premières pages (3h)

- **Compétences :**
 - Assembler les éléments graphiques pour concevoir les pages principales (Niveau 5 - Évaluation).
 - Créer des maquettes interactives pour répondre aux besoins identifiés (Niveau 6 - Création).
- **Activité :**
 1. **Démonstration :**
 - Le formateur montre comment démarrer une maquette à partir d'un wireframe.
 - Création des écrans principaux (exemple : accueil, produit, panier).
 2. **Exercice individuel :**
 - Les participants créent les premières pages de leur projet en s'appuyant sur leur plan de travail.
 - Intégration des composants réutilisables créés lors des jours précédents.

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	7 / 11



3. **Défi** : Concevoir trois écrans principaux avec une structure cohérente et harmonieuse.

Jour 5 : Réalisation d'un projet complet

Sprint 1 : Adaptation responsive des maquettes (3h)

- **Compétences** :
 - Analyser les contraintes spécifiques aux différents formats d'écran (Niveau 4 - Analyse).
 - Adapter une maquette pour des écrans mobiles, tablettes et desktop (Niveau 3 - Application).
- **Activité** :
 1. **Présentation** : Le formateur montre comment adapter une maquette pour différents formats.
 2. **Exercice guidé** :
 - Ajuster une maquette pour mobile et tablette.
 3. **Défi** : Adapter une page desktop existante pour mobile et tablette.

Sprint 2 : Finalisation du prototype interactif (4h)

- **Compétences** :
 - Tester l'ensemble des interactions et ajuster les transitions pour une expérience utilisateur optimale (Niveau 5 - Évaluation).
 - Optimiser le prototype en intégrant les retours sur les animations, liens et design (Niveau 5 - Évaluation).
- **Activité** :
 1. **Mise en pratique** :
 - Les participants ajoutent les liens, interactions et animations pour compléter leur prototype.
 - Test de la navigation et ajustement des transitions si nécessaire.
 2. **Exercice guidé** :
 - Vérification de l'accessibilité et optimisation du design pour les différents formats (responsive).
 3. **Défi** : Finaliser un prototype interactif complet et fluide pour l'ensemble des écrans définis.

Jour 6 : Présentation et évaluation des projets

Première heure : Consolidation de la journée précédente (1h)

- **Compétences** :
 - Tester l'ensemble des interactions et ajuster les transitions pour une expérience utilisateur optimale (Niveau 5 - Évaluation).
 - Optimiser le prototype en intégrant les retours sur les animations, liens et design (Niveau 5 - Évaluation).

Sprint 1 : Préparation des livrables (2h)

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	8 / 11



- **Compétences :**
 - **Adapter** les maquettes pour les formats de présentation (desktop ou mobile) (Niveau 3 - Application).
 - **Synthétiser** les informations clés du projet pour en faciliter la présentation (Niveau 4 - Analyse).
- **Activité :**
 1. **Explication des attentes :**
 - Le formateur explique les critères d'évaluation (cohérence, interactivité, originalité).
 2. **Organisation individuelle :**
 - Les participants s'assurent que leur prototype est prêt (liens fonctionnels, animations fluides, responsive).
 - Création de visuels ou slides pour présenter les points forts du projet.
 3. **Défi :** Préparer une présentation claire et visuellement attrayante en mettant en avant les éléments clés du prototype.

Sprint 2 : Présentation des projets (2h)

- **Compétences :**
 - **Présenter** son prototype en expliquant les choix graphiques et fonctionnels (Niveau 5 - Évaluation).
 - **Justifier** les solutions adoptées en réponse au brief ou au besoin client (Niveau 5 - Évaluation).
- **Activité :**
 1. **Présentation individuelle ou en équipe :**
 - Chaque participant présente son prototype en partageant son écran.
 - Expliquer les choix graphiques, fonctionnels et les solutions apportées aux problèmes du brief.
 2. **Évaluation collective :**
 - Les pairs et le formateur posent des questions et donnent un feedback constructif.
 3. **Défi :** Convaincre l'audience que le prototype répond efficacement au brief initial.

Sprint 3 : Feedback et évaluation (2h)

- **Compétences :**
 - **Analyser** les projets des autres participants pour identifier les points forts et axes d'amélioration (Niveau 4 - Analyse).
 - **Améliorer** son propre projet à partir des feedbacks reçus (Niveau 5 - Évaluation).
- **Activité :**
 1. **Feedback personnalisé :**
 - Le formateur donne un retour détaillé sur chaque projet en s'appuyant sur des critères définis (par exemple : originalité, fluidité, ergonomie).
 2. **Atelier collaboratif :**
 - Les participants discutent des points à améliorer dans leur prototype ou ceux des autres.
 - Identification des bonnes pratiques à retenir.

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	9 / 11



3. **Défi** : Proposer des améliorations spécifiques pour son propre projet et intégrer les retours dans une version ultérieure.

Résumé des compétences globales développées

À la fin des 6 jours, les participants seront capables de :

1. **Identifier** les outils de base et avancés de Figma (Niveau 1 - Connaissance).
2. **Appliquer** les principes de design UI pour concevoir des maquettes interactives (Niveau 3 - Application).
3. **Analyser** des problématiques et besoins pour structurer un projet de design (Niveau 4 - Analyse).
4. **Évaluer** des prototypes en fonction des attentes et améliorer les designs existants (Niveau 5 - Évaluation).
5. **Créer** des maquettes complètes et interactives prêtes à être présentées à un client ou une équipe (Niveau 6 - Création).

Modalités d'évaluation

Chaque défi sera aussi évalué au fil de sa réalisation. Le savoir être sera aussi évalué : l'entraide, le partage sont des softs skills importants dans cette discipline.

Barème de validation des acquis

Nombre de points	Évaluation	Correspondance outils pédagogique
0 et 10 points	Non acquis	Insuffisant
10 et 14 points	En cours d'acquisition	Encore un effort
15 et 17 points	Partiellement acquis	Acquis
18 et 20 points	Totalement acquis	Pro

Règles de fonctionnement du module

Le module fonctionne en période de face à face, de côte à côte et de projets / activités à réaliser en autonomie sous un format de sprints pour apporter du challenge. Les activités peuvent être à réaliser seul ou en groupe. L'entraide et l'accès à internet sont autorisés (même conseillés).

L'IA Générative pourra être utilisée et nécessite une licence du logiciel Adobe Photoshop (dernière version en cours).

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	10 / 11



Ressources complémentaires et bibliographie

Bibliographie

Ressources bibliographiques

Livres :

1. *Figma - Guide du débutant* (Eyrolles).
2. *UI/UX Design Essentials* (Dunod).

Ressources en ligne :

1. Documentation officielle Figma.
2. [Coursera - Introduction to Figma](#).

Chaînes YouTube :

1. DesignCourse.
2. Bring Your Own Laptop.

Complément d'information

Aucun.

Créé le	26/11/2024	Modifié le	26/11/2024	Programme lié : v4.0
Créé par	Yoann ROUSSET	Modifié par	Yoann ROUSSET	11 / 11