PRODUCT DESIGN GUIDES .ORG

Réf. : UI

Cette offre de formation est éligible à MON COMPTE FORMATION moncompteformation.gouv.fr

RS 6636

Design UI

Avec l'IA, Figma & Webflow

Collaboratif online
(intra entreprise)

6 semaines d'apprentissage
12H e-learnings + 32H de projet
6 visios de 1H30
4 ateliers de 3H15
Equivalent à 66H

Tutorat online

6 semaines d'apprentissage
12H e-learnings + 38H de projet
6 tutorats de 60MIN
Equivalent à 66H

A votre rythme

12H e-learnings

D+HINKING

DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH

Mise à jour
05/03/2026

Concevoir des interfaces intuitives, engageantes et centrées utilisateur avec une méthodologie réplicable.

Ce UI Design sprint s’appuie sur ces compétences

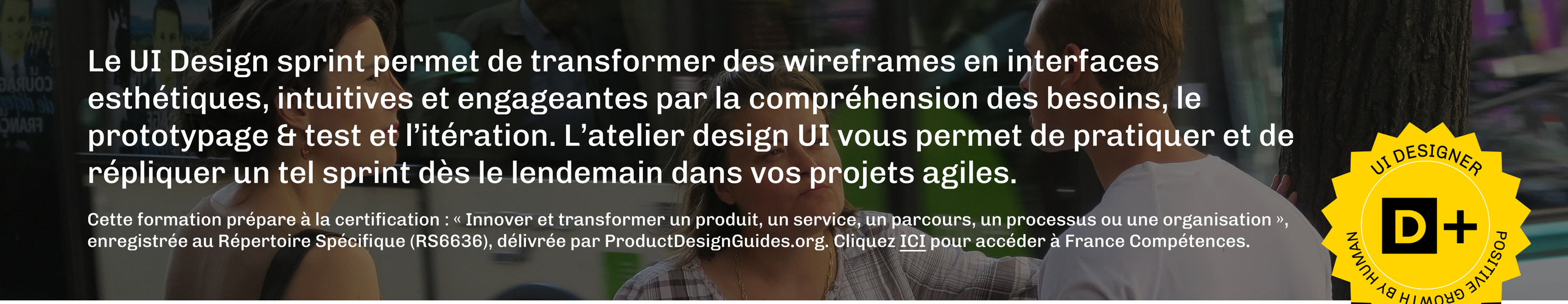
- Le Design System, s’appuyant sur l’Atomic Design, pour garantir la cohérence et la réutilisabilité des composants,
- Figma comme outil central de conception et de prototypage,
- Les principes d’usabilité, d’accessibilité, d'ergonomie et d’écoconception pour orienter les choix d’interface,
- Les 8 audits UI, les 12 audits UX pour auditer et tester un produit digital pour améliorer son efficacité,
- L’UX Research, s’appuyant sur l’Atomic Research de Tomer Sharon, pour relier les décisions design aux données issues de la recherche utilisateur,
- Et Webflow comme outil no code de développement.

Nos méthodes d’innovation professionnalisantes uniques

Nos atouts :

- Etre à la pointe méthodologique en innovation et transformation
- Développer des formats d’apprentissage hybrides expérientiels
- Accompagner les apprenants avec des facilitateurs praticiens
- Autonomiser par la mise en pratique sur des projets
- Fournir un kit de sprint (canevas, cartes méthodologiques…)

Vous êtes en mesure de répliquer les méthodes agiles en présentiel et en distanciel.



Le UI Design sprint permet de transformer des wireframes en interfaces esthétiques, intuitives et engageantes par la compréhension des besoins, le prototypage & test et l'itération. L'atelier design UI vous permet de pratiquer et de répliquer un tel sprint dès le lendemain dans vos projets agiles.

Cette formation prépare à la certification : « Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation », enregistrée au Répertoire Spécifique (RS6636), délivrée par ProductDesignGuides.org. Cliquez ICI pour accéder à France Compétences.

Audience

Quiconque souhaitant expérimenter le UI Design en mode Sprint pour développer des solutions digitales en étant centré sur l'humain:
Web : designers graphiques, UI ou UX, webdesigners, webmasters, développeur web
DSI : chef de projet digital, product manager, product designer, product owner
Marketing responsable innovation, chef de produit, designer d'expérience client, designer de marque

Objectifs

Expérimenter le UI Design sprint afin de produire un prototype de haute définition avec efficacité en vous aidant de l'IA:
01 - Comprendre le contexte et les objectifs. S'approprier les livrables UX.
02 - Collecter des informations complémentaires en ergonomie, écoconception et usabilité. Analyser et synthétiser avec le blueprint.
03 - Créer ou mettre à jour le UI kit ou le Design System.
04 - Transformer les wireframes en maquette avec Figma. Concevoir un prototype interactif cohérent et intuitif.
05 - Définir un protocole de test. Tester ce prototype avec Figma (en face à face) et Maze (à distance).
06 - Décider des étapes suivantes. Itérer le prototype. Transmettre à l'équipe de développement. Accompagner l'intégration.
07 - Améliorer le Design System. Structurer les insights avec l'UX Research. Améliorer le fonctionnement de l'équipe.
08 - Importer le prototype et développer le produit avec Figma Make & Webflow.

Formats pédagogiques

En mode projet professionnel avec une problématique réelle ou reconstituée.
Collaboratif online (intra entreprise) : ateliers & visios hebdomadaires en distanciel avec des apprenants.
Tutorat online : accompagnement individuel en distanciel avec un tuteur.
A votre rythme : accès au e-learning uniquement.
En intra, possible en présentiel ou hybride sur mesure.

Facilitation d'apprentissage

Découvrez les facilitateurs en 1 clic

Nous sommes praticiennes et praticiens. Nous partageons le même état d'esprit, sprint et méthodes.

Niveau requis

Etre acculturé à l'innovation.
Aisance avec l'informatique de bureau.

Vos bénéfices

Une compétence professionnalisante.
Une employabilité améliorée.
Un Taux Journalier plus élevé.
Une méthode pratico-pratique
Des outils pour répliquer le sprint.
Un accès permanent au e-learning avec des mises à jour.

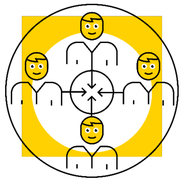
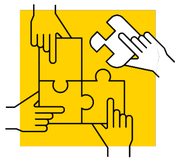
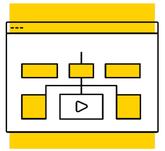
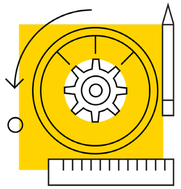
Un certificat publiable sur LinkedIn.
Un réseau exclusif.
Possibilité de devenir facilitatrice ou facilitateur d'apprentissage avec nos parcours.

PRODUCT DESIGN GUIDES .ORG

Basé sur le modèle européen d'innovation
PRODUCT DESIGN GUIDES

Le processus du UI Design sprint

Vous partez d'un échange avec les designers UX, la décisionnaire et des référents pour aboutir à un prototype de haute définition testé et prêt à être développé par l'équipe de développement. Le UI Design Sprint est une méthode agile en **8 étapes** articulées en 14 ateliers et outillées qui vous permettent de créer ou d'améliorer un produit digital.
La méthode repose sur deux grandes phases du design complémentaires et bien distinctes : comprendre les livrables produits par les UX designers et collecter les besoins liés au UI, puis concevoir et de tester un Design System si cela est nécessaire dans votre organisation et des maquettes haute fidélité à tester et itérer.
Ce parcours d'apprentissage va au-delà du design UI. Il vous outille aussi pour faciliter des ateliers UI.
En complément il est recommandé de faire les formations de design UX et de facilitation et design d'ateliers collaboratifs.

	COMPRENDRE LES BESOINS	CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE						DEVELOPPER
								
Modules	**01 Comprendre**	**02 Analyser**	**03 Préparer**	**04 Concevoir**	**05 Tester**	**06 Itérer**	**07 Améliorer**	**08 Développer**
Objectifs	S'approprier le contexte et les livrables UX	Collecter et synthétiser les besoins UI	Créer ou mettre à jour les composants UI	Transformer les wireframes en un prototype	Evaluer l'usabilité	Améliorer le prototype & le transmettre au développement	Améliorer le Design System, le UX Research et l'équipe	Importer le prototype et développer le produit dans Webflow. Expérimenter Claude Design.
Ateliers	A-Atelier transmission UX-UI	A-Atelier préparation B-Mise en œuvre C-Atelier analyse D-Point d'étapes: validation du blueprint	A-Atelier Design System B-Mise en œuvre	A-Atelier conception	A-Atelier test planning B-Atelier test prototype C-Atelier recommendations	A-Point d'étapes : Design review B-Atelier transmission	A-Atelier Design System B-Atelier UX research C-Atelier rétrospective	

Le contenu pédagogique

Vous découvrez les fondamentaux du design UI ainsi que des notions incontournables avant de vous lancer.
Vous vous familiarisez avec le processus d'un UI Design sprint en découvrant les différentes phases du processus.

INTRODUCTION

Vous appliquez la méthode agile sur un projet professionnel, personnel ou simulé en suivant le processus articulé en 7 étapes et en pratiquant les outils associés.
Des modules thématiques viennent compléter votre apprentissage sur des points méthodologiques précis.

Tout au long du parcours, les participants utilisent l'IA comme copilote de design UI : exploration de pistes visuelles, génération de variations graphiques, aide à la déclinaison de composants et structuration de systèmes d'interface. L'IA est mobilisée pour gagner en rapidité et en cohérence graphique, sans se substituer au travail de conception : les apprentissages restent fondés sur des règles de design UI, des contraintes de marque et d'accessibilité, et sur une validation humaine.

01 CADRER

Intégrer les livrables de l'équipe de Delivery UX

Le Product Design lead ou le Designer UX présente aux Designers UI les livrables du UX Design sprint en précisant les business et design challenges. Cela est fait lors de l'atelier transmission UX-UI. Vous interagissez collaborativement avec Figjam.

02 ANALYSER

Collecter et synthétiser les besoins d'usabilité, d'accessibilité et d'éco-conception

Cet échange entre les UX et les UI designers est un point de départ. Si cela n'a pas été transmis, il s'agit de collecter maintenant les besoins liés au UI : l'accessibilité, l'usabilité, l'éco-conception. Cela se fait par des interviews de parties prenantes et des audits UI de l'existant.
Un atelier analyse permet de synthétiser toutes les informations collectées à l'aide du UI Design blueprint.

Le contenu pédagogique

03 PREPARER

Créer ou mettre à jour le Design System
Vous prenez la décision de concevoir ou d'améliorer un Design System choisissant l'approche de l'Atomic Design pour garantir cohérence, évolutivité et adaptabilité.

Créer les tokens et les composants
Les bases du design system s'appuient sur des **tokens** standardisées, qui couvrent les couleurs, typographies, tailles et espaces. Ces tokens sont essentiels pour établir des fondations solides permettant une personnalisation avancée grâce au **theming**. Ce dernier permet de répondre à des besoins spécifiques comme le **multibrand** ou le **dark mode**, tout en assurant une flexibilité pour différents contextes et identités visuelles.
La conception des interfaces s'appuie sur des principes modernes, tels que la **conception responsive**. L'utilisation d'**Auto-layouts** et des **Constraints** garantit que les interfaces s'adaptent de manière fluide aux différentes tailles d'écran et résolutions.

Les master components jouent un rôle important et permettent de créer des instances qui sont modulables. Ces dernières peuvent hériter des propriétés avec les nested properties.
Tout cela créé des éléments modulaires, réutilisables et hiérarchisés. Cela favorise la productivité et réduit les incohérences dans la création des interfaces.

Créer un UI Kit
Ces composants modulaires sont ensuite regroupés dans un **UI kit**, une bibliothèque centralisée qui rassemble tous les éléments nécessaires pour concevoir et développer rapidement des interfaces. Une documentation détaillée accompagne ce kit, expliquant les règles d'utilisation, les bonnes pratiques et les cas d'usage pour chaque composant. Cette documentation est un pilier essentiel pour intégrer le Design System dans le **workflow** des équipes, qu'elles soient de design ou de développement.

Définir la maintenance du Design System
Enfin, une stratégie de maintenance continue est mise en place pour garantir que le Design System évolue avec les besoins des utilisateurs, les tendances du marché et les avancées technologiques. Cette approche assure une solution durable, efficace et toujours en phase avec les objectifs des projets.

Le contenu pédagogique

04 CONCEVOIR

Analyser les wireframes
Vous commencez par une analyse approfondie des wireframes pour comprendre les besoins fonctionnels, les parcours utilisateurs et les points de contact critiques. Ces éléments servent de base pour intégrer l'accessibilité de manière proactive dans la structure, comme prévoir des espaces suffisants pour une navigation aisée ou des zones interactives adaptées à l'utilisation tactile.

Appliquer les tokens du Design System
Vous passez ensuite à l'application des tokens du Design System, en respectant strictement les critères d'accessibilité. Par exemple, des couleurs conformes aux standards WCAG pour garantir un contraste optimal, des typographies lisibles même pour les utilisateurs malvoyants, et des espacements bien définis pour éviter les surcharges visuelles.
Lors de la création des composants, Figma permet d'utiliser des Auto-layouts et des master components, non seulement pour assurer une conception réactive, mais aussi pour organiser les éléments de manière logique, facilitant l'usage de technologies d'assistance comme les lecteurs d'écran. Les états interactifs (focus, hover, etc.) sont également définis pour une navigation au clavier fluide.

Vérifier l'accessibilité
Vous vérifiez l'accessibilité visuelle et fonctionnelle en permanence grâce à des plugins Figma, qui permettent de tester les contrastes, la hiérarchie et l'ordre des éléments pour une navigation inclusive.

Appliquer les principes d'écoconception
Parallèlement, vous appliquez les principes d'écoconception en limitant les contenus graphiques excessifs, en simplifiant les composants et en minimisant l'utilisation de ressources gourmandes.

Le contenu pédagogique

05 TESTER

Préparer le test

Toutes les étapes précédentes ont comme but le test pour vérifier et améliorer le produit digital conçu. Il doit suffisamment répondre aux besoins des utilisateurs et des parties prenantes. La phase de préparation du test est donc essentielle pour être en capacité de vérifier l'adéquation entre le besoin et la solution.

- Définir les objectifs de test associés aux tâches des utilisateurs
- Choisir les méthodes de test les plus appropriées
- Choisir les participants et les modalités
- Développer les scénarios de test, les instructions et les critères de succès
- Créer la grille d'entretien
- Préparer le test en face-à-face et en distanciel avec Maze

Tester le prototype

Cette étape est souvent rapidement faite alors qu'elle est critique. Il vaut souvent mieux itérer pour mieux répondre aux besoins que de déclencher le développement couteux du produit digital. L'équipe doit être en capacité de recommander la prochaine étape en toute objectivité.

- Mettre en œuvre les tests avec la bonne posture
- Analyser les résultats en termes de besoins de fonctionnalités, d'accessibilité et d'expérience
- Formuler des recommandations pour la prise de décision par la décisionnaire

06 ITERER

Restituer les résultats du sprint

Le prototype a été testé... L'enjeu est à présent de présenter à la décisionnaire et à d'autres parties prenantes internes concernées les éléments clés pour prendre une décision éclairée sur la suite: l'itération avec les ajustements nécessaires issus du feedback des tests ou le développement du prototype en partie ou en totalité. Cela se fait avec le canevas d'aide à la décision.

Itérer

Le prototype est itéré dans Figma avant la transmission à l'équipe de développement.

Transmettre à l'équipe de développement

L'atelier transmission des livrables permet de faire un pont entre l'équipe UX/UI, qui délivre un prototype haute fidélité validé, et l'équipe de développement qui va prendre la relève pour transformer le prototype en MVP et, ultimement, en produit digital « fini ».

Le contenu pédagogique

07 AMELIORER

Améliorer le Design System

À la fin du UI design sprint, vous intégrez les nouveaux composants créés pendant le sprint, en vérifiant leur cohérence avec les éléments déjà existants. Vous mettez à jour la documentation pour inclure les nouveaux composants, leurs variations et les bonnes pratiques d'utilisation, afin d'assurer une adoption fluide par les équipes.

Vous prenez en compte le feedback des utilisateurs, des développeurs et des parties prenantes pour identifier des améliorations, notamment en matière d'accessibilité et de performance. Le Design System est testé pour garantir qu'il respecte les critères d'inclusivité, de réactivité et d'écoconception tout en restant flexible et évolutif pour s'adapter aux futurs besoins du projet.

Structurer l'UX Research

Vous continuez avec l'approche Atomic Research afin d'améliorer le produit à travers des feedbacks continus. L'idée est de structurer les données collectées en "atomes" d'informations clés sur les comportements, besoins et points de friction des utilisateurs. Vous utilisez ces insights pour ajuster les personas, les parcours et les scénarios. Lors de l'utilisation de la solution, l'approche Atomic Research permet d'alimenter les itérations futures, affinant ainsi la conception. Cela garantit que le produit évolue en fonction des retours réels et reste aligné sur les besoins des utilisateurs à chaque étape de son développement.

Améliorer la performance de l'équipe UX/UI

Si le sprint est terminé du point de vue du contenu avec la transmission des livrables finaux à l'équipe de Delivery Development, un dernier atelier permet de clore véritablement le sprint: une rétrospective d'équipe afin d'améliorer la performance et les processus de l'équipe.

Le contenu pédagogique

08 DEVELOPPER

Importer dans Webflow.
Vous installez le plugin Enter Figma to Webflow depuis la page des plugins Figma. Dans Figma, vous sélectionnez la frame ou la page que vous souhaitez transférer. Ensuite, vous ouvrez le plugin et configurez les paramètres d'export, notamment les styles, images et polices. Le plugin analyse votre design et génère un code HTML et CSS compatible avec Webflow.
Une fois l'export effectué, dans Webflow, vous utilisez l'interface du plugin pour importer les composants générés. Le plugin crée les classes CSS correspondantes et insère les éléments dans votre projet Webflow, en respectant la hiérarchie des calques et les styles globaux définis dans Figma.
Cela réduit considérablement le temps de recréation manuelle, car le plugin automatise le processus d'intégration. Vous pouvez ensuite peaufiner la mise en page, ajuster les animations et interactions natives dans Webflow, et ajouter les fonctionnalités supplémentaires si besoin.

Transformer des designs statiques en prototypes interactifs
Vous créez des web apps fonctionnelles, avec backend, sans coder avec Figma Make. C'est une approche no-code / low-code.
Il se combine aussi avec Figma Sites pour publier des sites web responsives directement depuis Figma, ce qui tend vers un site "réel" no-code.

PRODUCT DESIGN GUIDES .ORG

Les e-learnings sont disponibles à des partenaires
avec un contrat de partenariat
via ProductDesignGuides.org

* Les derniers modules thématiques sont mis en ligne progressivement en 2026.
Ils seront rétroactivement ouverts à l'alumni.

Le séquençage pédagogique – Tutorat online

Chaque e-learning de ce format hybride consiste en des apports théoriques, des jeux, des quiz et des vidéos. Le format hybride online est rythmé avec des visios et des ateliers en distanciel.
Le temps en autonomie est une estimation de temps de travail personnel à fournir dans la semaine.
Il est IMPORTANT de suivre les e-learnings avant les visio afin de maximiser votre apprentissage et d'aider votre équipe.

Semaine 1 COMPRENDRE LES BESOINS
E-learning : Introduction
E-learning : 00 Le UI design sprint
E-learning : 01 CADRER
Visio #1 : Le lancement du parcours
E-learning : Le référentiel de marque
E-learning : Audits UI
E-learning : 02 ANALYSER
Interview avec l'équipe UX et des parties prenantes (2H)
En autonomie : Analyse des besoins (2H)

Semaine 2 : CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE
E-learning : Atomic Design et Design System*
E-learning : 03 PREPARER
Visio #2 : Démarrage avec Figma
En autonomie : Prise en main de Figma (2H)
E-learning : Création des wireframes (2H, optionnel)
En autonomie : Amélioration du Design System (4H)

Semaine 3 :
E-learning : Ergonomie* et Ecoconception
E-learning : 04 CONCEVOIR
Visio #3 : Les règles d'ergonomie
En autonomie : Création de maquette (4H)
E-learning : Accessibilité
En autonomie : Création du prototype haute fidélité (7H)

Semaine 4 :
E-learning : Audits UX
E-learning : 05 TESTER
Visio #4 : La définition du protocole de test
En autonomie : Création du prototype dynamique (3H)
En autonomie : Test avec Maze (3H)

Semaine 5 :
E-learning : Atomic research et UX Research*
E-learning : 06 ITERER
Visio #5 : L'itération
En autonomie : Mise à jour du prototype haute fidélité (3H)
E-learning : 07 AMELIORER
E-learning : Copywriting*

Semaine 6 : DEVELOPPER AVEC FIGMA MAKE & WEBFLOW
E-learning : 08 DEVELOPPER
Visio #6 : Démarrage avec Figma Make & Webflow
En autonomie : Finalisation des écrans (4H)

E-learning : Portfolio & profil*
E-learning : Conclusion
En autonomie : Constitution du dossier projet /portfolio (2H)

* Le mode collaboratif online est en intra entreprise uniquement.

Le séquençage pédagogique – Collaboratif online*

Chaque e-learning de ce format hybride consiste en des apports théoriques, des jeux, des quiz et des vidéos. Le format hybride online est rythmé avec des visios et des ateliers en distanciel.
Le temps en autonomie est une estimation de temps de travail personnel à fournir dans la semaine.
Il est IMPORTANT de suivre les e-learnings avant les visio afin de maximiser votre apprentissage et d'aider votre équipe.

Semaine 1 COMPRENDRE LES BESOINS
E-learning : Introduction
E-learning : 00 Le UI design sprint
E-learning : 01 CADRER
Visio #1 : Le lancement du parcours
E-learning : Le référentiel de marque
E-learning : Audits UI
E-learning : 02 ANALYSER
Interview avec l'équipe UX et des parties prenantes (1H)
En autonomie : Analyse des besoins (1H)

Semaine 2 : CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE
E-learning : Atomic Design et Design System*
E-learning : 03 PREPARER
Visio #2 : Démarrage avec Figma
En autonomie : Prise en main de Figma (2H)
E-learning : Création des wireframes (2H, optionnel)
Atelier #1 : Design system avec Figma
En autonomie : Amélioration du Design System (3H)

Semaine 3 :
E-learning : Ergonomie* et Ecoconception
E-learning : 04 CONCEVOIR
Visio #3 : Les règles d'ergonomie
En autonomie : Création de maquette (2H)
E-learning : Accessibilité
Atelier #2 : Prototype haute fidélité avec Figma
En autonomie : Création du prototype haute fidélité (5H)

Semaine 4 :
E-learning : Audits UX
E-learning : 05 TESTER
Visio #4 : La définition du protocole de test
En autonomie : Création du prototype dynamique (2H)
En autonomie : Test avec Maze (3H)

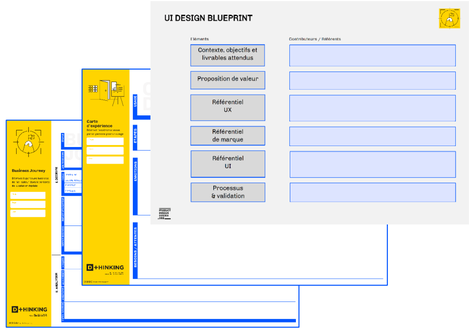
Semaine 5 :
E-learning : Atomic research et UX Research*
E-learning : 06 ITERER
Visio #5 : L'itération
En autonomie : Mise à jour du prototype haute fidélité (3H)
E-learning : 07 AMELIORER
Atelier #3 : Design System, UX Research, Retrospective
E-learning : Copywriting*

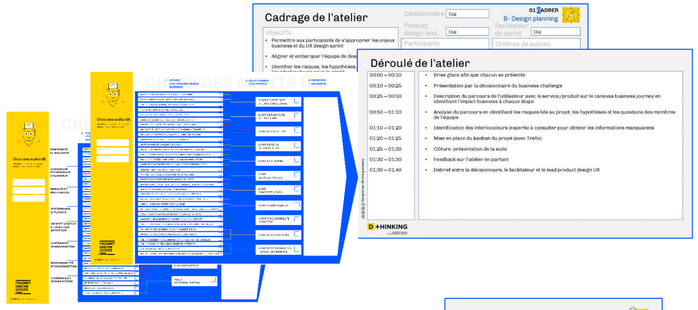
Semaine 6 : DEVELOPPER AVEC FIGMA MAKE & WEBFLOW
E-learning : 08 DEVELOPPER
Visio #6 : Démarrage avec Figma Make & Webflow
Atelier #4 : Dev. dans FigmaMake & Webflow
En autonomie : Finalisation des écrans (4H)
E-learning : Les outils IA
E-learning : Portfolio & profil*
E-learning : Conclusion
En autonomie : Constitution du dossier projet /portfolio (2H)

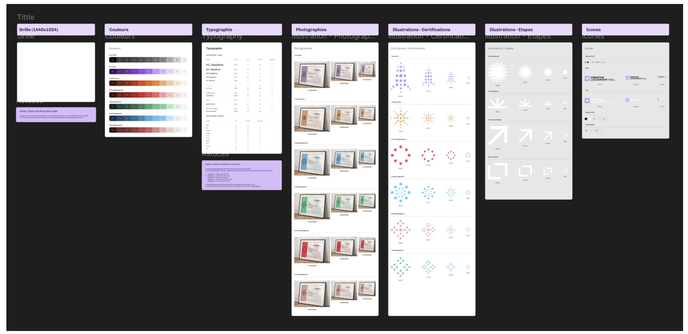
Des outils

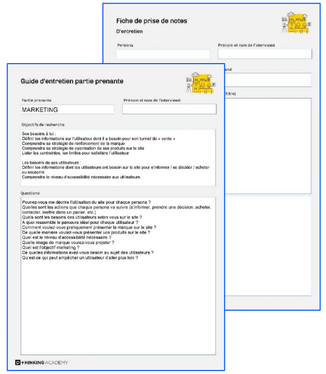
Des outils pour répliquer ce sprint en présentiel ou en distanciel.

- 1 UI Design blueprint,
- Plus de 10 outils et canevas,
- 1 design system,
- 23 fiches méthodologiques,
- 14 déroulés d'ateliers,









AB testing
Accessibilité
Approche mobile first
Atomic design
Atomic research
Audits UI
Audits UX
Auto-layout
Bibliothèque
Brainstorming
Business challenge
Business journey
Cadrage avec équipe UX
Composants
Constraints
Darkmode
Design system
Design challenge
Ecoconception
Ergonomie
Figjam
Figma
Guides de styles
Interview
Itération
Maintenance
Maquette
Maze
Modèle de business
Multibrand
MVP
Nested components
Parties prenantes
Persona
Proposition de valeur
Protocole de test
Prototypage avec Figma
Référentiel de marque
Référentiel UX
Référentiel UI
Responsive
Roadmap
Synthèse des besoins
Test heuristique
Theming
Typographie
UI Design blueprint
UI kit
UI ad hoc
User flow
User stories
Utilisateurs clients
UX research
Variables
Verbatim clé
Webflow
Workflow

Des compétences, des techniques et des connaissances

Les modules e-learning - Méthode

Ils rythment le UI Design sprint afin de permettre d'appliquer la méthode.

ProductDesignGuides .org

Introduction UI

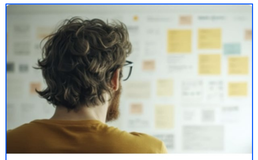
ProductDesignGuides .org

00 UI Design sprint

COMPRENDRE LES BESOINS

ProductDesignGuides .org

01 Cadrer



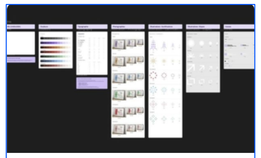
ProductDesignGuides .org

02 Analyser

CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE

ProductDesignGuides .org

03 Préparer



ProductDesignGuides .org

04 Concevoir

ProductDesignGuides .org

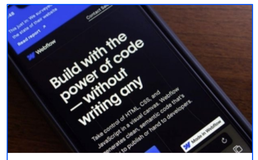
05 Tester

ProductDesignGuides .org

06 Itérer

ProductDesignGuides .org

07 Améliorer



ProductDesignGuides .org

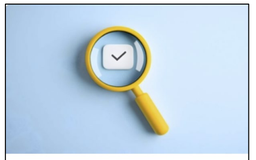
08 Développer sur Webflow

ProductDesignGuides .org

Conclusion UI

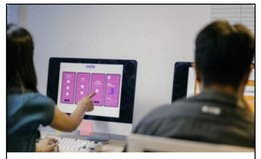
Les modules e-learning - Thématiques

Ils apportent des compétences complémentaires.



ProductDesignGuides .org

Les audits UI

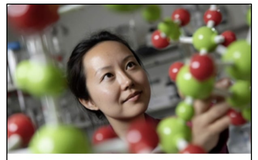


ProductDesignGuides .org

Les audits UX

ProductDesignGuides .org

UX Research

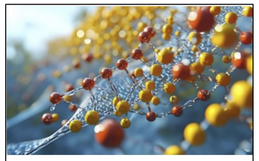


ProductDesignGuides .org

Atomic Research

ProductDesignGuides .org

Design System



ProductDesignGuides .org

Atomic Design

Portfolio.

ProductDesignGuides .org

Portfolio et profil

Tutoriels avancé FIGMA

ProductDesignGuides .org

Prise en main de Figma

ProductDesignGuides .org

Création de wireframes avec Figma

ProductDesignGuides .org

Les outils IA

ProductDesignGuides .org

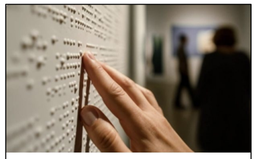
Référentiel de marque

ProductDesignGuides .org

Ergonomie

ProductDesignGuides .org

Ecoconception



ProductDesignGuides .org

Accessibilité

Tutoriels d'initiation WEBFLOW

La certification

3 types de parcours pour devenir certifié :

Collaboratif online (intra entreprise)

Vous rejoignez des apprenants chaque semaine avec un praticien pour appliquer la méthode.

Tutoré online

Un praticien vous accompagne individuellement chaque semaine au moment convenu pour appliquer la méthode.

Vous êtes certifié ProductDesignGuides.org & France Compétences à l'issue de la formation suivie activement, d'un quiz et d'un oral réussis.

A votre rythme

Vous suivez le e-learning à votre rythme et appliquez la méthode en complète autonomie.
Vous ne pouvez pas bénéficier d'un financement CPF.

Vous êtes certifié ProductDesignGuides.org et France Compétence à la suite d'un quiz et d'un oral de certification réussis.

Certificat PDGO

Certificat France Compétence

PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG
12 DECEMBER 2023
CERTIFIED FUNDAMENTAL SKILLS
UI DESIGN
Your name here
UI DESIGN
FUNDAMENTAL SKILLS

Open Badge

Cette formation inclut les Open Badges suivants :

Les modules Open Badge Figma

Il est constitué d’une combinaison de 5+2 modules asynchrones

ProductDesignGuides .org
Introduction Figma

ProductDesignGuides .org
A. Clarifier la demande

ProductDesignGuides .org
B. Organiser le fichier

ProductDesignGuides .org
C. Concevoir les éléments d'interface

ProductDesignGuides .org
D. Créer et partager un prototype

ProductDesignGuides .org
E. Collaborer avec Figma

ProductDesignGuides .org
Conclusion

Les modules Open Badge UX Writing

Il est constitué d’une combinaison de 4+2 modules asynchrones

ProductDesignGuides .org
Introduction UXW

ProductDesignGuides .org
Content Design

ProductDesignGuides .org
Copywriting

ProductDesignGuides .org
UX Writing

ProductDesignGuides .org
Microcopy

ProductDesignGuides .org
Conclusion UXW

Exemples de vos compétences suivantes

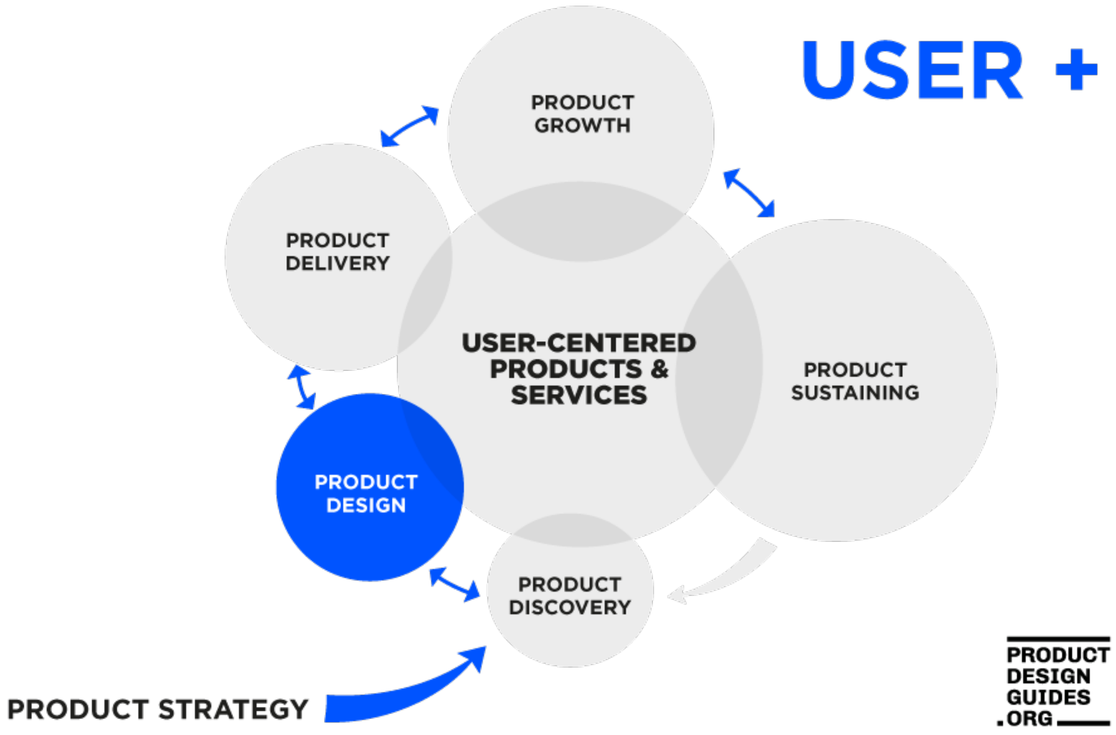
Cliquez sur l’image pour accéder à la description de la formation

La compétence

La compétence en design UI est essentielle à la Product Design team. Elle apporte cette capacité à traduire des wireframes en interfaces engageantes, intuitives et accessibles qui répondent aux besoins fonctionnels, d'usabilité et d'accessibilité des utilisateurs.
Cette équipe délivre ce qui est nécessaire pour la Product Delivery team, pour développer à partir des maquettes dynamiques validées par les utilisateurs & les parties prenantes.

Les parcours d'apprentissage de Dthinking sont construits sur le modèle de ProductDesignGuides.org

Cette compétence est associée au plier Product Design du Value Operating Model (VOM).



Découvrez le modèle

Le réseau de la facilitation

En tant qu’alumni, vous pouvez choisir de rejoindre le réseau de productdesignguides.org. Vous avez accès, avec une convention de partenariat, à des ateliers hybrides d’apprentissage premium sur étagères pour former vos clients et collègues. Vous avez une visibilité comme facilitatrice, facilitateur d’apprentissage ou coach d’équipe, un réseau de pairs pour collaborer et monter en compétences.

Découvrez le réseau

Notre engagement RSE

Environnemental

- Transport public, vélo ou VTC
- Re-utilisation des imprimés
- Absence de locaux physiques
- Préférence pour le distanciel pour minimiser les transports
- Tri sélectif lors d'ateliers en présentiel
- Matériels électroniques de qualité pour une utilisation pluriannuelle dont des téléphones de chantier incassables

Social

- Transparence des devis avec les facilitatrices et facilitateurs
- Tarifs horaire et journalier plus élevé que la moyenne du secteur avec un partage de la valeur créée
- Accompagnement des facilitatrices et facilitateurs dans leur montée en compétences
- Attention aux discriminations lors des formations et des oraux de certification
- Respect du temps de déconnexion

Sociétal/Gouvernance

- Développement d'apprentissages premium constamment améliorés
- Feedback des apprenants sur le site sans filtre
- Accès facilité pour les chercheurs d'emploi et les indépendants
- Grille tarifaire en fonction de la situation de chacun
- Inclusion de toute personne en situation de handicap
- Accès à nos parcours pour un réseau apprenant
- Délais de paiement courts pour les fournisseurs

Notre raison d'être

Aider les individus, les équipes et les organisations à penser, faire & être autrement : le «**Different thinking**».

L’expérience des apprenants !

D+HINKING

DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH

academy@dthinking.co | dthinking.academy

J’ai experimenté l’état d’esprit, la méthode du UI design sprint. Je le réplique maintenant pour nos projets agiles avec les designers UX.

Je comprends mieux l’importance d’utiliser un Design System et d’un outil comme Figma pour garantir cohérence, évolutivité et adaptabilité.