



crews
Where you belong

FORMATION

Design System

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre le rôle d'un design system dans une organisation digitale
- Savoir structurer une bibliothèque de composants cohérente et évolutive
- Assurer la collaboration entre design et développement à travers des standards partagés
- Utiliser les bons outils pour concevoir, documenter et maintenir un design system

DURÉE DE LA FORMATION

2 jours (14 heures)

PUBLIC VISÉ

Professionnels du design UI/UX, du développement front-end et de la gestion de produit

PRÉ-REQUIS

Aucun

DÉLAIS D'ACCÈS

Admissibilité sur dossier et échange avec l'équipe Experience : réponse sous 48 heures

TARIF

- Formation inter-entreprise : 1 680 euros HT par personne
- Formation intra / sur mesure : sur devis



crews

Where you belong

PROGRAMME DÉTAILLÉ

- Introduction au design system
 - Définition, objectifs et bénéfices
 - Design system vs styleguide vs UI Kit
 - Exemples de systèmes reconnus (Material, Polaris, Lightning...)
- Architecture et fondations
 - Tokens : couleurs, typographies, espacements, breakpoints
 - Grilles, layout et hiérarchie visuelle
 - Accessibilité, cohérence et scalabilité
- Composants et patrons d'interface
 - Création de composants modulaires et réutilisables
 - État, interaction, responsive et logique de variantes
 - Modèles de pages, workflows et guidelines UX
- Documentation et gouvernance
 - Outils de documentation (Storybook, Zeroheight, Notion...)
 - Versioning, gouvernance, contribution, validation
 - Mise en place d'une charte de mise à jour et de déploiement
- Collaboration Design / Dev / Produit
 - Workflow entre Figma et environnement de dev
 - Handoff, specs, naming convention
 - Méthodologies de travail agiles intégrant le design system
- Atelier pratique
 - Création d'un mini design system dans Figma ou outil équivalent
 - Structuration des styles, composants, documentation
 - Simulation d'un processus d'itération avec retours

**crews**

Where you belong

DÉBOUCHÉS, PASSERELLES ET SUITES DE PARCOURS

À l'issue de la formation, les apprenants pourront construire ou améliorer un design system en interne, faciliter la cohérence de l'expérience utilisateur et fluidifier la collaboration entre les équipes produit, design et tech.

MÉTHODES, MOYENS PÉDAGOGIQUES ET ENCADREMENT

- Animation des formations par des professionnels du digital activité
- Méthodes pédagogiques variées et dynamiques (études de cas, ateliers et travaux)
- Encadrement individuel par l'équipe Experience

MOYENS POUR SUIVRE LA FORMATION

- Suite d'outils technologiques performants : Google Workspace for Education, Edusign...
- Cas pratiques sur des situations réelles d'entreprises

MOYENS D'ÉVALUATIONS

- Évaluation des acquis en fin de formation via un quizz ou un rendu de projet

RÉSULTATS ET INDICATEURS DE PERFORMANCES

- Taux de satisfaction en fin de formation : NA
- Taux de progression individuelle : NA

ACCESSIBILITÉ

Accessibilité des personnes en situation de handicap, RQTH, ou difficultés particulières, nous contacter pour organiser un entretien et vous proposer un programme adapté à vos besoins : handicap@crews-education.com

Accessibilité des publics internationaux, nous contacter : international@crews-education.com

CONTACTS

- Par téléphone : +33(0)4 80 81 94 50
- Par WhatsApp : +33(0)7 56 10 93 20
- Par email : contact@crews-education.com