



PROGRAMME DE FORMATION

Design d'interfaces utilisateur

Certification : *Concepteur d'interfaces utilisateur (UI Designer)*

65 heures • 100% synchrone • Présentiel / Distanciel

1. IDENTIFICATION DE LA FORMATION

Intitulé complet	Design d'interfaces utilisateur – Concepteur UI Designer
Certification visée	Concepteur d'interfaces utilisateur (UI Designer)
Organisme de formation	ABL Training
NDA	11788650878
SIRET	98335225300014
Référence programme	ABL-UI-2025
Niveau	Initiation à intermédiaire – accessible sans prérequis en design
Durée totale	65 heures – 100% synchrone
Format	Présentiel et/ou distanciel synchrone (classe virtuelle)

2. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de cette formation, les participants seront capables de :

- › Analyser une problématique client et son cahier des charges au moyen d'une grille d'analyse structurée, afin de concevoir des interfaces adaptées à l'identité du client et aux attentes de la cible
- › Préparer la maquette et ses composants au moyen d'un wireframe regroupant tous les éléments et leurs positionnements, afin de proposer une expérience utilisateur simple, intuitive et facilement accessible
- › Concevoir des maquettes haute-fidélité à l'aide d'un logiciel professionnel de création graphique (Figma), afin de présenter au client un prototype d'interface pour son application ou site internet
- › Faire évoluer le contenu des maquettes pour les adapter aux différents périphériques et résolutions, en construisant un prototype responsive pour smartphone, tablette et desktop
- › Maîtriser les fondamentaux du design system : composants, typographies, couleurs et grilles
- › Présenter et argumenter ses choix de design devant un client ou une équipe de développement

3. PUBLIC CONCERNÉ & PRÉREQUIS

Public visé <ul style="list-style-type: none">› Designers en reconversion ou souhaitant se spécialiser en UI› Développeurs web souhaitant maîtriser la conception visuelle› Chefs de projet digital et product managers	Prérequis <ul style="list-style-type: none">› Maîtrise de base de l'outil informatique et navigation web› Aucune expérience préalable en design graphique ou UI exigée› Curiosité pour l'expérience utilisateur et le design digital
--	---



PROGRAMME DE FORMATION

Validation du programme par le stagiaire

Le présent programme de formation **Design d'interfaces utilisateur – Concepteur UI Designer** a été porté à la connaissance du stagiaire.

Il atteste en avoir pris connaissance et en accepter le contenu, incluant :

- › Les objectifs pédagogiques ;
- › Les compétences visées ;
- › Le déroulé détaillé des modules ;
- › Les modalités d'accompagnement technique et pédagogique.

La signature du stagiaire ci-dessous vaut **validation de son adhésion au contenu du programme** et engagement à suivre l'intégralité de la formation.

Nom et prénom du stagiaire :	Signature (précédée de « Lu et approuvé ») :



PROGRAMME DE FORMATION

- › Graphistes souhaitant évoluer vers le design d'interfaces
- › Tout professionnel impliqué dans la création de produits numériques
- › Accès à un ordinateur avec connexion internet
- › Un compte Figma gratuit (créé lors de la première séance)

4. DURÉE TOTALE & FORMAT PÉDAGOGIQUE

Durée totale 65 heures 100% synchrone	Modalité Présentiel et/ou distanciel synchrone (classe virtuelle)	Groupe 4 à 12 apprenants max. par session
---	---	--

5. ORGANISATION ET RYTHME PÉDAGOGIQUE

La formation est organisée en 5 modules progressifs répartis sur une période de 2 à 4 semaines selon le rythme retenu. Chaque journée de formation alterne apports théoriques, démonstrations en direct et ateliers pratiques. Un projet fil rouge court sur l'ensemble de la formation et sert de support d'évaluation continue.

Module	Intitulé	Durée	Séquence
Module 1	Analyse client, cahier des charges et stratégie UI	13h	J1 – J2
Module 2	Architecture de l'information et wireframing	13h	J3 – J4
Module 3	Design visuel et maquettage haute-fidélité	15h	J5 – J6
Module 4	Responsive design et déclinaison multi-supports	14h	J7 – J8
Module 5	Prototypage interactif, tests et livraison client	10h	J9
TOTAL – 100% synchrone		65h	9 jours

Rythme indicatif : journées de 7h (9h00 – 17h00, pause déjeuner 12h30 – 13h30). Des adaptations sont possibles selon la modalité retenue (intensive sur 2 semaines ou étalée sur 4 semaines à raison de 2 à 3 jours par semaine).

6. CONTENUS PÉDAGOGIQUES STRUCTURÉS PAR MODULE

Module 1 – Analyse client, cahier des charges et stratégie UI 13h	
Notions & savoir-faire visés <ul style="list-style-type: none">› Lire et décrypter un cahier des charges client› Construire une grille d'analyse UI› Identifier l'identité visuelle et la cible› Réaliser un benchmark d'interfaces› Définir un moodboard et une ligne directrice› Rédiger un brief créatif	Outils enseignés <ul style="list-style-type: none">› Figma (cadrage initial)› Whimsical (mind mapping)› Google Forms (recueil d'infos client)› Coolers / Adobe Color (palette)
Ressources utilisées <ul style="list-style-type: none">› Templates de grille d'analyse› Exemples de cahiers des charges réels› Bibliothèque de moodboards de référence› Articles de référence UX/UI (Nielsen Norman Group)	Cas pratique <p>Analyse d'un brief client fictif complet : production d'une grille d'analyse, d'un benchmark de 3 interfaces concurrentes et d'un moodboard argumenté.</p>

Module 2 – Architecture de l'information et wireframing | 13h

Notions & savoir-faire visés

- › Structurer l'architecture de l'information
- › Cartographier les parcours utilisateurs
- › Concevoir un wireframe basse et moyenne fidélité
- › Intégrer les principes d'accessibilité dès la conception
- › Itérer sur la base de feedbacks

Outils enseignés

- › Figma (frames, grilles, composants low-fi)
- › Whimsical (user flows, sitemap)
- › Balsamiq (wireframes rapides)

Ressources utilisées

- › Gabarits de wireframes annotés
- › Checklist d'accessibilité WCAG 2.1
- › Exemples de sitemaps et user flows
- › Tutoriels Figma (wireframing)

Cas pratique

Réalisation d'un wireframe complet (8 à 10 écrans) pour une application mobile ou un site e-commerce fictif, avec user flow et sitemap.

Module 3 – Design visuel et maquettage haute-fidélité | 15h

Notions & savoir-faire visés

- › Appliquer les fondamentaux du design graphique (couleurs, typographie, espacement)
- › Créer un design system complet
- › Concevoir des maquettes haute-fidélité dans Figma
- › Gérer les états des composants (hover, focus, error)
- › Intégrer l'identité visuelle du client

Outils enseignés

- › Figma (auto-layout, composants, variables, styles)
- › Google Fonts / Type Scale
- › Stark (plugin accessibilité)
- › Iconify / Unsplash (icônes & images)

Ressources utilisées

- › Design systems de référence (Material Design, Apple HIG)
- › Bibliothèque de composants Figma Community
- › Guides typographiques et théorie des couleurs
- › Exemples de maquettes haute-fidélité annotées

Cas pratique

Maquettage haute-fidélité de 5 écrans clés (home, listing, fiche produit, panier, formulaire) avec design system documenté (couleurs, typographies, composants).

Module 4 – Responsive design et déclinaison multi-supports | 14h

Notions & savoir-faire visés

- › Maîtriser les principes du responsive design (mobile-first, breakpoints)
- › Décliner une maquette sur 3 supports (mobile, tablette, desktop)
- › Adapter les composants et mises en page selon le support
- › Gérer les images et médias en multi-résolution
- › Valider la cohérence inter-supports

Outils enseignés

- › Figma (grilles responsives, breakpoints)
- › Chrome DevTools (simulation multi-supports)
- › Screensizes.app (vérification des résolutions)

Ressources utilisées

- › Guide des breakpoints CSS standards
- › Checklist de validation responsive

Cas pratique

Déclinaison complète des 5 écrans du projet fil rouge en version smartphone (375px), tablette (768px) et

- › Exemples de déclinaisons multi-supports professionnelles
- › Documentation Figma responsive design

desktop (1440px), avec validation croisée des cohérences visuelles.

Module 5 – Prototypage interactif, tests et livraison client | 10h

Notions & savoir-faire visés

- › Créer un prototype interactif dans Figma
- › Conduire des tests utilisateurs simples
- › Itérer à partir des retours
- › Préparer le handoff développeur
- › Présenter et argumenter ses choix de design

Outils enseignés

- › Figma (prototypage, liaisons, animations)
- › Figma Dev Mode / Zeplin (handoff)
- › Maze ou Figma Mirror (tests utilisateurs)

Ressources utilisées

- › Protocole de test utilisateur simplifié
- › Grille d'observation pour tests
- › Templates de rapports de test
- › Guide de préparation du handoff développeur

Cas pratique

Présentation du prototype complet (mobile + tablette + desktop) devant un jury simulé : soutenance de 15 minutes incluant argumentation des choix design et réponses aux questions.

7. MODALITÉS DE SUIVI ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE

AVANT

Positionnement & entretien préalable

- › Questionnaire de positionnement en ligne : évaluation du niveau en design, maîtrise des outils numériques et attentes spécifiques
- › Entretien individuel (30 min.) avec le formateur pour valider l'adéquation au programme et personnaliser les apports
- › Envoi du programme détaillé, des accès à la plateforme LMS et du guide de préparation (installation de Figma, création de compte)
- › Test de connexion technique pour les sessions en distanciel

PENDANT

Présence, échanges et feedback continu

- › Feuilles de présence émargées à chaque demi-journée (format papier ou numérique)
- › Feedback immédiat du formateur après chaque exercice pratique et atelier, avec corrections individualisées
- › Sessions de révision collectives à l'ouverture de chaque journée (retour sur les acquis du jour précédent)
- › Canal de communication dédié (messagerie LMS ou espace Slack) pour les questions entre séances
- › Auto-évaluation à la fin de chaque module (quiz de 10 questions + autoévaluation des livrables)
- › Ajustement du rythme et du niveau en cours de formation selon les besoins identifiés

APRÈS

Livrables, suivi post-formation et accompagnement

- › Délivrance de l'attestation de formation et du certificat de réalisation dans un délai de 5 jours ouvrés
- › Accès maintenu à la plateforme LMS et aux ressources pédagogiques pendant 3 mois après la formation
- › Questionnaire de satisfaction à chaud (J+1) et à froid (3 mois après la formation)



PROGRAMME DE FORMATION

- › Session de suivi individuel optionnelle (1h) à J+30 pour accompagner la mise en pratique des acquis en situation professionnelle
- › Accès à la communauté d'apprenants ABL Training pour partages, questions et veille sectorielle

8. PLATEAU TECHNIQUE

Équipements apportant par l'apprenant

- › Ordinateur (PC ou Mac) avec connexion internet haut débit
- › Navigateur web à jour (Chrome recommandé)
- › Compte Figma gratuit (création assistée en séance 1)
- › Casque / microphone pour les sessions distanciel

Moyens mis à disposition par ABL Training

- › Plateforme LMS ABL Training : supports de cours, exercices, ressources et suivi de progression
- › Espace de visioconférence (Zoom/Teams) pour les sessions distanciel
- › Salle de formation équipée (vidéoprojecteur, tableau blanc) pour le présentiel
- › Bibliothèque de templates Figma, kits UI et ressources graphiques
- › Plugins Figma pré-configurés (Stark, Iconify, Unsplash)

9. MODALITÉS D'ACCÈS

Processus d'inscription	Contact par email (gestion@abl-training.fr) ou téléphone (+33 6 59 01 42 25) → Entretien de positionnement → Envoi de la convention de formation → Confirmation de l'inscription
Délai d'entrée en formation	Entrée possible sous 2 semaines après réception du dossier complet et de la convention signée
Sessions disponibles	Formation organisée en sessions inter-entreprises (dates publiées sur demande) ou en intra-entreprise sur devis, selon le calendrier convenu avec le client
Documents requis	Convention de formation signée, fiche d'inscription, justificatif de prise en charge si financement externe (OPCO, CPF, etc.)
Effectif	Minimum 4 participants – Maximum 12 participants par session

10. CONDITIONS D'ACCESSIBILITÉ ET RÉFÉRENT HANDICAP

Engagement d'accessibilité

ABL Training s'engage à rendre ses formations accessibles à toute personne, y compris les personnes en situation de handicap (PSH). Nos programmes sont conçus selon les principes de la conception universelle de l'apprentissage (CUA) et des aménagements spécifiques peuvent être mis en place sur demande.

Aménagements possibles :

- › Adaptation des supports pédagogiques (formats alternatifs, taille de police augmentée, contraste renforcé)
- › Aménagement du temps et des modalités d'évaluation
- › Accompagnement renforcé et tutorat individuel



PROGRAMME DE FORMATION

- › Accès à des outils d'assistance numérique

Référent handicap

Pour toute demande d'aménagement ou d'information concernant l'accessibilité de nos formations, contactez notre référent handicap :

Abdoulaye Bocar LOM – contact@abl-training.fr | +33 6 59 01 42 25

11. LIEU ET PÉRIMÈTRE GÉOGRAPHIQUE

Adresse principale	ABL Training – 2 Allée des Fougères, 78130 Les Mureaux (Île-de-France)
Formations en présentiel	Locaux ABL Training aux Mureaux ou dans toute salle de formation partenaire en Île-de-France, selon les besoins du client
Formations en distanciel	Formation accessible depuis toute la France métropolitaine et les DOM-TOM via la plateforme de visioconférence ABL Training
Formations intra-entreprise	Déplacement possible dans les locaux du client sur l'ensemble du territoire national et à l'international sur devis
Périmètre géographique	National et international (formation distanciel)

12. TARIFS ET POSSIBILITÉS DE FINANCEMENT

Tarifs indicatifs <ul style="list-style-type: none">› Formation inter-entreprises : sur demande (devis personnalisé)› Formation intra-entreprise : sur devis selon le groupe et le lieu› Tarif individuel CPF : consultez votre espace Mon Compte Formation <p><i>Pour tout devis : contact@abl-training.fr</i></p>	Possibilités de financement <ul style="list-style-type: none">› CPF (Compte Personnel de Formation) – éligible selon la certification visée› Plan de développement des compétences (prise en charge employeur)› OPCO (Opérateur de Compétences) – selon la branche professionnelle› Financement Pôle Emploi / France Travail (AIF) pour les demandeurs d'emploi› Autofinancement – paiement en plusieurs fois possible sur demande
---	---

13. PROCÉDURE DE GESTION DES RÉCLAMATIONS

ABL Training s'engage à traiter toute réclamation avec sérieux, transparence et dans les meilleurs délais, conformément aux exigences du référentiel qualité Qualiopi.

Étapes de la procédure :

1. Dépôt de la réclamation

Toute réclamation peut être formulée par écrit (email ou courrier) à l'adresse : gestion@abl-training.fr ou 2 Allée des Fougères, 78130 Les Mureaux. Un accusé de réception est adressé dans les 48 heures ouvrées.

2. Instruction de la réclamation

La réclamation est instruite par le responsable de la formation dans un délai maximum de 10 jours ouvrés. Si nécessaire, un entretien est proposé au plaignant pour mieux comprendre la situation.

3. Réponse et traitement



PROGRAMME DE FORMATION

Une réponse écrite motivée est apportée dans un délai de 15 jours ouvrés. Des mesures correctives ou compensatoires sont proposées le cas échéant (remédiation pédagogique, report de session, remboursement partiel...).

4. Traçabilité et amélioration continue

Chaque réclamation est enregistrée dans le registre qualité d'ABL Training et fait l'objet d'une analyse en vue d'améliorer les prestations. Les indicateurs de réclamation sont intégrés au bilan qualité annuel.