

## IA pour les designers UX

De la recherche au prototype : intégrer l'IA dans un workflow de conception centré utilisateur

2 jours (14 heures)

Initiation

Présentiel ou classe à distance

à partir de

**1 870 € HT** par personne (TVA en vigueur) Repas inclus en présentiel

Contenu mis à jour le 08/10/2026. Document téléchargé le 09/10/2026.

L'intelligence artificielle transforme rapidement les pratiques de conception. Elle peut aider à explorer un problème, synthétiser des informations, produire des variantes, rédiger des contenus, générer des interfaces ou accélérer le prototypage.

Mais produire plus vite ne signifie pas nécessairement mieux concevoir.

La formation **IA pour les designers UX** propose une approche concrète et critique de l'IA appliquée à l'UX Design.

Pendant deux journées, les participants expérimentent comment intégrer l'IA dans un processus de **conception**, de l'exploration d'un problème jusqu'au **prototype**, tout en apprenant à **vérifier**, contextualiser et argumenter ce qui est produit.

La formation **IA pour les designers UX** est un véritable atelier immersif. À partir d'un cas fil rouge, ils apprennent à donner à l'IA un contexte pertinent, à travailler à partir de données existantes, à confronter plusieurs propositions, à générer et corriger une interface puis à préparer une première logique de **test**.

L'objectif n'est pas de maîtriser un outil en particulier ni de multiplier les démonstrations. Il s'agit de **construire une méthode de travail durable** adaptée à sa réalité métier : comprendre ce que l'on peut déléguer, ce que l'on doit vérifier et ce qui reste une décision humaine.

Cette formation est idéale pour les designers, chefs de projets, DA, les communicants et marketeurs qui veulent intégrer l'intelligence artificielle au service de l'expérience utilisateur dans leur pratique métier.

*Nos formations suivent l'actualité des nouvelles technologies et des mises à jour des logiciels. Si le programme ci-après est régulièrement mis à jour, il peut comporter certains écarts avec l'actualité, liés aux dernières nouveautés, qui seront bien traitées en formation.*

## Objectifs

- Structurer un contexte de travail pour l'IA et exploiter des données utilisateurs existantes pour éclairer un problème de conception.
- Intégrer des outils d'IA dans les processus de recherche, d'idéation et de prototypage.
- Utiliser l'IA pour assister la conception de parcours, de contenus et d'interfaces.
- Préparer une première logique de test avec l'aide de l'IA.
- Vérifier, corriger et argumenter les choix réalisés dans un workflow assisté par IA.

Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.

### Compétences acquises

- Comprendre les principes, les possibilités et les limites de l'IA appliqués au design d'expérience.
- Utiliser l'IA pour explorer, comparer et challenger plusieurs hypothèses dans un contexte donné.
- Générer et évaluer des contenus, parcours ou interfaces assistés par IA.
- Conserver une démarche centrée utilisateur et une capacité d'arbitrage dans un environnement de travail augmenté.

## À qui s'adresse cette formation ?

UX designers, UI designers, Product Designers, webdesigners, Product Owners, chefs de projets digitaux, directeurs artistiques, responsables marketing ou communication et toute personne impliquée dans la conception ou l'évolution d'un produit, d'un service ou d'une interface numérique.

### Prérequis

Une connaissance générale des principes UX est recommandée : parcours utilisateur, logique de navigation, wireframe, prototypage ou conception d'interface.

Une première expérience d'un projet digital facilitera les échanges et la mise en pratique.

Aucune maîtrise préalable d'un outil d'intelligence artificielle n'est requise.

## Programme

### 1 Pendant votre formation

## IA pour les designers UX

### Jour 1 – Explorer et comprendre avec l'IA

#### Comprendre comment travailler avec une IA

Observer ce qui change lorsqu'une même demande est formulée avec plus ou moins de contexte.

- Comprendre ce que l'IA générative permet aujourd'hui dans un processus de conception.
- Distinguer assistant conversationnel, génération multimodale, agent et génération d'interface.
- Identifier ce qui s'accélère réellement et ce qui continue à nécessiter analyse et jugement.
- Comprendre pourquoi une production convaincante peut rester générique, incomplète ou fausse.
- Repérer quelques biais, hallucinations et effets de surconfiance.
- Introduire le principe de human-in-the-loop : garder une validation humaine aux moments importants.

*Exploration : comparer plusieurs réponses produites à partir d'un même brief et identifier ce qui les rend plus ou moins pertinentes.*

#### Donner du contexte plutôt que simplement « prompter »

Apprendre à améliorer la qualité d'une production en améliorant la qualité des informations données à l'IA.

- Structurer un contexte : objectif, utilisateurs, contraintes, données disponibles et critères de réussite.
- Utiliser documents, textes, captures ou exemples comme matière de travail.
- Formuler une demande permettant d'obtenir plusieurs hypothèses plutôt qu'une réponse unique.
- Demander à l'IA de challenger une proposition ou de rechercher des contre-exemples.
- Distinguer ce qui doit être fourni, vérifié ou conservé confidentiel.
- Comprendre pourquoi la qualité du contexte compte souvent davantage que la sophistication du prompt.

*Atelier : partir d'un brief volontairement incomplet, l'enrichir progressivement puis comparer les productions obtenues.*

#### Explorer un problème sans accepter la première réponse

- Reformuler une demande ou une problématique avec l'aide de l'IA.
- Faire émerger plusieurs angles d'exploration.
- Identifier ce que l'IA peut suggérer rapidement et ce qui nécessite encore de rencontrer ou d'observer de vrais utilisateurs.
- Utiliser l'IA pour challenger les hypothèses plutôt que pour les confirmer.
- Faire apparaître les zones d'incertitude et les éléments qu'il reste à vérifier.

*Exercice : produire plusieurs hypothèses à partir du cas fil rouge et sélectionner celles qui méritent d'être approfondies.*

#### Travailler sur des données utilisateurs sans inventer l'utilisateur

- Utiliser l'IA pour organiser ou synthétiser un petit corpus de verbatims ou d'observations.
- Comparer une première lecture humaine et une synthèse générée.

- Repérer ce que l'IA voit, ce qu'elle oublie et ce qu'elle généralise trop vite.
- Distinguer faits, interprétations et éléments générés.
- Faire émerger besoins, irritants, attentes et questions à approfondir.
- Comprendre pourquoi un persona ou un utilisateur synthétique peut servir d'hypothèse, mais ne remplace pas une recherche utilisateur.

*Atelier : analyser un corpus court de données utilisateurs, comparer les lectures et produire quelques enseignements accompagnés de points à vérifier.*

## Jour 2 – Générer, prototyper et décider

### Explorer plusieurs solutions avec l'IA

Passer de la compréhension du problème à l'exploration de différentes pistes.

- Transformer les enseignements du cas fil rouge en plusieurs scénarios possibles.
- Utiliser l'IA pour générer des alternatives plutôt qu'une solution unique.
- Comparer les propositions selon des critères UX définis.
- Identifier les solutions séduisantes mais peu pertinentes.
- Combiner, corriger ou écarter les propositions générées.
- Garder une trace des arbitrages réalisés.

*Exercice : comparer plusieurs propositions de parcours ou de solution et argumenter la direction retenue.*

### Concevoir contenus et interfaces assistés par IA

- Générer un wireframe, une séquence d'écrans ou une interface à partir d'un scénario.
- Découvrir les principes de la generative UI.
- Utiliser l'IA pour explorer la hiérarchie des informations et les actions principales.
- Travailler l'UX writing : intitulés, appels à l'action, messages d'erreur et contenus d'accompagnement.
- Comparer plusieurs formulations selon leur clarté, leur utilité et leur tonalité.
- Repérer les états oubliés : attente, erreur, vide, confirmation ou succès.
- Vérifier la cohérence avec les contraintes ou composants existants.

*Atelier principal : générer puis améliorer une proposition d'interface correspondant à un moment clé du cas fil rouge.*

### Du prototype généré à l'expérience testable

- Passer d'une proposition d'interface à un prototype ou une séquence suffisamment réaliste pour être confrontée à un utilisateur.
- Identifier ce que l'on cherche réellement à vérifier.
- Préparer une tâche ou un scénario simple de test avec l'aide de l'IA.
- Produire puis corriger une grille d'observation.
- Observer sans guider.

- Distinguer préférence, incompréhension et véritable problème d'usage.
- Utiliser éventuellement l'IA pour organiser les résultats sans lui déléguer l'interprétation.

*Atelier : tester les propositions réalisées avec d'autres participants et identifier les améliorations prioritaires.*

### Garder le contrôle lorsque l'IA entre dans l'expérience

À partir d'exemples, ouvrir la réflexion sur les interfaces qui intègrent elles-mêmes de l'intelligence artificielle.

- Comprendre ce que l'utilisateur doit savoir sur ce que l'IA peut ou ne peut pas faire.
- Prévoir l'erreur, l'incertitude et la possibilité de reprendre la main.
- Réfléchir aux notions de transparence, confirmation et contrôle utilisateur.
- Identifier les moments où une validation humaine doit rester explicite.
- Observer les nouveaux enjeux liés aux assistants et agents conversationnels.

*Exploration collective : analyser quelques expériences intégrant de l'IA et repérer ce qui favorise ou dégrade compréhension, confiance et contrôle.*

### Construire son workflow augmenté

Pour conclure, chaque participant revient sur les différentes expériences vécues pendant les deux jours :

- Ce que l'IA peut utilement accélérer, enrichir, challenger.
- Ce que l'IA risque d'appauvrir ou de masquer qui nécessite toujours vérification.
- Ce qui relève finalement d'une décision humaine.

*Restitution finale : présenter la proposition réalisée et expliquer ce qui a été produit avec l'IA, ce qui a été modifié, ce qui a été écarté et pourquoi.*

## Financement

Plusieurs dispositifs de financement sont accessibles via les OPCO (Opérateurs de Compétences), organismes agréés par le ministère du Travail dont le rôle est d'accompagner, collecter et gérer les contributions des entreprises au titre du financement de la formation professionnelle.

Pour plus d'information, une équipe de gestionnaires SKOLAE Formation spécialisée vous accompagne dans le choix de vos formations et la gestion administrative.

Nous contacter pour en savoir plus →

## Intervenants

Hélène ZUILI  
BIZNETCOM

## Modalités pédagogiques

### Matériel et/ou logiciels nécessaires pour suivre cette formation :

*Formation en présentiel* : les ordinateurs de nos salles sont équipés des logiciels nécessaires au suivi de cette formation. Vous pouvez vous munir de votre ordinateur portable s'il est équipé d'outils de conception UX.

*Formation en distanciel* : il est recommandé de se munir d'un double écran. S'il y a lieu, des accès pourront être créés par Pyramyd et vous seront communiqués en formation.

### Équipe pédagogique et techniques pédagogiques :

Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation.

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices individuels ou collectifs.

Exercices, études de cas et cas pratiques rythment cette formation.

### Ressources pédagogiques :

Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur notre plateforme.

### Accessibilité aux personnes en situation de handicap

## Détails de la session

Du 19 avril 2027 au 20 avril 2027 (2 jours / 14 heures)

À distance

Du 19 avril 2027 au 20 avril 2027 À distance

- 19 avril 2027 ..... 9h00 – 17h30
- 20 avril 2027 ..... 9h00 – 17h30