

Parcours Métier UX/UI Designer

Concevoir et réaliser des maquettes ou prototypes de sites selon les usages UX en vigueur

14 jours (98 heures)

Initiation

Présentiel

à partir de

3 940 € HT par personne (TVA en vigueur) Repas inclus en présentiel

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

Le designer UX et le designer UI sont au cœur de la conception d'un produit digital.

Le designer UX imagine un parcours utilisateur et réalise des maquettes fonctionnelles, en cohérence avec les besoins utilisateurs et les normes d'ergonomie. Le designer UI imagine une direction artistique et réalise des maquettes graphiques, en cohérence avec l'identité visuelle du produit et les normes d'esthétique.

Ces deux métiers sont les garants de la bonne expérience utilisateur sur le site ou l'application mobile.

Que vous soyez graphiste ou directeur artistique, développez vos compétences en webdesign, maîtrisez les méthodes et outils de conception et apprenez à concevoir une interface de A à Z avec notre parcours métier designer UX/UI.

Grâce à la reconnaissance de notre parcours métier "UX/UI Designer", validez et valorisez vos nouvelles compétences professionnelles sur votre CV ou auprès de votre entreprise.

Points forts de la formation UX/UI Designer :

- Accès à la version professionnelle de Figma pendant toute la durée de la formation, pour pouvoir utiliser les fonctionnalités collaboratives du logiciel
- Plusieurs temps d'échange sur les travaux réalisés pour recueillir les avis des intervenants et des autres apprenants
- Projet en situation réelle : refonte UX et UI d'un site e-commerce

Les compétences sont évaluées à la fin de chaque module, et un projet professionnel est présenté lors d'une soutenance devant un jury d'experts.

A l'issue de cette formation vous passerez un examen attestant des compétences acquises. L'examen se déroule sous forme de soutenance devant jury et donne lieu à une *attestation de réussite* délivrée par PYRAMYD.

La soutenance, d'une durée de 30 minutes, se divise en une présentation de 15 minutes par le candidat suivie de 15 minutes de questions-réponses. La réussite est assurée pour les candidats obtenant 10/20 ou plus. En cas d'échec (note inférieure à 10), une nouvelle soutenance peut être envisagée après un renforcement des compétences dans les domaines nécessaires, tel qu'identifié par le jury.

Sur les 2 dernières années : taux de réussite 100% et taux d'abandon 0%.

Ce parcours nécessite d'avoir un projet professionnel et exige un engagement personnel en dehors de la formation pour travailler sur le projet.

Objectifs

- Organiser et séquencer la conception du projet de design numérique, sa rentabilité et durabilité.
- Guider la réflexion artistique, créative et technique du projet de design numérique, impactant, novateur, responsable et engageant.
- Maquetter le projet de design numérique, en garantissant la cohérence, l'esthétique, l'accessibilité et l'impact visuel du projet, afin d'aligner les livrables attendus avec les objectifs définis dans le brief du commanditaire.
- Défendre une proposition finale de projet de design numérique adapté, auprès du commanditaire, en intégrant les maquettes, les contraintes organisationnelles et budgétaires.

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

Compétences acquises

- Connaître et savoir appliquer les méthodologies UX et la démarche projet à l'issue de la formation UX/UI Designer
- Exploiter le travail de recherche UX et UI (audit, interviews utilisateur, benchmark)
- Concevoir des maquettes fonctionnelles au format desktop et mobile répondant aux besoins des utilisateurs et aux normes UX en vigueur.
- Concevoir des maquettes graphiques et une librairie de composants d'interface en répondant à des recommandations visuelles et aux normes UI en vigueur.
- Maîtriser Figma pour prototyper des maquettes et créer des micro-interactions
- Travailler avec les parties prenantes d'un projet web (UX researcher, Lead UI, développeurs)

À qui s'adresse cette formation ?

- Graphistes souhaitant se former au graphisme web
- Chefs de projet souhaitant monter en compétence en design UX et UI
- Tout public ayant les compétences prérequis.

Prérequis

- Être très à l'aise en informatique et sur le web (savoir utiliser les logiciels de bureautique type suite Office ou Google Drive, savoir naviguer sur internet mobile, être familier des réseaux sociaux...)
- Avoir des compétences en design graphique ou communication visuelle
- Savoir choisir et utiliser des éléments graphiques (couleurs, typographie, images) au sein d'un objet de communication
- Avoir des notions sur les outils de PAO (Photoshop, Illustrator ou InDesign)
- Avoir une sensibilité à l'ergonomie web
- Savoir travailler à la fois en équipe et en autonomie

Dossier soumis à étude de candidature

Programme

1 Pendant votre formation

Architecture et développement, Design UX, Design UI, Figma

Architecture et développement (1 jour)

- Comprendre les standards : le web d'aujourd'hui, l'hébergement
- Comprendre les architectures techniques : les langages en présence, HTML, CSS, JavaScript, PHP, CMS
- Appréhender l'intégration web : création simple d'une page Web

Design UX (2 jours)

- Comprendre ce qu'est l'UX Design et à quoi il sert
- Maîtriser la démarche UX (le double diamant) et les livrables
- Connaître ses utilisateurs et leurs objectifs
- Maîtriser les conventions UX et règles pour créer de bonnes interfaces (heuristiques de Nielsen, Gestalt, lois de Fitts/Hick...)
- Savoir faire les Wireframes et les prototypes et en comprendre les enjeux et mécanismes
- Travailler en collaboration avec les différentes parties prenantes d'un projet

Design UI (2 jours)

- Contextualiser le design d'interface :
 - Spécificités du webdesign
 - Histoire du webdesign
- Maquetter une interface :

- Atomic Design et composants d'interface
- Layout
- Responsive design
- Prototyper une interface :
 - États, micro-interactions et animation
- Collaborer autour d'une interface :
 - Travail collaboratif
 - Livrables du designer et design system
- S'inspirer avant de concevoir :
 - Les tendances webdesign

Figma (2 jours)

- Créer et paramétrer des frames, des formes et des textes
- Créer et utiliser des composants et des styles
- Poser une grille de mise en page
- Mettre en forme des éléments avec le padding et l'auto-layout
- Gérer le responsive design avec les contraintes
- Créer et paramétrer des variants de composants
- Créer des interactions entre les pages et les éléments
- Accéder à la community, utiliser des plug in's et des fichiers externes
- Publier un prototype et des assets

Idéation UX & wireframing, idéation UIUI & maquettage graphique

Idéation UX/UI, wireframing (3 jours)

Contexte : projet refonte d'un site e-commerce (sujet attribué)

- Sur la base d'interviews utilisateurs et de benchmark UX fourni, construire un parcours utilisateur
- Réaliser un story mapping
- Concevoir les wireframes des templates-clé au format desktop puis mobile

Idéation UI & maquettage graphique (3 jours)

Contexte : suite du projet de refonte

- Sur la base d'un benchmark UI et d'éléments de marque fournis, élaborer une identité visuelle digitale
- Sur la base des wireframes réalisés, concevoir les maquettes graphiques des templates-clé au format desktop puis mobile
- Fournir un UI kit

Soutenance du projet : 1 jour

Déroulement de la soutenance :

- Présenter les livrables réalisés devant un jury (30 min par personne)
- 15 minutes de questions réponses

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

Jean loup FUSZ
Article 4

Camille Labory

Emmanuelle FROGER
ABILWAYS

Stéphanie DUCHEMIN
DECATHLON

Expert PYRAMYD
Formateur PYRAMYD

Modalités pédagogiques

Matériel et/ou logiciels nécessaires pour suivre cette formation :

Formation en classe virtuelle : Durant la totalité de votre parcours vous aurez accès à FIGMA version payante cette mise en place sera gérée par Abilways – Il est recommandé de se munir d'un double écran.

Formation en présentiel : Durant la totalité de votre parcours vous aurez accès à FIGMA version payante cette mise en place sera gérée par Abilways

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

Techniques pédagogiques : 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 [votre espace apprenant](#).

Retrouvez également des ressources complémentaires ainsi que les quiz amont/aval sur votre espace.

[Accessibilité aux personnes en situation de handicap](#)

Sessions

Paris

Du 1 mars 2027 au 10 mai 2027