

UI Design et ergonomie des IHM – Design System et création d'interface

Concevoir des interfaces intuitives qui s'adaptent aux besoins cognitifs et visuels des utilisateurs

2 jours (14 heures)

Initiation

Présentiel ou classe à distance

à partir de

1 530 € HT par personne (TVA en vigueur)

 Repas inclus en présentiel

Contenu mis à jour le 25/09/2026. Document téléchargé le 09/10/2026.

Concevoir des interfaces cohérentes et ergonomiques grâce aux principes du Design System.

Apprenez à structurer des UI lisibles et esthétiques en appliquant les règles du design system, en renforçant la cohérence graphique et en intégrant les fondations de l'ergonomie et de l'UX Design. Vous saurez créer des prototypes ergonomiques pour sites, applications ou logiciels, dans une démarche itérative et centrée utilisateur.

Objectifs

- Identifier les enjeux du design d'interface utilisateur
- Appliquer les règles du Design System
- Créer des interfaces de sites Web, d'applications et de logiciels
- Maintenir une cohérence graphique
- Trouver l'harmonie d'une interface
- Créer un dialogue interface / utilisateur
- Rendre une interface compréhensible
- Concevoir des prototypes d'interface
- Intégrer les notions de base de l'ergonomie des interfaces
- Identifier clairement les clés de la réussite
- Appliquer l'UX Design à la conception d'interfaces
- Adopter des démarches de conception itératives
- Organiser la récolte et l'analyse de données
- Améliorer la qualité des applications et des sites Web
- Estimer les implications dans le marketing

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

Compétences acquises

Appliquer les principes d'ergonomie cognitive et visuelle pour améliorer la lisibilité, la navigation et l'expérience globale d'une interface

À qui s'adresse cette formation ?

- Chefs de projets digitaux
- Directeurs artistiques
- Développeurs Front
- Webdesigners
- Développeurs Web

Prérequis

Avoir une bonne pratique des fonctionnalités telles que la conception et/ou le développement de sites Web, d'applications mobiles ou la conduite de projet digital. Connaître un logiciel de prototypage (Adobe XD, Sketch, Figma, Framer, InVision...) est un plus

Programme

1 Pendant votre formation

UI Design et ergonomie des IHM – Design System et création d'interface

Jour 1

Qu'est-ce que l'UI Design ?

- Définition du terme UI Design
- Le rôle de l'UI Designer
- Comparaison avec l'UX Design
- Contexte des approches user centric (UI, IxD, UX, CX, HX)

Les tendances design

- Historique des interfaces homme-machine
- Interfaces monochromes
- Le fenêtrage
- Le skeuomorphisme
- Le flat design
- Le neumorphisme

Les éléments de base d'une interface

- Analyser et définir une palette de couleurs
- Règles et valeurs évocatrices des typographies
- Mise en page et ergonomie
- Images et visuels
- Dialoguer avec les boutons et les interactions
- Hiérarchisation des contenus
- Le sens de lecture
- Harmonie et contraste
- La cohérence graphique
- Moodboard, Guide UI et Design System

Rappels sur les formats de fichier

- Fichier bitmap vs vectoriel
- Formats pour le Web

Les étapes du design d'interface

- Les étapes de conception dans un projet digital
- Le maquettage : sketching, zoning, wireframe, prototype
- Les outils de prototypage (Figma, Sketch, Invision, Balsamiq...)
- Test and Learn

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Atelier : préparation des matières premières*
 - *Création d'un trend board, moodboard et art board*
 - *Création d'une palette de couleurs (Adobe Color)*
 - *Recherche iconographique*
 - *Elaboration d'un guide UI*
 - *L'approche Atomic Design*

Les kits d'interface

- Les wireframes
- Apple iOS
- Google Material Design
- Microsoft Windows

- Trouver l'inspiration avec les kits UI

Jour 2

Règles de base de l'ergonomie

- Définition de l'ergonomie d'interfaces pour écrans
- Les normes ISO 9241-210 et Afnor 267
- Le principe d'utilisabilité
- Les critères de Bastien et Scapin
- Les heuristiques de Jakob Nielsen
- Les lois de la Gestalt
 - Distinction
 - Proximité
 - Similarité
 - Continuité
 - Clôture
 - La loi de Hick
 - La loi de Fitts
- La notion d'affordance
- Ergonomie par l'exemple
 - Pattern de lecture
 - Formulaire
 - Boutons
 - Tableau de données...

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Atelier : Evaluer l'ergonomie d'une interface*
 - *Utiliser une grille d'analyse*
 - *Recueil des informations*
 - *Recommandations et pistes d'amélioration*

Concevoir trois interfaces pour le responsive

- Comprendre les enjeux du responsive
- La mécanique du responsive
- Anticiper les contraintes du développeur
- Les bonnes pratiques
- Méthodologie de travail

User Flow

- Savoir interpréter un parcours utilisateur
- Méthodologie de travail pour la création d'un ensemble d'écrans

- Enjeux et risques

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Atelier : création d'interface utilisateur*
 - *A partir du guide UI élaboré dans le premier atelier*
 - *Elaborer un prototype papier puis digital*
 - *Les bonnes questions à se poser*
 - *Atelier d'idéation (card sorting et 6to1)*

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

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 :

Pédagogie participative mettant l'apprenant au cœur de l'apprentissage. Utilisation de techniques ludo-pédagogiques pour une meilleure appropriation. Ancrage facilité par une évaluation continue des connaissances au moyen d'outils digitaux

et/ou de cas pratiques

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 16 novembre 2026 au 17 novembre 2026 (2 jours / 14 heures)

Paris

Du 16 novembre 2026 au 17 novembre 2026 **Paris**

- 16 novembre 2026 ----- 9h00 – 17h30
- 17 novembre 2026 ----- 9h00 – 17h30