



Space · People · Methods

Programme de formation

*

Parcours
“Concevoir un design d'interface”

*

MAJ 11/2024



Space · People · Methods

Sommaire

PARCOURS “CONCEVOIR UN DESIGN D’INTERFACE”	3
MODULE “UI Design” (4 jours)	8
MODULE “Figma” (2 jours)	8
MODULE “Accessibilité numérique” (2 jours)	8
Passage de la certification de fin de formation	8
MODULE “UI DESIGN”	10
Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack	12
Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur	12
Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive	12
Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma	13
MODULE “FIGMA”	15
Jour 1 : Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup	16
Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma	16
MODULE “ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE”	18
Jour 1 - Concevoir des interfaces utilisateurs accessibles et inclusives	19
Jour 2 - Mettre en place une stratégie Accessibilité	19
Coordonnées & Renseignements	22



PARCOURS “CONCEVOIR UN DESIGN D’INTERFACE”

Un parcours complet pour explorer les horizons créatifs et faire certifier ses compétences en design d'interface, découvrir le processus d'un projet de UI Design, explorer les possibilités de Figma et concevoir des solutions inclusives accessibles.

Présentation :

Le parcours “Concevoir un design d’interface” est un parcours de formation complet qui combine les modules de formation “UI Design”, “Figma” et “Accessibilité Numérique”. Pendant huit jours, vous acquerez des compétences essentielles pour concevoir des interfaces utilisateur performantes et inclusives, maîtriser l'outil Figma et intégrer des pratiques d'accessibilité numérique dans vos projets. Cette formation alterne théorie et pratique sur un sujet réel et à impact social pour vous offrir une expérience complète et immersive.

Les modules “[UI Design](#)”, “[Figma](#)” et “[Accessibilité Numérique](#)” composant la formation sont également disponibles séparément.

Durée globale : 64h (voir durée de chaque module) + 10h de travail autonome + 30min d'évaluation sommative.

Horaires : 9h/13h - 14h/18h

Nombre de participants : 16 maximum

Modalité(s) d'enseignement : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel

3 modules de formation :

- [UI design](#) (4 jours + 1 webinar post-formation)
- [Figma](#) (2 jours)
- [Accessibilité numérique](#) (2 jours)

Certification : Ce parcours de formation vous permet de valider le bloc de compétences “Concevoir un design d'interface” de la certification professionnelle Concepteur designer graphique délivré par LISAA, de niveau 6 - (NSF 320 et 322t) enregistrée au RNCP, sous le numéro [RNCP37409BC04](#), par décision du directeur général de France Compétences en date du 27/03/2023.

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37409/>

La certification est obligatoire.

- Travail individuel de préparation de la certification (10h)
- Évaluation sommative (30min)



Space · People · Methods

En synthèse, ce parcours vous permettra de :

1. **Maîtriser les concepts fondamentaux du design d'interface**, incluant les principes de couleur, typographie, iconographie, et branding émotionnel.
2. **Concevoir et prototyper des interfaces utilisateur sur Figma**, en réalisant des wireframes, mockups, composants partageables, et prototypes interactifs.
3. **Intégrer les pratiques d'accessibilité numérique** dans vos projets en comprenant les enjeux et en maîtrisant les référentiels et bonnes pratiques.

Vos intervenants :

Avec + 15 ans d'expérience, ils accompagnent votre montée en compétences jusqu'au jury, puis vous aideront à vous positionner sur le marché de l'emploi en fonction de votre profil (technique, créatif, designer, manager, etc.)

- **Module UI Design et Module Figma**
[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis
[Kévin Mercier](#) : UI Designer
- **Module Accessibilité numérique**
[Cécile Jouve](#) : UX Manager / UX Strategist / UX Expert / Accessibility Expert / Formatrice & Enseignante

Objectifs et compétences visées :

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- Maîtriser les concepts fondamentaux du visual design
- Appliquer les principes de couleur
- Choisir et combiner judicieusement les polices de caractères tout en comprenant les aspects de lisibilité
- Intégrer efficacement l'iconographie dans le processus de branding
- Concevoir des wireframes sur Figma améliorant l'expérience émotionnelle de vos produits.
- Comprendre les biais cognitifs, les règles d'ergonomie et d'architecture de l'information
- Créer des guides de styles, branding émotionnel, et le design de produits avec une collaboration technique et une connaissance du code.
- Mener des benchmarks concurrentiels approfondis,
- Analyser les interactions et les flux utilisateur
- Concevoir des modules pour les applications web, et appliquer des techniques de conception adaptative et responsive, en tenant compte des tendances actuelles du design.
- Créer des maquettes et des pages web respectant les principes de durabilité et d'accessibilité
- Apprendre à collaborer efficacement avec les développeurs en utilisant des pratiques Hand Off (la transmission du design, le contrôle qualité, le Design System et le multibranding.).
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System
- Maîtriser les fondamentaux de Figma pour concevoir vos interfaces
- Réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Réaliser des prototypes interactifs simples testables sur Figma





- Réaliser des animations simples sur Figma
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System
- Maîtriser les bases de l'accessibilité
- Comprendre les enjeux de l'accessibilité numérique et ses impacts sur les utilisateurs.
- Acquérir les bonnes pratiques de l'accessibilité numérique pour les intégrer efficacement dans ses activités quotidiennes.
- Maîtriser les référentiels et ressources disponibles pour faciliter la mise en place de l'accessibilité numérique.
- Savoir évaluer les critères d'accessibilité sur un site web et interpréter les résultats d'un audit.
- Développer une démarche d'accessibilité et savoir l'intégrer à ses projets.

Publics concernés :

- UX Designer débutant ou autodidacte, X Researcher, étudiants en Design, Directeur(rice) Artistique
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique, Product Owners, Product Managers

Pré-requis et matériel nécessaire :

Les pré-requis seront vérifiés au moyen d'un questionnaire au moment de l'inscription et de la vérification des documents, et si besoin, d'un entretien téléphonique avec notre responsable pédagogique.

- Avoir déjà contribué à la conception fonctionnelle ou graphique d'interfaces numériques et/ou connaître la gestion de projets numériques
- Savoir choisir des composants et élaborer une composition
- Pouvoir justifier ses choix par la connaissance des principes et standards clé de l'UX Design
- Connaître et comprendre le workflow d'élaboration d'une interface (étapes, livrables, métiers)
- Avoir une bonne culture du numérique et de ses usages
- Parler français

Pré-requis à l'entrée en formation :

- Cas 1 : Entrée avec un niveau 5 (Bac+2)
 - Être titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans le domaine du design graphique ou un domaine proche.
 - Ou être titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans un autre domaine de formation/métier de la certification visée et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 12 mois minimum
 - Pré-requis à la certification :
 - Avoir validé les conditions d'accès à la formation,
 - Et avoir effectué un cursus de formation préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

- **Cas 2 : Entrée avec un niveau 4**
 - Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 24 mois minimum
 - Pré-requis à la certification :
 - Avoir validé les conditions d'accès à la formation,
 - Et avoir effectué un cursus de formation préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

Date limite d'inscription : 3 jours ouvrés avant le début de la formation

Validation des acquis :

La validation des acquis se fait à la fin de chaque module de formation. Ces modules sont présentés individuellement plus bas, vous y trouverez le détail des modalités de validation des acquis.

Certification :

La certification est obligatoire pour les financements CPF. Elle est en option pour les autres financements.

À la fin du parcours complet de formation, les acquis seront validés par l'obtention du bloc de compétences *Concevoir un design d'interface* de la certification professionnelle *Concepteur designer graphique* délivré par LISAA, de niveau 6 - (NSF 320 et 322t) enregistrée au RNCP, sous le numéro RNCP37409BC04, par décision du directeur général de France Compétences en date du 27/03/2023. L'ensemble des compétences est évalué à partir d'un document de restitution préparé en formation et complété en autonomie. <https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37409/>

Voici les modalités :

Le candidat devra, à l'issue de son parcours de formation, rédiger un dossier professionnel présentant les productions argumentées réalisées pour la certification.

Le candidat a 1 mois post parcours de formation pour finaliser ses travaux et rédiger son dossier.

Pour se préparer au mieux au jury de certification, les candidats seront invités à soutenir leurs travaux dans un oral de 10 minutes. Les évaluateurs pourront ainsi leur donner des feedbacks afin d'améliorer leurs dossiers finaux. Les candidats pourront par la suite soumettre leurs dossiers professionnels pour la notation et pour le jury de certification.

Compétences évaluées pour la certification

Activité 4 : Conception d'un design d'interface

A4.1 Contribution à la définition du fonctionnement et à la structuration d'une interface utilisateur.

C4.1 : Participer à la définition du fonctionnement de l'interface utilisateur en soutien au chef de projet/ au directeur artistique (ou en lien direct avec le client)

- en s'appuyant sur le cahier des charges
- en hiérarchisant les éléments à l'écran
- en s'assurant du confort de navigation et de l'accessibilité pour une diversité d'utilisateurs
- en réalisant une arborescence afin de cadrer la conception de l'interface

A4.2 Conception du design graphique d'une interface.

C4.2 : Conceptualiser l'interface utilisateur en réalisant un travail de zoning et de wireframing (pré-maquettes) à l'aide de logiciel de conception de manière identifier et visualiser l'affectation précise des contenus et fonctionnalités à l'écran

A4.3 Optimisation d'un design d'interface.

C4.3 : Concevoir l'environnement graphique de l'interface en adéquation avec l'identité visuelle du projet, en intégrant les bonnes pratiques en matière de design inclusif, et en créant une maquette au moyen de logiciels dédiés afin de valider avec le commanditaire l'aspect visuel de l'interface.

Débouchés & Équivalences :

Le Concepteur design graphique est amené à travailler dans tous les secteurs économiques (le commerce, l'industrie, la santé, la culture, l'éducation, l'événementiel, la communication, le tourisme, les services, le luxe, les transports, l'automobile, la banque, l'assurance).

Type d'emplois accessibles :

- Graphiste
- Designer graphique
- Web designer
- Motion designer
- Concepteur multimédia

Code et intitulé de la certification professionnelle reconnue en correspondance partielle : [RNCP35213 - Graphiste multimédia](#)

Bloc(s) de compétences en correspondance partielle : [RNCP35213BC02](#) - Concevoir et réaliser un support de communication ou d'information digital

Déroulé du parcours

MODULE “UI Design” (4 jours)

- Conception visuelle et Designer Full-stack (1j - 8h)
- Processus et Conception d'interface utilisateur (1j - 8h)
- Accessibilité, Eco-conception et Design responsive (1j - 8h)
- Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma (1j - 8h)
 - 1 mois post formation (*Webinar de suivi*)

MODULE “Figma” (2 jours)

- Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup (1j - 8h)
- Structurer son workflow dans Figma (1j - 8h)

MODULE “Accessibilité numérique” (2 jours)

- Concevoir des interfaces utilisateurs accessibles et inclusives (1j - 8h)
- Mettre en place une stratégie Accessibilité (1j - 8h)

Passage de la certification de fin de formation

La certification est obligatoire.

À la fin du parcours complet de formation, les acquis seront validés par l'obtention du bloc de compétences *Concevoir un design d'interface* de la certification professionnelle *Concepteur designer graphique* délivré par LISAA, de niveau 6 - (NSF 320 et 322t) enregistrée au RNCP, sous le numéro 37409, par décision du directeur général de France Compétences en date du 27/03/2023.

- Travail individuel de préparation de la certification (10h)
- Évaluation sommative (30min)



Module “UI Design”





Space · People · Methods

MODULE “UI DESIGN”

Explorez les horizons créatifs du design d'interface. De la théorie à la pratique, maîtrisez les principes essentiels du design de produit. Découvrez le processus complet d'un projet UI, en mettant l'accent sur l'accessibilité et l'éco-conception, jusqu'à la livraison et ses techniques. Mettez en pratique sur Figma et transformez votre expertise en un avantage compétitif sur le marché du design.

Présentation :

Alternant théorie et pratique en atelier, cette formation vous propose de découvrir l'état de l'art de l'UI design. Un panorama des grands principes du branding et de l'image de marque appliqué au digital ouvrira la formation afin de comprendre pourquoi ils sont essentiels au visual design. Vous explorerez ensuite les principales règles et lois qui régissent le monde de l'UX, de l'UI et du Product Design : tels que les principes de Bastien et Scapin, les lois de la Gestalt ou encore un aperçu du contexte technique actuel.

Basé sur une approche pratique, vous passerez par toutes les étapes de conception d'une interface : benchmark, wireframe, maquette basse et haute définition, prototypage. Composants, pattern, tendances, responsive et possibilités techniques n'auront plus de secret pour vous. L'accessibilité et l'écoconception resteront en toile de fond des échanges. .

La formation met également l'accent sur la livraison, en couvrant les bonnes pratiques de collaboration avec les développeurs : comment transmettre ses designs et le spécifier, les interactions avec un Design System ou un UI Kit. Enfin, lors des ateliers mentorés sur Figma, les participants auront l'occasion d'expérimenter dans leur prototype des interactions, des plus basiques aux plus complexes, en fonction des besoins de leur projet.

Durée : 4 jours

Horaires : 9h/13h - 14h/18h

Nombre de participants : 16 maximum

Modalité(s) d'enseignement : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel



Space - People - Methods

Objectifs et compétences visées :

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- Maîtriser les concepts fondamentaux du visual design
- Appliquer les principes de couleur
- Choisir et combiner judicieusement les polices de caractères tout en comprenant les aspects de lisibilité
- Travailler la marque client, un parcours et une charte à partir d'un brief
- Intégrer efficacement l'iconographie dans le processus de branding
- Créer des composants graphiques et templates de page responsive
- Concevoir des wireframes sur Figma améliorant l'expérience émotionnelle de vos produits.
- Comprendre les biais cognitifs, les règles d'ergonomie et d'architecture de l'information
- Créer des guides de styles, branding émotionnel, et le design de produits avec une collaboration technique et une connaissance du code.
- Mener des benchmarks concurrentiels approfondis,
- Analyser les interactions et les flux utilisateur
- Concevoir des modules pour les applications web, et appliquer des techniques de conception adaptative et responsive, en tenant compte des tendances actuelles du design.
- Créer des maquettes et des pages web respectant les principes de durabilité et d'accessibilité
- Apprendre à collaborer efficacement avec les développeurs en utilisant des pratiques Hand Off (la transmission du design, le contrôle qualité, le Design System et le multibranding.).
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System
- Savoir réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Maîtrisez les fondamentaux de Figma pour concevoir vos interfaces

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'un quizz en fin de formation
- d'un travail de conception graphique autour d'un use case réel

Vos intervenants :

[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

Date limite d'inscription : 1 jour ouvré avant le début de la formation

**En 2022, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,4/5**



Déroulé de la formation

Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack

- Branding
- Principes de la couleur & plugins figma
- Typographie et lisibilité
- Iconographie et responsive

Atelier : Audit pour améliorer l'expérience émotionnelle de votre produit.

- Compétences d'un Designer fullstack :
 - Designer UX (biais cognitifs, règles d'ergonomie, architecture de l'information).
 - Designer UI (conception de l'information, lignes directrices de style, branding, design émotionnel).
 - Product Designer (métriques, collaboration avec la tech, code).
 - Designer No Code (Webflow, Make, Zapier, Azure, GPT)

Atelier : Amélioration de l'expérience en tant que designer full-stack

Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur

- UI Design process

Atelier : Benchmark :

- Recherche concurrentielle sous différents angles.
- Compilation d'une liste de ressources.
- Analyse et comparaison des interactions et flux utilisateurs des concurrents.
- Propositions de fonctions utiles aux utilisateurs du produit.

- Modules, Patterns, Éléments
- Patterns, Éléments pour les Webapps

Atelier : Mockup : Créer une page pour une Webapp.

Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive

- Tendances comportementales
- Technologies
- Accessibilité
- Eco-conception

Atelier : Créer une maquette de page accessible et durable, audit et itération.



Space · People · Methods

- Conception de Sites Web / Landing Pages / Web Apps / Apps Mobiles :
 - Design adaptatif vs. réactif.
 - Conception visuelle pour différentes résolutions d'écran.
 - Compréhension des tendances actuelles du design.
- Placement et comportement des éléments
- Techniques
- Appareils
- Grilles, Rythme & Espacement

Atelier : Responsive Design : création d'une série d'écrans pour 3 appareils différents.

Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma

- Best practices pour la collaboration avec les développeurs
- Passation de design (handoff design)
- QA de l'implémentation du design

Atelier : Design critique

- Design system & multibranding

Atelier : Design system

Atelier mise en pratique sur Figma : Expérimentation des interactions sur votre projet avec votre mentor.

Suivi post formation : Webinar de 2h

Un mois après la conclusion de votre formation, nous vous proposons de vous rassembler en promotion avec votre intervenant pour un webinar de suivi. Cette session, de deux heures en visioconférence, sera l'occasion de réaliser un retour d'expérience (REX) approfondi, permettant à chacun de partager ses progrès, ses défis et ses réussites depuis la fin de la formation. Cela vous permettra de poser toutes les questions qui ont pu émerger lors de la mise en application des compétences acquises.

Ce webinar devrait ainsi renforcer votre apprentissage, approfondir votre compréhension et vous aider à intégrer plus efficacement les connaissances et les compétences développées durant notre programme.

Nous sommes convaincus que cette session enrichira votre expérience d'apprentissage et consolidera les liens au sein de notre communauté de professionnels.





Module “Figma”



MODULE “FIGMA”

Apprendre les bases de la conception d'interfaces sur Figma.

Présentation :

Pendant deux jours, vous découvrirez et pratiquerez sur l'outil de maquettage et de prototypage Figma, en donnant vie à des parcours utilisateurs sous forme d'interfaces graphiques et de prototypes interactifs. Pour collaborer efficacement avec une équipe produit ou une équipe design, vous devez maîtriser ses outils et ses logiques :

- Jouer des différents niveaux de définition dans vos écrans : du wireframe basse définition, à la maquette “pixel perfect”.
- Modulariser son design pour mieux collaborer : composants, UI kit, Design Systems, passation aux développeurs.
- Réaliser des prototypes interactifs simples, pour tester les concepts et hypothèses de conception avant de développer un produit.

Durée : 2 jours

Horaires : 9h/13h - 14h/18h

Nombre de participants : 12 maximum

Modalité(s) d'enseignement : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel

Objectifs et compétences visées :

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- Réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Réaliser des prototypes interactifs simples testables sur Figma
- Réaliser des animations simples sur Figma
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System
- Maîtriser les bases de l'accessibilité

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen d'un exercice de création de prototype interactif et d'animation d'une interface.

Votre intervenant :

[Aurélien Barbier](#) : Product designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

Date limite d'inscription : 3 jours ouvrés avant le début de la formation

**En 2022, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,8/5**

Déroulé de la formation

Jour 1 : Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup

- Appréhender Figma, son interface, sa structure, ses logiques
- Découvrir les fonctions de bases de Figma
- Atelier Wireframe : créer son premier wireframe simple et bien structuré
- Découvrir la logique de composants atomiques
- Atelier UI kits : créer ses premiers composants responsives

Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma

- Atelier Mock-Up : poser des premières intentions graphiques
- Introduction aux fonctions avancées de Figma (autolayout simple)
- Introduction au design accessible dans Figma
- Atelier prototype : créer un prototype hi-fi et l'animer simplement (Smart Animate)
- Collaborer, partager, augmenter son flow de production

- Exercice d'application et d'évaluation

*

Module “Accessibilité Numérique”

*

MODULE “ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE”

Comprendre, concevoir et implémenter des solutions inclusives accessibles à tous

Présentation :

Dans cette formation, vous apprendrez les fondamentaux de l'accessibilité numérique en comprenant les différents handicaps, les technologies d'assistance et leur impact sur l'utilisation du numérique. Découvrez comment intégrer ces connaissances dans vos conceptions pour rendre le design, les interactions et le contenu accessibles. Vous explorerez également les stratégies d'implémentation, les audits et la gestion de projet pour garantir une expérience numérique inclusive, essentielle pour favoriser l'égalité d'accès à l'information et aux services en ligne.

Durée : 2 jours

Horaires : 9h/13h - 14h/18h

Nombre de participants : 16 maximum

Modalité(s) d'enseignement : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel

Objectifs et compétences visées :

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- Comprendre les enjeux de l'accessibilité numérique et ses impacts sur les utilisateurs.
- Acquérir les bonnes pratiques de l'accessibilité numérique pour les intégrer efficacement dans ses activités quotidiennes.
- Maîtriser les référentiels et ressources disponibles pour faciliter la mise en place de l'accessibilité numérique.
- Savoir évaluer les critères d'accessibilité sur un site web et interpréter les résultats d'un audit.
- Développer une démarche d'accessibilité et savoir l'intégrer à ses projets.

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'exercices pratiques durant la formation
- d'un QCM en fin de formation

Votre intervenante :

Cécile Jouve : UX Manager / UX Strategist / UX Expert / Accessibility Expert / Formatrice & Enseignant

Date limite d'inscription : 1 jour ouvré avant le début de la formation

Déroulé de la formation

Jour 1 - Concevoir des interfaces utilisateurs accessibles et inclusives

Comprendre l'Accessibilité Numérique

- Qu'est-ce que l'accessibilité numérique ?
- Obligation morale et arguments commercial
- Exploration de l'environnement légal :
Contexte juridique international, européen et français
Obligations théoriques et sanctions pénales
Normes et référentiels : WCAG et RGAA
- Autres enjeux : Innovation, Référencement, Image de marque, Culture, Impact écologique...
- Atelier vendre l'Accessibilité à son entreprise/client
- UX et Accessibilité

Comprendre le handicap et son impact sur l'utilisation du numérique

- Handicap Visuel, auditif, physique, cognitif
- Handicap temporaire ou situationnel
- Exercices collectifs
- Ateliers : Empathy lab
Les empathy labs permettent aux apprenants de se mettre à la place des utilisateurs ayant des besoins spécifiques en matière d'accessibilité, favorisant ainsi la compréhension des enjeux et des défis auxquels ils font face.

Comprendre le fonctionnement des technologies d'assistance

- Aperçu des dispositifs d'aide : Reconnaissance vocale, loupe, lecteur d'écran...
- Ateliers : Empathy lab

Maîtriser les principaux critères d'Accessibilité

- Exercice - Les 4 piliers de l'Accessibilité
- Assurer des contenus alternatifs PERCEPTIBLE par tous
- Rendre l'Interface UTILISABLE par tous
- Assurer un contenu COMPRÉHENSIBLE par tous

Jour 2 - Mettre en place une stratégie Accessibilité

Maîtriser les principaux critères d'Accessibilité (suite)

- Développer une interface ROBUSTE

Stratégie Accessibilité

- Les niveaux de maturité de l'entreprise
- Mise en place de l'Accessibilité
- Étude de cas et mise en situation



Space · People · Methods

Conception Inclusive

- Personas
- Design System Accessible
- Annotations des maquettes
- Exercices

Tests et Évaluations

- Évaluations automatiques
- Vérifications manuelles et fonctionnelles
- Exercice: Flash Audit
- Tests Utilisateurs

Surveillance et maintien de l'Accessibilité

- Audits (échantillonnage, livrables et résultats)
- Certifications
- Maintenir l'accessibilité numérique
- Mesure et Indicateurs
- Étude de cas

Mise en pratique : Construction d'une roadmap pour votre entreprise/client





DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

L'Atelier Beaubourg (75004) est situé derrière le centre Pompidou. 120m² modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.



L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





Coordonnées & Renseignements

Le Laptop - Paris

7 rue Geoffroy l'Angevin
75004 Paris

Le Laptop - Marseille

4 rue Duverger
13002 Marseille

01 77 16 65 24
formation@lelaptop.com
www.lelaptop.com

Votre contact financier :

Benoit Airault
formation@lelaptop.com

Votre contact administratif :

Marylène Meric
formation@lelaptop.com

Vos contacts pédagogiques :

Fantine Bendano
fantine@lelaptop.com

Notre référent handicap :

Benoit Airault
psh@lelaptop.com

Votre contact intra-entreprises :

Milène Ilic
milene@lelaptop.com

Siret : 538 779 828 00028

Déclaration d'activité : 11755127475