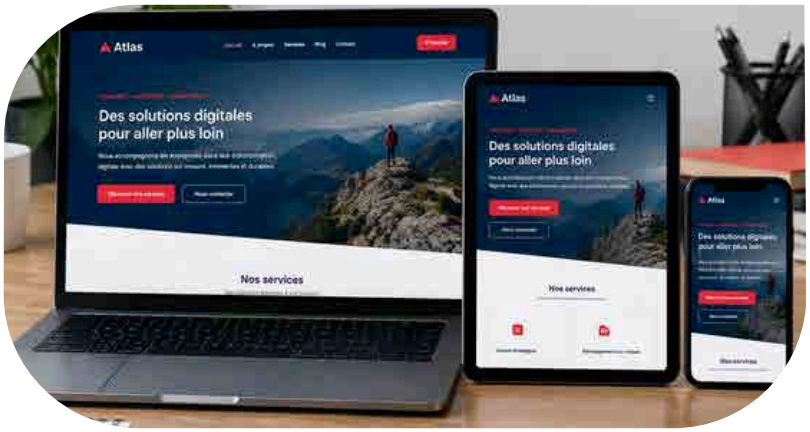
School Online
UNIVERSITY

CONCEPTEUR DESIGNER UX/UI

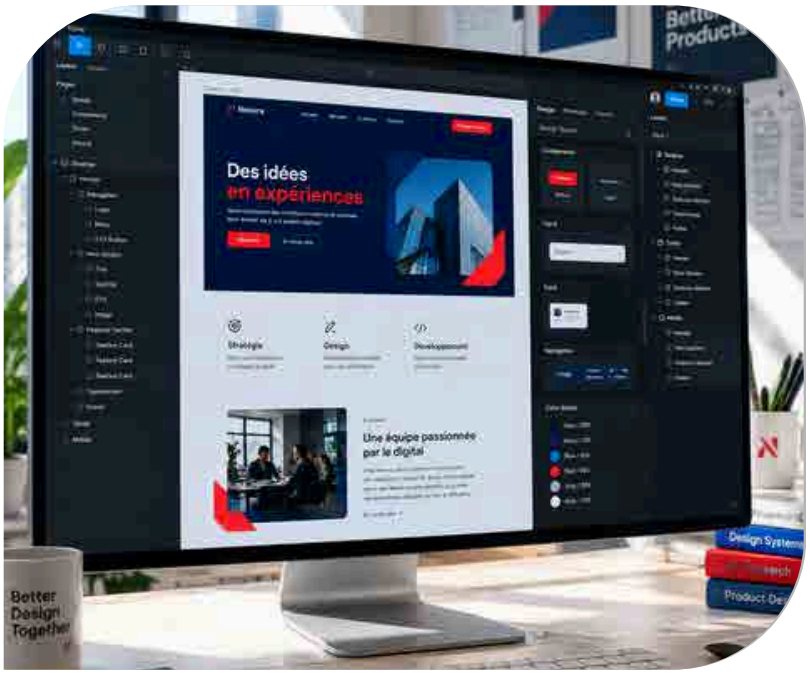
BLOC 2

FORMATION FOAD









school-online.com

LA FORMATION EN DÉTAIL

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Constituer l'inventaire des composants et des règles UI/UX d'un projet digital en unifiant les principes visuels et de communication de la marque.
- Structurer un design system (composants UI, typographies, couleurs, iconographie, règles d'usage) dans une démarche éco-responsable et inclusive.
- Concevoir les maquettes d'une interface digitale à partir des wireframes et du design system, en intégrant l'ergonomie, l'accessibilité (RGAA, WCAG) et la réglementation en vigueur.
- Réaliser un prototype interactif pour simuler le parcours utilisateur, tester l'interface et détecter les dysfonctionnements.
- Élaborer des contenus éditoriaux adaptés aux cibles et aux valeurs du client, structurés selon une trame narrative.
- Optimiser les contenus pour l'expérience utilisateur et le référencement naturel (UX writing, SEO), avec l'appui raisonné de l'IA générative.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : à partir du cadrage validé, le candidat conçoit l'interface de son projet digital et remet un dossier de conception UI (design system, charte éditoriale, 3 maquettes, contenus optimisés) avec un prototype interactif réalisé sur Figma. Soutenance de 20 minutes devant un jury, avec démonstration du prototype.

Public visé : personnes souhaitant concevoir des interfaces digitales (UI), dans le cadre d'une évolution professionnelle ou d'une reconversion.
Prérequis : aucun
Modalité : formation à distance sur plateforme e-learning
Moyens pédagogiques : vidéos, supports de cours, exercices, mises en situation et accompagnement
Matériel : ordinateur, connexion Internet

CERTIFICATION PRÉPARÉE

La formation vise l'acquisition du bloc de compétences 2 de la Certification Professionnelle Concepteur designer UX/UI - Niveau 6 : Concevoir le contenu (UI) d'une interface digitale.
RNCP42864BC02 – Concevoir le contenu (UI) d'une interface digitale.

Titre enregistré au RNCP sous le numéro RNCP42864, sous l'autorité de MJM GRAPHIC DESIGN PARIS, par décision du directeur général de France compétences en date du 30 septembre 2026.

La validation de ce bloc permet d'obtenir une certification partielle.

MODALITÉS D'ADMISSION

Un entretien de positionnement permet d'analyser le projet professionnel, les compétences et les besoins du candidat afin de vérifier l'adéquation de la formation à son profil.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Formation dispensée à distance sur une plateforme e-learning, comprenant des ressources pédagogiques numériques, des supports de cours, des exercices pratiques et des évaluations de progression.

ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUE ET ASSISTANCE TECHNIQUE

Dès l'inscription, un coach formation accompagne l'apprenant lors de sa première connexion à la plateforme et l'oriente vers la vidéo de présentation de son fonctionnement.
Un guide apprenant est accessible directement sur la plateforme. Il présente notamment les informations pratiques et les démarches à suivre pour contacter les services d'assistance pédagogique et technique.

SUIVI DE LA FORMATION

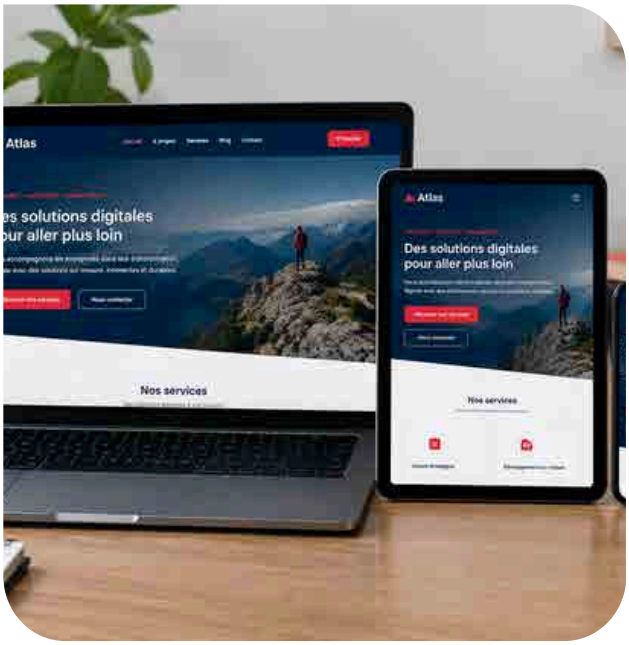
La progression de l'apprenant est suivie sur la plateforme d'apprentissage. Des évaluations permettent de mesurer l'acquisition progressive des compétences avant l'évaluation certificative.

Chapitre 1 – Définir et structurer l’identité visuelle et le design system d’une interface digitale

UNITÉ 1 : UX / UI DESIGN – LES FONDAMENTAUX

- L’expérience utilisateur et les principes du design d’interface
- L’affordance et les lois de l’UX
- Responsive Design et Adaptive Design
- Expérience client omnicanale





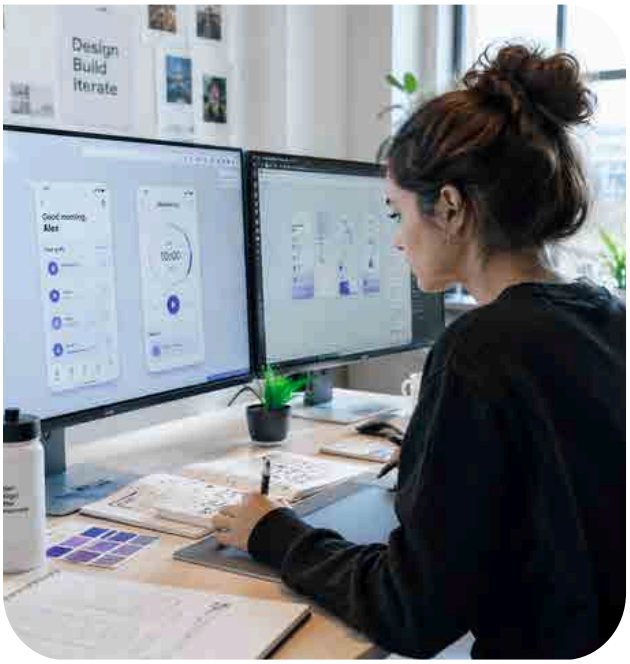
UNITÉ 1 : UX / UI DESIGN (SUITE)

- Ergonomie et accessibilité des interfaces digitales
- Analyse des composants graphiques et des règles UI/UX
- Mesure des performances et indicateurs KPI

Chapitre 1 – Définir et structurer l’identité visuelle et le design system d’une interface digitale (suite)

UNITÉ 5 : ADOBE PHOTOSHOP

- Espaces colorimétriques et configuration de l’espace de travail
- Découverte et maîtrise des outils
- Retouche et traitement des images
- Calques, masques et sélections
- Préparation et optimisation des visuels pour les interfaces digitales
- Exportation des ressources graphiques pour le Web





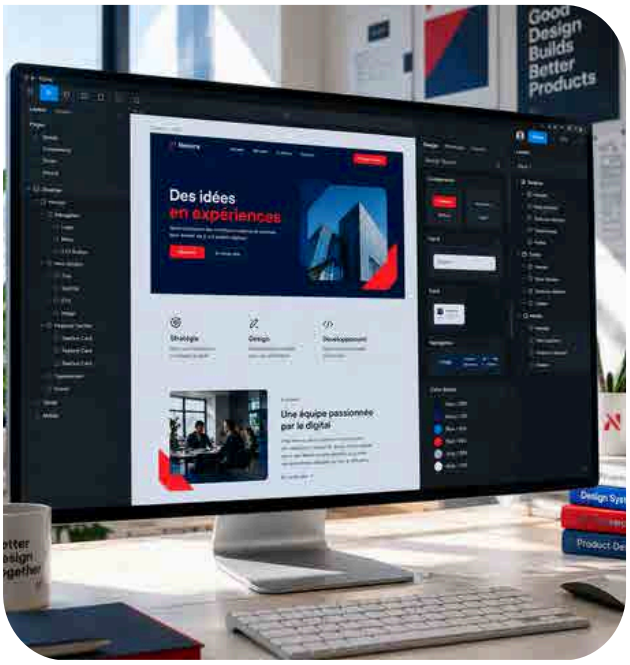
UNITÉ 6 : ADOBE ILLUSTRATOR

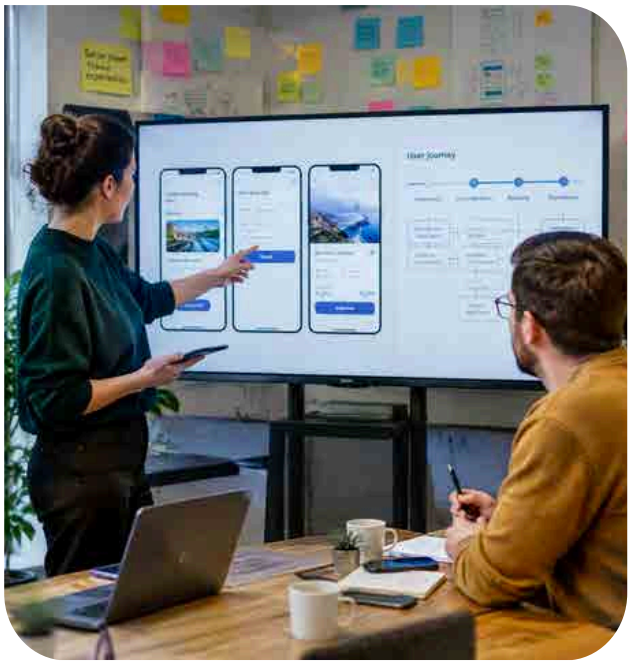
- Création et modification de tracés vectoriels
- Outils Plume, Pathfinder et dégradés
- Création de pictogrammes, icônes et logos
- Gestion des couleurs et des typographies
- Déclinaison des éléments d’identité visuelle
- Exportation des composants vectoriels pour les interfaces

Chapitre 2 – Concevoir les maquettes graphiques et le prototype interactif d'une interface digitale

UNITÉ 2 : FIGMA

- Prise en main des outils de conception
- Auto Layout, grilles et composants
- Création et organisation d'un design system
- Typographies, couleurs, iconographie et règles d'utilisation
- Conception de maquettes d'interfaces digitales





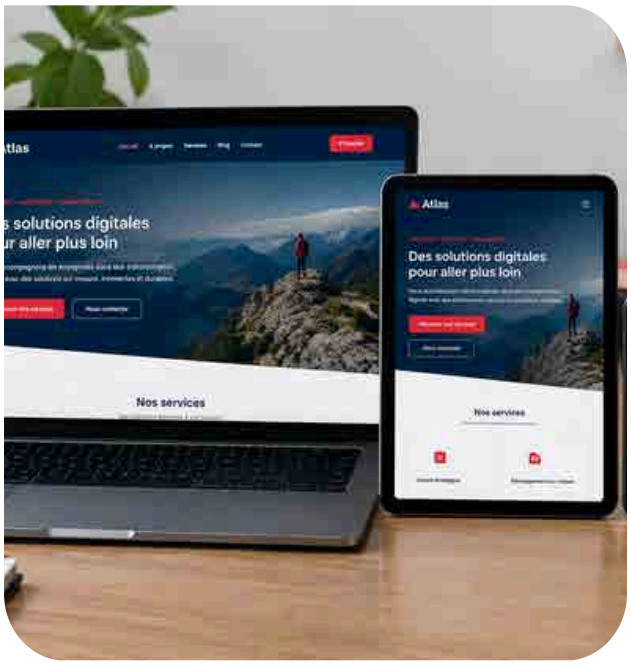
UNITÉ 2 : FIGMA (SUITE)

- Création de boutons et d'éléments interactifs
- Prototypage, animations et transitions
- Tests des parcours utilisateurs et amélioration du prototype
- Intégration des principes d'accessibilité et d'éco-conception

Chapitre 3 – Élaborer et valoriser les contenus éditoriaux d’une interface digitale

UNITÉ 8 : WEBMARKETING

- Étude de marché et analyse des cibles
- Définition des objectifs et du positionnement de marque
- Analyse concurrentielle
- Stratégie éditoriale et axe de communication
- Storytelling et création de contenus pour les interfaces digitales
- UX Writing et rédaction des contenus d’interface
- Optimisation des contenus pour le référencement naturel (SEO)
- Tendances du marketing digital
- Gestion du planning et organisation du projet



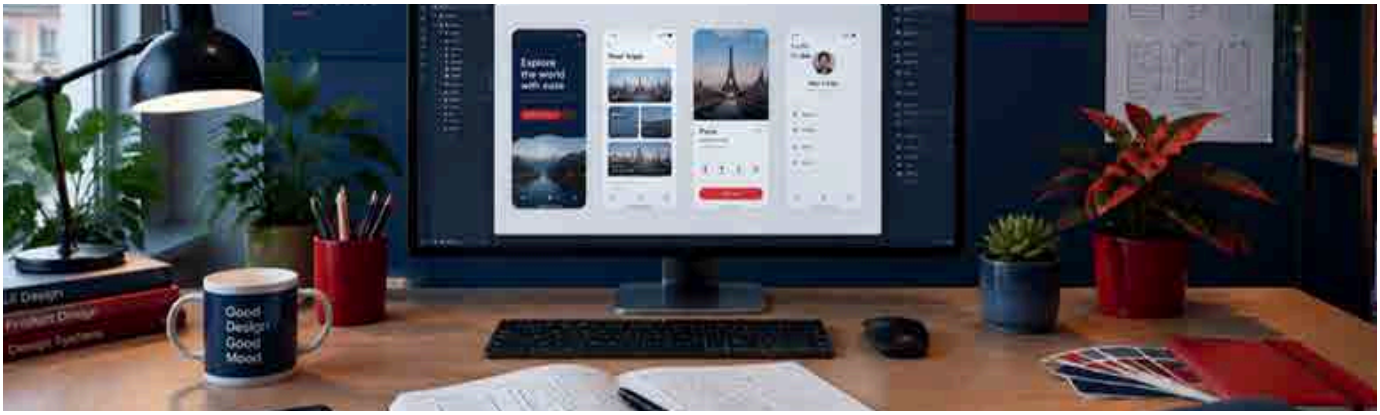


UNITÉ 7 : ADOBE INDESIGN

- Paramétrage des documents et formats de page
- Gestion des blocs de texte et des paragraphes
- Mise en page, gabarits et chemin de fer
- Intégration des images et éléments graphiques
- Création de supports de présentation professionnels
- Enregistrement, assemblage et exportation des documents

MISE EN APPLICATION

Dossier de conception UI et prototype interactif



À partir du cadrage UX validé de son projet digital (sujet libre), l'apprenant conçoit l'interface visuelle et présente un dossier mobilisant les compétences du Bloc 2.

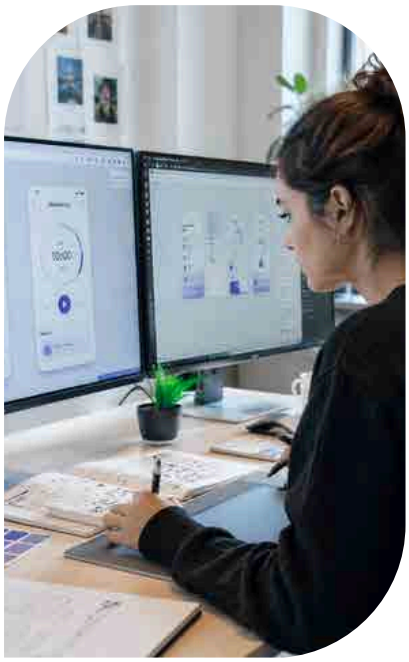
- Design system complet : composants UI, typographies, couleurs, règles d'usage
- Iconographie et design d'interaction (survol, transitions, chargement)
- Prise en compte de l'accessibilité (RGAA, WCAG) et de l'éco-conception
- Charte éditoriale
- Maquettes de 3 pages minimum aux gabarits distincts
- Prototype interactif simulant un parcours utilisateur
- Contenus éditoriaux optimisés (UX writing et SEO)

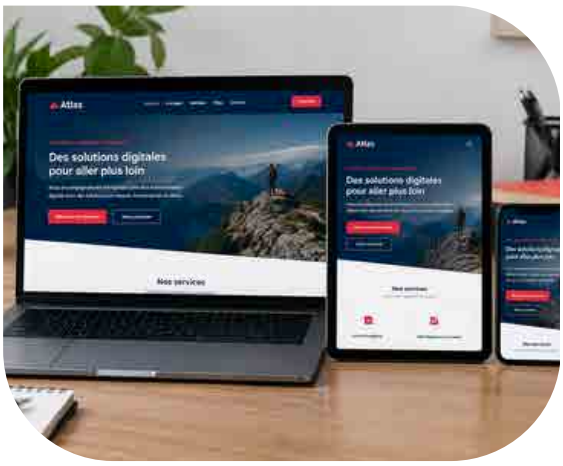












School Online
UNIVERSITY

school-online.com

01 44 52 16 76
contact@school-online.com

Retrouvez toutes les informations complémentaires sur notre site internet school-online.com

Les informations mises à disposition sont données à titre indicatif et ne sont pas exhaustives. Les logiciels, programmes et workshops évoluent en permanence et sont adaptés en fonction des besoins / tendances du marché

Accessibilité et handicap : Un référent handicap est disponible pour identifier les besoins spécifiques de chaque apprenant en situation de handicap et mettre en place les aménagements nécessaires. Contact : 01 44 52 16 76.