

EDACY

Curriculum

**DESIGNER
PRODUCT**

UI/UX



APERÇU DU COURS

Ce programme intensif de 12 semaines permet aux designers expérimentés d'évoluer vers des rôles stratégiques en conception de produits. Les participants maîtriseront des techniques avancées de conception centrée utilisateur, renforceront leurs compétences en design visuel et interactif, et apprendront à diriger efficacement des stratégies de conception au sein d'équipes multidisciplinaires.

DESCRIPTION DU COURS

Les participants acquerront des connaissances avancées en conception UI/UX grâce à des projets pratiques, des ateliers animés par des experts, et des sessions de mentorat. Le programme couvre des recherches utilisateurs approfondies, des méthodologies de conception, le prototypage, les tests d'utilisabilité, et la collaboration multidisciplinaire.

OBJECTIFS D'APPRENTIS- SAGE

COMPÉTENCES TECHNIQUES

À l'issue de ce cours, les participants seront capables de :

- ▶ Maîtriser les principes de conception centrée sur l'utilisateur et les méthodes UX.
- ▶ Créer des personas et des parcours utilisateurs complets.
- ▶ Développer efficacement des prototypes, de la basse à la haute fidélité.
- ▶ Conduire des tests d'utilisabilité approfondis et itérer.
- ▶ Prendre des décisions de conception fondées sur les données

OBJECTIFS D'APPRENTIS- SAGE

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

À l'issue de ce cours, les participants seront capables de :

- ▶ Communiquer efficacement avec les parties prenantes.
- ▶ Diriger des équipes de conception multidisciplinaires.
- ▶ Développer une réflexion stratégique dans les processus de conception.
- ▶ Encourager l'innovation et la résolution créative des problèmes.
- ▶ Gérer efficacement les projets de conception et les délais.

DÉTAIL HEBDOMADAIRE DU PROGRAMME



SEMAINE 1

VISION PRODUIT ET FONDAMENTAUX AGILE

- ▶ Rôle et responsabilités des concepteurs produit
- ▶ Développement et alignement d'une vision produit convaincante
- ▶ Cadres de conception Agile et basés sur les sprints
- ▶ Définition claire des objectifs du projet
- ▶ Communication efficace de la vision

SEMAINE 2

RECHERCHE UTILISATEUR ET DÉCOUVERTE DE PROBLÈMES

- ▶ Méthodes avancées de recherche utilisateur
- ▶ Identification des besoins et problèmes des utilisateurs
- ▶ Création de personas utilisateurs détaillés
- ▶ Cartographie des parcours utilisateurs
- ▶ Conduite d'entretiens empathiques efficaces

SEMAINE 3

IDÉATION & CONCEPTUAL- ISATION

- ▶ Techniques d'idéation et brainstorming
- ▶ Évaluation des concepts de design
- ▶ Définition MVP et analyse de faisabilité
- ▶ Visualisation efficace des concepts
- ▶ Principes du Lean UX

SEMAINE 4

ARCHITECTURE D'INFORMATION & WIREFRAMING

- ▶ Fondamentaux de l'architecture de l'information
- ▶ Création de wireframes basse fidélité
- ▶ Flux utilisateurs et cartographie de site
- ▶ Analyse des tâches et flux
- ▶ Conception des prototypes initiaux

SEMAINE 5

TESTS D'UTILISABILITÉ & FEEDBACK

- ▶ Conception et réalisation des tests d'utilisabilité
- ▶ Collecte et analyse du feedback utilisateur
- ▶ Améliorations itératives du design
- ▶ Outils analytiques de base pour l'UX (ex. Hotjar)
- ▶ Documentation des enseignements sur l'utilisabilité

SEMAINE 6

FONDAMENTAUX DU DESIGN VISUEL

- ▶ Principes de hiérarchie visuelle
- ▶ Systèmes de grille et conception responsive
- ▶ Théorie des couleurs et typographie
- ▶ Développement de guides de style
- ▶ Cohérence dans l'image de marque

SEMAINE 7

SYSTÈMES DE DESIGN & PROTOTYPAGE

- ▶ Création et gestion des systèmes de design (Figma Libraries)
- ▶ Techniques de prototypage à moyenne fidélité
- ▶ Approche basée sur des composants
- ▶ Collaboration efficace avec les développeurs
- ▶ Documentation de conception efficace

SEMAINE 8

FLUX DE TRAVAIL DE CONCEPTION AUGMENTÉS PAR L'IA

- ▶ Intégration de l'IA/ML aux processus de conception
- ▶ Utilisation d'outils IA pour l'efficacité
- ▶ Automatisation des tâches répétitives
- ▶ Considérations éthiques de l'utilisation de l'IA
- ▶ Démontrer la valeur de l'intégration de l'IA

SEMAINE 9

PROTOTYPAGE HAUTE-FIDÉLITÉ & TRANSFERT AU DÉVELOPPEMENT

- ▶ Création de prototypes haute-fidélité
- ▶ Finalisation du design visuel et interactif
- ▶ Préparation des spécifications détaillées pour les développeurs
- ▶ Outils pour faciliter la transition au développement
- ▶ Maintien de la qualité du design durant le développement

SEMAINE 10

AGILE & GESTION DES PARTIES PRENANTES

- ▶ Présentations efficaces aux parties prenantes
- ▶ Gestion des attentes des parties prenantes
- ▶ Flux de travail Agile dans les équipes de conception
- ▶ Intégration du feedback et conception itérative
- ▶ Priorisation des exigences produit

SEMAINE 11

TESTS D'UTILISABILITÉ AVANCÉS & ITÉRATION

- ▶ Techniques avancées de tests d'utilisabilité
- ▶ Finalisation des conceptions haute fidélité à partir des retours utilisateurs
- ▶ Affinement des interactions et accessibilité
- ▶ Préparation des solutions pour évaluation finale
- ▶ Création de rapports de test complets

WEEK 12 :

FINALISATION & PRÉPARATION À LA PRÉSENTATION

- ▶ Polissage des livrables finaux
- ▶ Documentation complète de conception
- ▶ Finalisation des prototypes haute fidélité
- ▶ Techniques efficaces de narration et présentation
- ▶ Préparation pour la revue finale avec les parties prenantes



**À LA FIN DU PROGRAMME, LES PARTICIPANTS SERONT
DOTÉS DES COMPÉTENCES COMPLÈTES REQUISES POUR
DIRIGER ET GÉRER EFFICACEMENT DES CONCEPTION
PRODUIT, LES PRÉPARANT À DES RÔLES SENIORS.**