

Mis à jour le 16/01/2024

S'inscrire

# Formation Design System

3 jours (21 heures)

## Présentation

Le Design System est devenu une composante essentielle du design d'interface web et mobile.

Il permet une collaboration efficace et une conception cohérente des produits numériques.

Vous pourrez maîtriser la création et la gestion de Design Systems. Un concept fondamental pour les designers, les développeurs et les chefs de projet qui cherchent à rationaliser leur processus de conception et à garantir une expérience utilisateur harmonieuse.

Les Design Systems englobent des éléments tels que les composants d'interface, les [bibliothèques de styles](#), les modèles d'interaction et les [principes du design](#).

Notre formation Design System vous permettra d'acquérir les compétences nécessaires pour concevoir, mettre en œuvre et maintenir un Design System efficace et évolutif.

Tirez parti de cette formation pour renforcer vos compétences en matière de design et de collaboration pour exploiter pleinement les avantages des Design Systems afin de créer des expériences numériques cohérentes.

## Objectifs

- Comprendre les enjeux liés au Design System
- Créer une bibliothèque de composants complexes
- Documenter son Design System
- Apprendre à collaborer et à communiquer avec cet outil
- Maintenir et évoluer un Design System

## Public visé

- UI Designer
- UX Designer
- Directeur Artistique
- Chef de projet
- Développeur
- Product Owner

## Pré-requis

- Avoir une bonne connaissance web
- Avoir une expérience en conception, développement ou en gestion de projet web
- Avoir une appétence pour le logiciel Figma
- Avoir une sensibilité au graphisme et à l'ergonomie

## Programme de la formation Design System

### Jour 1 - Introduction aux Design Systems

- Qu'est-ce qu'un Design System ?
- Les enjeux du Design System
- Découverte de la partie "Bibliothèques de composants"
- Découverte de la partie "Documentation"
- Exemples et cas d'usage

### Choix des outils appropriés

- Découverte de Figma
- Découverte de Zeroheight

### Découverte des composants

- Introduction à l'Atomic Design
- Différencier les éléments
  - Atomes
  - Molécules
  - Organismes

### Création des premiers éléments

- Utilisation de Figma pour la création de composants UI
- Différencier les composants principaux des instances
- Création du guide de styles

### Jour 2 - Créer une bibliothèque de composants

- Création des éléments de type atomes
- Création des éléments de type molécules
- Création des éléments de type organismes

## Conventions et accessibilité

- Découverte des normes d'accessibilité à respecter en UI Design
- Application des normes d'accessibilité à la bibliothèque de composants

## Création d'une page avec les composants enregistrés

- Utilisation efficace de la bibliothèque pour créer de nouvelles pages
- Partager la bibliothèque de composants aux autres designers

## Jour 3 - Documenter et collaborer

- Premier pas sur Zeroheight
- Création des spécificités d'usage
- Création des spécificités de design
- Création des spécificités d'interaction
- Documentation pour les designers
- Documentation pour les intégrateurs (développeurs)

## Penser son évolution

- Découverte du versionning
- Mise en place d'un système de versionning

## Collaboration et partage des ressources

- Export et partage de la bibliothèque de composants
- Export et partage de la documentation
- Export et partage des assets annexes
- Apprendre à collaborer en équipe

## Sociétés concernées

Cette formation s'adresse à la fois aux particuliers ainsi qu'aux entreprises, petites ou grandes, souhaitant former ses équipes à une nouvelle technologie informatique avancée ou bien à acquérir des connaissances métiers spécifiques ou des méthodes modernes.

## Positionnement à l'entrée en formation

Le positionnement à l'entrée en formation respecte les critères qualité Qualiopi. Dès son inscription définitive, l'apprenant reçoit un questionnaire d'auto-évaluation nous permettant d'apprécier son niveau estimé sur différents types de technologies, ses attentes et objectifs personnels quant à la formation à venir, dans les limites imposées par le format sélectionné. Ce questionnaire nous permet également d'anticiper certaines difficultés de connexion ou de sécurité interne en entreprise (intraentreprise ou classe virtuelle) qui pourraient être problématiques pour le suivi et le bon déroulement de la session de formation.

## Méthodes pédagogiques

Stage Pratique : 60% Pratique, 40% Théorie. Support de la formation distribué au format numérique à tous les participants.

## Organisation

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exemples et des séances de réflexions, et de travail en groupe.

## Validation

À la fin de la session, un questionnaire à choix multiples permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

## Sanction

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.