

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

Formation Workflow IA & Prototypage

Intégrez l'IA générative dans votre workflow de conception et prototypez plus vite, sans sacrifier la qualité UX.

Objectifs

À l'issue de la formation, vous pourrez :

- Comprendre les mécanismes de l'IA générative appliqués à la conception d'interfaces (chain of thoughts, tree of thoughts).
 - Identifier les types de données à fournir en amont et les formats adaptés pour obtenir des résultats pertinents.
 - Définir une architecture de l'information et modéliser un parcours utilisateur en amont du prototypage IA.
 - Réaliser des maquettes basse définition adaptées à un workflow augmenté par l'IA.
 - Configurer et utiliser Lovable pour générer des prototypes d'interfaces.
 - Rédiger des prompts efficaces pour piloter la génération d'interfaces.
 - Évaluer et itérer sur les prototypes générés à l'aide des critères ergonomiques.
 - Exporter et affiner les prototypes dans Figma via HTML to Design.
-

Durée du stage

2 jours (soit 14 heures)

Lieu du stage

Locaux Usabilis (18 rue de Saisset 92120 Montrouge) ou Paris ou à distance

Public et pré-requis

- **Public :** Vous souhaitez intégrer l'IA générative dans votre processus de conception et gagner en efficacité sur la phase de prototypage ? Cette formation est faite pour vous ! Elle est idéale pour les profils techniques (UX/UI designers, développeurs front-end) souhaitant accélérer leur workflow de conception, et pour les profils opérationnels (chefs de projet, product owners, product managers) désireux de comprendre et piloter les nouvelles possibilités offertes par l'IA dans la conception d'interfaces.
 - **Pré-requis :** Avoir des notions de base en conception d'interfaces (UX/UI) ou en prototypage est recommandé. Une connaissance de Figma est un plus.
-

Nombre de stagiaires par session

Entre 8 et 10 stagiaires maximum

Moyens pédagogiques et techniques

- **Profil du formateur** : Consultant spécialisé UX et IA générative appliquée à la conception d'interfaces.
- **Moyens pédagogiques** : Notre formation de 2 jours alternant théorie et pratique vous permettra d'aborder vos projets de façon concrète. Mise en application via des exercices de prompting, de configuration d'outils IA et de prototypage assisté. Plus de 50 % du stage est consacré aux exercices pratiques.
- **Moyens techniques** : Séance de formation en salle ou en classe virtuelle. Kit de formation complet fourni à chaque participant au début de la formation (Support de formation + 1 exemplaire du livre « UX Design & Ergonomie des interfaces » - 7^{ème} édition).

Suivi et évaluation

L'évaluation des compétences acquises est faite en continu pendant la formation lors des exercices pratiques et des mises en situation.

Programme détaillé

Jour 1 : Fondements de l'IA générative, architecture de l'information et initialisation du workflow (8h00)

Socle théorique — Appréhender l'IA générative et ses modèles pour la conception UX (1h30)

Découvrir les mécanismes clés des LLM (chaîne ou arbre de pensées) appliqués aux interfaces. Évaluer l'impact de la fenêtre de contexte sur la fidélité du prototype. Maîtriser le modèle économique de l'IA en intégrant la gestion des coûts liés aux jetons (tokens) et à la consommation de crédits par projet. Identifier les comportements et biais d'interface des modèles (rapidité, raisonnement, vision). Sélectionner les formats de données (Markdown, JSON) adaptés pour nourrir l'IA et analyser des cas concrets d'intégration dans les workflows de conception.

Configuration et préparation du projet (2h15)

Définir l'architecture de l'information avant la génération en appliquant la posture de co-création « human-in-the-loop ». Modéliser le parcours utilisateur, la cartographie d'empathie et les scénarios cibles via l'IA. Expérimenter le wireframing hybride en convertissant des esquisses papier ou tactiles en structures textuelles et arborescences logiques grâce aux capacités de vision des modèles. Utiliser la dictée vocale pour générer le squelette fonctionnel et soumettre le zoning à l'analyse critique de l'IA.

Découverte et prise en main de Lovable (1h45)

Comprendre le positionnement de Lovable, Bolt ou v0 dans le workflow UX. Assimiler la logique du « vibe-coding » pour piloter une interface par l'intention textuelle. Appliquer les 10 règles essentielles pour limiter les hallucinations et la redondance visuelle. Structurer des méta-prompts et concevoir des gabarits universels (tableaux de bord, formulaires pas-à-pas). Maîtriser l'importance et la formulation du tout premier prompt pour obtenir une structure d'interface propre et exploitable.

Exercice pratique (2h30) : À partir d'un brief projet fil rouge, les stagiaires définissent l'architecture de l'information, modélisent le parcours utilisateur, convertissent un zoning crayonné via l'IA et rédigent le méta-prompt initial pour générer leur premier gabarit fonctionnel de départ en « vibe-coding » dans Lovable.

Jour 2 : Prototypage IA, itération ergonomique et export Figma (8h00)

Rédiger le prompt de départ et injecter les patterns d'interaction (1h30)

Structurer un prompt initial efficace pour générer une interface cohérente en maîtrisant les leviers stylistiques et contextuels. Prompter les micro-interactions, les états d'erreur, les chargements et les composants dynamiques. Intégrer la gestion concise des « corner cases » (cas limites d'interface) dès la phase de prompt. Utiliser l'IA pour localiser linguistiquement et adapter culturellement la micro-copie ainsi que la tonalité des messages à la volée.

Évaluer et itérer sur le prototype généré (2h00)

Conduire la revue ergonomique de la première version à l'aide des critères de Bastien & Scapin et des règles de contrastes. Configurer un LLM pour simuler un persona testeur et identifier les frictions du parcours. Générer des guides d'animation et des grilles d'observation automatisées. Injecter les verbatims des tests dans l'IA pour cartographier la courbe émotionnelle et générer un prompt de correctifs unique pour isoler les variantes.

Exporter vers Figma et assurer la collaboration technique (1h30)

Découvrir l'usage des connecteurs MCP (Model Context Protocol) pour lier l'IA générative aux environnements de travail et assurer une continuité fluide avec les équipes de développement. Exporter le prototype fonctionnel vers Figma via l'outil HTML to Design pour documenter l'interface. Appliquer les bonnes pratiques d'ajustement après import pour livrer un UI kit propre, documenté et immédiatement exploitable par les équipes techniques.

Ouverture stratégique, du prototype au Design System (30min)

Analyser l'impact de l'intelligence artificielle sur l'évolution des design systems et des composants Figma. Identifier les passerelles de compétences requises pour concevoir des systèmes d'interfaces automatisés et orienter les participants vers les modules avancés de design augmenté par l'IA.

Exercice pratique (2h30) : Les stagiaires enrichissent leur prompt dans Lovable avec des interactions complexes, simulent une phase de test utilisateur via un persona IA, exploitent l'IA pour auditer et corriger l'accessibilité du code, puis génèrent une itération ergonomique finale avant d'exporter le résultat finalisé dans Figma.

Inscription

www.usabilis.com

Tél : 01 57 63 86 58

Mail : formation@usabilis.com