

# FIGMA, Concevoir et prototyper des interfaces d'applications web et mobiles

3 j (21 heures)

Ref : FIGM

## Public

Designers UX, Designers UI, Webdesigners, Graphistes, Directeurs artistiques, Chefs de projet...

## Pré-requis

Avoir une bonne connaissance de l'environnement Web et mobile  
Connaissances en création vectorielle avec des logiciels comme Illustrator

## Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue  
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois  
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

## Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur  
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires  
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage  
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires  
Attestation de fin de formation

## Objectifs

- Appliquer la démarche d'UX Design
- Appliquer les principes et concepts ergonomiques
- Travailler en collaboratif
- Créer des interfaces mobiles et web
- Prototyper, tester et partager des expériences interactives complètes

## Programme détaillé

### PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'UX DESIGN

---

- UX Design vs UI Design
- Les grandes lois UX

## **PRESENTATION DES DIFFERENTS STYLES GRAPHIQUES DES INTERFACES**

---

Comment, quand et pourquoi les utiliser

## **PRESENTATION GENERALE DE FIGMA**

---

Découverte des différentes formules

Figma en version Desktop et en version Web

Créer une Team et un projet

Découverte de l'interface (outils, panneaux, calques,...)

## **ORGANISER UN FICHIER FIGMA**

---

Création et gestion d'un document

Gestion des Frames

Organiser son fichier via les pages

Créer des grilles de mise en page

Présentation de la grille à 8 pt

## **OUTILS DE CONCEPTIONS**

---

Les outils de formes

Alignement, répartition, pathfinder

Manipulation des différents types de texte

Redimensionner avec l'outil scale

Utilisation des méthodes de masquage

Importation de ressources externes

## **LES STYLES**

---

Découverte de l'Atomic Design

Créer des styles de grille

Créer des styles de couleurs et d'effet

Création d'un système de Typescale pour web et mobile

## **UTILISATION DES COMPOSANTS**

---

Création et manipulation

Utiliser les Auto Layouts

Responsive Design

Utilisation des Variants

Présentation et utilisation des propriétés

## **CREATION DE COMPOSANTS IMBRIQUES COMPLEXES**

---

Optimiser son workflow

- Choisir et installer un plugin.
- Découvrir les plugins indispensables
- Utiliser les plugins
- Tips et bonnes pratiques

## **SYSTEME DE COLLABORATION**

---

- Autorisations
- Commentaires
- Librairies partagées
- Idéation via Figjam

## **LE MODE PROTOTYPE**

---

- Présentation du mode Prototype
- Gestion du Scroll et position fixe
- Liaison des écrans
- Liaison d'éléments interactifs
- Créer des Overlays
- Utiliser les transitions Smart Animate
- Utiliser les gestes tactiles

## **LE MODE INSPECT**

---

- Présentation du mode Inspect
  - Exportation des assets
-