

# FIGMA

## L'INDISPENSABLE

REF : WEB  
DURÉE : 3 JOURS (21H)  
TARIF INTER : 1500€ HT



### OBJECTIFS :

- Définir le rôle de Figma dans la conception ergonomique ;
- Concevoir des livrables opérationnels pour une intégration web et mobile ;
- Être en mesure de réaliser des maquettes responsive ;
- Être capable de réaliser la conception d'applications mobile ;
- Designer et paramétrer un prototype interactif ;
- Concevoir des wireframes puis des maquettes desktop et / ou mobile ;
- Partager son travail avec les parties prenantes d'un projet web.

PUBLIC : Graphistes, webdesigners, chefs de projets web,...

PRÉREQUIS : Être à l'aise avec l'outil informatique

FORMATEUR : Consultant UI/UX en activité

MOYENS PÉDAGOGIQUES : Ordinateurs Mac ou PC mis à disposition et accès internet. Clé USB 8Go offerte avec support de cours numérique.

ÉVALUATION : En cours de formation par le formateur et en fin de formation via un atelier de mise en pratique et bilan.

5 personnes maximum par stage.

### RAPPELS DE L'ERGONOMIE ET DE L'UTILISABILITÉ

Contextes et usages actuels du web ;  
Présentation des critères généraux recommandés (Bastien et Scapin / Heuristiques de Nielsen).

### PRÉSENTATION ET INSTALLATION DU LOGICIEL

Historique du logiciel et liste des concurrents ;  
Comparer et installer Figma en version desktop et en version web.

### DÉCOUVERTE DE L'INTERFACE

Espace de travail (pages, frames, calques, groupes) ;  
Utiliser les panneaux (assets, design et prototype) ;  
Ordonner son fichier (nommage, rangement, grilles et repères).

### UTILISER LES OUTILS DE CRÉATION SIMPLES

Formes géométriques simple, outil texte et images ;  
Outils d'alignement et de redimensionnement ;  
Masques d'écrêtage ;  
Vectoriser une forme, un tracé.

### UTILISER LES OUTILS DE CRÉATION AVANCÉS

Les Formes complexes (Pathfinder, Boolean, Plume)  
Les Styles, les Couleurs (RGBA, CSS, HSB), le Texte et les effets.  
Les modes de fusion.  
Les composants et les instances.

### L'AUTO-LAYOUT

Définition.  
Créer des mises en pages dynamiques et adaptatives.  
Appliquer l'auto-layout dans les designs responsives.  
Gérer ses marges, paddings, et alignement auto des éléments.

### OPTIMISATION ET EXPORTATION DES VISUELS

Gestion du scroll et optimisation pour le web  
Exporter et importer un fichier .fig

### COLLABORATION SUR FIGMA

Introduction au prototypage et partage avec une équipe.  
Insérer des commentaires.  
Introduction au panneau d'inspection.

### DÉCOUVERTE DU SYSTÈME DE VARIABLES

Fonctions et utilités dans la conception de design systems.  
Créer et gérer des variables (couleurs, typo, espacements).  
Utiliser des variables pour créer des thèmes adaptables selon le contexte (dark/light, branding différent).

### PROTOTYPAGE AVANCÉ SUR FIGMA

Mise en place de prototypes interactifs (transitions, animations..)  
Interaction avec l'utilisateur, gestion des comportements conditionnels (nouveau).  
Présentation de prototypes sur différents supports (desktop, mobile).

