

# Figma : Concevoir et prototyper des interfaces d'applications web & mobiles

**Programme** (Mis à jour le 18/01/2024)

## Les principes fondamentaux de l'UX Design

- UX Design vs UI Design
- Les grandes lois UX

## Présentation des différents styles graphiques des Interfaces

- Comment, quand et pourquoi les utiliser

## Présentation générale 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

## Les 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 / Variables

- 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
- Introduction aux variables

## Utilisation des composants

- Création et manipulation
- Utiliser les Auto Layouts
- Responsive Design
- Utilisation des Variants
- Présentation et utilisation des propriétés
- Création de composants imbriqués complexes

## Optimiser son workflow

- Choisir et installer un plugin
- Découvrir les plugins indispensables

### Référence

THIL3199

### Durée

3 jours / 21 heures

### Prix HT / stagiaire

2100€

### Objectifs pédagogiques

- 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

### Niveau requis

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

### Public concerné

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

### Formateur

Les formateurs intervenants pour Themanis sont qualifiés par notre Responsable Technique Olivier Astre pour les formations informatiques et bureautiques et par Didier Payen pour les formations management.

### Conditions d'accès à la formation

Délai : 3 mois à 1 semaine avant le démarrage de la formation dans la limite des effectifs indiqués

### Moyens pédagogiques et techniques

Salles de formation (les personnes en situation de handicap peuvent avoir des besoins spécifiques pour suivre la formation. N'hésitez pas à nous contacter pour en discuter) équipée d'un ordinateur de dernière génération par stagiaire, réseau haut débit et vidéo-projection UHD

Documents supports de formation projetés  
Apports théoriques, étude de cas concrets et exercices

Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation

### Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

Feuilles d'émargement (signature électronique privilégiée)

Evaluations formatives et des acquis sous forme de questions orales et/ou écrites (QCM) et/ou mises en situation

Questionnaires de satisfaction (enquête

- 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
- Prototype avancé avec les variables

## **Le mode inspect**

- Présentation du mode Inspect
- Exportation des assets

**Des ateliers et travaux pratiques seront effectués tout au long de la formation.**