

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.