

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

Formation Figma Avancée

Perfectionnez-vous sur Figma : techniques avancées pour des interfaces complexes

Objectifs

À l'issue de la formation, vous pourrez :

- Comprendre et utiliser efficacement des fonctionnalités comme l'Auto-Layout, les contraintes, et les variants pour des designs responsives et modulaires.
- Implémenter et gérer des tokens pour les couleurs, typographies, et espacements, assurant ainsi la cohérence visuelle à travers les différents projets.
- Créer des prototypes détaillés avec des animations et des micro-interactions pour améliorer l'expérience utilisateur.
- Collaborer efficacement avec des équipes de développement et d'autres designers en utilisant des espaces d'équipe, des fonctionnalités de partage, et de gestion des permissions.
- Utiliser des plugins et widgets pour automatiser les tâches répétitives et optimiser les flux de travail de design.
- Préparer et documenter efficacement les spécifications des projets de design pour une transmission fluide aux équipes de développement.

Durée du stage

3 jours (soit 21 heures)

Lieu du stage

À distance (via Dendreo Live)

Public et pré-requis

Public :

Professionnels du design ayant une expérience avec Figma : UI/UX designers, chefs de projet digital, concepteurs d'interface, responsables produit, et designers d'expérience utilisateur.

Pré-requis :

Maîtrise intermédiaire de Figma et expériences préalables en conception d'interfaces.

Pour participer à une formation Figma de niveau expert, les participants devraient être compétents et avoir une expérience pratique avec les fonctionnalités avancées suivantes de Figma :

- **Connaissance de l'interface de Figma** : Savoir naviguer dans l'interface et utiliser les outils de base.
- **Manipulation de base des éléments** : Être capable d'ajouter, déplacer, et redimensionner des objets.
- **Utilisation des calques** : Comprendre comment organiser et gérer des calques dans Figma.
- **Création et application des styles** : Savoir créer des styles pour les textes et les couleurs.
- **Introduction aux composants** : Avoir une notion de base sur la création et l'utilisation des composants.

- **Fonctionnalités de collaboration** : Connaissance des fonctions de partage et de commentaire dans Figma.

Nombre de stagiaires par session

Entre 8 et 10 stagiaires maximum

Moyens pédagogiques et techniques

Profil du formateur :

Consultant expert en UI design

Moyens pédagogiques :

- Mise en application via des exercices guidés puis via des exercices semi-guidés.
- Le stage est 70 % pratique, 30 % théorique.

Moyens techniques :

- Séance de formation à distance
- Le support pédagogique est fourni à chaque participant, ainsi qu'un exemplaire du livre «UX Design & Ergonomie des interfaces » - 7^e édition
- Votre ordinateur portable

Suivi et évaluation

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

Programme

Programme de la formation

JOUR 1 : Révision et renforcement des acquis avec Figma

1. **Mise à jour des compétences :**
 - Raccourcis et astuces pour travailler plus vite
 - Maîtriser les contraintes et l'Auto-Layout
 - Utilisation avancée des composants et des variants

Exercice pratique : Intégration des contraintes, Auto-Layout, composants et variants dans un projet concret.

2. **Collaboration efficace avec Figma :**
 - Utiliser les espaces d'équipe et partager des fichiers
 - Gérer les permissions pour une collaboration sans faille
 - Organiser efficacement les pages et fichiers pour les workflows d'équipe

Exercice pratique : Appliquer les retours via les commentaires, suivre le cycle de vie du composant, et comparer les modifications en restaurant une version antérieure.

JOUR 2 : Techniques de design avancées dans Figma

3. Les tokens de design :

- Comprendre les design tokens et leurs bénéfices
- Utilisation pratique des tokens pour les couleurs, typographies et espacements
- Application des tokens aux animations et micro-interactions

Exercice pratique : Appliquer des tokens à des composants et écrans de prototypes, intégrer des animations de base et créer des micro-interactions.

4. Projet réel de design :

Exercice pratique : Développer une application ou un site web en utilisant des composants dynamiques, des contraintes, l'Auto-Layout et des tokens. Intégrer des micro-interactions pour tester et affiner les prototypes.

JOUR 3 : Intégration et automatisation pour une collaboration efficace

5. Optimisation des flux de travail et livraison :

- Présentation des plugins et outils compatibles avec Figma (storybook, zeroheight)
- Stratégies pour optimiser les livraisons avec les équipes de développement

6. Évaluation et perfectionnement :

- Présentation des projets par les participants et feedback personnalisé
- Discussion sur les meilleures pratiques pour la livraison de projets de design