

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

Formation Figma

Maîtriser le logiciel de conception Figma

Objectifs

À l'issue de la formation, vous pourrez :

- Prendre en main l'outil Figma.
- Créer des styles de couleur et de texte sur Figma.
- Créer des composants sur Figma.
- Optimiser les maquettes pour faciliter les déclinaisons responsive : gérer les contraintes, utiliser les grilles et la fonctionnalité d'auto layout.
- Créer un prototype interactif avancé : utiliser les différents modes d'interaction et d'animation.
- Préparer les exports et transmettre les éléments graphiques aux développeurs.

Durée du stage

2 jours (soit 14 heures)

Lieu du stage

Locaux Usabilis (18 rue de Saisset 92120 Montrouge) ou Paris ou à distance

Public et pré-requis

Public :

Concepteurs, webdesigners, graphistes print, webmasters, développeurs, chefs de projet, responsables marketing

Pré-requis :

Aisance générale avec l'informatique.

Nombre de stagiaires par session

Entre 8 et 10 stagiaires maximum

Moyens pédagogiques et techniques

Profil du formateur :

Profil du formateur : consultant spécialisé en UI design et en design orienté objet.

Moyens pédagogiques :

- La formation vous apporte les principes clés de l'utilisation de Figma, sa philosophie et le potentiel de l'outil.
- Mise en application via des exercices guidés puis via des exercices semi-guidés.
- Le stage est 80% pratique, 20% théorique.

Moyens techniques :

- Séance de formation en salle ou 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
- Licence Figma gratuite, vérifiez que votre ordinateur et votre système sont compatibles avec Figma
<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360039827194-Figma-Browser-Requirements#:~:text=Figma%20is%20predominantly%20browser%2Dbased,of%20using%20Figma's%20Desktop%20Apps.>

Suivi et évaluation

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

Programme formation Figma

Jour 1

1- Prendre en main l'outil Figma

- Créer et nommer une frame
- Ajouter et éditer un texte
- Ajouter et éditer une forme
- Ajouter des commentaires
- Partager le fichier et ajouter des collaborateurs

Exercice pratique : créer des wireframes en utilisant l'ensemble des fonctionnalités de Figma

2 - Créer des styles sur Figma

- Créer et éditer des styles de couleur
- Créer et éditer des styles de texte

3 - Créer des composants sur figma

- Créer des composants
- Créer et éditer des instances
- Redimensionner des composants
- Nommer les composants

4 - Optimiser les maquettes pour faciliter les déclinaisons responsive : gérer les contraintes, utiliser les grilles et la fonctionnalité d'auto layout

- Gérer les contraintes
- Utiliser l'auto layout

- Ajouter une grille

Exercice pratique : créer une librairie de composants en utilisant les fonctionnalités avancées de Figma.

Jour 2

5 - Créer un prototype interactif avancé : utiliser les différents modes d'interaction et d'animation

- Faire des connexions entre les frames
- Comprendre les différentes interactions : smart animate
- Paramétrer et partager un prototype interactif

6 - Préparer les exports et transmettre les éléments graphiques aux développeurs

- Faire des exports
- Télécharger / importer un fichier
- Inspecter sur figma
- Partager une librairie et créer une team

Exercice pratique : décliner les différents écrans et créer un prototype avancé