

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

Formation Figma

Maîtriser le logiciel de conception Figma

Objectifs

À l'issue de la formation, vous pourrez :

- Utiliser l'interface Figma avec aisance
- Gérer des palettes de couleurs et des polices de manière dynamiques
- Travailler en parfaite collaboration
- Créer des composants
- Créer des bibliothèques de composants
- Créer des gabarits de page
- Créer un prototype navigable

Durée du stage

2 jours

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 :

Une bonne maîtrise général de l'outil 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.

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

Formation Figma

Maîtriser le logiciel de conception Figma

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

Formation Figma

Maîtriser le logiciel de conception Figma

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
- Vous aurez l'occasion de réaliser les maquettes d'un de vos projets en cours. Pensez à venir avec vos projets, votre stage n'en sera que plus riche !

Moyens techniques :

- Séance de formation en salle ou à distance
- Support de formation
- Votre ordinateur portable
- Licence Figma gratuite, vérifiez que votre ordinateur et votre système est compatible 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.

Un exercice pratique et une présentation des maquettes sont réalisés lors de la deuxième journée

Programme formation Figma

Jour 1

1- Les fonctionnalités de base

- 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

Usabilis

Conseil UX et ergonomie digitale

Formation Figma

Maîtriser le logiciel de conception 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

Jour 1 : Après-midi

4 - Gérer les Contraintes, grille et l'auto layout

- Gérer les contraintes
- Utiliser l'auto layout
- Ajouter une grille

5 - Créer un prototype interactif

- Faire des connections entre les frames
- Comprendre les différentes transitions
- Paramétrer et partager un prototype interactif

6 - Préparer et transmettre au développeur

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

Jour 2 : Exercice de mise en situation

À partir d'un brief client, les participants réalisent la maquette d'un parcours utilisateurs.