

Programme de formation **Figma Initiation : découverte du maquettage et du prototypage**

Plongez dans l'univers captivant de la conception d'interfaces avec notre formation Figma Initiation. Pensée pour vous faire découvrir les fondamentaux du design d'expérience utilisateur (UX) et du maquettage, cette formation vous permettra de maîtriser l'outil de design Figma. Durant le premier jour de formation, nous vous initierons aux principes de l'UX Design, des outils de maquettage et de l'utilisation de Figma. Vous serez alors à même de concevoir et maquetter vos propres composants pour créer des écrans statiques et dynamiques. Le deuxième jour de la formation s'ouvre sur l'apprentissage de la conception responsive et vous familiarise avec le concept de bibliothèques de composants réutilisables, essentielles pour un design efficace. L'après-midi, le cours bascule vers la réalisation de prototypes interactifs, les scénarios d'usage, le storyboarding UX ainsi que la collaboration entre utilisateurs Figma. Grâce à nos ateliers pratiques, vous serez à même de transformer vos idées en maquettes fonctionnelles, puis en prototypes interactifs.

Prérequis

Aucun.

Durée

2 jours

Public

Chefs-de-projet,
webdesigners, designers,
product-owners,
développeurs

Moyens et méthodes pédagogiques

- La formation alterne entre présentations des concepts théoriques et mises en application à travers d'ateliers et exercices pratiques.
- Les participants bénéficient des retours d'expérience terrains du formateur ou de la formatrice
- Un support de cours numérique est fourni aux stagiaires

Modalités d'évaluation

- En amont de la session de formation, un questionnaire d'auto-positionnement est remis aux participants, afin qu'ils situent leurs connaissances et compétences déjà acquises par rapport au thème de la formation.
- En cours de formation, l'évaluation se fait sous forme d'ateliers, exercices et travaux pratiques de validation, de retour d'observation et/ou de partage d'expérience.
- En fin de session, le formateur évalue les compétences et connaissances acquises par les apprenants grâce à un questionnaire reprenant les mêmes éléments que l'auto-positionnement, permettant ainsi une analyse détaillée de leur progression.

Programme de formation

Introduction à la formation Figma Initiation

Introduction à l'UX Design et au rôle du maquettage dans une démarche de conception centrée utilisateur
Présentation des outils de maquettage et de Figma
Les pages et les layers
Les principaux outils de dessin
Les formes, contours et effets
Le texte et la typographie
Notion de composant et d'instance
Exemple d'atelier pratique : création d'un composant pour le maquettage d'un bouton textuel

Notion de userFlow et de prototype dans Figma
Animations et transition entre écrans avec Figma
Exportation et partage d'un prototype
Collaboration et co-conception avec les utilisateurs
Exemple de cas pratique : réalisation et partage d'un prototype d'un scénario d'usage

Maquetter un écran statique avec Figma

Du zoning vers la maquette haute fidélité
Conduite d'un atelier de maquettage
Maquettage papier
Exemple de cas pratique : réalisation d'une maquette papier pour un produit tactile
Architecture de l'information : réaliser un zoning sur Figma
Les groupes, les frames et les sections
Notion de styles typographiques
Styles de couleurs
Les images et l'iconographie
Notion de plugin
Exemple de cas pratique : réalisation d'une maquette Figma statique pour un produit tactile

Vers une maquette responsive

Le responsive design c'est quoi ?
Placement absolu et contraintes par rapport au container
Utilisation des autolayout
Qu'est-ce qu'un composant responsive ?
Créer une bibliothèque de composants réutilisables
Notion d'UI Kit et de design system
Exemple de cas pratique : maquettage d'un écran responsive basé sur une bibliothèque de composant

Vers un prototype interactif

Notion de scénario d'usage
Le storyboard UX