

Mis à jour le 14/06/2024

S'inscrire

# Formation Figma Initiation

2 jours (14 heures)

## Présentation

La formation Figma Initiation va vous permettre de découvrir les fondamentaux du design d'interface.

Apprenez à exploiter pleinement les fonctionnalités de Figma, un outil incontournable dans le monde du design, pour donner vie à vos idées et créer des interfaces utilisateur exceptionnelles.

Grâce à notre formation Figma, vous saurez tout sur le maquettage Figma, la responsive et prototypage.

Au cours de cette formation, vous serez guidé à travers les différentes étapes du processus de conception, de la découverte des composants d'interface à la création de prototypes interactifs.

Suite à notre formation Figma, vous maîtriserez des [meilleures pratiques de Figma](#). Vous saurez designer des formes pour ses interfaces, optimiser le workflow, construire des fichiers et exporter/partager vos projets.

## Objectifs

- Comprendre les métiers du design web, y compris l'UI Design, l'UX Design, l'intégration HTML/CSS et Javascript
- Maîtriser les concepts de l'Atomic Design
- Concevoir des interfaces en responsive design
- Prototyper des interactions utilisateur

## Public visé

- Webdesigners

- Graphistes
- UX designer
- UI designer
- Chef de projet
- Développeur

## Pré-requis

- Avoir une bonne connaissance web
- Avoir une expérience en conception, développement ou gestion d'un projet web
- Avoir une sensibilité au graphisme et à l'ergonomie

## Programme de notre formation Figma Iniation

### Premier pas dans l'UI Design

- Présentation des métiers de la production web : UI Design, UX Design, Intégration HTML/CSS et Javascript
- Découverte des composants d'interface

### Découverte de l'Atomic Design

- Introduction à l'Atomic Design
- Différencier les éléments de type
  - atomes
  - molécules
  - organismes
- Découvertes des outils pour concevoir en Atomic Design

### Maquettage d'une page web

- Premier pas sur Figma
- Principes de la mise en page :
  - Direction
  - Padding
  - Espacement
  - Alignement
- Découverte de la base 4
- Mise en place d'une grille
- Découverte de l'auto-layout
- Création du guide de styles
- Création des premiers composants UI (atomes, molécules et organismes)

### Conception en responsive design

- Comprendre les différentes grilles responsive
  - Grille statique
  - Grille fluide
  - Grille adaptative
  - Grille responsive
- Création d'un responsive design fluide
- Mise en place des bonnes pratiques pour les projets ambitieux

## Prototypage et animation

- Découvertes des différents états des composants
- Comprendre les caractéristiques des micro-interactions :
  - Le déclencheur
  - Les règles
  - Le retour d'information
  - Les boucles
  - Les modes
- Exemples de micro-interactions efficaces
- Les règles à respecter pour la création de micro-interactions

## Export et partage

- Apprendre à collaborer avec les autres designers
- Apprendre à collaborer avec les développeurs (utilisation du Dev Mode)

## Plug-ins et Community

- Découverte des plug-ins Figma
- Aller plus loin avec les fichiers de la Community Figma

## Sociétés concernées

Cette formation s'adresse à la fois aux particuliers ainsi qu'aux entreprises, petites ou grandes, souhaitant former ses équipes à une nouvelle technologie informatique avancée ou bien à acquérir des connaissances métiers spécifiques ou des méthodes modernes.

## Positionnement à l'entrée en formation

Le positionnement à l'entrée en formation respecte les critères qualité Qualiopi. Dès son inscription définitive, l'apprenant reçoit un questionnaire d'auto-évaluation nous permettant d'apprécier son niveau estimé sur différents types de technologies, ses attentes et objectifs personnels quant à la formation à venir, dans les limites imposées par le format sélectionné. Ce questionnaire nous permet également d'anticiper certaines difficultés de connexion ou de sécurité interne en entreprise (intraentreprise ou classe virtuelle) qui pourraient être problématiques pour le suivi et le bon déroulement de la session de formation.

## Méthodes pédagogiques

Stage Pratique : 60% Pratique, 40% Théorie. Support de la formation distribué au format numérique à tous les participants.

## Organisation

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exemples et des séances de réflexions, et de travail en groupe.

## Validation

À la fin de la session, un questionnaire à choix multiples permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

## Sanction

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.