

Figma, concevoir des interfaces d'applications web et mobiles

Référence : **DEFIGMA**

Durée : **2 jours (14 heures)**

Certification : **Aucune**

CONNAISSANCES PRÉALABLE

- Avoir une bonne connaissance du web
- La connaissance de logiciel de PAO serait un plus

PROFIL DES STAGIAIRES

- Graphistes, webdesigners
- Toute personne devant créer des maquettes de sites web et d'applications mobiles et tablettes

OBJECTIFS

- Appliquer la démarche UX design dans le cadre d'un projet web
- Appréhender les méthodes et les techniques de conception d'une interface
- Concevoir et prototyper une interface avec l'outil Figma
- Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs
- Appliquer les bonnes pratiques du design d'interface et d'interaction

CERTIFICATION PRÉPARÉE

- Aucune

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

- Mise à disposition d'un poste de travail par stagiaire
- Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique pendant le stage
- La formation est constituée d'apports théoriques, d'exercices pratiques et de réflexions
- Le suivi de cette formation donne lieu à la signature d'une feuille d'émargement

FORMATEUR

- Consultant-formateur expert Développement

MÉTHODES D'ÉVALUATION DES ACQUIS

- Auto-évaluation des acquis par le stagiaire via un questionnaire
- Attestation des compétences acquises envoyée au stagiaire
- Attestation de fin de stage adressée avec la facture

CONTENU DU COURS

1. Les spécificités du logiciel

- Qu'est-ce que Figma ?
- Les atouts et les enjeux du logiciel
- Comparatif avec les autres outils de design
- Les périmètres fonctionnels : wireframes, design system, style guide, maquette graphique interactive
- 💡 *Exemple de Travaux pratiques : Découverte de la manipulation du logiciel*

2. Découvrir l'interface de Figma

- Barre d'outils et panneaux de propriété
- Le plan de travail Figma
- La superposition des calques
- 💡 *Exemple de Travaux pratiques : Manipulation de l'interface à travers un exemple de réalisation.*

3. Préparer le maquettage pour le web avec la fonctionnalité Figma

- Présentation de la fonctionnalité Figma
- Les étapes de conception
- Le design d'interface
- La cinématique du contenu
- Les tendances du design
- 💡 *Exemple de Travaux pratiques : Création d'un parcours utilisateur sur Figma à partir d'un exemple concret*

4. Interface d'application mobile

- Les spécificités des interfaces d'application mobile
- Représenter le processus utilisateur
- Wireflow : voir comment l'utilisateur interagit avec l'application
- 💡 *Exemple de Travaux pratiques : Création d'un wireflow avec Figma*

5. Designer avec Figma

- Créer un plan de travail
- Créer et gérer les calques
- Utiliser les grilles et les repères
- Gérer les composants et assets
- 💡 *Exemple de Travaux pratiques : Création et manipulation d'un composant "champ de saisie"*

6. Conceptualiser et ajouter des formes

- Figma et les vecteurs
- L'outil crayonCréer, modifier et éditer des formes
- Créer des éléments vectoriels avec l'outil plume
- Manipuler les points d'ancrage
- Les objets texte, les lignes et les bordures
- 💡 *Exemple de Travaux pratiques : Création de formes personnalisées avec l'outil plume. Créer une icône*

7. Réaliser un prototype interactif avec Figma

- Définir les contenus
- Définir les écrans du parcours utilisateur
- Création de maquettes fil de fer (wireframes)
- Créer des liens entre les plans de travail
- Exploiter les interactions

Notre référent handicap se tient à votre disposition au [01.71.19.70.30](tel:0171197030) ou par mail à referent.handicap@edugroupe.com pour vos éventuels besoins d'aménagements, afin de vous offrir la meilleure expérience possible .