

FIGMA INITIATION POUR LE DESIGN D'INTERFACE (UX/UI)

2 jours (14 heures en présentiel ou 14 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

À l'issue de la formation, les participants sauront utiliser Figma et FigJam pour concevoir des interfaces UX/UI efficaces et structurées. Ils maîtriseront les fondamentaux du dessin vectoriel, l'organisation d'un projet de design numérique, l'utilisation des composants, styles et grilles, ainsi que les outils collaboratifs pour animer des ateliers et interagir en ligne. Ils seront également capables d'exporter et de partager leurs créations selon les standards professionnels.

Objectifs pédagogiques

Cette formation a pour objectif de permettre aux participants de se familiariser avec les environnements Figma et FigJam et d'en exploiter tout le potentiel. Après avoir découvert les cas d'usage typiques du logiciel (illustration vectorielle, wireframe, UI design, collaboration), les stagiaires apprendront à configurer leur espace de travail, à utiliser les outils de création graphique (formes, texte, images), et à structurer un projet avec composants et styles. Une part est dédiée à la collaboration via FigJam, avec des exercices autour de l'animation d'ateliers participatifs. Enfin, les participants sauront partager leurs fichiers, les exporter pour intégration ou présentation.

Population visée

Graphiste, créatif, consultant, chef de projet ou toute personne devant utiliser le logiciel dans le cadre de projet de design ou d'ateliers collaboratifs

Pré-requis

Une bonne connaissance du Web et du webdesign est conseillée. Avoir une bonne maîtrise de l'environnement informatique.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur Expert en design d'interface, UX/UI Design.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs

Contenu

Découvrir Figma/Figjam

- Décrire le logiciel Figma/Figjam et ses principaux usages : illustration vectorielle, UX Design (wireframe), UI Design, ateliers collaboratifs
- Identifier les fonctionnalités phares du logiciel Figma, ses spécificités par rapport aux autres solutions
- Découvrir les dernières actualités du logiciel Figma/Figjam

Prendre en main le logiciel

- Appréhender l'espace de travail Figma (Team, Project, File, Community)
- Nommer et explorer les différentes zones de l'interface Figma
- Connaître les conventions d'usage dans les outils de design
- Mémoriser les raccourcis principaux
- Ajuster les préférences

Designer avec Figma

- Créer des espaces de travail (frames) et des calques (layers)
- Insérer des formes prédéfinies, créer des formes personnalisées (vectors)
- Sélectionner, positionner, transformer, supprimer des éléments : taille, couleurs fond et contour, dégradés, motifs, transformation, rotation...
- Ajouter des effets : ombre interne ou externe, flou
- Utiliser les opérations booléennes (union, subtract, intersect, exclude)
- Ajouter et agencer des titres, des paragraphes
- Importer et éditer des éléments vectoriels (logo, icône, illustration...) et matriciels (image)

Acquérir les bases d'une méthodologie optimisée dans Figma

- Créer des covers aux fichiers Figma
- Acquérir une bonne convention de nommage (files, pages, frames, layers, styles)
- Mettre en place des grilles (grid, columns, rows) et des repères
- Mettre en place des styles de forme, de texte, d'effets, de grille partagés
- Créer des composants et personnaliser les instances (textes, images)
- Exploiter des plugins d'AI génératives (intelligences artificielles)

Animer des ateliers collaboratifs avec Figjam

- Préparer et structurer un atelier collaboratif
- Identifier les différents services de tableau blanc et leurs spécificités
- Prendre en main l'interface du tableau blanc Figjam
- Maîtriser l'ensemble des outils pour représenter ses idées
- Faciliter la collaboration avec l'audio, les votes, les commentaires...
- Exploiter les templates ou plugins existants

Exporter et partager ses projets Figma et Figjam

- Partager son fichier avec des "éditeurs" ou "viewers"
- Exporter ses fichiers en fichiers svg, pdf, jpg et png

FIGMA INITIATION POUR LE DESIGN D'INTERFACE (UX/UI)

et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.