

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

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

Compétences visées

Concevoir des interfaces graphiques de sites Web responsives.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'identifier et d'utiliser une méthodologie optimisée dans la construction des fichiers Figma, d'optimiser votre workflow avec une sélection des meilleurs plugins Figma et d'exporter et de partager vos projets UX/UI Design.

Population visée

Graphiste, webdesigner, UI Designer, UX Designer, chef de projet ou toute personne devant utiliser Figma dans le cadre de la conception et création d'interface.

Pré-requis

Avoir une bonne maîtrise des fonctionnalités de base de Figma et/ou avoir suivi la formation Figma Initiation. Une bonne connaissance des principes de conception UX/UI et du webdesign est recommandée

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 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.

Contenu

Préambule sur Figma

- Découvrir les dernières actualités du logiciel Figma

Acquérir une méthodologie optimisée dans la construction de projets Figma

- Analyser des ressources et modèles de fichiers de design system
- Acquérir une bonne convention de nommage (files, pages, sections, frames, layers, styles, components...)
- Mettre en place des styles de forme, de texte, d'effets, de grille partagés
- Créer des composants et exploiter les fonctionnalités de personnalisation des instances (textes, images) et les contraintes de redimensionnement
- Organiser ses composants dans des projets, fichiers, pages, frames

Optimiser votre workflow avec des fonctionnalités avancées

- Automatiser les positions des éléments avec les autolayout
- Gérer les exceptions avec l'absolute positioning
- Accéder directement aux banques d'images et d'icônes
- Renommer, réorganiser les calques et frames en masse
- Créer des composants complexes (propriétés : variants, boolean, instance, text)
- Automatiser les transformations des éléments sur les différents devices

Optimiser votre workflow avec des plugins Figma

- S'assurer de l'accessibilité
- Disposer de faux contenu (textes et images)
- Accéder directement aux banques d'images et d'icônes
- Supprimer les arrières plan des images
- Créer et importer, mettre à jour des contenus personnalisés (textes et images)
- Créer et gérer un système d'espace
- Nettoyer, optimiser les fichiers

Créer un prototype avancé avec des animations

- Maîtriser les différentes possibilités d'interactions et d'animations
- Mettre en place des interactions sur les composants
- Ajouter et éditer des gifs et videos dans les prototypes
- Différencier Navigate To, Open Overlay et Swap With
- Visionner ses écrans ou son prototype sur une interface desktop et mobile

Élaborer un mode de travail collaboratif sur les projets

- Appréhender l'espace de travail Figma (Team, Project, File, Branch, History)
- Partager son fichier, son projet, son équipe avec des "collaborateurs" ou "viewers"
- Ajouter et gérer des bibliothèques partagées par plusieurs documents