

## 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 maquetage dans une démarche de conception centrée utilisateur

Présentation des outils de maquetage 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 maquetage 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 maquetage

Maquetage 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 : maquetage d'un écran responsive basé sur une bibliothèque de composant

### Vers un prototype interactif

Notion de scénario d'usage

Le storyboard UX