

## Programme de formation **Figma Perfectionnement : concevoir un produit digital ergonomique**

Cette formation Figma Perfectionnement vous offre une immersion dans la création et la gestion d'interfaces digitales web et mobiles. Conçue pour les professionnels ayant des connaissances de base en UX/UI Design, cette formation vous permettra de maîtriser les principaux aspects du design system et de l'architecture de l'information avec l'outil Figma. Grâce à un enseignement axé sur l'expérience pratique, vous aurez l'opportunité de travailler sur des cas réels et de participer à la conception d'une version mobile pour une application web existante. Inscrivez-vous maintenant et prenez une longueur d'avance dans le monde du design digital.

### **Prérequis**

Des connaissances de base sur l'UX et l'UI Design. Une première expérience avec Figma est un bon plus.

### **Durée**

3 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 Perfectionnement : architecture de l'information

Inventaire des contenus : cartographier la navigation avec un site map  
Navigation horizontale : concevoir un menu principal avec la méthode du tri par carte  
Navigation verticale : page de premier niveau, boîtes de dialogues et popups  
Notion de zoning : placer et dimensionner, hiérarchie visuelle, ligne de flottaison et notion de dévoilement progressif  
Présentation et découverte de Figma : pages et layers, outils de dessin, formes contours et effets  
Notion de composant et d'instance dans Figma  
Création d'un composant pour un bloc d'information  
Exemple de cas pratique : reproduire avec Figma le zoning de la page d'accueil de l'application web de référence et hiérarchiser l'information

### UI Design en basse fidélité

Présentation des principaux composants graphiques  
Notion de variant et de propriétés : création d'un composant Bouton avec un propriété primaire/secondaire  
Overlay : maquettage du menu principal, des boîtes de dialogues et des popups  
Responsive design : contraintes et autolayouts  
Exemple de cas pratique : maquettage basse fidélité d'une nouvelle version de la page d'accueil pour mobile en responsive design

### UI Design en haute fidélité

Design visuel : historique et tendances  
Brief graphique  
Notion d'affordance  
Charte graphique : palette de couleurs, iconographie et illustrations  
Notion de plugin : utilisation d'icône (Iconify) et d'image (unsplash)  
Les styles dans Figma : styles typographiques et styles de couleurs  
Exemple de cas pratique : extraction de la

charte graphique depuis la page d'accueil actuelle

### Utiliser et concevoir un design system

Qu'est-ce qu'un Design system ?  
Les principaux composants graphiques  
De la charte graphique à la charte ergonomique  
Les différences entre la charte graphique, les UI kit et les design system  
Atomic Design : atome, molécules, organismes, templates, page  
Présentation de quelques Design system  
Cas pratique : création d'un embryon de design system pour l'application mobile

### UX Writing : la gestion des contenus textuels

Glossaire métier  
Micro rédaction : boutons, messages d'erreurs, aide en ligne  
Typographie : police, taille, style  
Lisibilité : l'importance du contraste, normes WCAG  
Hiérarchie visuelle et échelle typographique  
Contenus textuels : accroche, pyramide inversée.  
Notion de styles typographiques dans Figma  
Exemple de cas pratique : conception et ajout au design system d'une échelle typographique

### Maquettage en co-conception avec les utilisateurs

Les principaux outils de maquettage  
Préparer un atelier d'idéation : phase de divergence puis de convergence  
Préparer un cycle de maquettage : recrutement du groupe utilisateur, préparation et animation d'un atelier de conception  
Faire un prototype interactif avec Figma : transitions entre écrans et variants, réalisation d'animation  
Exportation et partage d'un prototype  
Collaboration entre utilisateurs, développeurs et designers  
Exemple de cas pratique : réalisation d'un prototype interactif de l'application mobile et simulation d'une présentation