



Space • People • Methods

Programme de formation

*

Module “Figma avancé”

*

MAJ 10/2024



Space · People · Methods

Sommaire

MODULE “FIGMA AVANCÉ”

Jour 1 : Maîtriser les variables et créer une librairie

Jour 2 : Conception des comportements, propriétés, logiques des composants

Jour 3 : Prototyper en utilisant les variables

3

5

5

6

Coordonnées & Renseignements

8

MODULE “FIGMA AVANCÉ”

Passer au prototypage avancé en maîtrisant l’usage des variables sur Figma

Présentation :

Vous apprendrez à créer et utiliser des variables, ainsi qu’à les organiser dans les bibliothèques. Sur un cas fil rouge, vous approfondirez vos connaissances sur Figma tout en maîtrisant des techniques avancées pour gérer un design system complexe (theming, multi-marques, dark mode...). Vous bénéficierez de conseils pour optimiser votre workflow, améliorer la collaboration avec les développeurs et gérer des interactions avancées (conditionnelles, actions multiples).

Cette formation transformera vos méthodes de travail avec la création des variables sur Figma. Sur un cas fil rouge, vous allez expérimenter les techniques de prototypage avancé que permettent les variables : conception responsive, richesse de comportements des composants interactifs, theming (multibrand, dark mode), conditionnelles et actions multiples

Durée : 3 jours

Horaires : 9h/13h - 14h/18h

Nombre de participants : 12 maximum

Modalité(s) d’enseignement : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel à Paris

Objectifs et compétences visées :

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de .:

- Comprendre et maîtriser les variables
- Créer et manipuler des composants complexes
- Nommer vos variables ou design tokens
- Améliorer la collaboration et la transmission du travail de design
- Mieux gérer des bibliothèques partagées et optimiser son workflow
- Créer des prototypes avancés avec variables et conditions

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- Exercices évalués tout au long des 3 jours

Publics concernés :

- Les métiers du design et de la création : Product designer, UX designer, UI Designer qui souhaitent approfondir leur maîtrise de Figma

Pré-requis :

Un certain niveau de maîtrise de Figma est requis :

- Maîtriser les notions de design graphique, UX/UI, typographie, et théorie des couleurs.
- Être à l'aise avec l'interface de Figma
- Savoir réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Savoir créer des prototypes interactifs testables sur Figma.
- Connaître les bases de Smart Animate
- Maîtriser la création et la logique des composants et des bibliothèques de styles.
- Maîtriser les bases d'Autolayout et Constraints
- Savoir utiliser les librairies partagées
- Pouvoir justifier d'au moins une expérience de travail en équipe avec Figma, y compris l'utilisation des fonctionnalités de collaboration en temps réel.
- Avoir utilisé Figma de manière régulière pour des projets de design graphique ou UX/UI pendant au moins 6 mois.
- Parler français

Les prérequis de base seront vérifiés à l'aide d'un questionnaire lors de l'inscription, avec une note minimale de 8/10 requise. Une fois les pré-requis de base vérifiés, la suite du questionnaire nous permettra d'évaluer votre niveau. Après étude de vos réponses, nous vous informerons de votre admission ou non en formation.

Matériel nécessaire :

- Un ordinateur (Mac ou PC) et un compte Figma (gratuit). Figma est un logiciel disponible sur Mac et PC, utilisable directement via un navigateur récent (Chrome, Firefox, Safari).
- Créer un compte Figma gratuit (éducation)
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Votre intervenant :

Ugo Jauffret : UX/Product Designer • Facilitateur & Formateur • Sprint Master • Figma Community Advocate

Délai limite d'inscription : 3 jours ouvrés avant le début de la formation

En 2023, à la question “recommanderiez-vous cette formation” nos apprenants ont attribué une

Déroulé de la formation

Jour 1 : Maîtriser les variables et créer une librairie

- **Introduction aux variables**
 - Design tokens ou variables ?
 - Les outils de gestion des tokens / variables : Figma, Token studio, Supernova...
 - Les différents types de variables (colors, string, number)
 - Variables Primitives / Semantic / Component specific
 - Créer des variables (spacing, size, colors, radius, shadows)
- **Sur un cas fil rouge, créer les fondations de son UI Kit** en utilisant des variables : couleurs, tailles, espaces, typographies, organiser ses variables (primitives, semantic, component specific)
- **Conventions de nommage** : Bonnes pratiques de structuration des variables
- **Conception Responsive** : maîtriser les Auto-layouts et des Constraints pour une conception responsive efficace.
- **Atelier : utiliser les variables pour gérer le Theming (multibrand, dark mode...)**
- **Tips :**
 - Scinder une librairie en 2 : Déplacer des éléments d'une librairie à une autre sans casser les liens dans ses fichiers design
 - Administration d'une équipe dans Figma : gestion des droits, partage et autorisations, identification des points de vigilance.
 - **Gestion des librairies**: Comprendre les avantages et les inconvénients de One library vs Split libraries.
 - **Optimisation du Workflow dans Figma** : astuces, raccourcis et plug-ins pour optimiser le workflow dans Figma.

Jour 2 : Conception des comportements, propriétés, logiques des composants

- **Constraints et de Autolayout** : mise en application directions, wrap, min & max sizes...)
- **Variants** : maîtriser les bonnes pratiques lors de la création de ses variants
- **Components properties** : définir des propriétés à ses composants (text, boolean, swap)
- **Interactive components** : appliquer des comportements interactifs intégrés à ses variants (ex : boutons qui passent de l'état « hover » à l'état « pressed »)



Space · People · Methods

- **Introduction au Dev Mode et bonne pratiques designers / devs** : S'initier aux meilleures pratiques pour une collaboration efficace entre designers et développeurs.
- **Tips :**
 - **Collaboration et Transmission du Travail de Design** : Apprendre à collaborer efficacement à travers le feedback et les Design Critique, ainsi que les intégrations dans Figma.
 - **Optimisation du Workflow dans Figma** : Maîtriser des astuces, raccourcis et plug-ins pour optimiser le workflow dans Figma.

Jour 3 : Prototyper en utilisant les variables

- **Utiliser les variables dans ses prototypes** (text, number,boolean)
- **Utiliser les Multiple actions et Conditionals** : gérer des résultats multiples ou différents au sein d'une même interaction.
 - **Multiple actions** : Empilez un nombre illimité d'actions sur le même déclencheur.
 - **Conditionals** : Vérifier si une condition est remplie avant d'effectuer une action en utilisant une instruction conditionnelle if/else.





DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

L'Atelier Beaubourg (75004) est situé derrière le centre Pompidou. 120m² modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.



L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





Coordonnées & Renseignements

Le Laptop - Paris

7 rue Geoffroy l'Angevin
75004 Paris

Le Laptop - Marseille

4 rue Duverger
13002 Marseille

01 77 16 65 24
formation@lelaptop.com
www.lelaptop.com

Votre contact financier :

Benoit Airault
formation@lelaptop.com

Votre contact administratif :

Marylène Meric
formation@lelaptop.com

Votre contact pédagogique :

Fantine Bendano
fantine@lelaptop.com

Notre référent handicap :

Benoit Airault
psh@lelaptop.com

Votre contact intra-entreprises :

Milène Ilic
milene@lelaptop.com

Siret : 538 779 828 00028

Déclaration d'activité : 11755127475