



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “Figma Fondamentaux”



MAJ 10/2024



Space · People · Methods

Sommaire

MODULE “FIGMA FONDAMENTAUX”	3
Jour 1 : Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup	5
Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma	5
Coordonnées & Renseignements	7

MODULE “FIGMA FONDAMENTAUX”

Apprendre les bases de la conception d'interfaces sur Figma.

Présentation

Pendant deux jours, vous découvrirez et pratiquerez sur l'outil de maquettage et de prototypage Figma, en donnant vie à des parcours utilisateurs sous forme d'interfaces graphiques et de prototypes interactifs.

Pour collaborer efficacement avec une équipe produit ou une équipe design, vous devez maîtriser ses outils et ses logiques :

- Jouer des différents niveaux de définition dans vos écrans : du wireframe basse définition, à la maquette “pixel perfect”.
- Modulariser son design pour mieux collaborer : composants, UI kit, Design Systems, passation aux développeurs.
- Réaliser des prototypes interactifs simples, pour tester les concepts et hypothèses de conception avant de développer un produit.

Durée : 2 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 :

- Réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Réaliser des prototypes interactifs simples testables sur Figma
- Réaliser des animations simples sur Figma
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System
- Maîtriser les bases de l'accessibilité

Validation des acquis

Les acquis de la formation seront validés au moyen d'un exercice de création de prototype interactif et d'animation d'une interface.

Publics concernés

- Les métiers du design et de la création : UX designer, UI Designer et Directeur Artistique, qui souhaitent ajouter Figma à leurs outils du quotidien
- Les autres métiers du digital : Chef de projet, Développeur, Product Owner, qui ont des bases en conception d'interface et souhaitent ajouter le Design UI à leurs compétences

Pré-requis

Notions de bases en conception pour écrans :

- Réaliser des wireframes basse définition (zonings, croquis...)
- Choisir des composants et élaborer une composition d'écran, justifier ses choix par la connaissance des principes et standards clé
- Connaître et comprendre le workflow d'élaboration d'une interface (étapes, livrables, métiers)
- 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.

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

[Aurélien Barbier](#) : Product designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

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 note de 4,9/5**



Space · People · Methods

Déroulé de la formation

Jour 1 : Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup

- Appréhender Figma, son interface, sa structure, ses logiques
- Découvrir les fonctions de bases de Figma
- Atelier Wireframe : créer son premier wireframe simple et bien structuré
- Découvrir la logique de composants atomiques
- Atelier UI kits : créer ses premiers composants responsives

Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma

- Atelier Mock-Up : poser des premières intentions graphiques
- Introduction aux fonctions avancées de Figma (autolayout simple)
- Introduction au design accessible dans Figma
- Atelier prototype : créer un prototype hi-fi et l'animer simplement (Smart Animate)
- Collaborer, partager, augmenter son flow de production

- Exercice d'application et d'évaluation





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