DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Figma : Initiation + Approfondissement

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 CHF HT (standard) 1 980,00 CHF HT (remisé)
Public :	Intégrateurs/développeurs web, graphistes
Pré-requis :	Intérêt pour les web et les applications
Objectifs :	Comprendre les notions d'interface utilisateur. Créer des wireframes, des maquettes et des prototypes dynamiques d’interfaces utilisateurs .
Modalités pédagogiques, techniques et d’encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l’Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l’environnement adéquat. • Un formateur expert.
Modalités d’évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence :	SIT101841-F
Note de satisfaction des participants:	4,96 / 5
Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

Modalités d’accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Comprendre les bases de l’UI Design

Présentation de l'interface utilisateur (UI)
La place de l’UI au sein de l’UX
Le rôle de l’UI Designer

Installer Figma

Créer un compte
Les différentes formules Figma
Les fichiers, équipes et projets d’équipes
Gérer et organiser ses projets avec la version gratuite

Comprendre la suite Figma

Faire le tour d’horizon des outils Figma : Design, Figjam, Slides, Buzz, Sites et Make
Comprendre les liens entre les outils
Lier les outils au travers de l’utilisation de la communauté Figma

Prendre en main Figma Design

Comprendre l’interface Design et ses outils
Comprendre l’interface Prototype et ses outils
Comprendre le principe des pages
Découvrir le panneau Layers et Assets

Découvrir les outils essentiels de Figma Design

Comprendre l’outil essentiel des Frames
Utiliser et paramétrer les grilles de mise en page
Utiliser les repères
Naviguer dans la zone de travail

Créer des formes de bases
Créer des courbes avec la plume
Transformer une forme standard en tracé
Ajouter ou soustraire des formes
Gérer la couleur
Créer et éditer du texte
Transformer la boîte de texte
Redimensionner avec l’outil Scale

Manipuler les objets

Importer une ou plusieurs images
Déplacer des images
Créer un masque sur une image
Ajouter des effets
Copier des tracés vectoriels depuis Illustrator
Répéter des éléments et les aligner

Créer et organiser des styles

Comprendre le principe des styles pour automatiser nos actions
Créer des styles de texte, les appliquer et les modifier
Créer des styles de couleurs ou d’effets
Créer des styles de grilles de mise en page
Créer des groupes de style avec le renommage

Atelier : Créer une illustration sur Figma

Travailler avec l’Autolayout

Comprendre la différence entre frame simple et frame avec option Autolayout
Activer l’autolayout sur des éléments d’interface
Découvrir les paramètres et fonctionnement de l’autolayout
Paramétrer un autolayout

Travailler avec les composants

Créer et modifier des composants
Découvrir les propriétés possibles sur les composants
Ajouter et appliquer des propriétés aux composants
Comprendre le lien entre Composant principal et Instances
Animer ses composants

Atelier : Réaliser de premiers éléments d’interface avec les outils Autolayout et composants

Utiliser les plugins

Choisir et installer un plugin
Découvrir les plugins indispensables
Utiliser les plugins dans ses projets

Atelier : Création d’une onepage

Premiers outils indispensables du prototypage

Maîtriser les contraintes des éléments d’interface
Gérer les défilements verticaux et horizontaux
Comprendre les comportements scroll, fixed et sticky
Définir les comportements scroll, fixed et sticky d’un élément d’interface

Atelier : Création d’un ou plusieurs écrans d’une application mobile Podcasts

Créer des prototypes animés

Découvrir les différents types d’interaction
Découvrir les différents types d’actions
Comprendre et gérer les différents paramètres d’animations
Visualiser et tester les prototypes
Tester sur Téléphone avec l’application mobile Figma

Atelier : Créer l’ensemble des liens dynamiques et interactifs sur les écrans de l’atelier précédent

Collaborer avec Figma

Partager et commenter une maquette
Travailler en simultané
Utiliser les widgets
Partager son fichier sous forme de librairie
Exporter et sauvegarder ses projets

Travailler avec HTML et CSS

Inspecter le code de ses maquettes
Les plugins pour exporter en HTML/CSS