

Formation Figma : Initiation + Approfondissement

Durée :	5 jours
Public :	Intégrateurs/développeurs web, graphistes
Pré-requis :	Pratique des logiciels graphiques Adobe Photoshop ou Illustrator.
Objectifs :	Comprendre les notions d'interface utilisateur. Créer des wireframes, des maquettes et des prototypes dynamiques d'interfaces utilisateurs .
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	SIT101841-F
Note de satisfaction des participants:	4,96 / 5

Comprendre les bases de l'UI design

Présentation de l'interface utilisateur (UI)
La place de l'UI au sein de l'UX.
Les éléments de l'UX
Rôle de l'UI Designer

Installer Figma

Créer un compte
Les différentes formules
Installer l'application
Les projets et les équipes
Gérer et organiser ses projets avec la version gratuite

Prendre en main Figma

Découvrir l'interface
Ajouter, modifier, supprimer des frames (espace de travail).
Naviguer dans la zone de travail : zoomer, se déplacer
Utiliser et paramétrer les grilles
Ajouter des repères
Créer des pages

Découvrir les outils

Créer des formes de bases : Touches de contraintes, attributs de fond et de contour
Gérer la couleur : Créer un style de couleur ou ajouter au document
Créer des courbes avec la plume
Transformer une forme standard en tracé

Ajouter ou soustraire des formes
Découvrir le panneau layers, créer des groupes de calques.
Créer et éditer du texte : En ligne ou en bloc
Choisir les polices à utiliser
Redimensionner avec l'outil scale
Créer et utiliser les styles de texte
Transformer la boîte de texte

Atelier : créer un logo avec Figma

Ajouter des plugins

Choisir et installer un plugin
Découvrir les plugins indispensables
Utiliser les plugins

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
Créer et modifier des composants
Répéter des éléments et les aligner

Atelier : créer une maquette d'appli de musique

Créer et organiser des styles

Créer des styles de texte, les appliquer et les modifier
Créer des groupes de style avec le renommage
Créer des styles de couleurs ou d'effets

Atelier : créer une maquette onepage

Créer des prototypes animés

Créer des liens avec des ancrés
Créer des liens entre frames
Gérer les paramètres d'animations
Visualiser et tester les prototypes
Tester sur Téléphone avec l'application mobile

Atelier : créer une interface de messagerie

Travailler avec les composants et les autolayout

Créer et modifier des composants
Ajouter des propriétés aux composants
Créer des variants
Travailler en responsive avec l'auto-layout
Gérer les défilements verticaux et horizontaux

Atelier : créer une interface de site de recettes

Travailler avec HTML et CSS

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

Atelier : exporter une maquette en HTML/CSS

Collaborer avec Figma

Partager et commenter une maquette
Travailler en simultané
Utiliser les widgets

Atelier : créer un design system en collaboration