

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 ancrs
- 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