

Formation Figma : Initiation

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 875,00 CHF HT (standard) 1 500,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Intégrateurs/développeurs web, graphistes
■ Pré-requis :	Pratique des logiciels graphiques Adobe Photoshop ou Illustrator.
■ Objectifs :	Créer des wireframes, des maquettes et des prototypes d'interfaces utilisateurs. Découvrir les plugins les plus utiles sur Figma.
■ 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 :	SIT101518-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

Installer Figma

Création de compte

Voir les différentes formules

Installer l'application

Prendre en main Figma

Découvrir l'interface

Ajouter, modifier, supprimer des frames (espace de travail).

Naviguer dans la zone de travail

Utiliser et paramétrer les grilles

Ajouter des repères

Collaborer avec Figma

Partager et commenter

Travailler en simultané

Utiliser Figjam

Découvrir les outils

Créer des formes de bases : Touches de contraintes, attributs de fond et de contour

Gérer les couleurs : ajouter à une bibliothèque ou au document

Créer des courbes avec la plume

Ajouter ou soustraire avec le shapemode

Découvrir le panneau layers, créer des groupes de calques.

Créer et éditer du texte

Redimensionner avec l'outil scale

Créer et utiliser les styles de texte

Transformer la boîte de texte

Atelier : créer d'une maquette d'appli de musique.

Ajouter des plugins

Choisir et installer un plugin.

Découvrir les plugins indispensables

Utiliser les plugins

Les objets et les composants

Importer une ou plusieurs images

Déplacer des images

Ajouter des effets

Copier des tracés vectoriels depuis Illustrator

Créer et modifier des composants

Répéter des éléments et les aligner

Créer des variants

Atelier : Créer un CV sur mobile

Créer un prototype

Découvrir le mode prototype

Faire défiler sur la frame

Utiliser l'aperçu sur ordinateur

Ajouter des interactions de navigation

Découvrir les types d'animations

Atelier : créer un prototype en wireframe.

Créer en responsive

Le redimensionnement automatique

Les piles

Atelier : Créer une maquette en mobile et la passer en version desktop