

Figma : les bases

Graphisme ▶ Interface utilisateur

Présentation

Figma est un logiciel de prototypage et de création de maquettes dans le domaine du web, des applications mobiles ou des logiciels sur ordinateur. Concurrent de Sketch et Adobe Xd, Figma tire son épingle du jeu avec une ergonomie agréable, une approche compatible avec la conception atomique (atomic design) et des fonctionnalités facilitant la collaboration. Avec Figma, il devient aisé de créer à plusieurs, de tester et valider un parcours utilisateur (userflow), de construire des animations et d'éprouver une maquette aux tests utilisateur avant même d'avoir rédigé la moindre ligne de code.

Au cours de cette formation, vous découvrirez les fonctionnalités de Figma ainsi que les différents outils disponibles. Vous apprendrez également à naviguer dans la bibliothèque de plugins disponibles et à partager vos créations.

Objectifs

- ▶ Découvrir Figma
- ▶ Savoir installer un nouveau projet Figma
- ▶ Découvrir les outils Figma
- ▶ Découvrir la grille Figma et le design adaptatif
- ▶ Savoir installer et utiliser des plugins
- ▶ Savoir créer et utiliser des composants
- ▶ Savoir sauvegarder et partager son portfolio

Moyens pédagogiques

Formation alternant la théorie et la pratique, avec un intervenant présentant la formation en direct. Possibilité de réaliser cette formation en face-à-face dans nos locaux, dans vos locaux d'entreprise ou à distance via visioconférence.

Une fois terminée, vous disposerez d'une attestation de suivi de la formation, ainsi que des contenus de cours relatifs au contenu présenté.

Evaluation des acquis

Questionnaires à choix multiples (QCM) en fin de formation.

L'intervenant formulera également une appréciation sur vos acquis pour l'entièreté de la formation.

Durée : 28 heures (4 jours)

Référence : GR-124

Niveau : Débutant

Formation inter-entreprises :

Formation en présentiel et distanciel

Tarif : 1450 € HT

Formation intra-entreprises :

Formation disponible et adaptable sur demande

Tarif : sur devis

Contact

Anthony DUPUIS

Conseiller formation

07 68 53 96 11

anthony@ls-a.fr

Public :

Toute personne travaillant ou souhaitant travailler dans le maquettage de site internet, logiciels et applications.

Avez-vous les prérequis ?

Aucun prérequis

Dernière modification :

07/02/2024

Figma : les bases

Graphisme ▶ Interface utilisateur

Programme de la formation

Découvrir Figma

Qu'est-ce que Figma, différences avec Adobe Xd

Découvrir les projets existants

Installer un nouveau projet Figma

Importer les typographies

Créer un nouveau fichier de travail

Les calques

Découvrir les bibliothèques

Créer et exporter des plans de travail

Découvrir les outils Figma

Les outils de déplacements dans l'espace de travail

Créer des formes simples

Créer des formes complexes (Plumes, pinceau, pathfinder, ...)

Ajouter des textes

Définir les paramètres des éléments graphiques

Placer des commentaires

Découvrir la grille Figma et le design adaptatif (responsive)

Les notions de responsivité et de grille de composition

Les grilles de compositions

Composant dynamique (Auto-layout)

Utiliser les plugins

Découvrir la page plugins

Présentation de plugins utiles

Créer et utiliser des composants

Qu'est-ce qu'un composant

Créer un composant

Modifier un composant parent et enfant

Les variants

Sauvegarder et partager son portfolio

Vérifier les paramètres de sauvegarde

Partager son projet à des collaborateurs