

Programme de formation

Figma Perfectionnement

2 jours, soit 14 heures

Public visé

Designers UI/UX, product designers, webdesigners maîtrisant déjà les bases de Figma et souhaitant professionnaliser leur méthode de travail.

Pré-requis

Bonne maîtrise des fondamentaux de Figma : frames, composants simples, styles, autolayout basique, prototypage simple.

Objectifs pédagogiques

- Structurer un design system robuste et évolutif.
- Utiliser les variables pour concevoir des interfaces dynamiques et maintenables.
- Créer des interfaces multi-modes cohérentes.
- Prototyper des interactions avancées et conditionnelles.

Description/Contenu

Module 1 : Revoir les bases avancées. Composants et Autolayout

Objectif

Consolider et approfondir l'utilisation des composants et de l'autolayout afin de concevoir des interfaces modulaires, flexibles et évolutives.

Compétences développées

- Maîtriser les variants et propriétés de composants.
- Structurer et optimiser une bibliothèque de design system.
- Créer des layouts adaptatifs performants.

Contenu détaillé

Révision approfondie des composants : variants, propriétés booléennes, textuelles et d'instances.
Structuration logique des composants dans une bibliothèque partagée.



Bonnes pratiques de nommage et d'organisation.

Optimisation et nettoyage d'une librairie existante.

Autolayout avancé :

- ☒ Gestion fine des espacements et alignements.
- ☒ Contraintes responsives.
- ☒ Comportement des éléments en redimensionnement.
- ☒ Imbrication d'autolayout complexes.

Module 2 : Concevoir avec les Variables

Objectif

Intégrer les variables dans le workflow pour améliorer la cohérence, la scalabilité et la maintenance des projets.

Compétences développées

- Créer et organiser des variables adaptées à un design system.
- Connecter les variables aux composants.
- Structurer des collections de variables pour faciliter la collaboration.

Contenu détaillé

Introduction aux variables dans Figma :Types de variables : couleurs, nombres, textes, booléens.Différence entre styles et variables

Création et organisation des collections.

Liaison des variables aux composants :

- ☒ Couleurs dynamiques.
- ☒ Typographies.
- ☒ Espacements et dimensions.

Gestion centralisée des tokens de design.

Mise en place d'une bibliothèque de variables partagée.

Atelier pratique : transformation d'un projet statique en projet basé sur des variables.

Module 3 : Concevoir des écrans multi-mode. Dark, Light, Mobile, Desktop

Objectif

Créer des interfaces adaptatives grâce aux variables et aux modes, afin de répondre à différents contextes d'usage.

Compétences développées

- Configurer et gérer des modes dans Figma.
- Décliner efficacement un design sur plusieurs thèmes et devices.
- Maintenir la cohérence entre les versions.

Contenu détaillé

Création et gestion des modes dans les collections de variables.

Mise en place d'un thème clair et d'un thème sombre.

Adaptation automatique des composants via les variables.

Gestion des déclinaisons responsive :

- ☒ Mobile.
- ☒ Tablet.
- ☒ Desktop.

Stratégie de conception multi-device.

Optimisation des maquettes pour éviter les doublons inutiles.

Cas pratique : déclinaison complète d'un écran en dark mode et en version mobile.

Module 4 : Prototyper avec les Variables

Objectif

Exploiter les variables dans le prototypage avancé pour concevoir des interactions dynamiques et réalistes.

Compétences développées

- Mettre en place des interactions conditionnelles.
- Créer des prototypes multi-états avancés.
- Simuler des scénarios utilisateurs complexes.

Contenu détaillé

Introduction aux variables dans le prototypage.

Création de conditions et changements d'état.

Interaction entre composants et variables.

Simulation de changement de thème dans un prototype.

Prototypage de formulaires interactifs.

Animations avancées et micro-interactions.

Construction d'un prototype complet intégrant :

- ☒ Modes dark et light.
- ☒ États dynamiques.
- ☒ Transitions animées.

Modalités pédagogiques

Chacune de nos formations en présentiel est basée sur une pédagogie essentiellement active, se composant d'exposés théoriques et pratiques, de temps d'échanges, d'études de cas, dans des exercices individuels ou en groupe, permettant à chacun d'être acteur dans son apprentissage.

Nos formateurs sont formés aux **sciences cognitives**, ils sont à la fois experts dans leur domaine et pédagogues. Les exercices sont, dans la mesure du possible, extraites de votre quotidien professionnel et permettent ainsi d'appliquer et transférer rapidement les compétences acquises.

Moyens et supports pédagogiques

Afin de créer des conditions les plus favorables pour nos formations, nous mettons à disposition des stagiaires :

- Des supports de cours (format papier ou multimédia) pour la partie en présentiel et FOAD de la formation
- Pour les formations en présentiel : Notre salle de cours est équipée de tableaux blancs, d'imprimante, d'une connexion WiFi, et d'un ordinateur portable par stagiaire avec les logiciels et applications appropriés.

Modalités d'évaluation et de suivi

Pédagogie active basée sur une évaluation tout au long de la formation, des quiz, des travaux pratiques, des exercices ou des mises en application.

Auto-positionnement et recueil de besoin des stagiaires avant la formation

Évaluations avec transmission au formateur pour analyse et dans un but d'évolution continue :

- à chaud en fin de formation
- à froid effectuée auprès du stagiaire après 3 mois

Accessibilité

Le délai d'accès à la formation est inférieur à 2 mois à réception du devis signé.

Le centre de formation est accessible aux personnes en situation de handicap. Si vous avez des besoins en compensation pour suivre une formation, nous adapterons les modalités. Contactez notre référente handicap.

La référente handicap chez Voyelle est : Barbara Le Goffic 02 99 49 55 55