FIGM – Maquetter avec Figma

1 800 € HT /particip.

Cette formation a pour objectif de donner les bases de la conception d'interfaces graphiques avec l'outil Figma. A la fin des 3 jours de formation, les participants sauront prototyper des interfaces sur Figma.

DOMAINE	NIVEAU	PRE-REQUIS	DUREE	LOCALISATION
UX	Débutant	Aucun	3j – 21h	Sophia/Distanciel

A qui s'adresse ce cours

Cette formation vise toute personne intervenant dans la conception et la maintenance de produits Web : chefs de projets, maîtres d'œuvre/d'ouvrage, designers, graphistes, développeurs « front-end », etc..

Objectifs pédagogiques

- Expliquer les fondements méthodologiques du Design Centré utilisateur
- Intégrer le processus de maquettage dans la conception d'un produit digital
- Concevoir l'architecture d'une application mobile avec Figma
- Utiliser une librairie de styles locaux et de composants pour une application mobile avec Figma
- Réaliser et partager un prototype
- Utiliser la fonction auto-layout vertical, horizontal et wrap
- Utiliser les fonctions avancées : variables, modes, expressions et conditions (optionnel)

Compétences visées

- Maitrise des bonnes pratiques de conception d'interfaces et de l'utilisation de la solution Figma

Méthodes & moyens pédagogiques

- Exposés théoriques
- Études de cas pratiques
- Travaux en groupe

COMPETENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent cette formation sont des spécialistes en UX Design et conception d'IHM.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, Ludotic fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme CAILLET, RAF et référente handicap, à l'adresse fiona.caillet@ludotic.com, pour étudier avec vous les adaptations possibles.

- Supports de cours au format PDF, disponibles sur la plateforme SmartOF.

Modalités d'évaluation

- En amont recueil des besoins + questionnaires d'auto - positionnement
- Évaluation continue lors des ateliers pratiques, et mises en situation
- QCM

Programme détaillé

Jour 1

L'apport de l'ergonomie cognitive, de l'UX et le maquettage

- La démarche UX et son apport
- Les principes de base du Design Centré Utilisateur (UCD)
- Pourquoi et quand faire du maquettage ?
- Les maquettes dans les process de production
- Maquettage basse, moyenne et haute fidélité
- Panorama technologique
- Maquettes et spécifications d'interfaces utilisateurs (UI) : Utilisation du design System
- Les principaux outils de maquettage : spécificités, forces et faiblesses
- Travaux pratiques : Utilisation de certaines méthodes à l'aide du tableau collaboratif Figjam (e.g. personas, UX Map, etc.)

Les fonctions de base de Figma

- Fonctions de base : frames, calques, objets, outils d'aide à la conception
- Fonctions de base : styles, composants, librairies, Design System
- Fonctions de base : prototypage avec les interactions basiques
- Travaux pratiques : Utilisation des fonctions de base de Figma à l'aide de cas concrets

Jour 2

Règles de conception

- L'architecture de l'Information
- Gabarits de pages
- Zonings et mise en page
- Optimiser les textes
- Images et icônes
- Principes de navigation
- Exemples concrets : maquettage de logiciels, sites et applications mobiles

Maquettage basse, moyenne et haute fidélité : Figma

- Travaux pratiques : Suite de l'utilisation des fonctions de base de Figma à l'aide de cas concrets

Jour 3

Les fonctions avancées de Figma

- Fonctions avancées : conception en auto-layout
- Fonctions avancées : variables, modes, expressions et conditions
- Fonctions avancées : prototypage avec des interactions avancées
- Travaux pratiques : Utilisation des fonctions avancées de Figma à l'aide de cas concrets

Les petits +

- Export et collaboration en live
- Administration et de gouvernance des fichiers
- Plugins et communauté

Informations complémentaires

Sanction de la formation : Attestation de fin de formation remise au participant ayant suivi l'intégralité de la session. Cette formation ne prépare pas à une certification enregistrée au RNCP ou au Répertoire spécifique.

Délais d'accès : Sessions inter-entreprise : dates annoncées sur le site web Ludotic (www.ludotic.com), inscriptions closes 2 semaines avant le début de la formation. Sessions intra-entreprise et sur mesure : dates et délai définis avec vous lors de l'établissement du devis.

Configuration technique : application Figma Desktop installée sur le poste de chaque participant et un compte Figma par participant, fourni par le client.

Financement : Formation finançable par votre entreprise, notamment au titre de son plan de développement des compétences. Une prise en charge partielle peut être demandée à votre OPCO, selon ses critères et sous réserve de son accord préalable.

Résultats : les indicateurs de résultats de nos formations (taux de satisfaction, d'atteinte des objectifs et d'abandon, avec leur méthode de calcul) sont publiés sur www.ludotic.com.

Déclaration d'activité : enregistrée sous le n° 93 06 05956 06. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.