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

Document non contractuel. ls-a Formation est une marque déposée de ls-a. Tous droits réservés.

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