

Figma : le prototypage

Graphisme ▶ Interface utilisateur

Présentation

Figma permet de créer des maquettes élégantes permettant de valider le parcours utilisateur en cohérence avec les couleurs et typographies souhaitées, mais cette identité graphique doit souvent pouvoir se décliner sur de nombreux supports : mobile, tablette et ordinateur. De plus, si l'image de marque inclut des animations, une maquette statique ne permet pas de révéler tout l'impact imaginé.

Au cours de cette formation, vous améliorerez vos connaissances Figma pour transformer vos maquettes en prototypes : vous apprendrez à utiliser les éléments dynamiques de Figma, ainsi que les animations de vos contenus. Enfin, vous apprendrez à utiliser les fonctionnalités de partage et à transmettre vos productions à votre équipe.

Objectifs

- ▶ Apprendre à gérer le comportement adaptatif (responsive) et interactif de sa solution
- ▶ Savoir réaliser un prototypage
- ▶ Découvrir les animations des différents éléments

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 : 14 heures (2 jours)

Référence : GR-125

Niveau : Intermédiaire

Formation inter-entreprises :

Formation en présentiel et distanciel

Tarif : 750 € 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 ?

Une connaissance basique du logiciel Figma est nécessaire

Dernière modification :

07/02/2024

Figma : le prototypage

Graphisme ► Interface utilisateur

Programme de la formation

Rappel des bases Figma

- Les outils Figma
- Les calques
- La grille Figma
- Créer et utiliser des composants

Le comportement adaptatif (responsive) et interactif de sa solution

- Créer des éléments dynamiques avec l'auto-layout
- Les contraintes pour le responsive
- Créer des variants avec état pour créer des animations

Réaliser le prototypage

- Qu'est-ce que le prototypage ?
- Le flux et le point de départ
- Les connexions
- Les paramètres du prototypage

Les animations des différents éléments

- Créer des animations et interactions
- Les paramètres des animations et prototypage
- Bien configurer sa présentation
- Partager le prototypage
- Vérifier les paramètres de sauvegarde
- Partager son projet à des collaborateurs