
Programme de Formation

Formation Figma - Interfaces UI/UX Collaboratives

Organisation

Durée : 14 heures

Mode d'organisation : À distance

Contenu pédagogique

Public visé

Profils concernés :
Professionnels souhaitant développer leurs compétences dans ce domaine, managers, collaborateurs, consultants, toute personne concernée par cette thématique dans son activité.
Cette formation s'adresse à vous si :

- Vous souhaitez acquérir de nouvelles compétences
- Vous devez répondre à des exigences professionnelles
- Vous voulez évoluer dans votre fonction
- Vous cherchez à améliorer vos pratiques

Objectifs pédagogiques

- Maîtriser l'interface et les fonctionnalités de Figma
- Concevoir des interfaces utilisateur modernes et responsive
- Créer des composants réutilisables et des systèmes de design
- Prototyper des interactions et des parcours utilisateurs
- Collaborer efficacement en équipe sur des projets de design

Description

Module 1 : Prise en main de Figma (3h30)

Objectif opérationnel : Maîtriser l'interface et les outils de base

- Introduction à Figma : positionnement, avantages, organisation (fichiers, pages, frames)
- L'interface : outils, panneaux, raccourcis essentiels
- Formes de base : rectangles, ellipses, polygones, vecteurs, booléens
- Texte : typographies, styles, propriétés avancées
- Images et masques : import, recadrage, effets
- Contraintes et Auto Layout : bases du responsive design
- **Mise en pratique : Reproduction d'une interface mobile simple**

Module 2 : Composants et systèmes de design (3h30)

Objectif opérationnel : Créer des éléments réutilisables et maintenables

- Composants : création, instances, overrides
- Variants : regrouper les états d'un composant (hover, active, disabled)



- Auto Layout avancé : imbrication, espacements, alignements dynamiques
- Styles : couleurs, typographies, effets, grilles
- Variables et modes : thèmes clair/sombre, responsive tokens
- Bibliothèques partagées : publication, mise à jour, gouvernance
- **Mise en pratique : Construction d'une bibliothèque de composants UI**

Module 3 : Prototypage et interactions (3h30)

Objectif opérationnel : Donner vie aux maquettes avec des prototypes interactifs

- Principes du prototypage : liens, déclencheurs, animations
- Transitions : types, durée, easing, smart animate
- Interactions avancées : scroll, hover, drag, overlays
- Prototypes multi-écrans : navigation, onglets, menus
- Présentation et partage : modes de présentation, commentaires
- Tests utilisateurs : partage de prototype, observation
- **Mise en pratique : Prototypage d'un parcours e-commerce complet**

Module 4 : Collaboration et workflow (3h30)

Objectif opérationnel : Travailler efficacement en équipe design

- Collaboration en temps réel : curseurs, commentaires, historique
- Organisation d'équipe : projets, permissions, branching
- Handoff développeurs : inspect, export, plugins (Zeplin, Anima)
- Plugins essentiels : icons, images, accessibilité, data
- FigJam : brainstorming, user flows, wireframes collaboratifs
- Workflow design : du brief au handoff, bonnes pratiques
- **Livrable : Projet UI complet avec design system et prototype**



Prérequis

Aucune connaissance préalable du sujet n'est requise. Être à l'aise avec l'utilisation d'un ordinateur.



Modalités pédagogiques

Pédagogie active alternant apports méthodologiques et exercices pratiques. Études de cas et mises en situation. Échanges et retours d'expérience. Support de cours fourni.



Moyens et supports pédagogiques

Salle de formation équipée. Support de cours. Matériel pédagogique adapté.



Modalités d'évaluation et de suivi

- Évaluation des acquis (exercices, quiz)
- Mise en situation pratique
- Évaluation de satisfaction
- Attestation de fin de formation



Informations sur l'admission

Inscription jusqu'à 14 jours avant le début. Délai : 2 à 4 semaines.



Informations sur l'accessibilité

Formation accessible aux PSH. Contact référent handicap : referent.handicap@akademiaformation.com