



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “Figma”



MAJ 05/2025

Sommaire

MODULE “FIGMA ”	3
Jour 1 : Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup	5
Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma	5
Coordonnées & Renseignements	7

MODULE “FIGMA”

Apprendre les bases de la conception d'interfaces sur Figma

Présentation

Pendant deux jours, vous découvrirez et pratiquerez sur l'outil de maquettage et de prototypage Figma, en donnant vie à des parcours utilisateurs sous forme d'interfaces graphiques et de prototypes interactifs.

Pour collaborer efficacement avec une équipe produit ou une équipe design, vous devez maîtriser ses outils et ses logiques :

- Jouer des différents niveaux de définition dans vos écrans : du wireframe basse définition, à la maquette “pixel perfect”.
- Modulariser son design pour mieux collaborer : composants, UI kit, Design Systems, passation aux développeurs.
- Réaliser des prototypes interactifs simples, pour tester les concepts et hypothèses de conception avant de développer un produit.

Durée : 2 jours (16h)

Horaires : 9h/13h - 14h/18h

Nombre de participants : 12 maximum

Modalité(s) d'enseignement : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel à Paris

Objectifs et compétences visées

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- **Concevoir** des wireframes et des maquettes (mockups) à l'aide de Figma
- **Créer** des prototypes interactifs simples, testables sur Figma
- **Animer** des interfaces avec des transitions simples sur Figma
- **Produire** des composants d'interface partageables dans un UI Kit ou un Design System
- **Expliquer** les principes de base de l'accessibilité numérique et **les appliquer** dans vos interfaces

Validation des acquis

Les acquis de la formation seront validés au moyen d'un exercice de création de prototype interactif et d'animation d'une interface.

Publics concernés

- Les métiers du design et de la création : UX designer, UI Designer et Directeur Artistique, qui souhaitent ajouter Figma à leurs outils du quotidien

- Les autres métiers du digital : Chef de projet, Développeur, Product Owner, qui ont des bases en conception d'interface et souhaitent ajouter le Design UI à leurs compétences

Pré-requis

Notions de bases en conception pour écrans :

- Réaliser des wireframes basse définition (zonings, croquis...)
- Choisir des composants et élaborer une composition d'écran, justifier ses choix par la connaissance des principes et standards clé
- Connaître et comprendre le workflow d'élaboration d'une interface (étapes, livrables, métiers)
- Parler français

Les prérequis de base seront vérifiés à l'aide d'un questionnaire lors de l'inscription, avec une note minimale de 8/10 requise.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur (Mac ou PC) et un compte Figma (gratuit). Figma est un logiciel disponible sur Mac et PC, utilisable directement via un navigateur récent (Chrome, Firefox, Safari).
- Créer un compte Figma gratuit (éducation)
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Votre intervenant

Aurélien Barbier : Product designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

Kévin Mercier : Designer Figma x Webflow | Design System

Délai limite d'inscription

3 jours ouvrés avant le début de la formation.

**En 2023, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,9/5**

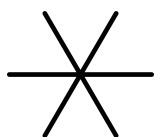
Déroulé de la formation

Jour 1 : Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup

- Appréhender Figma, son interface, sa structure, ses logiques
- Découvrir les fonctions de bases de Figma
- Atelier Wireframe : créer son premier wireframe simple et bien structuré
- Découvrir la logique de composants atomiques
- Atelier UI kits : créer ses premiers composants responsives

Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma

- Atelier Mock-Up : poser des premières intentions graphiques
- Introduction aux fonctions avancées de Figma (autolayout simple)
- Introduction au design accessible dans Figma
- Atelier prototype : créer un prototype hi-fi et l'animer simplement (Smart Animate)
- Collaborer, partager, augmenter son flow de production
- Exercice d'application et d'évaluation



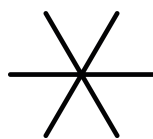
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

L'Atelier Beaubourg (75004) est situé derrière le centre Pompidou. 120m2 modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.



L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





Coordonnées & Renseignements

Le Laptop - Paris

7 rue Geoffroy l'Angevin
75004 Paris

Le Laptop - Marseille

4 rue Duverger
13002 Marseille

01 77 16 65 24
formation@lelaptop.com
www.lelaptop.com

Votre contact financier :

Benoit Airault
formation@lelaptop.com

Votre contact administratif :

Marylène Meric
formation@lelaptop.com

Votre contact pédagogique :

Fantine Bendano
fantine@lelaptop.com

Notre référent handicap :

Benoit Airault
psh@lelaptop.com

Votre contact intra-entreprises :

Milène Ilic
milene@lelaptop.com

Siret : 538 779 828 00028

Déclaration d'activité : 11755127475