



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “Figma avancé”



MAJ 09/2025

Sommaire

MODULE “FIGMA AVANCÉ”	3
Jour 1 : Maîtriser les variables et créer une librairie	5
Jour 2 : Conception des comportements, propriétés, logiques des composants	5
Jour 3 : Prototyper en utilisant les variables	6
Coordonnées & Renseignements	8

MODULE “FIGMA AVANCÉ”

Passer au prototypage avancé en maîtrisant l’usage des variables sur Figma

Présentation :

Vous apprendrez à créer et utiliser des variables, ainsi qu’à les organiser dans les bibliothèques. Sur un cas fil rouge, vous approfondirez vos connaissances sur Figma tout en maîtrisant des techniques avancées pour gérer un design system complexe (theming, multi-marques, dark mode...). Vous bénéficierez de conseils pour optimiser votre workflow, améliorer la collaboration avec les développeurs et gérer des interactions avancées (conditionnelles, actions multiples).

Cette formation transformera vos méthodes de travail avec la création des variables sur Figma. Sur un cas fil rouge, vous allez expérimenter les techniques de prototypage avancé que permettent les variables : conception responsive, richesse de comportements des composants interactifs, theming (multibrand, dark mode), conditionnelles et actions multiples

Durée : 3 jours (24h)

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 :

À l’issue de la formation, les participants seront capables de :

- **Expliquer et manipuler** les variables dans un projet de design.
- **Créer et utiliser** des composants complexes.
- **Nommer et structurer** des variables ou design tokens de manière cohérente.
- **Améliorer** la collaboration et **faciliter** la transmission du travail de design.
- **Gérer** des bibliothèques partagées et **optimiser** le workflow de conception.
- **Construire** des prototypes avancés intégrant variables et conditions.

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- Exercices évalués tout au long des 3 jours

Publics concernés :

- Les métiers du design et de la création : Product designer, UX designer, UI Designer qui souhaitent approfondir leur maîtrise de Figma

Pré-requis :

La participation à cette formation nécessite :

1. Compétences en design

- Maîtriser les notions fondamentales de design graphique, UX/UI, typographie et théorie des couleurs.

2. Compétences techniques sur Figma

- Être à l'aise avec l'interface de Figma.
- Savoir réaliser des wireframes et des mockups.
- Savoir créer des prototypes interactifs testables.
- Connaître les bases de Smart Animate.
- Maîtriser la création et la logique des composants et des bibliothèques de styles.
- Maîtriser les bases d'Autolayout et des Constraints.
- Savoir utiliser des librairies partagées.

3. Expérience pratique

- Justifier d'au moins une expérience de travail en équipe avec Figma, y compris l'utilisation des fonctionnalités de collaboration en temps réel.
- Avoir utilisé Figma de manière régulière pour des projets de design graphique ou UX/UI pendant au moins 6 mois.

4. Compétence linguistique

- Parler et comprendre le 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. Une fois les pré-requis de base vérifiés, la suite du questionnaire nous permettra d'évaluer votre niveau. Après étude de vos réponses, nous vous informerons de votre admission ou non en formation.

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 :

[Ugo Jauffret](#) : UX/Product Designer • Facilitateur & Formateur • Sprint Master • Figma Community Advocate

Délai limite d’inscription : 3 jours ouvrés avant le début de la formation

En 2025, à la question “recommanderiez-vous cette formation” nos apprenants ont attribué une note de 4,4/5

Déroulé de la formation

Jour 1 : Maîtriser les variables et créer une librairie

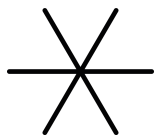
- **Introduction aux variables**
 - Design tokens ou variables ?
 - Les outils de gestion des tokens / variables : Figma, Token studio, Supernova...
 - Les différents types de variables (colors, string, number)
 - Variables Primitives / Semantic / Component specific
 - Créer des variables (spacing, size, colors, radius, shadows)
- **Sur un cas fil rouge, créer les fondations de son UI Kit** en utilisant des variables : couleurs, tailles, espaces, typographies, organiser ses variables (primitives, semantic, component specific)
- **Conventions de nommage** : Bonnes pratiques de structuration des variables
- **Conception Responsive** : maîtriser les Auto-layouts et des Constraints pour une conception responsive efficace.
- **Atelier : utiliser les variables pour gérer le Theming (multibrand, dark mode...)**
- **Tips :**
 - Scinder une librairie en 2 : Déplacer des éléments d'une librairie à une autre sans casser les liens dans ses fichiers design
 - Administration d'une équipe dans Figma : gestion des droits, partage et autorisations, identification des points de vigilance.
 - **Gestion des librairies**: Comprendre les avantages et les inconvénients de One library vs Split libraries.
 - **Optimisation du Workflow dans Figma** : astuces, raccourcis et plug-ins pour optimiser le workflow dans Figma.

Jour 2 : Conception des comportements, propriétés, logiques des composants

- **Constraints et de Autolayout** : mise en application directions, wrap, min & max sizes...)
- **Variants** : maîtriser les bonnes pratiques lors de la création de ses variants
- **Components properties** : définir des propriétés à ses composants (text, boolean, swap)
- **Interactive components** : appliquer des comportements interactifs intégrés à ses variants (ex : boutons qui passent de l'état « hover » à l'état « pressed »)
- **Introduction au Dev Mode et bonnes pratiques designers / devs** : S'initier aux meilleures pratiques pour une collaboration efficace entre designers et développeurs.
- **Tips :**
 - **Collaboration et Transmission du Travail de Design** : Apprendre à collaborer efficacement à travers le feedback et les Design Critique, ainsi que les intégrations dans Figma.
 - **Optimisation du Workflow dans Figma** : Maîtriser des astuces, raccourcis et plug-ins pour optimiser le workflow dans Figma.

Jour 3 : Prototyper en utilisant les variables

- **Utiliser les variables dans ses prototypes** (text, number,boolean)
- **Utiliser les Multiple actions et Conditionals** : gérer des résultats multiples ou différents au sein d'une même interaction.
 - **Multiple actions** : Empilez un nombre illimité d'actions sur le même déclencheur.
 - **Conditionals** : Vérifier si une condition est remplie avant d'effectuer une action en utilisant une instruction conditionnelle if/else.



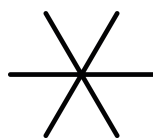
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

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 :

Gaël Pennégues
gael@lelaptop.com

Siret : 538 779 828 00028

Déclaration d'activité : 11755127475