



Space • People • Methods

# Programme de formation

\*

*Module “Figma avancé & Design Systems”*

\*

# Sommaire

<b>MODULE “FIGMA AVANCÉ”</b>	<b>3</b>
Jour 1 : Maîtriser les variables et créer une librairie	6
Jour 2 : Conception des comportements, propriétés, logiques des composants	6
Jour 3 : Prototypage IA & MCP	7
<b>Coordonnées &amp; Renseignements</b>	<b>9</b>

## MODULE “FIGMA AVANCÉ & DESIGN SYSTEMS”

Faire évoluer ses pratiques Figma : prototypage intelligent, variables, design systems scalables et nouveaux usages IA

---

### Présentation :

Dans cette formation vous apprendrez à maîtriser les usages avancés de Figma pour concevoir, structurer et faire évoluer des interfaces à l'échelle d'un design system.

À travers un cas fil rouge, les participants construisent les fondations d'un UI Kit robuste en s'appuyant sur les variables (tokens), les composants avancés et les logiques de structuration (primitives, sémantiques, spécifiques). Ils apprennent à gérer des systèmes complexes (theming, multi-marques, dark mode) tout en garantissant cohérence, maintenabilité et performance.

La formation approfondit également la conception de composants dynamiques et interactifs (variants, propriétés, comportements) ainsi que les principes de responsive design via Auto Layout et Constraints.

Une attention particulière est portée à la collaboration avec les développeurs (Dev Mode, transmission, bonnes pratiques Design ↔ Dev) et à l'optimisation des workflows (bibliothèques, organisation, gouvernance).

Enfin, les participants découvrent les nouvelles capacités de Figma liées à l'intelligence artificielle (Figma Make) et au MCP (Model Context Protocol), afin d'anticiper les évolutions du design system vers des environnements pilotés par la donnée et génératifs. Ils explorent également les bases de création de plugins pour étendre Figma selon leurs besoins.

**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 :

- Structurer un design system scalable en utilisant les variables (tokens) et des conventions de nommage adaptées
- Créer, organiser et maintenir des bibliothèques Figma efficaces (mono vs multi-librairies, gouvernance, partage)



Space · People · Methods

- Concevoir des composants avancés intégrant variants, propriétés et comportements interactifs
- Mettre en place des interfaces responsives via Auto Layout, Constraints et gestion des tailles
- Implémenter des logiques de theming (multi-marques, dark mode) à l'aide des variables
- Optimiser la collaboration avec les développeurs grâce au Dev Mode et aux bonnes pratiques de transmission
- Exploiter les capacités de prototypage assisté par IA avec Figma Make dans des cas d'usage pertinents
- Comprendre le fonctionnement du MCP et préparer un design system "MCP-ready" pour la génération de code
- Identifier les usages des plugins, API et automatisations pour étendre les capacités de Figma
- Améliorer son workflow de conception grâce aux bonnes pratiques, outils et automatisations avancées

### **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 :**

**Kévin Mercier** : Designer Figma x Webflow | Design System

**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 ?
  - Gestion des tokens / variables sur Figma
  - Les différents types de variables (colors, string, number)
  - Variables Primitives / Semantic / Component specific
  - Créer des variables (spacing, size, colors, radius, shadows)
  - Variables typographiques : créer et scoper ses variables de typo (font family, font size, line height, font weight) ; comprendre la complémentarité variables + styles pour la typographie composite
- **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
  - Scoping des variables : limiter la portée d'une variable à des propriétés précises pour éviter les erreurs d'application et améliorer la lisibilité dans les panneaux
- **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.

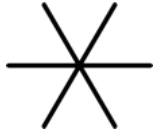
### Jour 2 : Conception des comportements, propriétés, logiques des composants

- **Constraints et 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 : Prototypage IA & MCP

- **Figma Make : prototypage IA avancé**
  - État des lieux : ce que Make sait faire aujourd'hui et ses limites réelles avec un DS existant
  - Cas d'usage pertinents : exploration rapide d'idées, validation de concepts, communication auprès des parties prenantes
  - Connecter le contexte de styles de sa librairie pour maintenir la cohérence visuelle
  - Coller une frame existante dans Make pour la rendre interactive
  - Prompt engineering : structurer ses instructions pour cadrer les générations
  - Make kits : ce qui arrive prochainement et comment préparer son DS dès maintenant (nommage machine-readable, descriptions sur les variants)
- **Le Figma MCP Server : comprendre ce qui change vraiment**
  - Architecture MCP : pourquoi l'IA reçoit des données structurées et non des pixels
  - Mettre en place un environnement fonctionnel entre Figma et Claude
  - Ce que le MCP expose : variables, composants, layout, tokens, annotations, Code Connect
  - Checklist « fichier MCP-ready » : bonnes pratiques à adopter immédiatement
  - Créer des éléments en étant assisté par l'IA : tokens, composants, layouts
  - Démonstration : un dev connecte Claude Code au MCP et génère du code à partir d'une frame
- **Tips :**
  - Variables dans le MCP : pourquoi aligner les noms de variables Figma et code est critique pour la qualité du code généré
  - Sécurité et gouvernance : ce que le catalogue MCP de Figma implique en termes de contrôle des accès pour les admins
  - Cartographie des outils : Make / MCP / Plugin / API, comment choisir selon la situation
  - Apprendre à prompter correctement pour modifier ou créer : des tokens, des composants, des layouts.



## DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

**L'Atelier Beaubourg (75004)** est situé derrière le centre Pompidou. 120m<sup>2</sup> 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](mailto:formation@lelaptop.com)  
[www.lelaptop.com](http://www.lelaptop.com)

### **Votre contact financier :**

Benoit Airault  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Votre contact administratif :**

Marylène Meric  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Votre contact pédagogique :**

Fantine Bendano  
[fantine@lelaptop.com](mailto:fantine@lelaptop.com)

### **Notre référent handicap :**

Benoit Airault  
[psh@lelaptop.com](mailto:psh@lelaptop.com)

### **Votre contact intra-entreprises :**

Gaël Pennégues  
[gael@lelaptop.com](mailto:gael@lelaptop.com)

**Siret :** 538 779 828 00028

**Déclaration d'activité :** 11755127475