



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “Figma”



MAJ 05/2026



Space · People · Methods

Sommaire

MODULE “FIGMA”	3
Jour 1 : Fondations et organisation	5
Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma	6
Coordonnées & Renseignements	8



MODULE “FIGMA”

Concevoir et prototyper plus efficacement avec Figma

Présentation

Cette formation de deux jours s’adresse à des professionnels ayant déjà manipulé Figma et souhaitant aller plus loin dans leur pratique. À travers des ateliers progressifs, vous apprendrez à structurer vos maquettes, à concevoir des composants modulaires et à créer des prototypes interactifs de qualité professionnelle.

L’objectif est de vous donner les clés pour collaborer efficacement avec une équipe produit ou design, en maîtrisant les bonnes pratiques de conception et de passation.

👉 Cette formation s’adresse à des personnes ayant déjà une première expérience de Figma (création de fichiers, formes, textes, organisation simple de calques). Si vous débutez, vous pourrez néanmoins y participer : un module e-learning d’initiation vous sera transmis et devra être complété avant le démarrage de la formation.

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 :

- **Naviguer** dans l’interface de Figma et **organiser** un espace de travail structuré (fichiers, pages, layers, frames).
- **Concevoir** des wireframes clairs et hiérarchisés pour représenter des parcours utilisateurs.
- **Appliquer** des intentions graphiques simples afin de transformer un wireframe en mockup.
- **Créer et gérer** des composants atomiques et des styles pour assurer la cohérence visuelle et le gain de temps.
- **Utiliser** les fonctions clés de Figma (autolayout, contraintes, UI kits) pour rendre les maquettes plus modulaires et responsives.
- **Mettre en place** un prototype interactif hi-fi et **animer** des transitions simples (ex. Smart Animate).
- **Collaborer et partager** efficacement un fichier Figma en définissant les bons droits et en préparant la passation aux développeurs.
- **Intégrer** des principes d’accessibilité de base dans les maquettes afin d’améliorer l’inclusivité du design.

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 approfondir l'utilisation de Figma

Pré-requis

Notions de bases en conception pour écrans :

- Connaître et comprendre le workflow d'élaboration d'une interface (étapes, livrables, métiers)
- Avoir déjà utilisé Figma.
- Être capable d'effectuer les actions de base suivantes :
 1. Créer un fichier, une page et organiser son espace de travail
 2. Utiliser les outils de dessin (formes, texte, stylet)
 3. Modifier les propriétés des éléments (taille, couleur, typographie, alignements, bordures, ombres, etc.)
 4. Importer et gérer des images
 5. Organiser les calques et groupes, utiliser les frames
 6. Créer et utiliser des composants simples (boutons, icônes, éléments répétés)
 7. Appliquer et gérer des styles (couleurs, typographies)
 8. Partager un fichier et paramétrer les droits d'accès (lecture, commentaire, édition)
 9. Naviguer dans le mode présentation/prototype simple (lien entre écrans)

👉 *Les prérequis seront vérifiés à l'aide d'un questionnaire lors de l'inscription, si vous n'êtes pas encore à l'aise avec ces notions, **un module e-learning d'initiation à Figma sera à suivre en amont de la 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 4,8/5

Déroulé de la formation

Jour 1 : Fondations et organisation

Découverte de la suite Figma

- FigJam, Figma Design, Dev Mode, Figma Make, panorama de l'écosystème
- Interface et raccourcis clés à maîtriser
- Différence entre fichiers, pages, frames et calques

Création d'un guide de style efficace

- Créer et organiser ses styles : couleurs, typographies, ombres, effets
- Grilles de mise en page et colonnes
- Logique de la base 4 et application aux espacements
- Préparer un guide de styles réutilisable

Auto-layout & Contraintes

- Logique d'empilement, padding, gap
- Auto-layout imbriqués pour créer des sections et des pages
- Contraintes et comportement au redimensionnement

Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma

Composants & Atomic Design

- Logique Atomic Design appliquée à Figma
- Créer un composant, variants, component properties
- Publier et organiser une bibliothèque partagée

Responsive Design

- Breakpoints et frames adaptatifs
- Combiner auto-layout et contraintes pour des layouts flexibles

Prototyper vos maquettes

- Liaisons, triggers et transitions
- Smart Animate : logique et cas d'usage
- Tester et partager un prototype



Space · People · Methods

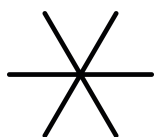
Collaborer sur Figma

- Commentaires, partages, co-édition
- Handoff développeurs : Dev Mode, inspect, exports

Aller plus loin avec l'outil

- Plugins incontournables
- Figma Community : templates et ressources
- Introduction aux variables (aperçu)
- Introduction aux outils IA (aperçu)





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.

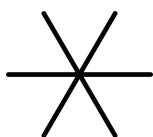


L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





Space - People - Methods



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 administratif :

Marylène Meric
formation@lelaptop.com

Votre conseiller entreprise :

Gaël Pennéguès
gael@lelaptop.com

Votre contact pédagogique :

Fantine Bendano
fantine@lelaptop.com

Votre contact financier :

Benoit Airault
gestion@lelaptop.com

Notre contact référent handicap :

psh@lelaptop.com

Siret : 538 779 828 00028

Déclaration d'activité : 11755127475

