



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “Figma”



MAJ 04/01/2023



Space · People · Methods

Sommaire

MODULE “FIGMA”	3
Jour 1 : Fondamentaux de la conception et gestion d'équipe	5
Jour 2 : Collaboration et Techniques Avancées	5
Jour 3 : Co-conception, Prototypage et Interactivité	5
Coordonnées & Renseignements	7



MODULE “FIGMA”

Perfectionnez vos connaissances de Figma et optimisez vos workflow pour concevoir vos prototypes interactifs.

Présentation :

Approfondissez votre maîtrise de Figma le temps d’une formation de trois jours, centrée sur des techniques avancées de design et de collaboration. En vous donnant toutes les clés pour optimiser vos workflows, cette formation couvre les aspects essentiels de la conception responsive. Vous apprendrez à créer des composants complexes et à collaborer efficacement avec les développeurs, les parties prenantes et à administrer une équipe. Le programme comprend de nombreuses sessions pratiques, vous permettant d’appliquer directement les compétences acquises. Transformez votre approche du design et élaborer des prototypes interactifs avec assurance et créativité.

Objectifs et compétences visées :

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

- Créer et manipuler des composants complexes
- Concevoir des interfaces responsives
Optimiser et structurer le travail de design
- Améliorer la collaboration et la transmission du travail de design
- Gérer des bibliothèques partagées et optimiser son workflow
- Administrer une équipe dans Figma
- Partager des prototypes et maîtriser les interactions de base

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d’un quizz en fin de formation
- d’exercices évalués tout au long des 3 jours

Durée : 3 jours

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

Nombre de participants : 16 maximum

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

Publics concernés :

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

Un certain niveau de maîtrise de Figma est requis :

- Réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Réaliser des prototypes interactifs testables sur Figma
- Réaliser des animations sur Figma
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System

Les pré-requis de base seront vérifiés au moyen d'un questionnaire au moment de l'inscription. En cas d'échec, il vous sera proposé de prendre connaissance d'une bibliothèque de ressources puis de repasser le test jusqu'à obtenir la note minimum de 8/10. Une fois les pré-requis de base vérifiés, nous évaluerons votre niveau au moyen d'un second questionnaire et d'un exercice pratique au moment de l'inscription.

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

Date 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 5/5**



Déroulé de la formation

Jour 1 : Fondamentaux de la conception et gestion d'équipe

- **Créer les bases de son Design system** : apprendre à établir et à utiliser un système de design efficace incluant polices, couleurs et espacement.
- **Gestion et administration d'une équipe de Design** : gestion des droits, partage et autorisations, identification des points de vigilance.
- **Structuration du travail de Design** : maîtriser les conventions de nommage, la création de layouts, et l'optimisation de l'espace de travail pour une efficacité maximale.
- **Conception Responsive** : développer une compréhension approfondie des Auto-layouts et des Constraints pour une conception responsive efficace.
- **Création de composants complexes (Partie 1)** : Commencer à explorer et à créer des composants complexes dans des projets de design.

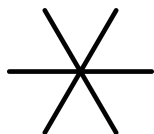
Jour 2 : Collaboration et Techniques Avancées

- **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.
- **Utilisation de Librairies Partagées** : Comprendre les avantages et les inconvénients de One library vs Split libraries et savoir comment effectuer des swaps de librairies.
- **Introduction au Dev Mode et bonne pratiques designers / devs** : S'initier aux meilleures pratiques pour une collaboration efficace entre designers et développeurs.
- **Optimisation du Workflow dans Figma** : Maîtriser des astuces, raccourcis et plug-ins pour optimiser le workflow dans Figma.
- **Création de Composants Complexes (Partie 2)** : Poursuivre l'apprentissage sur la création de composants complexes avec des focus sur les Variants, Component properties et Nested properties.

Jour 3 : Co-conception, Prototypage et Interactivité

- **Co-conception et itération** : Développer des compétences en co-conception et apprendre à itérer efficacement sur des projets de design.
- **Partage de Prototypes** : Apprendre à partager des prototypes de manière efficace et professionnelle.
- **Maîtrise des interactions de base** : Acquérir une compréhension fondamentale des interactions de base dans le prototypage.
- **Utilisation des Ancres et Overlays** : Comprendre et appliquer les concepts d'ancres et d'overlays dans la conception de prototypes.
- **Composants interactifs et smart animate** : Explorer les composants interactifs et la fonctionnalité Smart Animate pour créer des designs dynamiques et engageants.





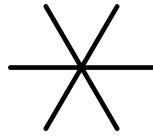
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

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

Vos contacts pédagogiques :

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