



Space · People · Methods

Programme de formation

*

Module “Figma Fondamentaux”

*

MAJ 15/06/2023

Le Laptop - 7, rue Geoffroy l'Angevin - 75004 Paris - France

Siret : 538 779 828 00028 - APE : 7022Z - TVA : FR75538779828 - RCS Paris B 538 779 828 - N° déclaration d'activité : 11755127475
+33 1 77 16 65 24 - formation@lelaptop.com - www.lelaptop.com



Space · People · Methods

Sommaire

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





Space · People · Methods

MODULE “Figma Fondamentaux”

Maîtrisez les fondamentaux de Figma pour concevoir vos interfaces

Pendant trois jours, vous 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, pour tester les concepts et hypothèses de conception avant de développer un produit.

Objectifs et compétences visées :

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

- 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

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.

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 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 :





Space · People · Methods

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)

Les pré-requis seront vérifiés au moyen d'un questionnaire au moment de l'inscription. En cas d'échec, il vous sera proposé de démarrer votre formation par un module e-learning qui devrait vous prendre une demie-journée à compléter.

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 : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

Date limite d'inscription : 3 jours ouvrés avant le début de la formation

**En 2022, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,8/5**





Space · People · Methods

Déroulé de la formation

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

Appréhender Figma, son interface, sa structure, ses logiques

Atelier Wireframe : créer son premier wireframe simple et bien structuré

Atelier Mock-Up : poser des premières intentions graphiques

Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma

Atelier workflow : créer des composants atomiques et responsives, automatiser

Collaborer, partager, augmenter son flow de production

Introduction aux fonctions avancées de Figma

Jour 3 : Prototyper sur Figma

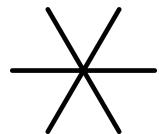
Atelier prototype : créer un prototype low-fi et l'animer (Smart Animate)

Le test utilisateur dans la pratique

Partager son prototype avec Figma Mirror

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.

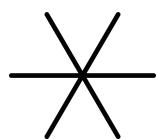


L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





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 financier :

Benoit Airault
formation@lelaptop.com

Votre contact administratif :

Marylène Meric
formation@lelaptop.com

Vos contacts pédagogiques :

Rachel Donnat
rachel@lelaptop.com

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

