



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “Prototyper sur Figma”



MAJ 05/10/2022

Sommaire

MODULE “Prototyper sur Figma”	3
Jour 1 :	5
- Débutant : Découverte de Figma et création de wireframe simple	5
- Avancé : Structure et bases d'un système de travail sur Figma (Design Dynamique)	5
Jour 2 :	6
- Débutant : Les bases de la conception graphique d'interface	6
- Avancé : Adopter une logique produit, créer des composants dynamiques complexes	6
Jour 3 :	7
- Débutant : Les fondamentaux du prototypage	7
- Avancé : Réalisation d'un prototype interactif HD	7
Le dispositif de formation proposé par Le Laptop	8
Objectifs des formations	9
Tous les certificats proposés par Le Laptop	10
Les parcours proposés par Le Laptop	12
L'écosystème et le dispositif pédagogique du Laptop	14
Les outils pédagogiques	14
Les modalités de l'enseignement présentiel	15
Les modalités de l'enseignement à distance	15
Les événements Laptop complémentaires à la formation	16
L'accompagnement post-formation : la carte membre Laptop	16
Les critères de qualité de la formation Laptop	17
L'équipe pédagogique : expérience et expertise	17
Coordonnées & Renseignements	23

MODULE “Prototyper sur Figma”

3 jours pour maîtriser l’outil le plus utilisé pour concevoir des interfaces en haute définition en collaboration avec l’équipe produit

Présentation :

Savoir concevoir des interfaces sous forme de prototype interactif est primordial pour tester ses hypothèses de conception, et valider avec les développeurs leur faisabilité technique. Deux groupes de niveaux sont mis en place à la suite de l'inscription via un formulaire de positionnement.

Les débutants (niveau I) :

- Découverte de Figma et création de wireframe simple
- Les bases de la conception graphique d'interface
- Les fondamentaux du prototypage : créer un prototype low-fi (basse définition)

Les connaisseurs (niveau II) :

- Structure et bases d'un système de travail sur Figma (Design Dynamique)
- Adopter une logique produit : créer des composants dynamiques complexes
- Prototypage avancé : réalisation d'un prototype interactif HD

*La formation est intégrée au [certificat UI Design](#) *

Objectifs et compétences visées :

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

- **Niveau I** : Réaliser des Wireframes (maquettes) sur Figma
- **Niveau II** : Réaliser un prototype interactif sur Figma

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- **Niveau I** : Exercice de réalisation de Wireframes (maquettes) sur Figma
- **Niveau II** : Exercice de réalisation d’un prototype interactif sur Figma

Durée : 3 jours

Horaires : 9h30/13h - 14h/18h30

Nombre de participants : 16 maximum

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



Space • People • Methods

Publics concernés :

- UX designer
- UI Designer et Directeur Artistique
- Chef de projet
- Développeur
- Product Owner
- Et toutes personnes souhaitant acquérir les compétences techniques de prototypage et les fondamentaux du Design System

Pré-requis et matériel nécessaire :

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Une appétence pour les logiciels
- 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).
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Deux groupes de niveaux sont mis en place. Le niveau est évalué au moment de l'inscription à la suite du remplissage d'un questionnaire d'évaluation.

Niveau I

- Jour 2 : Découverte de Figma et création de wireframe simple (1j - 8h)
- Jour 3 : Les bases de la conception graphique d'interface (1j - 8h)
- Jour 4 : Les fondamentaux du prototypage : créer un prototype low-fi (1j - 8h)

ou

Niveau II

- Jour 2 : Structure et bases d'un système de travail sur Figma (Design Dynamique) (1j - 8h)
- Jour 3 : Adopter une logique produit : créer des composants dynamiques complexes (1j - 8h)
- Jour 4 : Prototypage avancé : réalisation d'un prototype interactif HD (1j - 8h)

Vos intervenants :

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

[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

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





Space · People · Methods

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



Déroulé de la formation

Jour 1 :

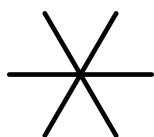
Niveau	
- Débutant : Découverte de Figma et création de wireframe simple Appréhender Figma • Les origines de Figma et des logiciels de création d'interfaces • Les grands principes de conception sur écran • FIGMA pour qui ? Pour quoi ? • L'interface Figma, premier contact (outils, pages, frames, calques, paramétrage, vocabulaire, etc.) Atelier : créer son premier wireframe simple et bien structuré • Le but d'un wireframe • Les outils simples ○ Formes : créer des formes simple et complexes ○ Frames : disposition, taille, espacement entre éléments, etc. ○ Grid : plan de travail multi-dimension, règles & grid ○ Calques : attributs, modification & action (rotation, scale, alignements, etc.) ○ Texte : taille, espace inter caractères / ligne, fill, etc. ○ Les raccourcis clavier à connaître • Gestions des couleurs Mock-Up : Poser de premières intentions graphiques • Pourquoi un mock-up ? • Structurer son fichier de travail • Travailler avec un design system • Ateliers pratiques	- Avancé : Structure et bases d'un système de travail sur Figma (Design Dynamique) Installer les fondations d'un Design System • Styles • Systèmes de couleurs • Systèmes de police Optimiser son espace de travail • Organiser son fichier • Organiser ses projets • Organiser son équipe • Droits Structure et industrialisation du design • Layout Grids • Nomenclature • Spatial System Designer en "dynamique" • Variants • Auto-layout • Constraints Collaborer et transmettre • Autorisations • Commentaires • Librairies partagées • Inspect / Dev handoff

Jour 2 :

Niveau	
- Débutant : Les bases de la conception graphique d'interface Designer une interface : acquérir les bases de l'UI • Les bases de l'UI : DA, contraintes, bonnes pratiques,... • Base des composants • Automatiser son workflow • Ateliers pratiques UI dans la pratique : Augmenter son flow de production • Collaboration et partage • Introduction aux fonctions avancées de Figma • Community et ressources utiles • Ateliers pratiques	- Avancé : Adopter une logique produit, créer des composants dynamiques complexes Accessibilité et ergonomie • Règles de base Booster son workflow • Plugin incontournables • Tips pour accélérer • Raccourcis clavier Adopter une logique dev • Principe d'héritage • Instances • Overrides Créer des composants complexes • Auto-layout deep-dive • Constraints deep-dive • Variants deep-dive Créer un thème multi-marques • Principe • Theming • Dark mode

Jour 3 :

Niveau	
- Débutant : Les fondamentaux du prototypage Créer un prototype Low-Fi et tester ses écrans • Pourquoi tester ? • Créer un prototype Low-Fi • Lier plusieurs écrans entre eux • Les flows Le test utilisateur dans la pratique : valider rapidement • Prototyper pour tester • Approche sur les cycles de test • Les bases du test utilisateur • Partager un prototype • Rapport / Analyse	- Avancé : Réalisation d'un prototype interactif HD Créer un prototype interactif HD • Smart Animate • Interactive Components (beta) • Multiple Flows Partager son prototype • Paramétrage • Figma Mirror Organiser et conduire des tests utilisateurs • Quali / Quanti • Recrutement • Guerilla • Posture du testeur & éviter les biais • ROI test Amélioration itérative d'un produit / service • Connecter Figma & Maze • Rapport / Analyse

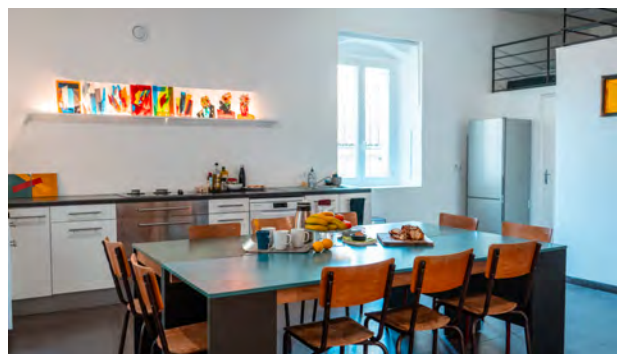


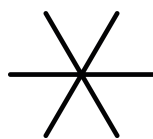
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

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 :

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