

# Figma, concevoir des interfaces d'applications web & mobiles

Cours Pratique de 2 jours - 14h

Réf : FGM - Prix 2024 : 1 490€ HT

Vous apprendrez à construire des interfaces mobiles et web selon les modalités de l'UX design avec FIGMA. Vous maîtriserez l'interface et les fonctionnalités. Vous pourrez créer des formes avec l'outil plume pour un graphisme approfondi, vous serez capable de gérer les outils de prototypage et d'export.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Appliquer la démarche UX Design dans le cadre d'un projet web

Appréhender les méthodes et les techniques de conception d'une interface

Concevoir et prototyper une interface avec l'outil FIGMA

Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs

Appliquer les bonnes pratiques du design d'interface et d'interactions

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 07/2022

### 1) Les spécificités du logiciel

- Qu'est-ce que FIGMA ?
- Les atouts et les enjeux du logiciel.
- Comparatif avec les autres outils de design.
- Les périmètres fonctionnels : wireframes, design system, style guide, maquette graphique interactive.

*Travaux pratiques : Découverte de la manipulation du logiciel.*

### 2) Découvrir l'interface de FIGMA

- Barre d'outils et panneaux de propriété.
- Le plan de travail FIGMA.
- La superposition des calques.

*Travaux pratiques : Manipulation de l'interface à travers un exemple de réalisation.*

### 3) Préparer le maquetage pour le web avec la fonctionnalité FIGMA

- Présentation de la fonctionnalité FIGMA.
- Les étapes de conception.
- Le design d'interface.
- La cinématique du contenu.
- Les tendances du design.

*Travaux pratiques : Création d'un parcours utilisateur sur FIGMA à partir d'un exemple concret.*

### 4) Interface d'application mobile

- Les spécificités des interfaces d'application mobile.
- Représenter le processus utilisateur.

#### PARTICIPANTS

Graphistes, webdesigners ou toute personne devant créer des maquettes de sites web et d'applications mobiles et tablettes.

#### PRÉREQUIS

Avoir une bonne connaissance du web, la connaissance de logiciel de PAO serait un plus.

#### COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

#### MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

#### MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

#### MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

#### ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Wireflow : voir comment l'utilisateur interagit avec l'application.

*Travaux pratiques : Création d'un wireflow avec FIGMA.*

### 5) Designer avec FIGMA

- Créer un plan de travail.
- Créer et gérer les calques.
- Utiliser les grilles et les repères.
- Gérer les composants et assets.

*Travaux pratiques : Création et manipulation d'un composant « champ de saisie ».*

### 6) Conceptualiser et ajouter des formes

- FIGMA et les vecteurs.
- L'outil crayon.
- Créer, modifier et éditer des formes.
- Créer des éléments vectoriels avec l'outil plume.
- Manipuler les points d'ancrage.
- Les objets texte, les lignes et les bordures.

*Travaux pratiques : Création de formes personnalisées avec l'outil plume. Créer une icône.*

### 7) Réaliser un prototype interactif avec FIGMA

- Définir les contenus.
- Définir les écrans du parcours utilisateur.
- Création de maquettes fil de fer (wireframes).
- Créer des liens entre les plans de travail.
- Exploiter les interactions.

*Maquettage des écrans statiques d'un site web / mobile. Création d'un prototype interactif à partir des écrans statiques.*

## LES DATES

---

CLASSE À DISTANCE

2024 : 30 mai, 09 sept., 14 nov.

PARIS

2024 : 23 mai, 02 sept., 07 nov.