

Organisme de formation : ARCHE TALENTS

SIRET : 39179046600083

Référence et Intitulé : ATLMB5-1 - Figma, concevoir des interfaces d'applications web & mobiles

Durée : 14h00

Type : Présentiel

Public :

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

Objectifs pédagogiques :

1. Appliquer la démarche UX design dans le cadre d'un projet web
2. Appréhender les méthodes et les techniques de conception d'une interface
3. Concevoir et prototyper une interface avec l'outil Figma
4. Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs
5. Appliquer les bonnes pratiques du design d'interface et d'interaction

La formation vous conduira sur le terrain à piloter l'ensemble du cycle de conception web, en transformant les besoins utilisateurs en interfaces interactives et optimisées.

Pré-requis :

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

Programme :

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 maquettage pour le web avec la fonctionnalité Figma



Document établi via la
Plateforme Meelk

plateformemeelk.com

ARCHE TALENTS
9 Rue du Docteur Herpin
37000 Tours

Tél. : 02 47 70 14 85

SASU Capital 20000 € - APE : 8559A
Numéro de déclaration d'activité : 24370311137
Auprès de la Préfecture de la Région Centre
N° SIRET : 39179046600083
N° TVA Intra. : FR03391790466

- 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.
- 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.

Moyens pédagogiques, techniques et d'encadrement :

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.

Pédagogie interactive. Elle alternera apports du formateur et échanges d'expérience

Moyens 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. Un questionnaire sera proposé en amont de la formation.

Matériel nécessaire :

PC, papier et crayon

Connexion internet

Accessibilité PSH :

Nos formations en classe virtuelle sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Afin de garantir les meilleures conditions de suivi, merci de nous informer à l'avance de vos besoins spécifiques. Mélody GENET, référente handicap, est disponible à tout moment pour vous accompagner dans la mise en place des adaptations nécessaires au 02 47 70 16 12 ou via l'adresse mail formation@arche-talents.com.

