HM FORMATION

Programme de formation
FIGMA

Durée : 35H

Objectifs :

- Définir le rôle de Figma dans la conception ergonomique
- Concevoir des livrables opérationnels pour le web : maquettes graphiques responsive, librairie de composants, prototype interactif.
- Partager son travail avec les parties prenantes d'un projet web.
- Maitriser les outils de conception de projets afin de travailler efficacement avec les développeurs.

Pré-requis :

- Être très à l'aise sur informatique
- Avoir une expérience en conception, développement ou gestion d'un projet web
- Avoir une sensibilité au graphisme et à l'ergonomie

Public : UX designer, UI Designer, Directeur Artistique, Chef de projet, développeur, product Owner ou tout professionnel souhaitant acquérir les fondamentaux d'un logiciel de prototypage, de design graphique d'interfaces web et mobiles, responsive.

Modalités techniques, pédagogique et d'encadrement :

En format distanciel : cours donné en visio face à face formateur

Si la formation se déroule dans l'entreprise, l'employeur s'engage à mettre à disposition de ses salariés tous les moyens nécessaires pour suivre sa formation en ligne (bureau, ordinateur, …

Formation essentiellement pratique, basée sur des exercices de modélisation. Démonstration – application pas à pas
Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation
Méthodes démonstratives sur logiciel
Etudes de cas pratiques
Support stagiaire

Modalités d'évaluation des connaissances ou d'appréciation des résultats de l'action de formation : En continu durant la formation via des exercices pratiques ou cas pratiques complété par une auto-évaluation des acquis en fin de formation.

Modalité d'évaluation de l'appréciation des participants : Questionnaire d'appréciation à chaud à l'issue de la formation afin de mesurer le niveau de satisfaction du participant à la formation ainsi que de mesurer le niveau d'accomplissement de ses objectifs à l'issue de la formation.
Et à froid plusieurs mois après la formation pour s'assurer de l'ancrage des acquis et du transfert de compétences en situation professionnelle.

Modalité de suivi de l'action de formation : Feuille d'émargement co-signée par demi-journée ou séance de formation.

Contenu détaillé de la formation :

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 des premières intentions graphiques

- Pourquoi un mock-up ?
- Structurer son fichier de travail
- Travailler avec un design system
- Ateliers pratiques

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 components
- 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

HM FORMATION

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

Structure et bases d'un système de travail (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

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

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

Sanction de la formation / Validation : Attestation de formation (L.6353-1 du Code du travail)