

Formation Figma : Initiation + Approfondissement

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	Intégrateurs/développeurs web, graphistes
■ Pré-requis :	Intérêt pour les web et les applications
■ Objectifs :	Comprendre les notions d'interface utilisateur. Créer des wireframes, des maquettes et des prototypes dynamiques d'interfaces utilisateurs .
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	SIT101841-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,96 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Comprendre les bases de l'UI Design

Présentation de l'interface utilisateur (UI)

La place de l'UI au sein de l'UX

Le rôle de l'UI Designer

Installer Figma

Créer un compte

Les différentes formules Figma

Les fichiers, équipes et projets d'équipes

Gérer et organiser ses projets avec la version gratuite

Comprendre la suite Figma

Faire le tour d'horizon des outils Figma : Design, Figjam, Slides, Buzz, Sites et Make

Comprendre les liens entre les outils

Lier les outils au travers de l'utilisation de la communauté Figma

Prendre en main Figma Design

Comprendre l'interface Design et ses outils

Comprendre l'interface Prototype et ses outils

Comprendre le principe des pages

Découvrir le panneau Layers et Assets

Découvrir les outils essentiels de Figma Design

Comprendre l'outil essentiel des Frames

Utiliser et paramétrer les grilles de mise en page

Utiliser les repères

Naviguer dans la zone de travail

- Créer des formes de bases
- Créer des courbes avec la plume
- Transformer une forme standard en tracé
- Ajouter ou soustraire des formes
- Gérer la couleur
- Créer et éditer du texte
- Transformer la boîte de texte
- Redimensionner avec l'outil Scale

Manipuler les objets

- Importer une ou plusieurs images
- Déplacer des images
- Créer un masque sur une image
- Ajouter des effets
- Copier des tracés vectoriels depuis Illustrator
- Répéter des éléments et les aligner

Créer et organiser des styles

- Comprendre le principe des styles pour automatiser nos actions
- Créer des styles de texte, les appliquer et les modifier
- Créer des styles de couleurs ou d'effets
- Créer des styles de grilles de mise en page
- Créer des groupes de style avec le renommage

Atelier : Créer une illustration sur Figma

Travailler avec l'Autolayout

- Comprendre la différence entre frame simple et frame avec option Autolayout
- Activer l'autolayout sur des éléments d'interface
- Découvrir les paramètres et fonctionnement de l'autolayout
- Paramétrer un autolayout

Travailler avec les composants

- Créer et modifier des composants
- Découvrir les propriétés possibles sur les composants
- Ajouter et appliquer des propriétés aux composants
- Comprendre le lien entre Composant principal et Instances
- Animer ses composants

Atelier : Réaliser de premiers éléments d'interface avec les outils Autolayout et composants

Utiliser les plugins

Choisir et installer un plugin
Découvrir les plugins indispensables
Utiliser les plugins dans ses projets

Atelier : Création d'une onepage

Premiers outils indispensables du prototypage

Maîtriser les contraintes des éléments d'interface
Gérer les défilements verticaux et horizontaux
Comprendre les comportements scroll, fixed et sticky
Définir les comportements scroll, fixed et sticky d'un élément d'interface

Atelier : Création d'un ou plusieurs écrans d'une application mobile Podcasts

Créer des prototypes animés

Découvrir les différents types d'interaction
Découvrir les différents types d'actions
Comprendre et gérer les différents paramètres d'animations
Visualiser et tester les prototypes
Tester sur Téléphone avec l'application mobile Figma

Atelier : Créer l'ensemble des liens dynamiques et interactifs sur les écrans de l'atelier précédent

Collaborer avec Figma

Partager et commenter une maquette
Travailler en simultané
Utiliser les widgets
Partager son fichier sous forme de librairie
Exporter et sauvegarder ses projets

Travailler avec HTML et CSS

Inspecter le code de ses maquettes
Les plugins pour exporter en HTML/CSS