

## Formation Figma : Initiation + Approfondissement

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Intégrateurs/développeurs web, graphistes
<b>Pré-requis :</b>	Pratique des logiciels graphiques Adobe Photoshop ou Illustrator.
<b>Objectifs :</b>	Comprendre les notions d'interface utilisateur. Créer des wireframes, des maquettes et des prototypes dynamiques d'interfaces utilisateurs .
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	SIT101841-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	4,96 / 5

### Comprendre les bases de l'UI design

Présentation de l'interface utilisateur (UI)  
La place de l'UI au sein de l'UX.  
Les éléments de l'UX  
Rôle de l'UI Designer

### Installer Figma

Créer un compte  
Les différentes formules  
Installer l'application  
Les projets et les équipes  
Gérer et organiser ses projets avec la version gratuite

### Prendre en main Figma

Découvrir l'interface  
Ajouter, modifier, supprimer des frames (espace de travail).  
Naviguer dans la zone de travail : zoomer, se déplacer  
Utiliser et paramétrer les grilles  
Ajouter des repères  
Créer des pages

### Découvrir les outils

Créer des formes de bases : Touches de contraintes, attributs de fond et de contour  
Gérer la couleur : Créer un style de couleur ou ajouter au document  
Créer des courbes avec la plume  
Transformer une forme standard en tracé

Ajouter ou soustraire des formes  
Découvrir le panneau layers, créer des groupes de calques.  
Créer et éditer du texte : En ligne ou en bloc  
Choisir les polices à utiliser  
Redimensionner avec l'outil scale  
Créer et utiliser les styles de texte  
Transformer la boîte de texte

### **Atelier : créer un logo avec Figma**

#### **Ajouter des plugins**

Choisir et installer un plugin  
Découvrir les plugins indispensables  
Utiliser les plugins

#### **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  
Créer et modifier des composants  
Répéter des éléments et les aligner

### **Atelier : créer une maquette d'appli de musique**

#### **Créer et organiser des styles**

Créer des styles de texte, les appliquer et les modifier  
Créer des groupes de style avec le renommage  
Créer des styles de couleurs ou d'effets

### **Atelier : créer une maquette onepage**

#### **Créer des prototypes animés**

Créer des liens avec des ancrés  
Créer des liens entre frames  
Gérer les paramètres d'animations  
Visualiser et tester les prototypes  
Tester sur Téléphone avec l'application mobile

### **Atelier : créer une interface de messagerie**

#### **Travailler avec les composants et les autolayout**

Créer et modifier des composants  
Ajouter des propriétés aux composants  
Créer des variants  
Travailler en responsive avec l'auto-layout  
Gérer les défilements verticaux et horizontaux

**Atelier : créer une interface de site de recettes**

### **Travailler avec HTML et CSS**

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

**Atelier : exporter une maquette en HTML/CSS**

### **Collaborer avec Figma**

Partager et commenter une maquette  
Travailler en simultané  
Utiliser les widgets

**Atelier : créer un design system en collaboration**