

Opleiding : Figma, ontwerpen van interfaces voor web- en mobiele applicaties

Praktijkcursus - 2d - 14u00 - Ref. FGM

Prijs : 1370 € V.B.



4,6 / 5

BEST

Je leert hoe je mobiele en web interfaces bouwt met behulp van UX ontwerpmethoden met Figma. Je krijgt de interface en functionaliteiten onder de knie. Je zult in staat zijn om vormen te creëren met de pen tool voor diepgaande graphics, en je zult in staat zijn om prototyping en export tools te beheeren.



Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ De UX-ontwerpbenadering toepassen op een webproject
- ✓ Inzicht in methoden en technieken voor interfaceontwerp
- ✓ Ontwerp en prototype een interface met de Figma tool
- ✓ Navigatiepaden creëren die voldoen aan de behoeften van gebruikers
- ✓ Beste praktijken toepassen in interface- en interactieontwerp

Doelgroep

Grafische ontwerpers, webdesigners of iedereen die mock-ups moet maken voor websites en mobiele en tabletapplicaties.

Voorafgaande vereisten

Goede webvaardigheden, kennis van DTP-software is een pluspunt.

Opleidingsprogramma

DEELNEMERS

Grafische ontwerpers, webdesigners of iedereen die mock-ups moet maken voor websites en mobiele en tabletapplicaties.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Goede webvaardigheden, kennis van DTP-software is een pluspunt.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ...
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

1 Specifieke kenmerken van de software

- Wat is Figma?
- De voordelen en uitdagingen van de software.
- Vergelijking met andere ontwerp tools.
- Functionele perimeters: wireframes, ontwerpsysteem, stijlgids, interactieve grafische mock-up.

Praktisch werk

Ontdek hoe je de software gebruikt.

2 Ontdek de Figma interface

- Werkbalk en eigenschappenpanelen.
- Het Figma werkblad.
- Lagen over elkaar leggen.

Praktisch werk

Behandeling van de interface aan de hand van een voorbeeld.

3 Opmaak voorbereiden voor het web met Figma

- Introductie van de Figma-functionaliteit.
- De ontwerpfasen.
- Interfaceontwerp.
- Filmische inhoud.
- Designtrends.

Praktisch werk

Creatie van een gebruikerspad op Figma gebaseerd op een concreet voorbeeld.

4 Interface voor mobiele toepassingen

- De specifieke kenmerken van mobiele applicatie-interfaces.
- Het gebruikersproces weergeven.
- Wireflow: zien hoe de gebruiker interageert met de applicatie.

Praktisch werk

Een draadstroom maken met Figma.

5 Ontwerper met Figma

- Maak een werkplan.
- Lagen maken en beheren.
- Gebruik rasters en markeerstiften.
- Onderdelen en activa beheren.

Praktisch werk

Een component maken en manipuleren "invoerveld".

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

6 Vormen construeren en toevoegen

- Figma en vectoren.
- Het potloodgereedschap.
- Vormen maken, wijzigen en bewerken.
- Maak vectorelementen met het pengereedschap.
- Ankerpunten hanteren.
- Tekstobjecten, lijnen en randen.

Praktisch werk

Aangepaste vormen maken met het pen-gereedschap. Een pictogram maken.

7 Een interactief prototype maken met Figma

- Inhoud definiëren.
- Definieer de schermen van het gebruikerspad.
- Maak wireframes.
- Leg verbanden tussen werkplannen.
- Gebruik maken van interacties.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026 : 21 mei, 8 okt., 26 nov.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 21 mei, 8 okt., 26 nov.