

Formation : Figma, concevoir des interfaces d'applications web & mobiles

Formation pratique - 2j - 14h00 - Réf. FGM

Prix : 1610 CHF H.T.

★★★★☆ 4,6 / 5

BEST

Vous apprendrez à construire des interfaces mobiles et web selon les modalités de l'UX design avec Figma. Vous maîtriserez l'interface et les fonctionnalités. Vous pourrez créer des formes avec l'outil plume pour un graphisme approfondi, vous serez capable de gérer les outils de prototypage et d'export.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

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

Public concerné

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

Prérequis

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

Vérifiez que vous avez les prérequis nécessaires pour profiter pleinement de cette formation en faisant [ce test](#).

PARTICIPANTS

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

PRÉREQUIS

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

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS 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.

Modalités 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.

Programme de la formation

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 maquetage pour le web avec la fonctionnalité Figma

- 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.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- 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 formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation 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 participant a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

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.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 21 mai, 8 oct., 26 nov.