ATOUT MAJEUR
CONSEIL | FORMATION

Prenez de la hauteur

Figma Initiation pour le design d'interface (UX/UI)

Durée de la formation :
2 jours (14h)

Horaires de formation
08h45 – 12h30 / 13h45 – 17h00

Pré-requis
Une bonne connaissance du Web et du webdesign est conseillée. Avoir une bonne maîtrise de l'environnement informatique.

Public visé
Graphiste, créatif, consultant, chef de projet ou toute personne devant utiliser le logiciel dans le cadre de projet de design ou d'ateliers collaboratifs

Objectifs et compétences visées
Cette formation vous permet d'identifier et d'utiliser les outils de design d'interface du logiciel Figma, une méthodologie optimisée dans la construction des fichiers et d'exporter et de partager vos projets UX/UI Design.

Organisation
Formation animée en présentiel. Groupe de 3 à 8 personnes. Emargement signée par ½ journée par les stagiaires et le formateur. A l'issue du stage les apprenants renseignent un questionnaire d'évaluation à chaud qui est ensuite analysé par nos équipes.

Le formateur
La prestation est animée par un consultant formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par Atout Majeur.

Moyens techniques et pédagogiques
Alternance entre théorie et pratique. Mise à disposition d'une salle équipée. Support de cours.

Validation des acquis et attestation
Les exercices réalisés permettent de mesurer le degré de compréhension et d'acquisition des compétences visées. Une attestation de formation comportant les résultats de l'évaluation des acquis est délivrée en fin de formation.

Délai d'accès : 1 jour ouvré avant la date de début de la formation.

Module 1 : Découvrir Figma/Figjam
Décrire le logiciel Figma/Figjam et ses principaux usages : illustration vectorielle, UX Design (wireframe), UI Design, ateliers collaboratifs
Identifier les fonctionnalités phares du logiciel Figma, ses spécificités par rapport aux autres solutions
Découvrir les dernières actualités du logiciel Figma/Figjam

Module 2 : Prendre en main le logiciel
Appréhender l'espace de travail Figma (Team, Project, File, Community)
Nommer et explorer les différentes zones de l'interface Figma
Connaître les conventions d'usage dans les outils de design
Mémoriser les raccourcis principaux
Ajuster les préférences

Module 3 : Designer avec Figma
Créer des espaces de travail (frames) et des calques (layers)
Insérer des formes prédéfinies, créer des formes personnalisées (vectors)
Sélectionner, positionner, transformer, supprimer des éléments : taille, couleurs fond et contour, dégradés, motifs, transformation, rotation...
Ajouter des effets : ombre interne ou externe, flou
Utiliser les opérations booléennes (union, subtract, intersect, exclude)
Ajouter et agencer des titres, des paragraphes
Importer et éditer des éléments vectoriels (logo, icône, illustration...) et matriciels (image)

Module 4 : Acquérir les bases d'une méthodologie optimisée dans Figma
Créer des covers aux fichiers Figma
Acquérir une bonne convention de nommage (files, pages, frames, layers, styles)
Mettre en place des grilles (grid, columns, rows) et des repères
Mettre en place des styles de forme, de texte, d'effets, de grille partagés
Créer des composants et personnaliser les instances (textes, images)
Exploiter des plugins d'ai génératives (intelligences artificielles)

Module 5 : Animer des ateliers collaboratifs avec Figjam
Préparer et structurer un atelier collaboratif
Identifier les différents services de tableau blanc et leurs spécificités
Prendre en main l'interface du tableau blanc Figjam
Maîtriser l'ensemble des outils pour représenter ses idées
Faciliter la collaboration avec l'audio, les votes, les commentaires...
Exploiter les templates ou plugins existants

Module 6 : Exporter et partager ses projets Figma et Figjam
Partager son fichier avec des « éditeurs » ou « viewers »
Exporter ses fichiers en fichiers svg, pdf, jpg et png

Pour vous inscrire

04.78.14.19.19
contact@atoutmajeur-ra.com / www.atoutmajeurlyon.com
(Mise à jour : 07-2026)