



# 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.

## 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**

