

MAQUETTE GRAPHIQUE WEB & FIGMA

PUBLIC Professionnels du marketing digital, entrepreneurs, responsables de marques, webmasters.

PRÉ-REQUIS Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

DURÉE 28 heures (4 jours)

OBJECTIFS Utilisation de Figma dans la conception de Web design responsive. Concevoir des wireframes pour applications mobiles et tablettes. Cette formation vous permettra d'identifier les spécificités et les contraintes du Digital en vue de réaliser des maquettes graphiques responsive

LE DESIGN

- Identifier les contraintes liées aux différents périphériques
- Identifier et décrire les règles de design visuel sur écran
- Décrire les principes du responsive design
- Savoir nommer les zones et éléments d'interface et identifier les parties statiques et dynamiques
- Les règles typographiques des différents périphériques
- Utilisation des Frames, Auto Layouts, composants, et contraintes responsives dans Figma
- Préparation des assets dans Figma pour exportation (SVG, PNG, JPEG)
- Collaboration en temps réel avec Figma (partage et édition simultanée)
- Accès et utilisation des ressources dans la Figma Community
- Rangement, gestion des composants, classement, dénomination et exportation des éléments

LES GRILLES

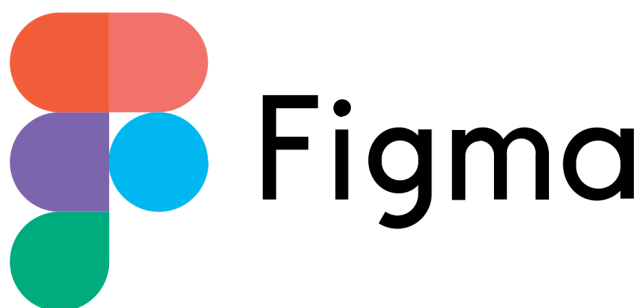
- Les grilles du Print vers le Web
- Gestion des grilles et guides dans Figma

RÉALISER DES WIREFRAMES ET DES MAQUETTES

- Créer un zoning
- Passer d'un zoning à un wireframe
- Intégrer de l'interactivité pour finaliser sa maquette
- Les outils utiles à la création de maquette
- Utilisation d'Auto Layout pour structurer les wireframes

AUTOMATISATION

- Création et gestion des composants réutilisables dans Figma
- Utilisation des variantes pour les états d'interaction (hover, clic)
- Accélération du travail grâce aux plugins utiles pour Figma (exemple : Unsplash, Iconify)



Lieu de la formation : 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

MAQUETTE GRAPHIQUE WEB & FIGMA

EXPORTATION

- Optimisation des images pour le Web (taille, définition...)
- Paramètres d'exportation

MAQUETTER LA VERSION

« APERÇU MOBILE » DE VOTRE SITE

- Les outils de création de formes vectorielles
- La grille fluide
- Le design d'éléments d'interfaces
- Activité : Concevez la maquette « aperçu mobile » de votre site
- Savoir reconnaître les tendances et les styles
- Utiliser un mood board pour définir ses choix graphiques
- Mettre en place des pistes de recherche.
- Activité : Utilisation des styles de texte et de couleurs dans Figma

ENRICHISSEZ VOTRE VERSION « APERÇU DESKTOP »

- Activité : Concevez la maquette « aperçu desktop »
- Activité : Créer un prototype fonctionnel

FIGMA

- Qu'est-ce que Figma ?
- Les atouts et enjeux du logiciel dans un environnement collaboratif

LE PROTOTYPAGE

- Les étapes de conception
- Le design d'interface
- L'architecture de l'information
- Les tendances du design
- Création de prototypes interactifs dans Figma : transitions, overlays, animations

DÉCOUVRIR L'INTERFACE DE FIGMA

- L'écran d'accueil
- Barre de menus et barre d'outils
- Les panneaux de propriétés
- Moodboard

LES PLANS DE TRAVAIL ET REPÈRES

- Ajouter et gérer les plans de travail
- Manipuler les grilles et les repères

LES FORMES

- Créer des formes simples
- Créer des éléments vectoriels avec l'outil plume
- Créer une icône

LES TEXTES

- Saisir du texte
- Importer des fichiers textes
- Gérer les styles de textes

LES IMAGES

- Importer des images
- Créer des masques

LES COULEURS

- Utiliser et gérer les couleurs
- Créer des dégradés de couleurs
- Générer des couleurs

SYMBOLES ET KIT UI

- Créer et manipuler des composants
- Sélectionner et utiliser des ressources de la communauté Figma
- Créer deux écrans d'application mobile (connexion/inscription)

PROTOTYPER

- Créer des interfaces responsives
- Définir un parcours utilisateur
- Créer les liens d'interactions
- Prévisualiser l'interface
- Gestion des interactions par prototypes dans Figma

PARTAGER

- Créer des liens de partage
- Déposer des commentaires
- Partage d'un prototype sur le web
- Partager les spécifications techniques (style guide)

TESTER

- Tester directement dans Figma ou via l'application mobile

LES PLUG-INS

- Téléchargement et installation de plug-ins

Lieu de la formation : 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur