



A LA DÉCOUVERTE DE FIGMA, COMME OUTIL DE WIREFRAMING ET MAQUETTAGE

800 € HT (tarif inter) | REF : -INF1068
TARIF SPÉCIAL : particuliers et demandeurs d'emploi

Comprendre les particularités liées à l'ergonomie d'un site e-commerce

PROGRAMME

Introduction à Figma :

- Présentation de l'interface et des fonctionnalités de base.
- Création d'un projet de wireframing pour une interface web : comprendre la structure d'une interface et créer un wireframe simple.
- Utilisation des composants pour accélérer le processus de conception.
- Introduction aux grilles et aux règles de conception d'interface utilisateur.

Conception de wireframes pour une interface mobile :

- Comprendre les spécificités de la conception mobile et créer un wireframe pour une application mobile.
- Utilisation des fonctionnalités de collaboration pour travailler en équipe sur un projet.
- Introduction aux bonnes pratiques de design d'interface pour améliorer l'expérience utilisateur.

Les outils dans Figma

- Découverte de l'interface.
- Gestion des Calques.
- Outils Rectangle.
- Outils Plume.
- Outils texte.
- Gestion des images.
- Gestion des couleurs et des polices dans une maquette.

Introduction aux fonctionnalités de prototypage

- Introduction aux fonctionnalités de prototypage pour créer des interactions entre les écrans.
- Utilisation des fonctionnalités d'exportation pour partager les maquettes avec des développeurs ou des clients.
- Introduction à l'optimisation des maquettes pour différentes tailles d'écran.

Travaux pratiques : Construire la page d'accueil d'un site e-commerce avec Figma

Atelier de prototypage avec Figma

- Atelier de conception d'un template avec Figma.



2

JOURS

14

HEURES

OBJECTIFS

Découvrir les fonctionnalités de Figma pour le wireframing et le maquettage Apprendre à créer des wireframes pour des interfaces web et mobiles Comprendre les principes de la conception d'interface utilisateur Savoir créer des maquettes d'interface pour des projets web et mobiles

PUBLIC | PRÉREQUIS

PUBLIC

Webdesigner, graphiste, développeur front, webmaster, référenceur

PRÉREQUIS

Avoir des bases en UX Design

INFOS PRATIQUES

HORAIRES DE LA FORMATION

Formation à distance

MÉTHODOLOGIE

PÉDAGOGIQUE

Théorie | Cas pratiques | Synthèse

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation qualitative des acquis tout au long de la formation et appréciation des résultats

DATES ET LIEUX

Aucune session ouverte