Maîtriser l'outil de création graphique Figma

La formation "Maîtriser l'Outil de Création Graphique Figma" sur 4 jours est conçue pour fournir aux participants une compréhension solide et pratique de Figma, un outil de conception d'interface puissant et collaboratif.

Jour 1 : L'objectif initial est de se familiariser avec l'interface utilisateur de Figma et ses fonctionnalités de base. Nous couvrirons la création et la gestion des projets, les outils de dessin, et l'application des couleurs et des styles.

Jour 2 : Nous nous plongerons dans des fonctionnalités plus avancées comme le prototypage et l'animation. La collaboration en temps réel et la gestion des commentaires et révisions seront également explorées, mettant en lumière l'efficacité de Figma dans un environnement d'équipe.

Jour 3 : Pour cet avant-dernier jour, nous verrons comment nous préparer les exports des maquettes et transmettre les éléments graphiques afin que les développeurs puissent les intégrer dans le code.

Jour 4 : Le dernier jour est consacré à l'application des compétences acquises sur un projet réel, suivi d'une session de retour d'expérience et d'évaluation.

Cette formation est un équilibre entre théorie et pratique, avec des exercices pratiques et des évaluations pour garantir une compréhension et une application efficace des concepts enseignés. Que vous soyez un designer, un développeur ou simplement quelqu'un d'intéressé par la conception d'interface, cette formation vous dotera des compétences nécessaires pour utiliser Figma de manière efficace dans vos projets.

Formateur·rice(s) :

Objectifs visés

- Se familiariser avec l'interface et les fonctionnalités de base de Figma
- Maîtriser les fonctionnalités avancées et travailler en collaboration
- Appliquer les compétences acquises sur un projet réel et évaluation
- Pouvoir réaliser des exports
- Savoir inspecter sur FIGMA
- Comprendre l'export et l'intégration

Méthodes d'évaluation

- Quiz
- Cas pratique
- Jeu de rôle / Simulation

Déroulé pédagogique

Journée 1

- Accueil et Introduction
- Tour d'Horizon de Figma
- Création et Gestion des Projets
- Pause repas
- Outils de Dessin et Formes Basiques
- Couleurs et Styles
- Exercice Pratique

Journée 2

- Prototypage
- Animation
- Pause repas
- Travail Collaboratif
- Gestion des Commentaires et Révisions
- Exercice en Groupe

Journée 3

- Exports des données
- Inspecter sur FIGMA
- Pause repas
- Intégration via les équipes de développeur

Journée 4

- Travail sur Projet Réel
- Pause repas
- Finalisation et Présentation du Projet
- Retour d’Expérience et Évaluation

Informations complémentaires

Durée : 26 heures de formation sur 4 jours

Pré-requis :

- - Aucune connaissance préalable de Figma n'est requise, mais une familiarité avec les concepts de base du design graphique serait bénéfique.
- - Avoir un ordinateur portable fonctionnel et une connexion Internet stable pour accéder à Figma (qui est une application basée sur le web).

Public concerné : - Designers graphiques et d'interface utilisateur (UI). - Développeurs front-end cherchant à mieux comprendre la conception d'interface. - Chefs de projet et gestionnaires de produit intéressés par les outils de prototypage et de design. - Toute personne intéressée par la conception graphique digitale.

Tarif 1 200,00 € HT (Exonération de TVA - Art.261.4.4° a du CGI) Tarif donné à titre indicatif

Doniforma — Société par actions simplifiée (SAS)
Tél : 06 07 26 77 04 – Mail : contact@tousformateurs.fr
290 Avenue Robespierre — 83130 La Garde France
SIRET : 91175609600028 — Numéro de TVA : FR26911756096
Déclaration d'activité enregistrée sous le n°93830678983 auprès du préfet de région de la région Provence-Alpes-Côte d'Azur
Ce numéro d'enregistrement ne vaut agrément de l'État