



# Figma

## **Programme de formation** Figma – Logiciel design 2023



**LC FORMATIONS**  
Conseil & Développement

# Figma – Logiciel design

## Objectifs professionnels

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- ✓ Concevoir des interfaces utilisateur interactives et attrayantes en utilisant de manière efficace les outils et fonctionnalités de Figma.
- ✓ Collaborer en temps réel sur des projets de design avec d'autres, en utilisant les fonctions de partage, de commentaires et de présentation de Figma.
- ✓ Créer, gérer et évoluer des systèmes de design pour des projets à grande échelle, en utilisant les bibliothèques de composants de Figma.

## Catégorie et but

La catégorie prévue à l'article L.6313-1 est : Action de formation

Cette action a pour but (article L.6313-3) : De favoriser l'adaptation des travailleurs à leur poste de travail, à l'évolution des emplois ainsi que leur maintien dans l'emploi et de participer au développement de leurs compétences en lien ou non avec leur poste de travail.

## Public

Le public concerné est : tout public.

## Pré-requis

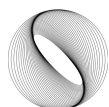
Les conditions d'accès sont :

- Pré-requis : Aucun .
- Niveau exigé : Débutant .

## Durée

Horaires et Dates : Voir convention de formation.

Organisme de formation net de tva selon le Cerfa n° 10219\*16.



## Modalités et délais d'accès

L'inscription est réputée acquise lorsque : La convention de formation est signée.  
Les délais d'accès à l'action sont : 15 jours avant de le début de l'action de formation.

## Moyens pédagogiques, techniques et d'encadrement

### Méthodes et outils pédagogiques

L'organisation pédagogique repose sur l'individualisation accompagnée avec présence pédagogique constante du formateur.

Cours avec apports théoriques et mise en pratique immédiate sur smartphone et ordinateur.

Outils pédagogiques : conseils pédagogique, exercices pratiques pour mises en application de l'apprentissage.

Supports pédagogiques : Programme de formation détaillé.

Prise en compte du handicap : merci de contacter Mme Castillon pour toute demande d'aménagement spécifique.

### Éléments matériels de la formation

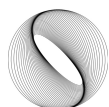
Équipements divers mis à disposition : un smartphone avec connexion internet sera mis à disposition du stagiaire.

Documentation : Le formateur s'appuiera sur des articles disponibles en ligne.

### Compétences des formateurs

Le formateur référant possède les qualités nécessaires à la mise en place d'un parcours modulaire. Il a un rôle de formateur accompagnateur. Il réajuste en permanence le contenu de la formation en fonction des avancées du stagiaire. Il reste à l'écoute des besoins et répond au mieux aux attentes.

La formation sera assurée par Monsieur Antoine Seguin, Formateur Marketing et Digital.



## Contenu de la formation

### **PARTIE 1 : Introduction à Figma (8 heures)**

- ★ Définir les besoins en entreprise en mise en perspective avec l'importance et l'intérêt de la digitalisation
- ★ Présentation de Figma : contexte, usages, et comparaison avec d'autres outils de design d'interface
- ★ Prise en main de l'interface de Figma
- ★ Création d'un compte et installation de l'application desktop
- ★ Exploration des outils de base et de la navigation

### **PARTIE 2 : Exploration de l'espace de travail Figma (10 heures)**

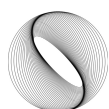
- ★ Découverte approfondie du panneau des outils de design
- ★ Utilisation des panneaux de propriétés pour modifier les attributs de design
- ★ Organisation de votre espace de travail avec l'utilisation des cadres (frames)
- ★ Exercices pratiques pour se familiariser avec l'espace de travail

### **PARTIE 3 : Création de designs interactifs (12 heures)**

- ★ Utilisation des composants et des styles de texte et de couleur
- ★ Création de prototypes interactifs
- ★ Utilisation des transitions et animations dans Figma
- ★ Ateliers pratiques pour créer des maquettes interactives

### **PARTIE 4 : Travail collaboratif et partage de designs (10 heures)**

- ★ Comment collaborer en temps réel avec d'autres concepteurs
- ★ Utilisation des commentaires et du mode présentation pour partager les designs
- ★ Exportation des designs en différents formats
- ★ Simulation de projets en équipe pour pratiquer la collaboration

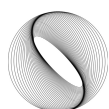


## **PARTIE 5 : Design de systèmes (12 heures)**

- ★ Introduction au design de systèmes
- ★ Création et utilisation des bibliothèques de composants
- ★ Gestion et évolution des systèmes de design avec Figma
- ★ Ateliers pour développer son propre système de design

## **Module 6 : Projet final et retours constructifs (8 heures)**

- ★ Mise en pratique des compétences acquises dans un projet de design d'interface
- ★ Amélioration du projet basée sur les retours
- ★ Présentation finale du projet
- ★ Conclusion et réflexions finales sur l'utilisation de Figma dans la pratique du design



## Suivi et évaluation

### Exécution de l'action

Les moyens permettant de suivre l'exécution de l'action sont :

- feuilles de présence émargées par les stagiaires et le formateur

### Modalités d'évaluation des résultats (ou d'acquisition des compétences)

Les moyens mis en place pour déterminer si le stagiaire a acquis les connaissances ou les gestes professionnels précisés dans les objectifs sont :

- Exercices pratiques
- Mise en situation finale : QCM

Renseignements / Contact : Laurène Castillon - 06 69 23 18 16 - [contact@lc-formations.fr](mailto:contact@lc-formations.fr)

