



**LC FORMATIONS**

CONSEIL & DEVELOPPEMENT

PROGRAMME DE FORMATION

**FIGMA**



# FORMATION FIGMA

## ➔ 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 profil débutant.

## ➔ PRÉ-REQUIS

Les conditions d'accès sont :

Pré-requis : Aucun

Niveau exigé : Débutant

## ➔ DURÉE

Cette formation se déroulera en 60 heures sur 8 jours.

Horaires et Dates : Voir convention de formation.

## ➔ TARIF

SUR DEMANDE

Organisme de formation net de TVA.

## ➔ 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.



# FORMATION FIGMA

## ➔ 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** : Les personnes en situation de handicap physique peuvent tout à fait rejoindre notre formation. Merci de nous contacter pour toute situation particulière.

### ELÉMENTS MATÉRIELS DE LA FORMATION

Equipements divers mis à disposition : un ordinateur 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 référent 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



# FORMATION FIGMA

## ➔ 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



# FORMATION FIGMA

## ➔ **CONTENU DE LA FORMATION**

### **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

### **PARTIE 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



# FORMATION FIGMA

## ➔ 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
- QCM



# LC FORMATIONS

CONSEIL & DEVELOPPEMENT

---

LC FORMATIONS

5 IMPASSE DES MOUETTES 30220 SAINT LAURENT D'AIGOUZE  
SIRET 88379731800028 - SARL AU CAPITAL SOCIAL DE 1000 €- NUMÉRO TVA INTRACOMMUNAUTAIRE FR77883797318  
DÉCLARATION D'ACTIVITÉ DE FORMATION ENREGISTRÉE SOUS LE N°76300463930 DU PRÉFET DE RÉGION D'OCCITANIE