

Apprendre Figma simplement

Cette formation Figma vous permettra d'apprendre les bases de cet outil de design collaboratif. Au cours de ce programme, nous explorerons les fonctionnalités essentielles de Figma, en mettant l'accent sur la création de prototypes, la collaboration en temps réel et les outils de conception d'interface utilisateur.

OBJECTIFS

- Maîtriser l'interface et les fonctionnalités de base de Figma
- Créer et gérer des projets de design collaboratifs
- Concevoir des maquettes et prototypes interactifs
- Organiser et optimiser son workflow de design

PRÉ-REQUIS

- Connaissances de base en informatique
- Avoir un compte Figma professionnel sur sa machine est un plus

PUBLIC

- Professionnels du design, de la communication
- Toutes personnes impliquées dans la création de supports visuels

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée : 2 jours

Tarif inter indicatif : 1520€ HT

Tarif intra : sur devis

Programme détaillé



Peaks Training Club



formation@peaks.fr



PROGRAMME DÉTAILLÉ 1/2

Fondamentaux et Interface

✓ **Module 1 : Introduction à Figma**

Présentation de Figma et ses avantages

Interface utilisateur et navigation

Configuration de l'espace de travail

Gestion des fichiers et projets

✓ **Module 2 : Outils de base**

Formes et outils de dessin

Gestion des calques

Système de grilles et contraintes

Textes et typographie

Design et Composants

✓ **Module 3 : Composants et Styles**

Création et gestion des composants

Styles de couleurs et typographie

Bibliothèque de composants

Auto-layout

✓ **Module 4 : Design System**

Création d'un design system

Organisation des assets

Gestion des versions

Documentation du design system

PROGRAMME DÉTAILLÉ 2/2

Prototypage et Collaboration

✓ **Module 5 : Prototypage**

Création de prototypes interactifs

Animations et transitions

Tests utilisateurs

Export et partage

✓ **Module 6 : Collaboration et Workflow**

Gestion des équipes et permissions

Commentaires et feedback

Plugins et intégrations

Bonnes pratiques de collaboration