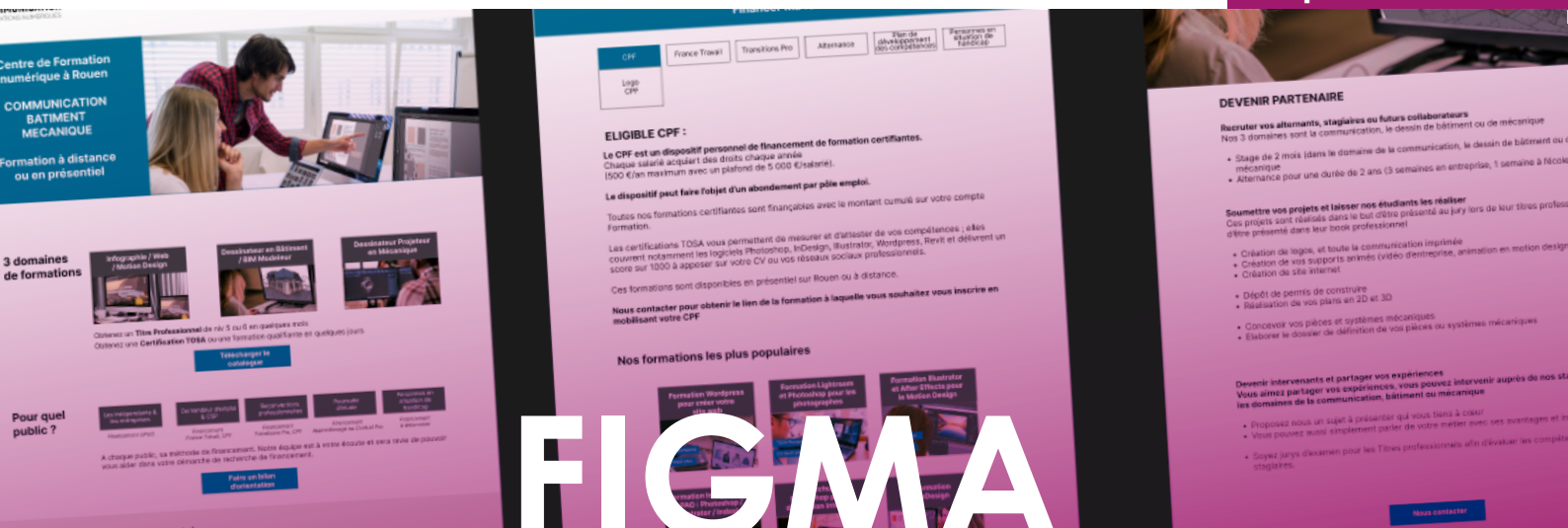


COMMUNICATION : Infographie / Web / Motion Design
MÉCANIQUE : Conception de systèmes mécaniques
BÂTIMENT : Dessinateur / BIM Modelleur
BUREAUTIQUE : Outils Microsoft 365
IA : Rédiger, Illustrer, Créer

Formation qualifiante



Un bilan de fin de formation peut vous être délivré par le formateur.

Figma est un outil de design collaboratif en ligne utilisé pour créer des interfaces, des maquettes et des prototypes interactifs. Il permet de travailler à plusieurs en temps réel, ce qui facilite la conception et les retours d'équipe. Grâce à ses outils intuitifs, il offre une grande flexibilité pour créer des designs modernes et cohérents. C'est une solution incontournable pour le webdesign, l'UI/UX et la collaboration créative.

OBJECTIFS

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Concevoir et structurer une interface web ou mobile
- Réaliser une maquette interactive complète sur Figma (du wireframe au prototype)
- Collaborer efficacement avec d'autres acteurs du projet (designers, développeurs, clients).

Dates de la formation

- Entrées et sorties permanentes

Durée de la formation

- A adapter selon les acquis et le projet du candidat

Public concerné

Salariés, demandeurs d'emploi et particuliers.
Débutants, entrepreneurs, responsables marketing, petites entreprises.

Pré-requis

- Niveau B2 en Français
- Maîtrise de l'outil informatique généraliste
- Posséder un ordinateur pour les journées de formation à distance



Programme

(à adapter selon vos acquis et besoins)



Introduction & bases de la conception UI/UX

- Présentation de la formation et des objectifs
- Introduction à l'UX/UI design : principes, tendances, exemples inspirants
- Comprendre les étapes d'un projet de design (brief, persona, parcours utilisateur, wireframes)
- Prise en main de Figma : interface, outils, calques, frames, composants
- Structurer un projet Figma (pages, naming, organisation)
- création d'une page d'accueil simple (wireframe basse fidélité)

Design visuel et création d'interfaces

- Charte graphique & UI kit : typographie, couleurs, icônes, composants réutilisables
- Création d'un design system basique dans Figma
- Maquettes haute fidélité : habillage graphique, application du design system
- Organisation et auto-layout dans Figma
- concevoir plusieurs écrans cohérents (desktop ou mobile)

Prototypage et collaboration

- Introduction au prototypage : transitions, interactions, micro-animations
- Créer un parcours interactif entre plusieurs écrans
- Tester et affiner l'expérience utilisateur
- Partage, commentaires, collaboration en équipe
- Exportation pour les développeurs (inspect mode, assets, specs)
- Présentation des projets des participants
- Évaluation, feedback, et conseils pour aller plus loin