

OBJECTIFS

Être capable de:

Connaître et utiliser le logiciel Figma, couramment utilisé pour la conception d'interfaces utilisateurs:

- Maîtriser l'utilisation des composants et des variants.
- Savoir utiliser les styles, les variables, l'auto-layout et les contraintes.
- Mettre en place un Design System.
- Utiliser des plugins pour améliorer le flux de travail dans Figma.
- Savoir créer des animations simples dans Figma.
- Construire un prototype interactif.
- Collaborer efficacement avec les développeurs sur la conception et l'implémentation.

Maîtriser les notions principales essentielles à un projet de design d'interface:

- Comprendre le workflow d'un projet de design d'interface et différencier les étapes d'un travail de UX et de UI.
- Comprendre les principes du design adaptatif et les différentes résolutions d'écran.
- Gérer les formats d'images et la typographie sur écran.
- Savoir gérer les couleurs de manière efficace.
- Comprendre les gestuelles et leur impact sur le design d'interface.

PUBLIC

Tout professionnel qui souhaite utiliser Figma dans le cadre de la gestion d'un projet de développement d'une interface web - que ce soit pour ses propres besoins et/ou ceux d'un tiers, tel que: webdesigner, graphiste, développeur front, collaborateur d'agence de communication digitale, entrepreneur...

CONTENU

Définition des notions fondamentales:

- Design d'interface (UI).
- Prototype basse/moyenne/haute fidélité.
- Composants, variants, styles, variables, auto-layout, contraintes sur Figma.
- Design Systems.

Apprentissage par un cas pratique:

- Processus de projet de développement d'une interface graphique.
- Faire face aux défis techniques de la conception d'une interface digitale.
- Présentation de ressources en ligne (Design Systems, UI Kits, Plugins, contenu en libre accès).

PRÉ-REQUIS

Être familier des raccourcis courants et fonctions clés (calques...) des logiciels de la Suite Adobe CC (tels que Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere Pro...) ou tout autre programme de mixage audio ou de conception 3D (Cinema 4D...).

Une compréhension écrite de l'anglais est recommandée pour une utilisation optimale des ressources externes du cours.

**MÉTHODES
D'ENSEIGNEMENT**

La formation est organisée sous la forme d'un atelier animé par un formateur et spécialiste en conception d'interfaces digitales.

Chaque participant dispose d'un poste de travail individuel adapté.

Les fonctionnalités et les apports théoriques sont abordés en fonction de l'avancement du travail.

Des exercices et une phase de projet fil rouge, dirigés par les formateurs, permettent aux apprenants de mettre en pratique les connaissances acquises.

SUPPORT DE COURS	Ressources via notre plateforme e-learning, accès valable 1 année.
ORGANISATION	La formation est organisée en groupe de 10 participants au maximum.
DURÉE	4 jours, équivalent à 28 heures effectives.
HORAIRES	En journée: 8h45 - 12h30 et 13h45 - 17h30, soit 7 heures effectives par jour.
DATES	Se renseigner auprès de l'institut ou consulter notre site internet.
PRIX	Fr. 1'400.-
ÉVALUATION DES ACQUIS	L'atteinte des objectifs fait l'objet d'un contrôle régulier, à travers des exercices communs et individuels, permettant à l'apprenant de se situer.
ATTESTATION ET CERTIFICATION	<p>Un certificat est délivré au terme de la formation complète lorsque les critères suivants sont remplis :</p> <ul style="list-style-type: none">• Un taux de présence au cours de 80% minimum.• Un taux de réussite au test QCM de 70% minimum.• La présentation d'un prototype interactif sur Figma en fin de formation.

Dans le cas où ces conditions ne sont pas remplies, le certificat est remplacé par une attestation dans laquelle figure le nombre de jours de présence du participant.