



## FORMATIONS COURTES

### INITIATION

BEST-OF

Ref. : WM12019

Durée :  
2 jours - 14 heures

Tarif :  
Salarié - Entreprise : 1460 € HT

Code Dokelio : 131022

# FIGMA : NIVEAU 1

## Concevoir et réaliser des prototypes d'interfaces interactives

Le design UX/UI est aujourd'hui une étape incontournable de la conception web. Ces dernières années, les outils de design d'interface ont considérablement évolué, devenant plus simples d'utilisation, plus performants et surtout plus adaptés aux besoins des professionnels : création de prototypes interactifs, gestion du responsive design, ajout d'animations, génération de code CSS, industrialisation de la déclinaison graphique, création de design system...

Figma\* répond à toutes ces attentes et bien plus encore, faisant de lui l'un des leaders sur le marché des outils de design d'interface.

Que vous soyez graphistes, directeur artistique, chef de projet, product owner, ou encore développeur web : développez vos compétences en design d'interface et gagnez en productivité avec la formation Figma\*.

Cette formation est dispensée à Paris ou en classe virtuelle.

### LIEUX ET DATES DÉTAILLÉS

Paris

18 et 19 déc. 2025

- **18/12/2025 09:00 --> 19/12/2025 17:30 à Paris**
  - 18/12/2025 09:00 --> 18/12/2025 17:30
  - 19/12/2025 09:00 --> 19/12/2025 17:30

### OBJECTIFS

Définir le rôle de Figma dans la conception ergonomique

Concevoir des livrables opérationnels pour le web : maquettes graphiques responsive, librairie de composants, prototype interactif.

Partager son travail avec les parties prenantes d'un projet web.

### POUR QUI ?

Graphistes et directeurs artistiques souhaitant se former au design d'interface

Chefs de projet et développeurs web souhaitant améliorer leur productivité et leur collaboration avec les designers d'interface

Tout public ayant les compétences prérequis (voir plus loin)

### PRÉREQUIS

- Avoir une bonne connaissance web
- Avoir une expérience en conception, développement ou gestion d'un projet web
- Avoir une sensibilité au graphisme et à l'ergonomie

### COMPÉTENCES ACQUISES

- Maîtrise de l'Atomic Design





- Maîtrise de Figma \*
- Maquettage de pages web en responsive design
- Création d'une librairie de composants
- Prototypage et création de micro-interactions
- Partage de livrables exploitables aux développeurs

## PROGRAMME

Pendant  
Figma

### Maquetter avec Figma

- Premier pas dans l'UI Design
  - Présentation des métiers de la production web : UI Design, UX Design, Intégration HTML/CSS et Javascript
  - Découverte des composants d'interface
- Découverte de l'Atomic Design
  - Introduction à l'Atomic Design
  - Différencier les éléments de type atomes, molécules et organismes
  - Découvertes des outils pour concevoir en Atomic Design
- Maquettage d'une page web
  - Premier pas sur Figma
  - Principes de la mise en page : Direction, Padding, Espacement, Alignement
  - Découverte de la base 4
  - Mise en place d'une grille
  - Découverte de l'auto-layout
  - Création du guide de styles
  - Création des premiers composants UI (atomes, molécules et organismes)

### Responsive et prototypage

- Conception en responsive design
  - Comprendre les différentes grilles responsive : Grille statique, Grille fluide, Grille adaptative, Grille responsive
  - Création d'un responsive design fluide
  - Mise en place des bonnes pratiques pour les projets ambitieux
- Prototypage et animation
  - Découvertes des différents états des composants
  - Comprendre les caractéristiques des micro-interactions : Le déclencheur, Les règles, Le retour d'information, Les boucles et modes
  - Exemples de micro-interactions efficaces
  - Les règles à respecter pour la création de micro-interactions
- Export et partage
  - Apprendre à collaborer avec les autres designers
  - Apprendre à collaborer avec les développeurs (utilisation du Dev Mode)
- Plugins et Community
  - Découverte des plugins Figma
  - Aller plus loin avec les fichiers de la Community Figma

## INTERVENANTS

Kevin MERCIER  
Kevin MERCIER

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Modalités d'évaluation :



Évaluation en 3 phases :

Pendant la formation : un bilan journalier effectué par l'intervenant

À chaud : à la fin de la formation, un bilan qualité pour mesurer l'atteinte des objectifs

À froid : à J + 3 mois, une évaluation du transfert des acquis en situation professionnelle

Matériel et/ou logiciels nécessaires pour suivre cette formation :

Formation en présentiel : les ordinateurs sont équipés des logiciels nécessaires au suivi de cette formation.

Si vous utilisez votre ordinateur personnel ( pour formation en présentiel ou classe virtuelle), des accès à FIGMA seront créés par Pyramyd.

Formation en distanciel :Il est recommandé de se munir d'un double écran.

Équipe pédagogique :

Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation.

Techniques pédagogiques

:Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices individuels ou collectifs.

Exercices, études de cas et cas pratiques rythment cette formation.

Ressources pédagogiques :

Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur notre plateforme.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap 