

---

## ORGANISATION

**Durée** : 30 heures

**Mode d'organisation** : Mixte (en présentiel et/ou à distance)

---

## CONTENU PÉDAGOGIQUE

### PUBLIC VISÉ

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...

---

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cette formation Figma est conçue pour être capable de :

Connaître et utiliser le logiciel Figma, couramment employé 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 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
- 

### DESCRIPTION

Durée : 4 journées de formation.

Horaires : matin (08h45-12h30) ; après-midi (13h30-17h15).

Contenu de la formation Figma :

- 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)
- 

### PRÉREQUIS

Être familier des raccourcis courants et fonctions clés 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, Blender...).

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

---

---

**MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

Les sessions en cours collectifs à Genève ou Lausanne sont planifiées à dates et horaires fixes, accueillant 10 participants maximum. Chaque apport théorique est suivi d'une phase de mise en pratique à travers des exercices appropriés. La formation est organisée sous la forme d'un atelier animé par un formateur et spécialiste en conception d'interfaces digitales.

---

**MOYENS ET SUPPORTS PÉDAGOGIQUES**

Chaque participant dispose d'un poste de travail individuel adapté.  
Ressources via notre plateforme e-learning, accès valable 1 année.

---

**MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE SUIVI**

L'atteinte des objectifs fait l'objet d'un contrôle régulier, à travers des exercices et cas pratiques permettant à l'apprenant de se situer.

Un certificat Figma est délivré par Cadschool au terme de cette formation lorsque les critères suivants sont remplis :

- 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.

---

**FINANCEMENT**

Tarif selon besoins et nombre de journées. Découvrez [nos différentes modalités de financement](#) ou contactez-nous.