

# Figma : gagner en efficacité

2 jours / 14 heures

1 400 € HT | Réf. : W08

Se perfectionner à Figma pour enrichir ses prototypes et accroître sa productivité

## Compétences visées

Créer des prototypes avancés grâce à une utilisation experte des variables et des modes. Optimiser le hand off avec le dev mode.

## Objectifs

- ✓ Réviser les fonctions essentielles
- ✓ Découvrir les variables
- ✓ Prototyper avec les variables
- ✓ Livrer aux développeurs et gérer la documentation

## Programme

### Réviser les fonctions essentielles

- Rappeler les spécificités de Figma
- Anticiper la conception en auto-layout
- Rappeler le bon usage des librairies
- **Exercice : créer un composant «card» en auto-layout**

### Découvrir les variables

- Identifier les différents types de variables et leurs utilisation
- Différencier les styles et les variables
- Convertir les styles en variables
- Organiser ses collections en fonction de ses besoin de production
- Manipuler les collections de variables et les modes
- Créer des variables de couleurs pour son interface
- Gérer le responsive avec les variables de type “number”
- Paramétrer ses sections pour les modes
- **Exercice : créer un design light et dark responsive avec les variables et les modes**

### Prototyper avec les variables

- Organiser les modes et collections pour le prototypage
- Identifier les opérateurs pour le prototypage conditionnel
- Découvrir les variables de types boolean
- Lier les variables textes (string) aux variants
- Manipuler l'interface avec l'opérateur “Set variable”
- Comprendre les bases des conditions et les opérations
- Créer des conditions pour le prototypage
- Penser ses prototypes avec les variables
- **Créer un prototype en utilisant les variables et les conditions**

## Public concerné

Cette formation s'adresse aux UI/UX/product designers.

## Pré-requis

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation « [Figma : réussir sa prise en main](#) » ou justifier de compétences équivalentes (interface maîtrisée, autolayout, propriétés de composants et variants).

## Profil de l'intervenant.e

Product Designer avec plus de 3 ans d'expérience en animation de formation.

## Livrer aux développeurs et gérer la documentation

- Présenter son travail avec les modes et les sections
- Anticiper la stack technique du projet
- Organiser son travail pour le dev mode
- Préparer ses variables pour les développeurs
- Documenter son design et ses composants
- Préparer ses composants pour une intégration dans un design system
- Gérer le Hand-off avec des solutions tierces (Zeplin, Zeroheight, Storybook...)
- Déployer son design sur des plateformes nocode ou lowcode (Bubble, Bravo Studio...)
- Évaluer le potentiel des API Figma
- **Partage d'expériences et discussions sur la mise en œuvre d'un plan d'action**

## FIGMA : GAGNER EN EFFICACITÉ

### Sessions programmées

Consultez notre site pour connaître les dates des sessions programmées en présentiel et en distanciel

#### Modalités en présentiel

##### Parcours pédagogique

Quiz de positionnement > 2 jours continus en présentiel > Évaluation des acquis

##### Méthode pédagogique

Expositive + démonstrative : exposés théoriques, démonstrations, mise en pratique, feedbacks personnalisés

##### Moyens techniques

- 1 poste par participant (Mac ou PC, selon votre choix), équipé de Figma, fourni par nos soins
- Poste de l'intervenant relié à un grand écran ou vidéoprojecteur

#### Modalités en distanciel

##### Parcours pédagogique

Quiz de positionnement > 2 classes virtuelles discontinues (2 x 1 jour) > Évaluation des acquis

##### Méthode pédagogique

Expositive + démonstrative : exposés théoriques, démonstrations, mise en pratique, travail individuel inter-sessions, feedbacks personnalisés

##### Moyens techniques

- Classe virtuelle créée par nos soins
- Chaque apprenant participe à la session avec son ordinateur, connecté à Internet, et équipé :
  - d'un micro et d'une caméra
  - de l'application Figma

#### Évaluation & suivi

- Validation des acquis pendant la formation grâce à des mises en situation et la réalisation d'exercices pratiques
- Suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques par l'intervenant
- Évaluation à chaud (en fin de formation) et à froid (à 60 jours)
- Accès illimité par mail à la hotline Swash

#### Ressources

- Supports de cours dématérialisés
- Supports vidéo (enregistrements, pendant la session, d'une sélection de démonstrations réalisées par l'intervenant)
- Abonnement de 3 mois à tuto.com