

## OUTIL DE DESIGN UX : FIGMA.

Plongez dans l'univers de Figma et transformez votre approche du design UX/UI ! Apprenez à créer des interfaces interactives, structurer vos projets et collaborer en temps réel avec votre équipe.

### Durée

21.00 heures (3.00 jours)

### Profils des apprenants

- Designers
- Développeurs
- Toute personne impliquée dans le processus de conception.



### Prérequis

Aucun prérequis.

### Accessibilité et délais d'accès


Pour les personnes en situation de handicap, nous étudions les actions que nous pouvons mettre en place pour favoriser leur apprentissage à travers un questionnaire avant formation. Nous nous appuyons également sur un réseau de partenaires locaux.

Contact référent handicap : [maud.hoffmann@axio-formation.com](mailto:maud.hoffmann@axio-formation.com)

### Qualité et indicateurs de résultats

Taux de présence VS taux d'abandon, taux de satisfaction à chaud et à froid, taux de réussite à l'évaluation finale.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES.

- 
- Acquérir les compétences nécessaires pour utiliser Figma dans le cadre de la conception collaborative.
  - Apprendre à optimiser le processus de conception grâce aux fonctionnalités avancées de Figma.

# CONTENU DE LA FORMATION.

## Module 1 : Prendre en main Figma et comprendre ses fondamentaux

- Assimiler les principes clés du design d'interface avec Figma.
- Explorer l'interface utilisateur : panneaux, barres d'outils, propriétés.
- Naviguer efficacement dans les menus et fonctionnalités.

## Module 2 : Créer et Organiser ses projets de design

- Lancer un nouveau projet de maquette ou prototype interactif.
- Structurer ses fichiers : pages, frames, composants.
- Organiser sa bibliothèque de design pour un workflow clair et réutilisable.

## Module 3 : Travailler en mode collaboratif sur Figma

- Utiliser la collaboration en temps réel pour co-concevoir des interfaces.
- Partager ses projets avec l'équipe ou les clients, gérer les permissions.
- Annoter, commenter et suivre les retours directement dans les maquettes.

## Module 4 : Maîtriser les outils de création graphique

- Dessiner avec les outils vectoriels : formes, lignes, stylos, calques.
- Manipuler les objets : alignement, regroupement, duplication, rotation.
- Appliquer styles, couleurs, ombres et typographies personnalisées.

## Module 5 : Concevoir des interfaces utilisateurs

- Créer des maquettes UI fidèles à l'identité visuelle d'une marque ou d'un produit.
- Intégrer les bonnes pratiques UX pour améliorer l'expérience utilisateur.
- Prototyper des parcours interactifs pour simuler des comportements réels.



# ORGANISATION DE LA FORMATION.

## Équipe pédagogique

Notre équipe pédagogique maîtrise l'ensemble des sujets proposés à la formation. Nous construisons nos programmes en identifiant les besoins en compétences des futurs apprenants et en collaboration avec nos experts métiers. Axio Formation repose sur une approche personnalisée pour chaque parcours professionnel.

Nous concevons des formations qualifiantes qui non seulement répondent à vos besoins spécifiques, mais vous préparent aussi à exceller dans votre domaine.

Pour tout besoin lié à la pédagogie, notre référente est Maud: [maud.hoffmann@axio-formation.com](mailto:maud.hoffmann@axio-formation.com)

Pour tout besoin d'ordre administratif, notre référente est Emilie: [emilie.vannieuwenborg@axio-formation.com](mailto:emilie.vannieuwenborg@axio-formation.com)

Pour toute inscription veuillez remplir le formulaire de contact sur notre site. Vous serez recontacté.e. par notre service commercial.

Délai d'accès : 3 semaines

- **Processus** : recueil de besoin, validation prérequis (Entretien et diagnostic initiaux pour adapter le parcours et valider le projet), devis/convention, convocation.

## Moyens pédagogiques et techniques

- **En présentiel** : Accueil des participants dans une salle dédiée à la formation ; Documents supports de formation projetés ; Etudes de cas concrets ; Quizz et activités collectives en salle ; Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation.

- **En distanciel** : Classes virtuelles via l'interface Digiforma ou Livestorm ; Support de formation partagé ; Activités d'entraînement en synchrone.

## Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

- Feuilles d'émargement
- Autoévaluation de niveau en début de formation et fin de formation
- Evaluations d'entraînement tout au long de la formation
- Questionnaire de satisfaction à chaud et à froid



**FORMATION ÉLIGIBLE AU  
OPCO!**