Formation Figma : Les bases

Introduction à Figma

- Explorer les outils clés de Figma et comprendre leur utilité dans le processus de création
- Adopter de bonnes pratiques pour organiser efficacement ses fichiers et structurer ses projets
- Booster sa productivité grâce aux raccourcis clavier essentiels et à l'usage stratégique des plug-ins

Concevoir une interface web

- S'initier à l'Atomic Design pour adopter une approche modulaire et cohérente
- Comprendre le rôle d'un Design System et apprendre à l'appliquer dans un projet réel
- Maîtriser les formats d'export pour adapter ses créations aux supports web et mobiles

Approfondir la logique du Design System

- Créer des assets graphiques réutilisables pour gagner en efficacité
- Différencier les composants parents/enfants et gérer les héritages visuels
- Exploiter les variantes pour créer des interfaces flexibles et évolutives

Prototyper des parcours interactifs

- Structurer les écrans et organiser les composants pour un prototypage fluide
- Assembler un prototype interactif à partir d'assets et de variantes existants
- Tester les parcours utilisateurs, valider les interactions et partager facilement le résultat