

Les bases de l'UX design avec Figma

Optimiser la conception d'interfaces et le prototypage avec Figma

 Présentiel ou en classe à distance



2 jours (14 h)

Prix inter : 1.590,00 € HT
Forfait intra : 4.350,00 € HT

Réf.: CE952

Dans un univers digital où l'expérience utilisateur est un levier clé de performance, **Figma** s'impose comme un outil incontournable pour concevoir des interfaces claires, intuitives et engageantes.

La formation sur **les bases de l'UX Design avec Figma** permet de **maîtriser les fondamentaux du design centré utilisateur**, de structurer des parcours efficaces et de produire des maquettes interactives avec **Figma**, l'outil collaboratif de référence en UX/UI.

Elle apporte les bonnes pratiques pour **organiser son travail, prototyper rapidement, tester et itérer** dans une logique agile. Idéale pour les professionnels du digital, du marketing ou du design, cette formation constitue un socle solide pour **intégrer l'UX dans ses projets** et améliorer la qualité des expériences numériques.

A qui s'adresse cette formation ?



Pour qui

- UX/UI designer, Chef de projet digital, Graphiste
- Toute personne en charge d'un projet de maquette ou prototype d'un site web et d'une application



Prérequis

- Aucun.

Programme

1 - Découverte de Figma

- Comprendre les bases du prototypage, du maquettage et de la création d'interface
- Découverte de l'interface de Figma
- Créer des projets, gérer des fichiers et des autorisations, collaborer et partager des documents

2 - Designer des interfaces avec Figma

- Approche centrée utilisateur, intégrer les bonnes pratiques et recommandations ergonomiques pour un design accessible
- Mettre en place une charte graphique et de présentations diapositives avec Figma
- Préparer un document propre et évolutif avec les bonnes pratiques pour l'utilisation des composants et de styles, les typos, les grilles, et la gestion des couleurs
- Concevoir une interface à partir d'un cas pratique pour la conception d'une application mobile : mise en page, manipulation d'objets et l'utilisation des outils de dessin application d'effets

3 - Prototyper votre interface

- Réaliser un prototype fonctionnel à partir de la maquette et ajouter des animations

4 - FigJam et les ateliers collaboratifs

- Configurer et découvrir les fonctionnalités de l'espace de travail collaboratif dans FigJam
- Utiliser les templates, les plugins et l'intelligence artificielle pour favoriser la collaboration : commentaires, représentation des idées, partage et vote



Les objectifs de la formation

- Appliquer les principes de design centré utilisateur dans la conception d'interfaces
- Apprendre à designer des maquettes, présentations et à prototyper avec Figma
- Collaborer efficacement en utilisant FigJam pour les ateliers d'idéation
- Exploiter les plugins et l'IA de Figma pour optimiser le processus de design



Evaluation

- Pendant la formation, le formateur évalue la progression pédagogique des participants via des QCM, des mises en situation et des travaux pratiques. Les participants passent un test de positionnement avant et après la formation pour valider leurs compétences acquises.



Les points forts de la formation

- Une pédagogie active mêlant théorie et mise en pratique
- Utilisation de FigJam pour des ateliers collaboratifs efficaces
- Une formation centrée sur les bonnes pratiques pour produire des livrables clairs, accessibles et à faire évoluer



Dates et villes 2026 - Référence CE952



Dernières places disponibles



Session garantie

A distance

du 26 mars au 27 mars

du 21 mai au 22 mai

du 2 juil. au 3 juil.

du 28 sept. au 29 sept.

du 23 nov. au 24 nov.

Paris

du 16 avr. au 17 avr.

du 4 juin au 5 juin

du 21 sept. au 22 sept.

du 22 oct. au 23 oct.