



Cours sur Lausanne ou Genève ou webinar

2 journées et demi (18h).

Pré-requis :

Être à l'aise avec l'ordinateur, maîtriser Internet et les fonctionnalités des sites web.

Objectifs :

- Apprendre à collaborer entre UX et UI Designer
- Transformer votre méthodologie de conception d'interface
- Maîtriser les fondamentaux de Figma : artboard, librairie, animations, interactivité
- Designer avec une librairie de composants partagés
- Intégrer des ressources du Creative Cloud : Photoshop, Illustrator et autres ...
- Prototyper rapidement et qualitativement
- Exporter des maquettes aux développeurs

Introduction à l'UX

- Introduction à L'expérience Utilisateur
- Différences entre UX et UI
- Les lois de l'UX
- Les outils UX
- Wireframing et prototypage
- Le rôle de l'UI
- Responsive design et Mobile first

Impératifs en UI

- Approche graphique, guide de style, Moodboarding
- Recommandations UI
- Théorie des formes, Gestalt
- Formats d'images et taille Ecran

Xd Prototypage XD et Figma

- Notions de wireframing

- Présentation de Figma
- Différence entre XD et Figma
- Création de formes, texte
- Importations d'éléments
- Présentation des outils, actifs, bibliothèques, plugins essentiels
- Création de composants et d'interactions
- Prototypage d'interactions

Figma Partage et enregistrement

- Présentation de Figjam
- Comment partager et collaborer
- Différents modes de partage
- Exportation développeurs
- Découverte du Dev Mode

Importation vectorielle



- Gestion du vectoriel pour Figma

Creation et utilisation d'un Design System



- Typographie, couleur, formes

Projet final Mobile

- Mise en pratique sur un projet final défini.
- Prototypage final mobile dans Figma
- Exportation du projet final pour les développeurs