



Mars Digital Tools

Cours UX/UI Figma Théorie + Pratique

Cours en présentiel ou webinar

3 journées (21h)
ou 6 demi-journées.

2 journées (14h)
Session UI Figma uniquement

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 : Photoshop, Illustrator et autres ...
- Prototyper rapidement et qualitativement
- Exporter des maquettes aux développeurs manuellement ou avec l'intelligence artificielle

1 - Introduction à l'UX

- Introduction à L'expérience Utilisateur
- Différences entre UX et UI
- Le rôle de L'UI
- Les méthodes de l'UX
Design thinking, design studio, double diamant.
- Les lois de l'UX (Fitts/Hick...)
- Heuristiques de Nielsen,
- Outils de guerilla
- Présentation de Figjam

2 - Impératifs en UI

- Approche graphique, guide de style, Moodboarding
- Recommandations UI
- Théorie des formes, Gestalt
- Responsive design et Mobile first
- Atomic design
- Notion de design system

3 - Wireframing

- Présentation de Figjam
- Storyboarding
- Méthode simple de wireframing
- Low Prototype
- Présentation de Figma
- Création d'un wireframe simple



4 - Bases du prototypage

- Création de formes, texte
- Importations d'éléments
- Présentation des outils, actifs, bibliothèques, plugins essentiels
- Notion d'auto-layout

5 - Prototypage high Fi

- Creation et utilisation d'un Design System
- Typographie, couleur, formes
- Création de composants
- Interactions poussées
- Variantes
- L'IA avec Figma Make

6 - Finalisation

- Comment partager et collaborer
- Différents modes de partage
- Exportation développeurs
- Découverte du Dev Mode
- Process Figma MCP
- Transmission IA Claude Cursor