

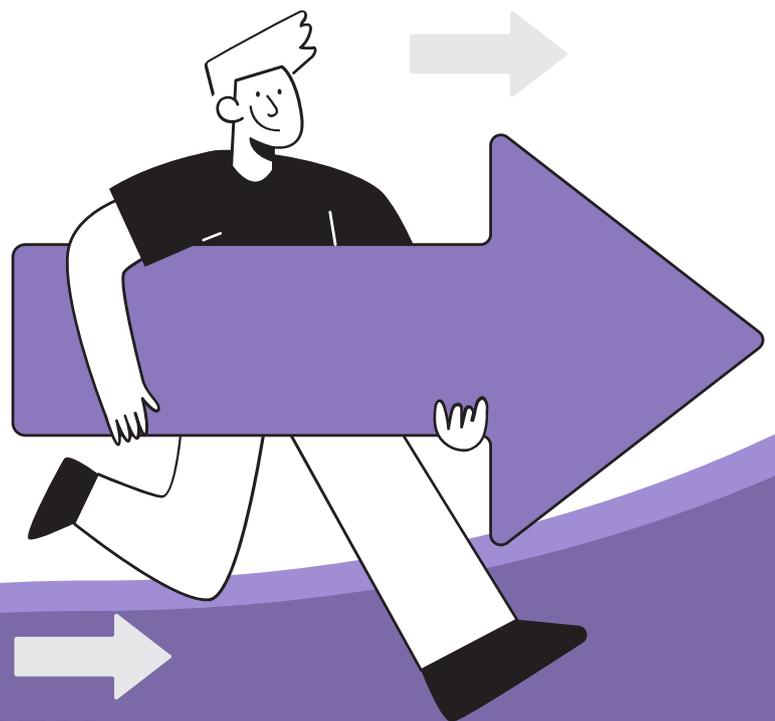
Programme Formation

Figma - Les essentiels



Figma est un outil de design collaboratif utilisé principalement pour concevoir et prototyper des interfaces digitales.

Cette formation a pour objectif de permettre à des Product Owners, Product Managers, UI/UX/Product Designers de découvrir les fonctionnalités essentielles de Figma et de se projeter sur l'utilisation de l'outil. Le contenu est un mélange d'explications, basées sur notre expérience sur des cas concrets, de démonstrations et de manipulations pour vous plonger au mieux dans Figma.



Sommaire

01 Objet, nature, effectif de la formation

- 1.1 - Intitulé de la formation
- 1.2 - Objectifs pédagogiques
- 1.3 - Compétences visées
- 1.4 - Public concerné
- 1.5 - Prérequis
- 1.6 - Modalités d'évaluation et de suivi
- 1.7 - Modalités pédagogiques et techniques
- 1.8 - Référent pédagogique

02 Programme

03 Lieu, participants, prix

- 3.1 - Lieu de la formation
- 3.2 - Participants
- 3.3 - Durée et prix de la formation



01

Objet, nature, effectif de la formation

◆ 1.1 - Intitulé de la formation

Figma - Les essentiels

◆ 1.2 - Objectifs pédagogiques

- Comprendre l'arborescence de Figma
- Savoir concevoir un écran dans un fichier design
- Maîtriser la notion de composants, variants, instances

◆ 1.3 - Compétences visées

- Organiser son espace de travail et gérer les droits d'accès à différents niveaux
- Créer et utiliser des composants simples



01

Objet, nature, effectif de la formation

◆ 1.4 - Public concerné

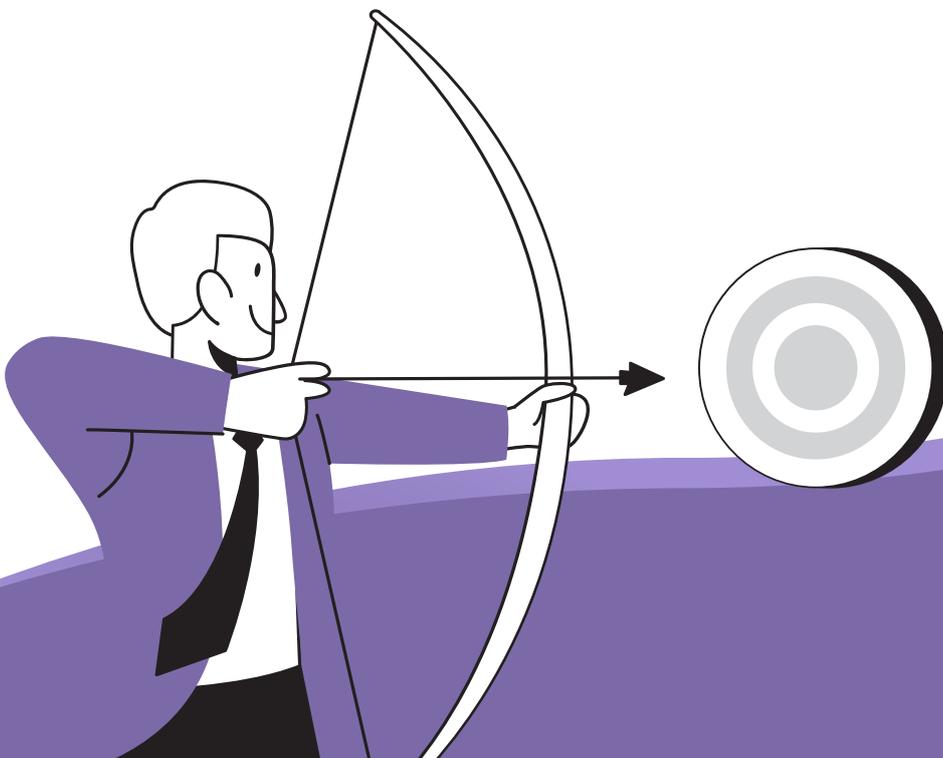
Cette formation s'adresse principalement aux Product Owners, Product Managers ou UI/UX/Product Designers souhaitant découvrir le fonctionnement de Figma.

◆ 1.5 - Prérequis

Aucun prérequis.

◆ 1.6 - Modalités d'évaluation et de suivi

- Feuilles de présence signées des participants et du formateur par demi-journée ;
- Attestation de fin de formation mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action et les résultats de l'évaluation des acquis de la formation.



◆ 1.7 - Modalités pédagogiques et techniques

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES :

- Évaluation des besoins et du profil du participant
- Apport théorique et méthodologique : séquences pédagogiques regroupées en différents modules
- Contenus des programmes adaptés en fonction des besoins identifiés pendant la formation
- Questionnaires, exercices et étude de cas
- Réflexion et échanges sur cas pratiques
- Retours d'expériences

ÉLÉMENTS MATÉRIELS :

- Mise à disposition de tout le matériel informatique et pédagogique nécessaire (hors PC)
- Support de cours au format numérique projeté sur écran et transmis au participant par mail à la fin de la formation

◆ 1.8 - Référent pédagogique

Chaque formation est sous la responsabilité du directeur pédagogique de l'organisme de formation ; le bon déroulement est assuré par le formateur désigné par l'organisme de formation.



02

Programme

1. Introduction à Figma
2. Comprendre l'arborescence de Figma
 - Arborescence
 - Gestion des droits
 - Types de fichiers
3. Découvrir l'interface d'un fichier design
4. Organiser son fichier design
5. Mettre en place et utiliser des composants
6. Conclusion

03

Lieu, participants, prix

◆ 3.1 - Lieu de la formation

Cette formation sera assurée dans les locaux de 4SH :
2 Rue Edmond Rostand, 33185 Le Haillan, FRANCE.

Pour les personnes en situation de handicap, nous mettrons tout en œuvre pour vous accueillir ou pour vous réorienter. Vous pouvez nous contacter au 09 63 28 62 73.

Si les conditions sanitaires ne permettent pas de réaliser cette formation sur site, celle-ci pourra être remplacée par une session à distance, aux mêmes dates.

◆ 3.2 - Participants

NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR SESSION :

- Minimum : 1
- Maximum : 8

Inscription à réaliser 1 mois avant le démarrage de la formation.

◆ 3.3 - Durée et prix de la formation

DURÉE : 1 jour (soit 7h) par participant

HORAIRES : De 9h00 à 12h30 ou de 14h00 à 17h30

PRIX : à partir de 600€ HT par participant





Développez vos idées



www.4sh.fr