L'AKADÉMIE DU DIGITAL · TRAINING PROGRAMME Qualiopi certification being prepared

Prototypage avec Figma

FOR-CREA-M2-A · Design, Digital Product & Accessibility

Maquetter et prototyper des interfaces, de l'idée au prototype interactif

DURATION
7 h

PRICE
450 € HT

AUDIENCE
Companies & individuals

ACCESS
Access within 2 working days after validation of needs and prerequisites.

Tarifs indiqués « à partir de », hors devis spécifique et promotions. Prix HT, à partir de 2 participants. TVA 20 %.

Learning objectives

- Prendre en main un outil de design d'interface (Figma) : interface, calques, frames
- Créer des maquettes (wireframes puis maquettes haute fidélité)
- Utiliser les composants, styles et bases d'un design system pour gagner en cohérence
- Construire un prototype interactif (liens, transitions, états)
- Collaborer et préparer la remise aux développeurs (handoff, inspection, export)
- Situer Figma parmi les alternatives (dont open-source) et choisir selon le contexte

Target audience

- Porteurs de projet, entrepreneurs, indépendants concevant une app ou un site
- Personnes en reconversion ou prise de poste design/produit
- Toute personne souhaitant maquetter et prototyper des interfaces

Prerequisites

- Savoir utiliser un ordinateur, un navigateur web et créer un compte en ligne.
- Connaître les fondamentaux UX/UI (module 6.1 fortement conseillé).
- Disposer d'un projet d'interface à maquetter (un atout).
- Aucune compétence technique avancée n'est exigée.

Programme

THEORY Module Théorique — Prendre en main l'outil et le prototypage

Ce module situe Figma (fil rouge) parmi les outils de design et de prototypage et présente les alternatives — open-source et auto-hébergeables (Penpot, le plus abouti ; Lunacy gratuit), Sketch, Adobe XD, Framer, ProtoPie — avec leurs critères de choix (collaboration, coût, souveraineté/auto-hébergement, handoff). Il couvre la prise en main de Figma (interface, calques, frames, outils), la mise en page (grilles, contraintes, auto-layout), les styles et composants (introduction au design system), les principes du prototypage (liens, interactions, transitions, états) et la collaboration/handoff (commentaires, inspection, export, remise aux développeurs).

Objective : savoir maquetter et prototyper une interface avec Figma, et situer l'outil parmi ses alternatives.

- Panorama des outils, dont open-source (Penpot) et critères de choix.
- Prise en main de Figma : maquettage, composants, design system.
- Prototypage interactif et préparation du handoff développeurs.

Assessment : QCM sur l'outil et le prototypage, exercice guidé de maquettage.

Accueil & présentation	15 min	Présenter le programme, les objectifs et le déroulé. Présentation orale, support visuel (slides), tour de table.	
Panorama des outils	45 min	Figma et alternatives : Penpot (open-source, auto-hébergeable), Lunacy, Sketch, Adobe XD, Framer, ProtoPie ; critères de choix. Exposé comparatif, tableau des outils, démonstrations (illustratif).	Questions orales ; QCM sur les outils.
Prise en main de Figma	55 min	Interface, calques, frames, outils ; grilles, contraintes, auto-layout. Démonstration guidée, prise en main pas-à-pas.	Exercice guidé de maquettage.
Styles, composants & design system	45 min	Styles, composants, introduction au design system. Exposé, démonstration, exemples de bibliothèques.	QCM sur composants et styles.
Prototypage & handoff	40 min	Liens, interactions, transitions, états ; collaboration, inspection, export, handoff. Démonstration de prototypage, exemples de handoff.	QCM sur le prototypage et le handoff.
Synthèse	10 min	Résumer les points clés et préparer l'atelier. Récapitulatif, feedback des participants.	QCM rapide de fin de module.

WORKSHOP **Atelier Pratique — Concevoir et prototyper une interface**

À partir d'un cas fil rouge (application ou site) et, le cas échéant, d'un wireframe issu du module précédent, les participants créent une maquette haute fidélité avec composants et styles, construisent un prototype interactif (parcours cliquable), testent le prototype et préparent le handoff (export, specs).

Objective : produire une maquette haute fidélité et un prototype interactif prêts pour la remise aux développeurs.

- Reprise possible d'un wireframe du module Fondamentaux UX/UI.
- Maquette haute fidélité avec composants et styles.
- Prototype interactif cliquable.
- Préparation du handoff (export, specs).

Assessment : production des livrables (maquette, prototype interactif, handoff), restitution orale courte et revue collective.

Lancement de l'atelier	15 min	Présenter l'objectif et choisir le cas fil rouge. Présentation, constitution des groupes.	
Maquette haute fidélité	1h00	Créer une maquette avec composants et styles. TP guidé Figma, reprise d'un wireframe, accompagnement.	Livrable : maquette haute fidélité.
Prototype interactif	55 min	Construire un parcours cliquable (interactions, transitions). TP, mise en place des interactions, test.	Livrable : prototype interactif.
Test & handoff	30 min	Tester le prototype et préparer le handoff. TP, test utilisateur rapide, export et specs.	Livrable : handoff (export, specs).
Restitution	20 min	Présenter la maquette et le prototype. Présentations courtes, revue collective, feedback.	Évaluation sommative : livrables + QCM final.
Enquête de satisfaction	10 min	Recueillir la satisfaction à chaud. Questionnaire de satisfaction.	Enquête de satisfaction.

Teaching methods and resources

In-person training at our premises or yours, in small groups. A mix of theory, hands-on workshops and practical scenarios.

Required equipment :

8 Go de Ram

Assessment methods

Learning outcomes are assessed during and at the end of the training; an attendance certificate is given to every learner.

Accessibility

Training accessible to people with disabilities. Contact us before registering so we can study the adjustments needed.

Funding

Quote or training agreement on request. Qualiopi certification is being prepared: eligibility for OPCO funding will open once it is obtained.

Certification audit planned for T1 2027. No OPCO eligibility before it is obtained.