

Figma : niveau 1

Concevoir et réaliser des prototypes d'interfaces interactives

2 jours (14 heures)

Initiation

Présentiel ou classe à distance

à partir de

1 530 € HT par personne (TVA en vigueur)

 Repas inclus en présentiel

Contenu mis à jour le 25/09/2026. Document téléchargé le 09/10/2026.

Le **design UX/UI** est aujourd'hui une étape incontournable de la conception web. Ces dernières années, les outils de **design d'interface** ont considérablement évolué, devenant plus simples d'utilisation, plus performants et surtout plus adaptés aux besoins des professionnels : **création de prototypes interactifs, gestion du responsive design, ajout d'animations, génération de code, CSS, industrialisation de la déclinaison graphique, création de design system...**

Figma répond à toutes ces attentes et bien plus encore, faisant de Figma l'un des leaders sur le marché des outils de design d'interface.

Que vous soyez graphiste, directeur artistique, chef de projet, product owner ou encore développeur web : **développez vos compétences en design d'interface et gagnez en productivité avec notre formation "Figma : niveau 1"** d'une durée de deux jours.

Objectifs

- Définir le rôle de Figma dans la conception ergonomique
- Concevoir des livrables opérationnels pour le web : maquettes graphiques responsive, librairie de composants, prototype interactif
- Partager son travail avec les parties prenantes d'un projet web

Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.

Compétences acquises

- Maîtrise de l'Atomic Design
- Maîtrise de Figma
- Maquettage de pages web en responsive design
- Création d'une librairie de composants
- Prototypage et création de micro-interactions
- Partage de livrables exploitables aux développeurs

À qui s'adresse cette formation ?

- Graphistes, designers et directeurs artistiques souhaitant se former au design d'interface
- Chefs de projet et développeurs web souhaitant améliorer leur productivité et leur collaboration avec les designers d'interface

Prérequis

- Avoir une bonne connaissance web
- Avoir une expérience en conception, développement ou gestion d'un projet web
- Avoir une sensibilité au graphisme et à l'ergonomie

Programme

1 Pendant votre formation

Figma

Maquetter avec Figma

- Premier pas sur Figma
 - Présentation des métiers de la production web
 - Découverte de la suite d'outils Figma
 - Prise en main des fonctionnalités de base de Figma
- Créer un guide de style
 - Utiliser les styles de Figma

- Mettre en place les propriétés : couleurs, typographies, grilles et les espacements
- Maquettage d'une page web
 - Principes de la mise en page : Direction, Padding, Espacement, Alignement
 - Découverte de l'auto-layout
- Création d'une bibliothèque de composants
 - Introduction à l'Atomic Design
 - Création des premiers composants UI (atomes, molécules et organismes)

Responsive et prototypage

- Conception en responsive design
 - Comprendre comment fonctionne le responsive
 - Création d'une section responsive
- Prototypage
 - Découvertes des différents états des composants
 - Comprendre les caractéristiques des micro-interactions : le déclencheur, les règles, le retour d'information, les boucles et modes
 - Les règles à respecter pour la création de micro-interactions
 - Prendre en main l'outil Figma Make
- Méthodologie et Collaboration :
 - Organiser son fichier Figma efficacement
 - Exporter et partager des ressources ou des fichiers
 - Apprendre à collaborer avec les autres designers
 - Apprendre à collaborer avec les autres designers
- Plugins et Community
 - Découverte des plugins Figma
 - Exploitation des ressources de la communauté Figma

Financement

Plusieurs dispositifs de financement sont accessibles via les OPCO (Opérateurs de Compétences), organismes agréés par le ministère du Travail dont le rôle est d'accompagner, collecter et gérer les contributions des entreprises au titre du financement de la formation professionnelle.

Pour plus d'information, une équipe de gestionnaires SKOLAE Formation spécialisée vous accompagne dans le choix de vos formations et la gestion administrative.

Nous contacter pour en savoir plus →

Intervenants

Camille Labory

Kevin MERCIER

Dirigeant d'entreprise, MRC

Modalités pédagogiques

Modalités d'évaluation – évaluation en 3 phases :

Pendant la formation : un bilan journalier effectué par l'intervenant.

À chaud : à la fin de la formation, un bilan qualité pour mesurer l'atteinte des objectifs.

À froid : à J + 3 mois, une évaluation du transfert des acquis en situation professionnelle.

Matériel et logiciels nécessaires pour suivre cette formation :

Formation en présentiel : les ordinateurs sont équipés des logiciels nécessaires au suivi de cette formation.

Formation en distanciel : il est recommandé de se munir d'un double écran. S'il y a lieu, des accès à Figma pourront être créés par Pyramyd et vous seront communiqués en formation.

Formation en intra-entreprise : il est recommandé de se munir d'un double écran. Installer Figma au préalable.

Équipe pédagogique et techniques pédagogiques :

Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation.

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices individuels ou collectifs.

Exercices, études de cas et cas pratiques rythment cette formation.

Ressources pédagogiques :

Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur notre plateforme.

[Accessibilité aux personnes en situation de handicap](#)

Détails de la session

Du 28 octobre 2027 au 29 octobre 2027 (2 jours / 14 heures)

Nantes

Du 28 octobre 2027 au 29 octobre 2027

Nantes

- 28 octobre 2027 9h00 – 17h30
- 29 octobre 2027 9h00 – 17h30