



Activité Numéro 3 (suite ...)

Titre : Wireframing d'une Application Mobile avec Figma

Objectifs : Acquérir les compétences nécessaires pour créer des wireframes à l'aide de Figma, en comprenant comment structurer la disposition, les éléments de navigation et les interactions..

Ressources : Ressources du module
Site de formation de Figma (<https://help.figma.com/>)

Type de l'activité : Activité individuelle

Outils de communication : Forum

Résultat attendu : Un fichier compressé (format zip ou rar contenant les wireframes), ou un lien vers les wireframes.

Durée : 3 heures

Evaluation : Par le Tuteur

Consignes :

Suivez les étapes ci-dessous pour créer des wireframes pour une application mobile en utilisant Figma. Répondez ensuite aux questions pour évaluer votre expérience et vos connaissances. Appliquer les changements nécessaires pour obtenir un prototype

Étape 1 : Choix de l'Application

1. Choisissez un concept pour une application mobile que vous souhaitez concevoir. Cela pourrait être une application pour la gestion des tâches, une application de fitness, une application mobile de vente en ligne, un réseau social, ou toute autre idée qui vous inspire.

Étape 2 : Préparation de la Phase de Conception



Cours développement Mobile

Niveau débutant

Définissez au moins cinq questions clés qui vous aideront à cerner les besoins de votre application. Par exemple :

- Quel est le public cible de votre application ?
- Quelles fonctionnalités principales l'application devrait-elle inclure ?
- Quelle sera la structure de navigation de l'application ?

Étape 3 : Conception des Écrans

Identifiez les cinq écrans clés de votre application. Cela pourrait inclure l'écran d'accueil, l'écran de connexion, un écran de liste de contenu, un écran de catalogue produit, un écran de détail, un écran de profil utilisateur, etc.

Étape 4 : Inscription et utilisation de l'Outil Figma

- Rendez-vous sur le site web de Figma (www.figma.com) et inscrivez-vous gratuitement si vous n'avez pas de compte.

Étape 5 : Création des Écrans

- Utilisez Figma pour créer des wireframes pour les cinq écrans clés de votre application. Vous pouvez consulter le site de [figma learn](https://www.figma.com/learn/) pour voir comment créer un wireframe et un prototype de base.
- Expérimentez avec les outils de dessin, les composants et les formes pour structurer vos écrans.

Etape 6 : Exploration des Fonctionnalités Avancées :

- Explorez les fonctionnalités de Figma telles que les composants réutilisables, les variantes, les styles, les plugins, etc.
- Créez des interactions simples entre les écrans pour simuler la navigation utilisateur.
- Améliorer vos écrans et proposer un prototype de base.

Etape 7 : Répondre aux Questions :

Utiliser le forum de discussion pour échanger avec vos pairs et répondre aux questions suivantes :

- **Question 1** : Quelles sont les fonctionnalités avancées de Figma que vous avez découvertes et comment pourraient-elles améliorer votre processus de conception ?



Cours développement Mobile

Niveau débutant

- **Question 2** : Comparé à d'autres outils de wireframing, trouvez-vous que Figma est plus facile à manipuler ? Pourquoi ?
- **Question 3** : Figma est-il un outil gratuit ou payant ? Si payant, quelles sont les fonctionnalités offertes dans la version payante ?
- **Question 4** : Pouvez-vous aller au-delà du wireframing avec Figma ? Si oui, comment pourriez-vous créer une simulation ou un prototype interactif ?