

## Introduction au Design et Figma

---

### 1 Types de fichiers Figma

#### Design File (Figma Design)

- **Type :** Fichier de conception (UI/UX)
  - **But :** Créer des interfaces graphiques pour sites web, applications, prototypes interactifs
  - **Caractéristiques :**
    - Design vectoriel : cadres, auto-layout, composants, styles
    - Prototypes interactifs (liens, animations)
    - Collaboration en temps réel
    - Export : PNG, JPG, SVG, PDF, code CSS
  - **Exemples :** Maquette mobile, interface web, design system
  - **Résumé :** Le Design File est le cœur de Figma, là où l'on crée le visuel du produit.
- 

#### FigJam

- **Type :** Tableau blanc collaboratif
  - **But :** Brainstorming, planification, cartographie d'idées
  - **Caractéristiques :**
    - Post-it, flèches, cadres, dessins
    - Réactions avec emojis
    - Workshops, flowcharts, mind maps
  - **Exemples :** Brainstorming, user flows, planification de projet
  - **Résumé :** FigJam sert à penser ensemble avant la conception visuelle.
- 

#### Figma Slides

- **Type :** Présentation
- **But :** Créer et présenter des slides dynamiques dans Figma
- **Caractéristiques :**

- Intégration de frames de Design Files ou FigJam
  - Animations simples
  - Collaboration en temps réel
  - Compatible avec le design system
  - **Exemples :** Présentation de maquettes, pitch client, support de formation
  - **Résumé :** Figma Slides permet de **présenter des idées ou designs sans quitter Figma.**
- 

## 2 Qu'est-ce qu'un bon design ?

Un design efficace est :

- **Utile** : répond à un besoin réel
- **Clair** : facile à comprendre et utiliser
- **Esthétique** : agréable à voir
- **Cohérent** : éléments harmonisés et logiques
- **Accessible** : utilisable par tous

**Résumé :** Tout est **simple, logique et beau.**

---

## 3 UX vs UI

### UI (User Interface)

- Ce que l'utilisateur **voit** : couleurs, boutons, icônes, polices, mise en page
- **Objectif** : rendre l'interface **belle et cohérente**

### UX (User Experience)

- Ce que l'utilisateur **ressent** : fluidité, compréhension, navigation
- **Objectif** : rendre l'expérience **agréable et intuitive**

### Principes de base

- Simplicité, Clarté, Cohérence, Feedback, Accessibilité

### Méthodes

- Recherche utilisateur
- Personas

- Wireframes
- Prototypage
- Tests utilisateurs

**Résumé :** UX = expérience vécue, UI = apparence. Les deux créent un produit utile et agréable.

---

## 4 Concepts clés du design

### Palette de couleurs

- Ensemble de couleurs harmonieuses pour un projet
- **Exemple :** couleur principale, secondaire, neutres, accents
- **Résumé :** assure **cohérence et identité visuelle**

### User Flow

- Schéma du chemin que suit l'utilisateur pour atteindre un objectif
- **Exemple :** accueil → produit → panier → paiement → confirmation
- **Résumé :** aide à **comprendre et simplifier la navigation**

### Wireframe

- Maquette simple montrant **la structure d'un écran**
- Contient : texte, boutons, images, menus
- **Objectif :** organiser, tester rapidement, gagner du temps
- **Résumé :** plan du design, comme un **croquis avant le visuel**

### Prototypage

- Version **interactive et cliquable** d'un design
- **Objectif :** tester le produit avant le développement final
- **Résumé :** simuler l'expérience réelle pour identifier problèmes et améliorations

---

## 5 Bonnes pratiques pour un design efficace

1. **Simplicité** – éviter le surplus, mettre en avant l'essentiel
2. **Clarté** – icônes et textes explicites, compréhension rapide
3. **Cohérence** – mêmes styles, couleurs, polices, comportements

4. **Feedback** – montrer que les actions sont prises en compte
5. **Accessibilité** – couleurs lisibles, textes adaptés, navigation facile
6. **Tester et améliorer** – tests utilisateurs, corrections régulières

**Résumé :** Un design efficace est **simple, clair, cohérent, réactif, accessible et améliorables**.