

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 améliorable.**