

Prototyper des Interfaces utilisateurs



Plan de cours

1- Prendre en main l'outil Figma

- Créer et nommer une frame
- Ajouter et éditer un texte
- Ajouter et éditer une forme
- Ajouter des commentaires
- Partager le fichier et ajouter des collaborateurs

2 - Créer des styles sur Figma

- Créer et éditer des styles de couleur
- Créer et éditer des styles de texte

3 - Créer des composants sur Figma

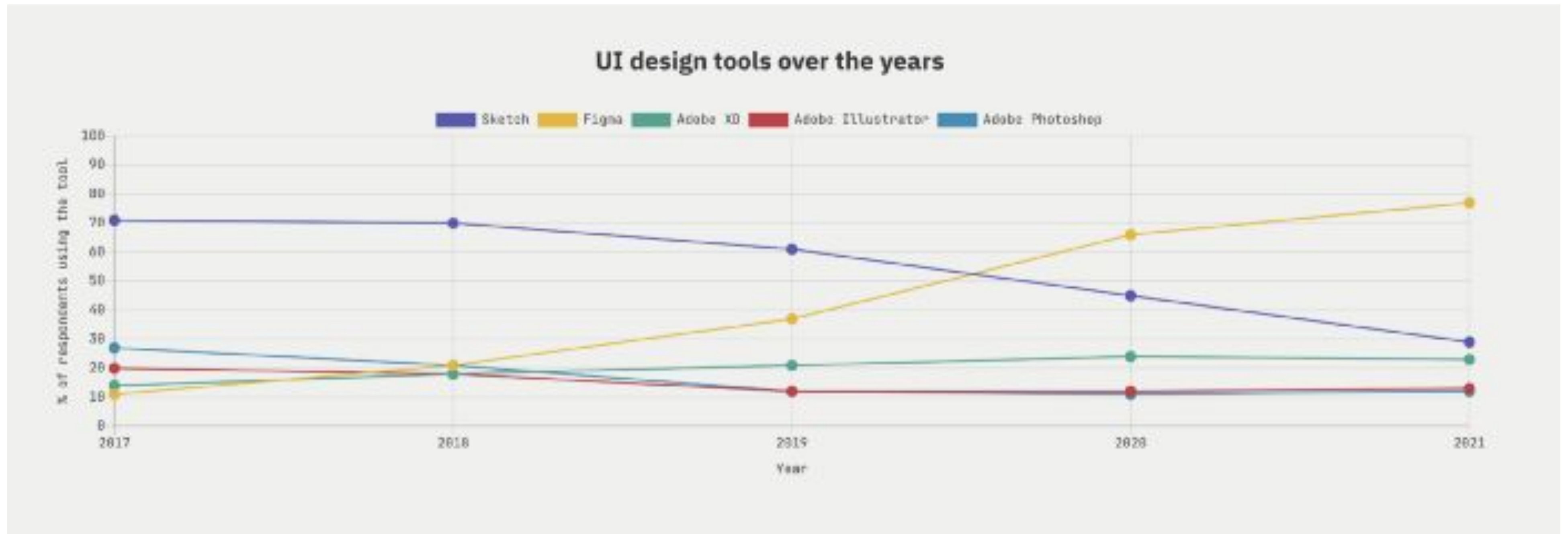
- Créer des composants
- Créer et éditer des instances
- Nommer les composants

4 - Créer un prototype interactif avancé :utiliser les différents modes d'interaction et d'animation

- Faire des connexions entre les frames

Pourquoi Figma?

Un des outils les plus utilisés dans l'industrie



Source: <https://uxtools.co/survey-2021/#prototyping>

Avantages à l'utilisation de Figma

Outil collaboratif

Outil de conception, de présentation et de prototypage

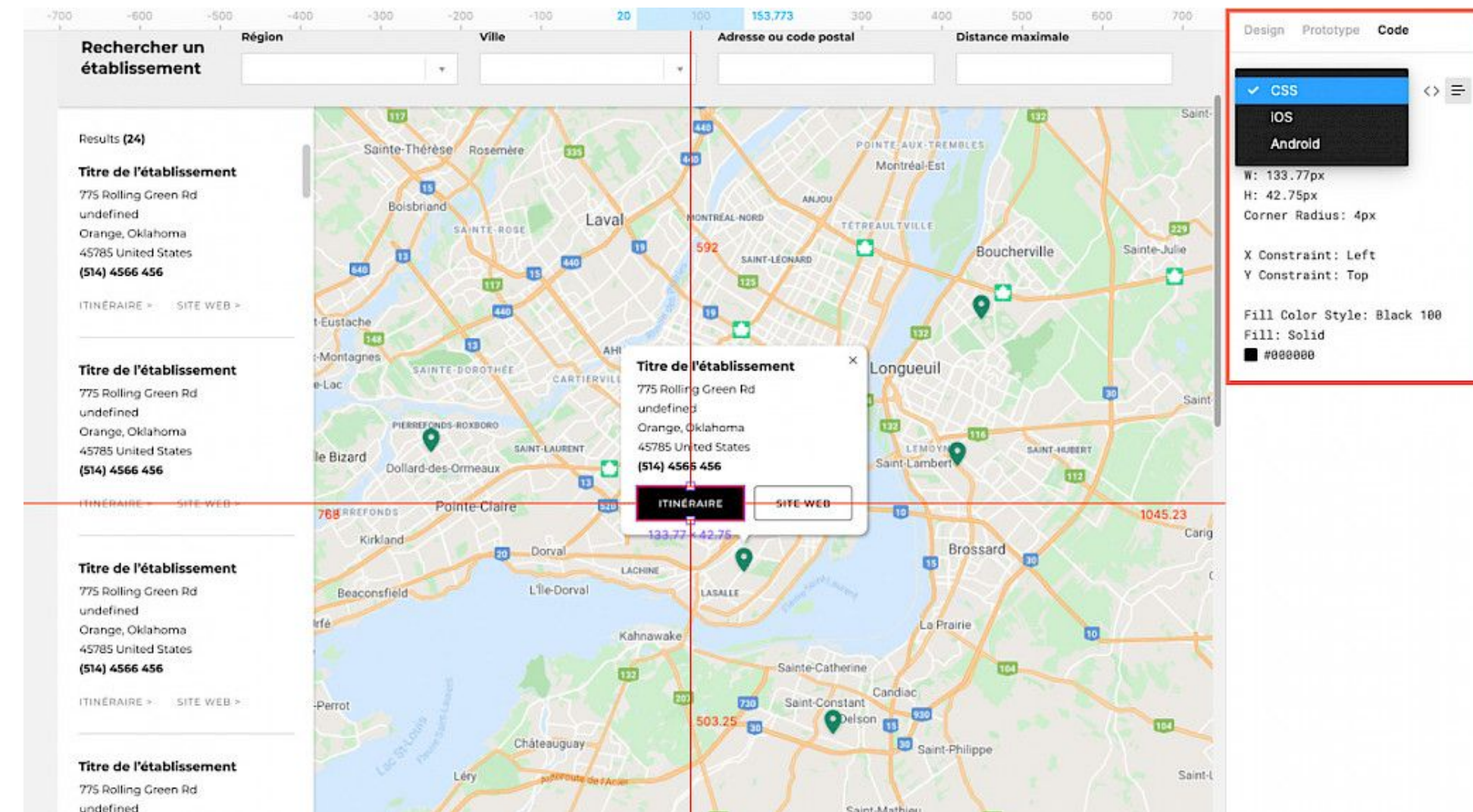
Compatible sous Mac et PC

Accessible depuis n'importe quel navigateur

Affichage des extraits de code pour n'importe quel

élément sélectionné, aux formats CSS, iOS ou

Android.



PRENDRE EN MAIN FIGMA

Créer des pages différents

Pour un seul et même projet, vous pouvez créer des pages différentes

Expl:

1 Page Arborescence

1 Page Desktop

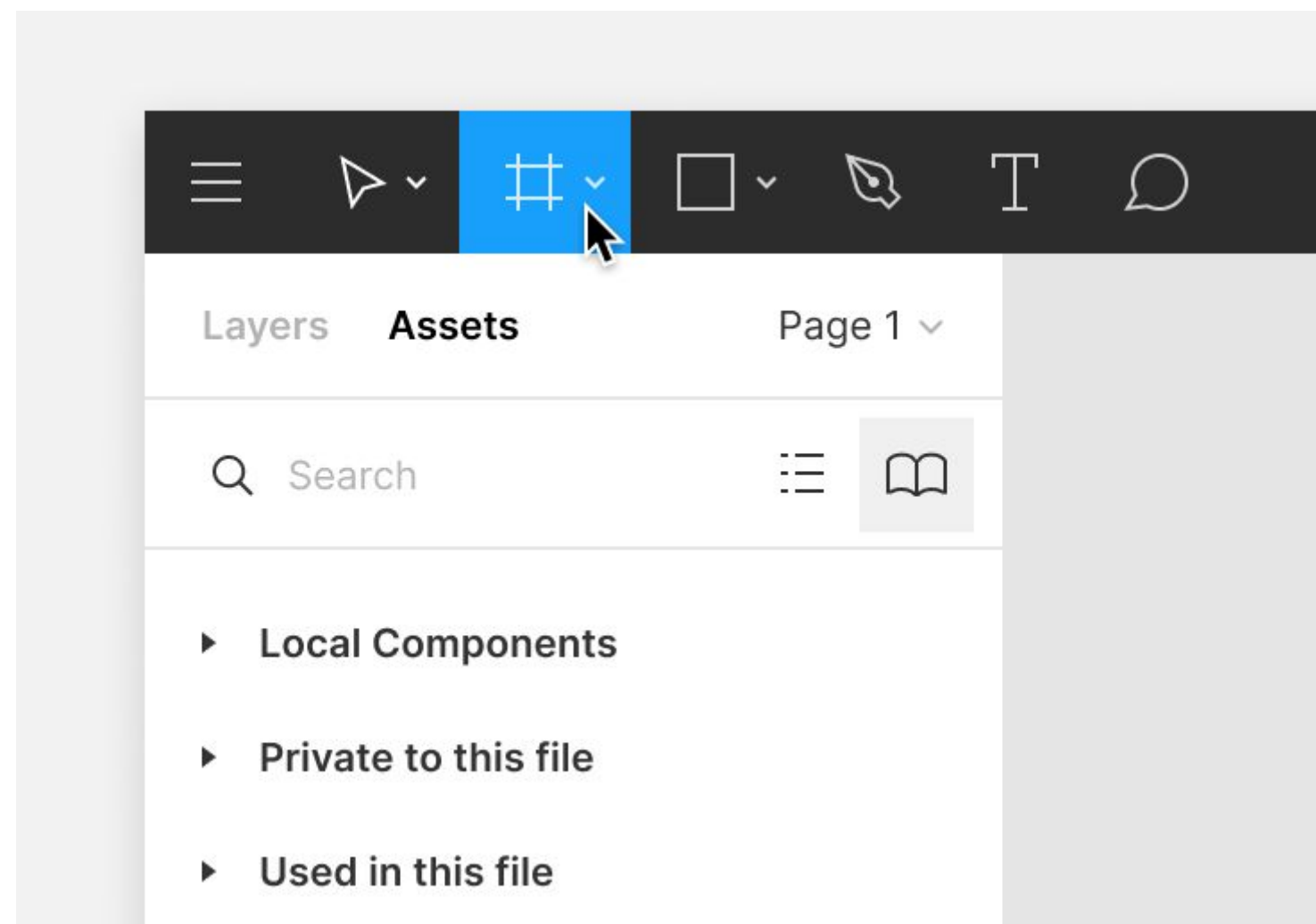
1 Page Mobile

...

Vous conservez tout sur un seul document de travail

Créer et nommer une frame = Cadre

Qu'est ce qu'une Frame sous Figma?



C'est un cadre que vous allez pouvoir personnaliser.

Dimensions d'un cadre par défaut 100 x 100

Sur le menu de droite vous allez pouvoir personnaliser les dimensions pour mobile, tablette, desktop, watch....

Options: Corner Radius : Pour créer un arrondi

Clip Content: masquez tous les objets dans le cadre qui s'étendent au-delà des limites du cadre.

Grille

Ajout d'ombre

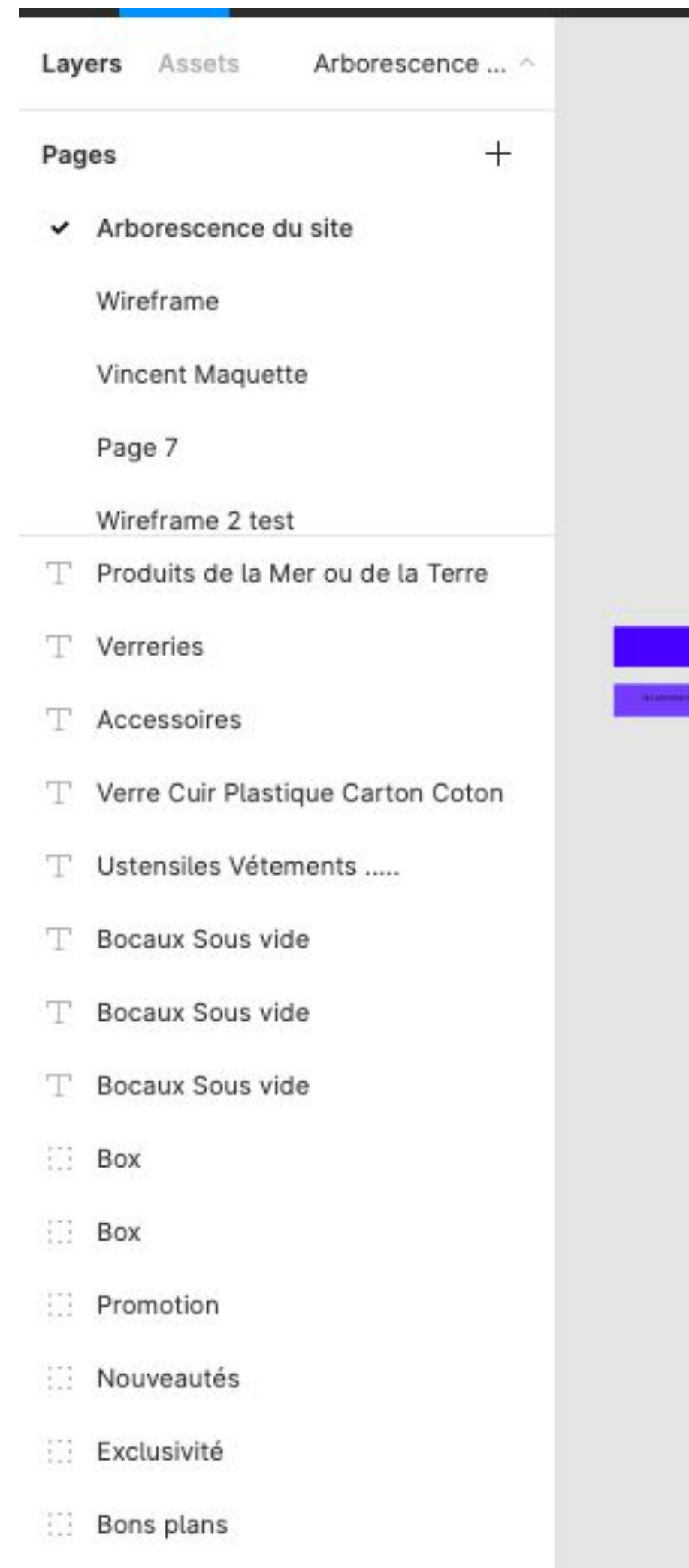
Ajout de couleur

Ajout de contours

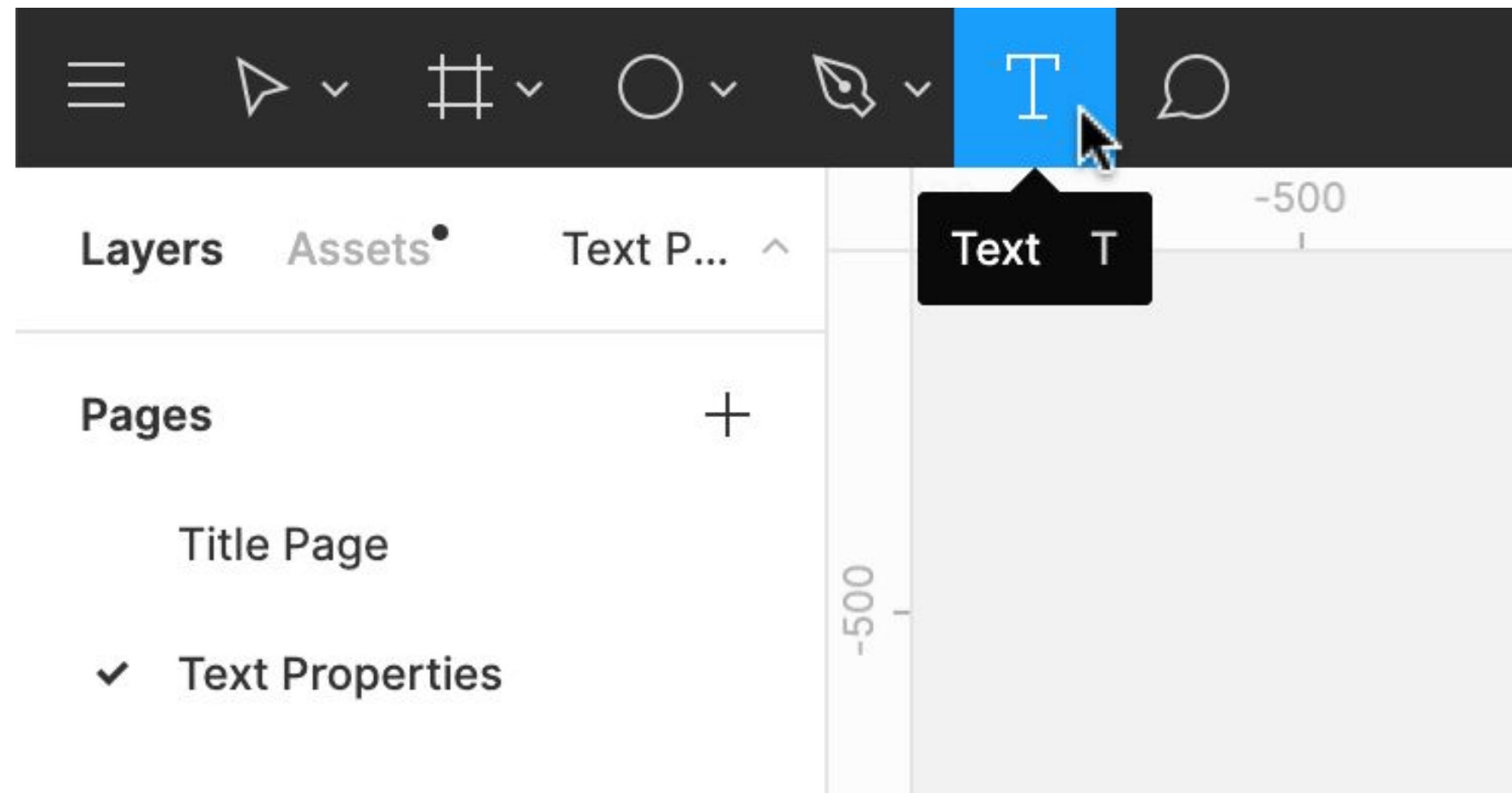
Organiser ses calques sous Figma

Les calques se situent sur le menu à gauche.

Vous pouvez changer leur ordre pour les superposer les regrouper, les renommer ou faire des sous-calques



Ajouter et éditer un texte

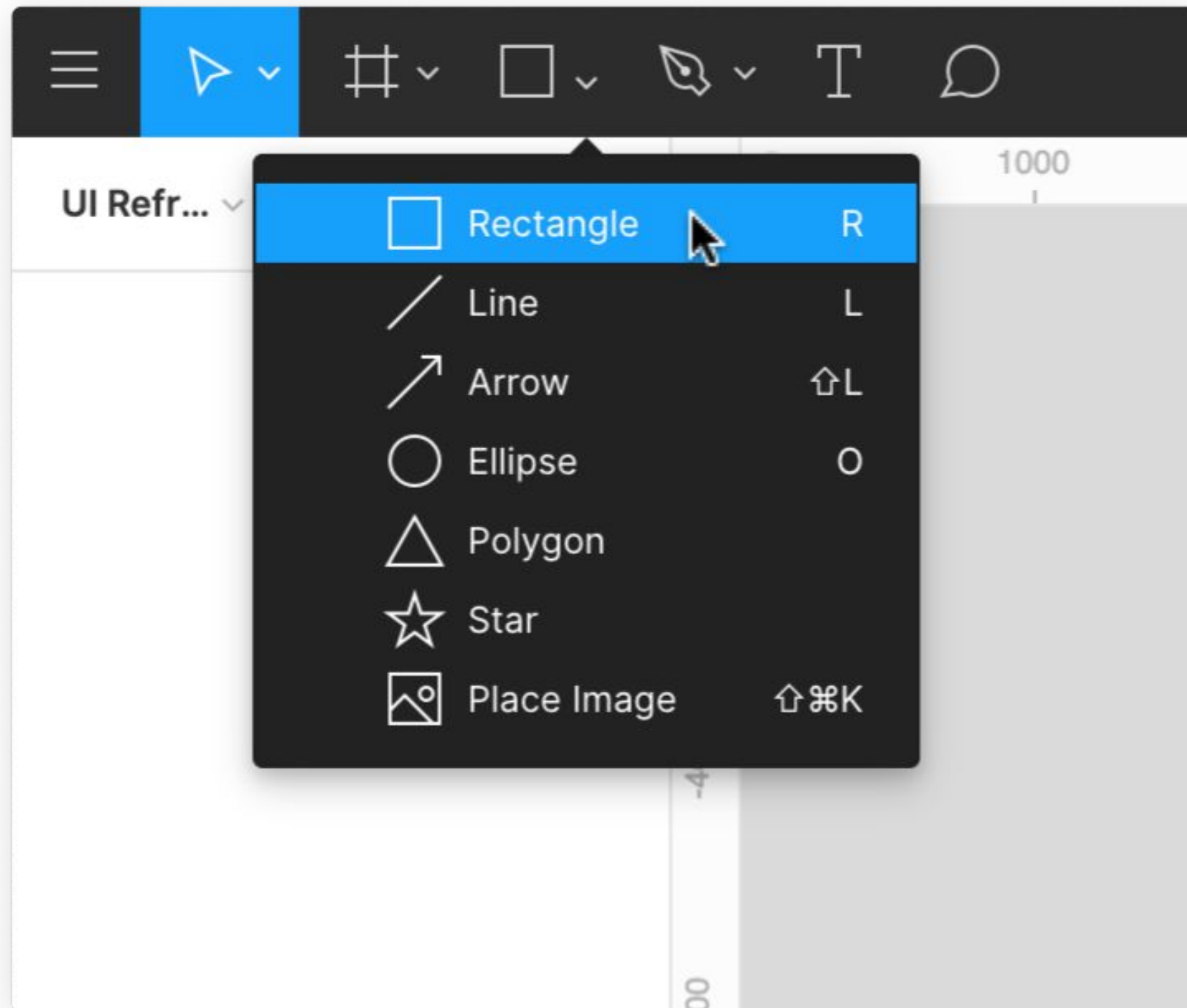


Ajout de texte: Utiliser l'outil texte

Si un clic sur le cadre: Cela créera un calque avec un redimensionnement du texte défini sur Largeur automatique. Cela permet à la largeur de la zone de texte d'augmenter à mesure que vous ajoutez du texte.

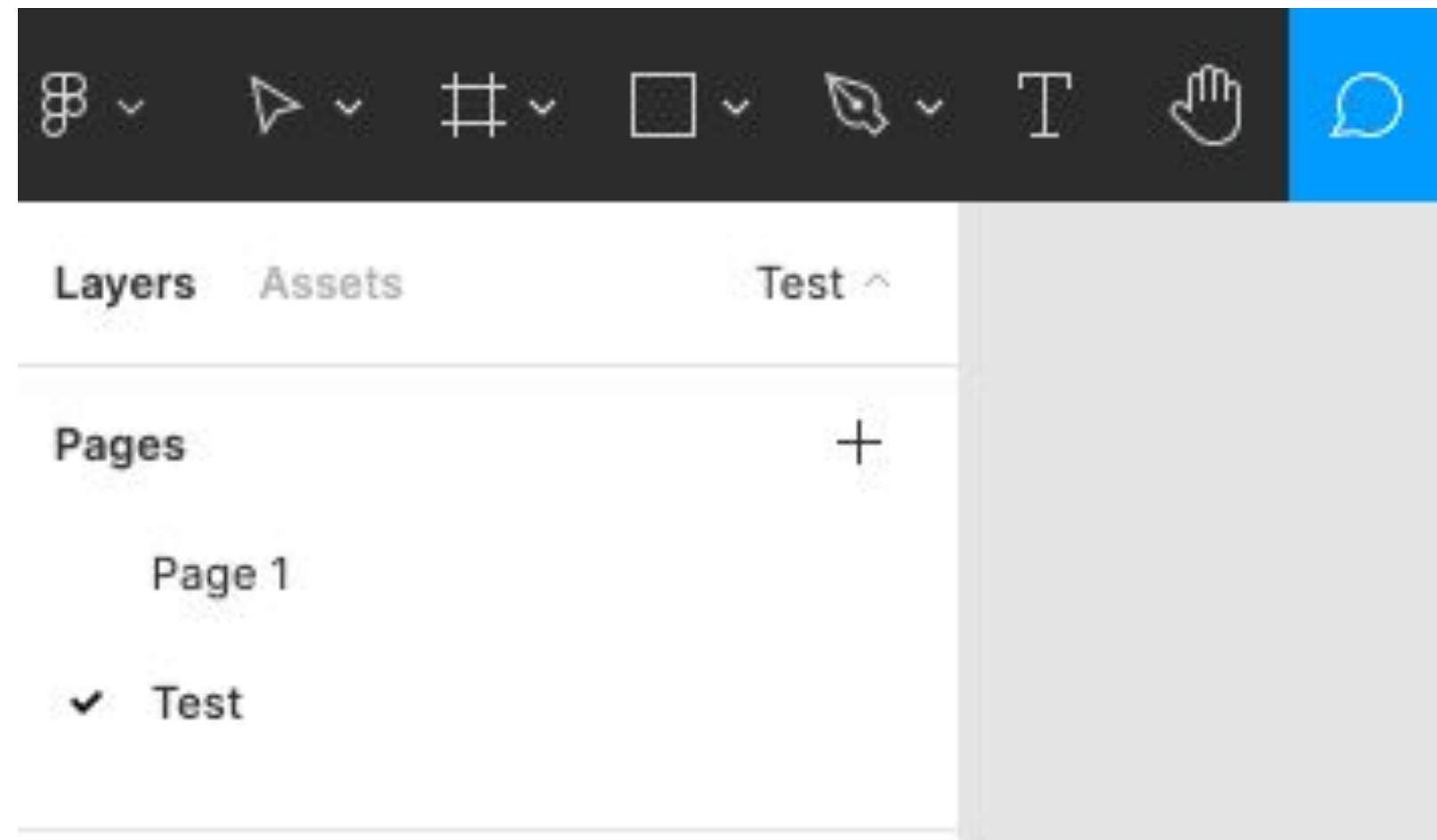
Ajouter et éditer une forme

Cliquez sur l'icone forme
Choisissez la forme désirée

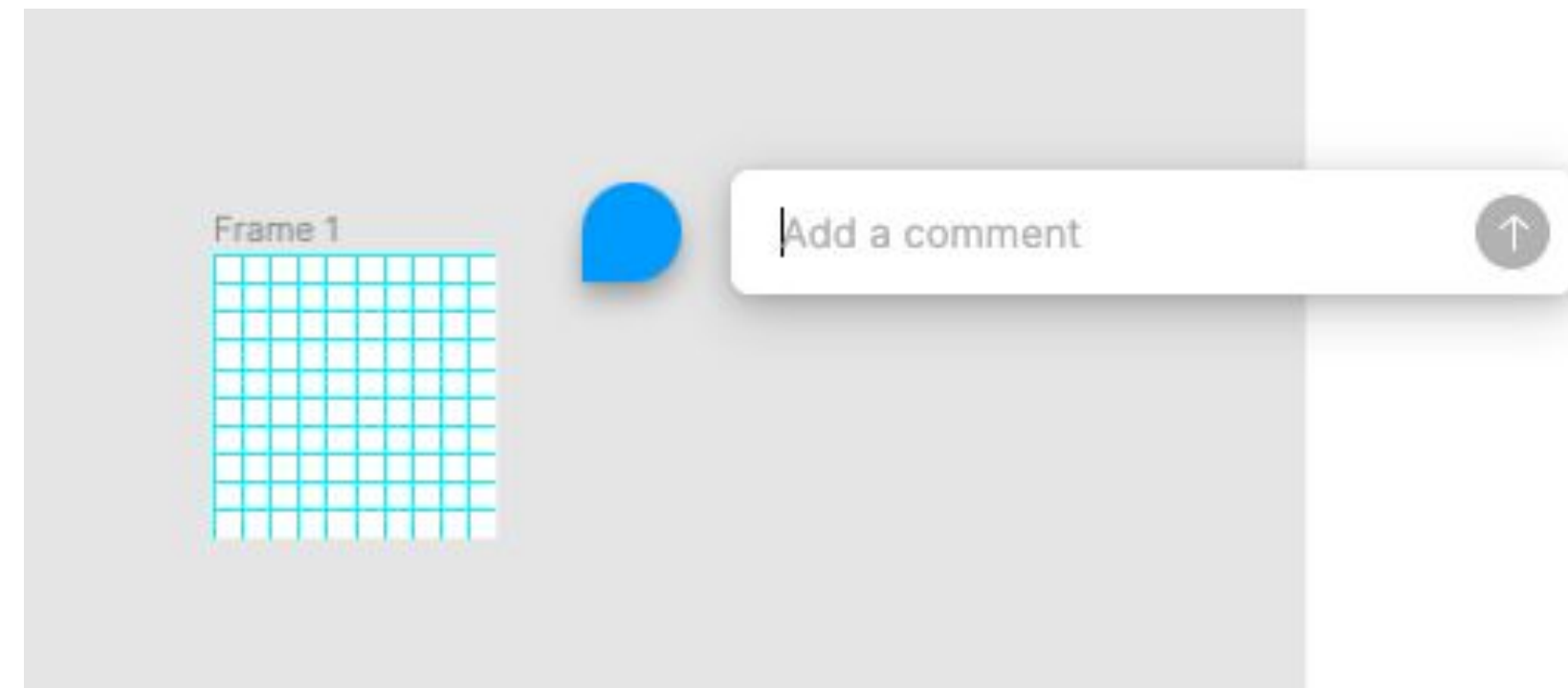


Ajouter des commentaires

Cliquez sur la bulle de commentaire

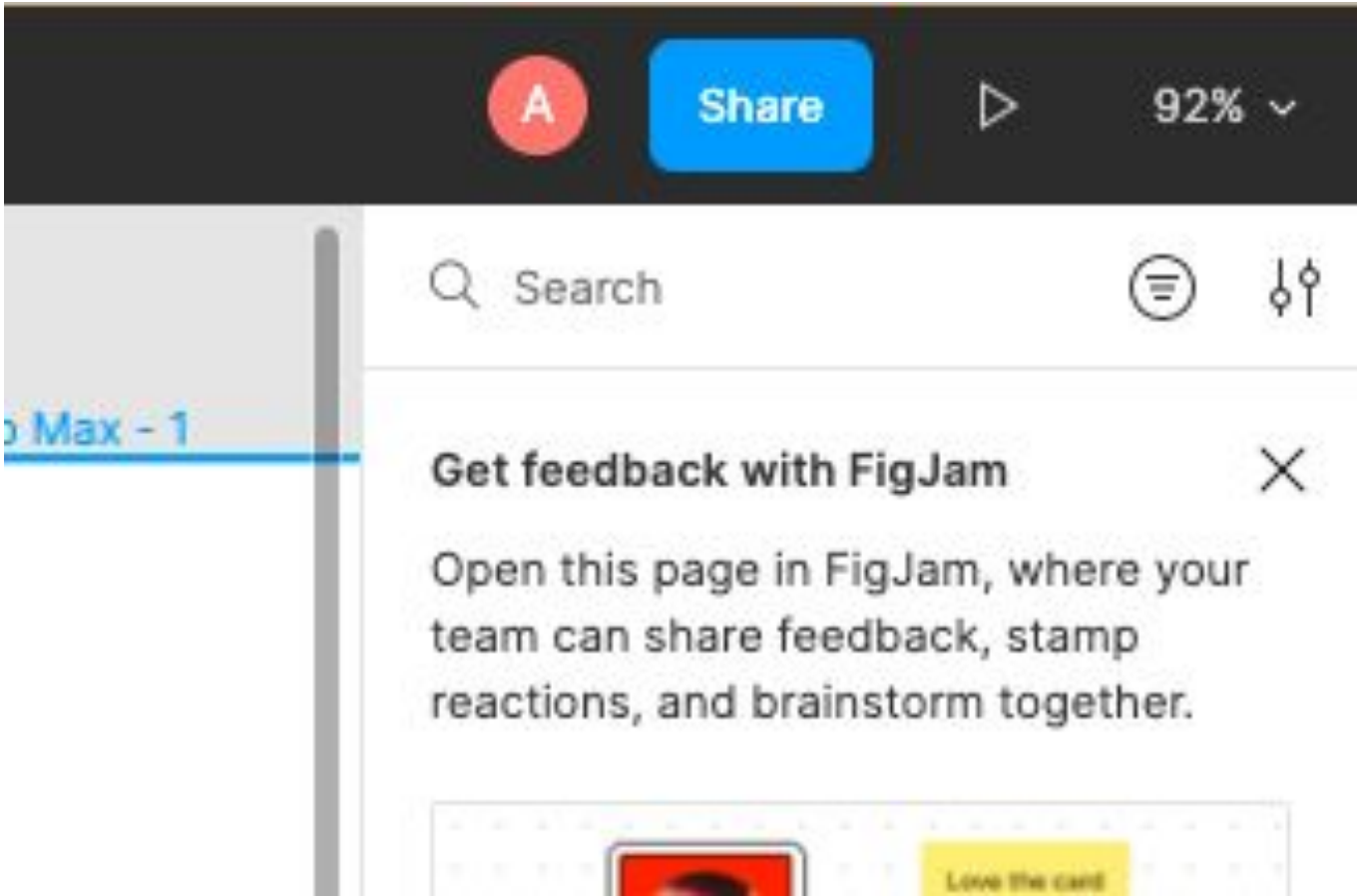


Rédigez et n'oubliez pas de mentionner @...

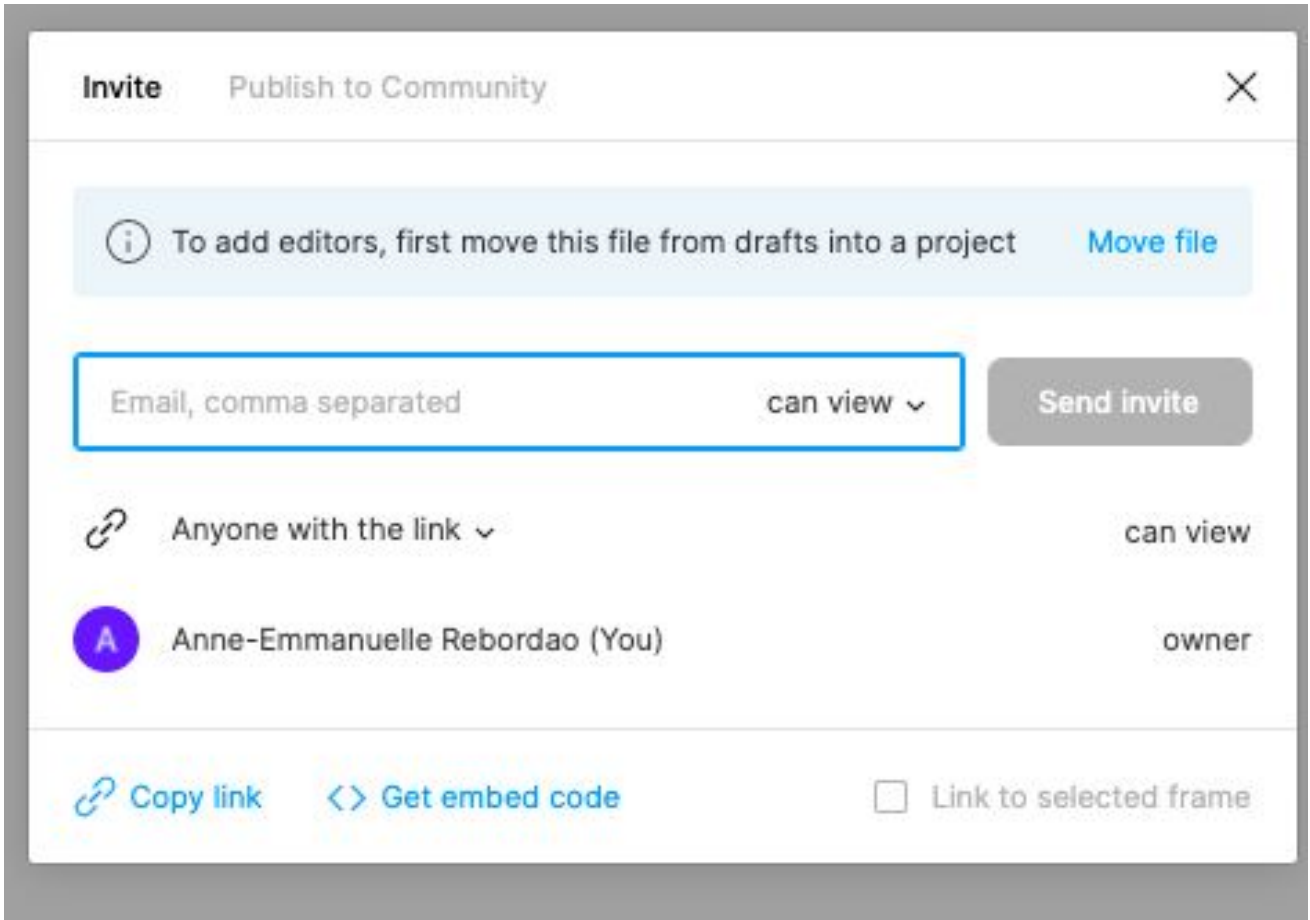


Partager le fichier et ajouter des collaborateurs

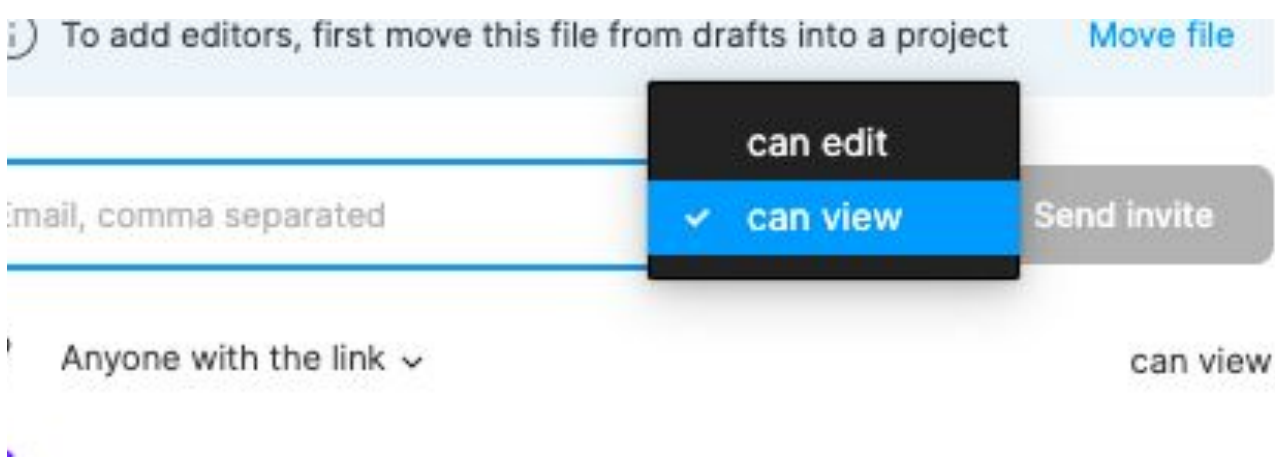
Cliquez sur le bouton share en haut à droite



Entrez les adresses emails




Choisissez le niveau de droit

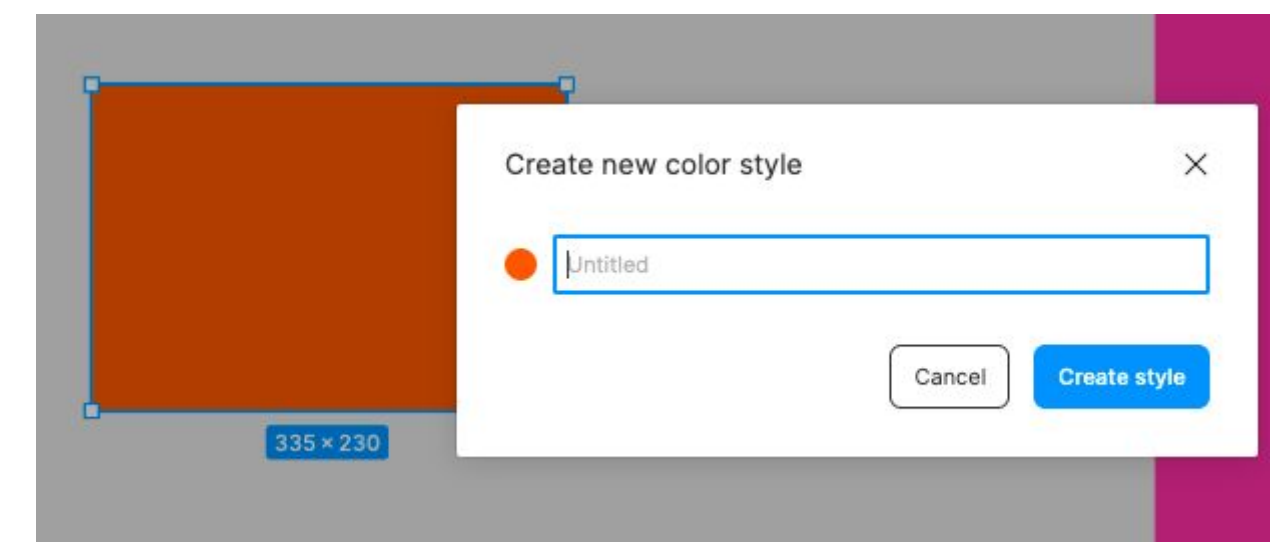
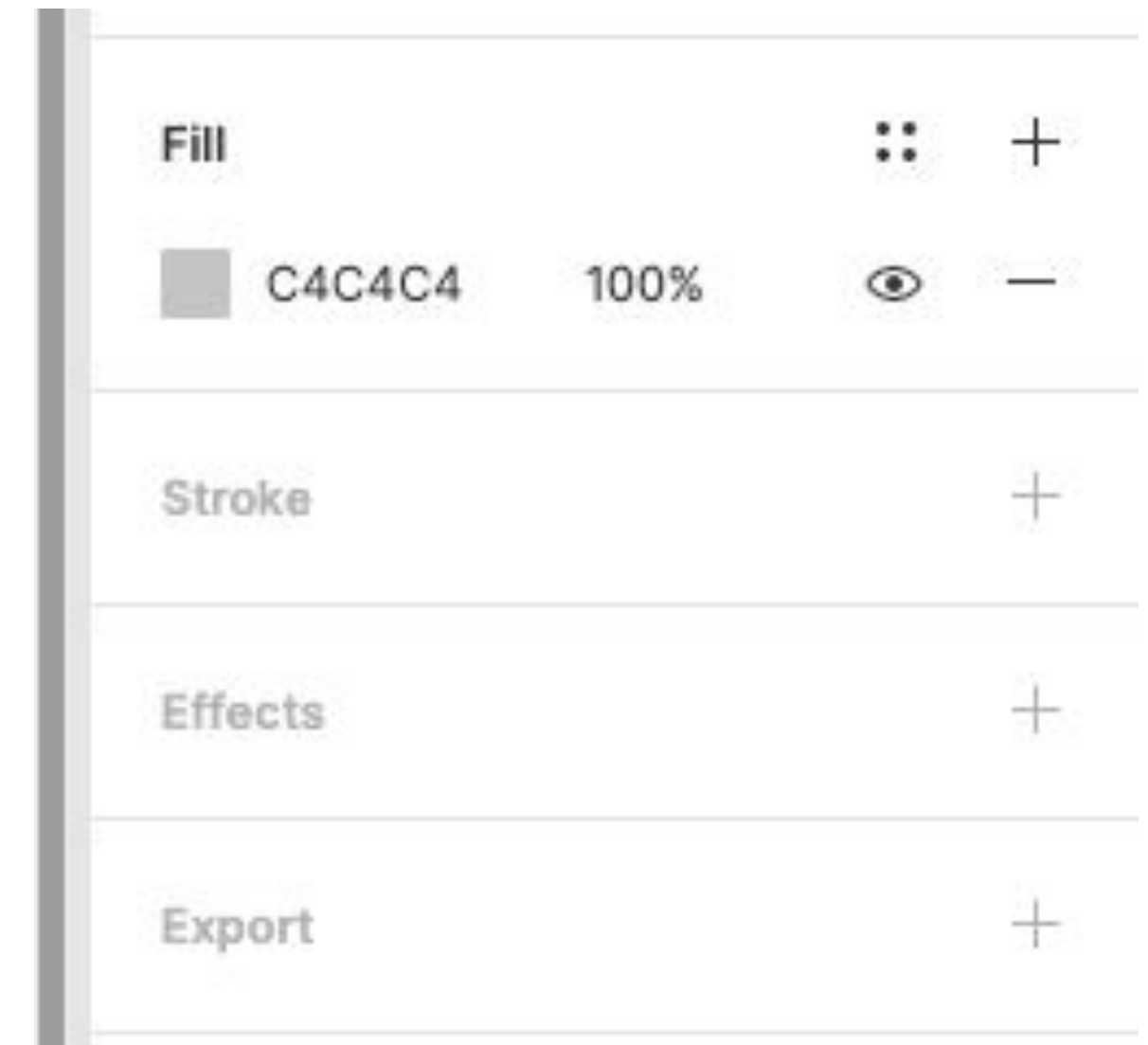


CREER DES STYLES SOUS FIGMA

Créer et éditer des styles de couleur

Sélectionnez l'objet pour lequel vous souhaitez créer un style.

Dans le panneau des propriétés, cliquez sur l'icône  à côté de la propriété que vous souhaitez enregistrer. Cliquez sur l'icône + dans le panneau Styles de couleurs pour créer un nouveau style. Donnez un nom et une description au style, puis cliquez sur Créer un style.



Créer et éditer des styles de texte

Sélectionnez l'objet pour lequel vous souhaitez créer un style.

Dans le panneau des propriétés, cliquez sur l'icône à côté de la propriété que vous souhaitez enregistrer. Cliquez sur l'icône + dans le panneau Styles de couleurs pour créer un nouveau style. Donnez un nom et une description au style, puis cliquez sur Créer un style.

CREER DES COMPOSANTS SOUS FIGMA

Qu'est ce qu'un composant?

Les composants sont des éléments que vous pouvez réutiliser dans vos maquettes.

Ils aident à créer et à gérer des designs cohérents d'un projet à l'autre.

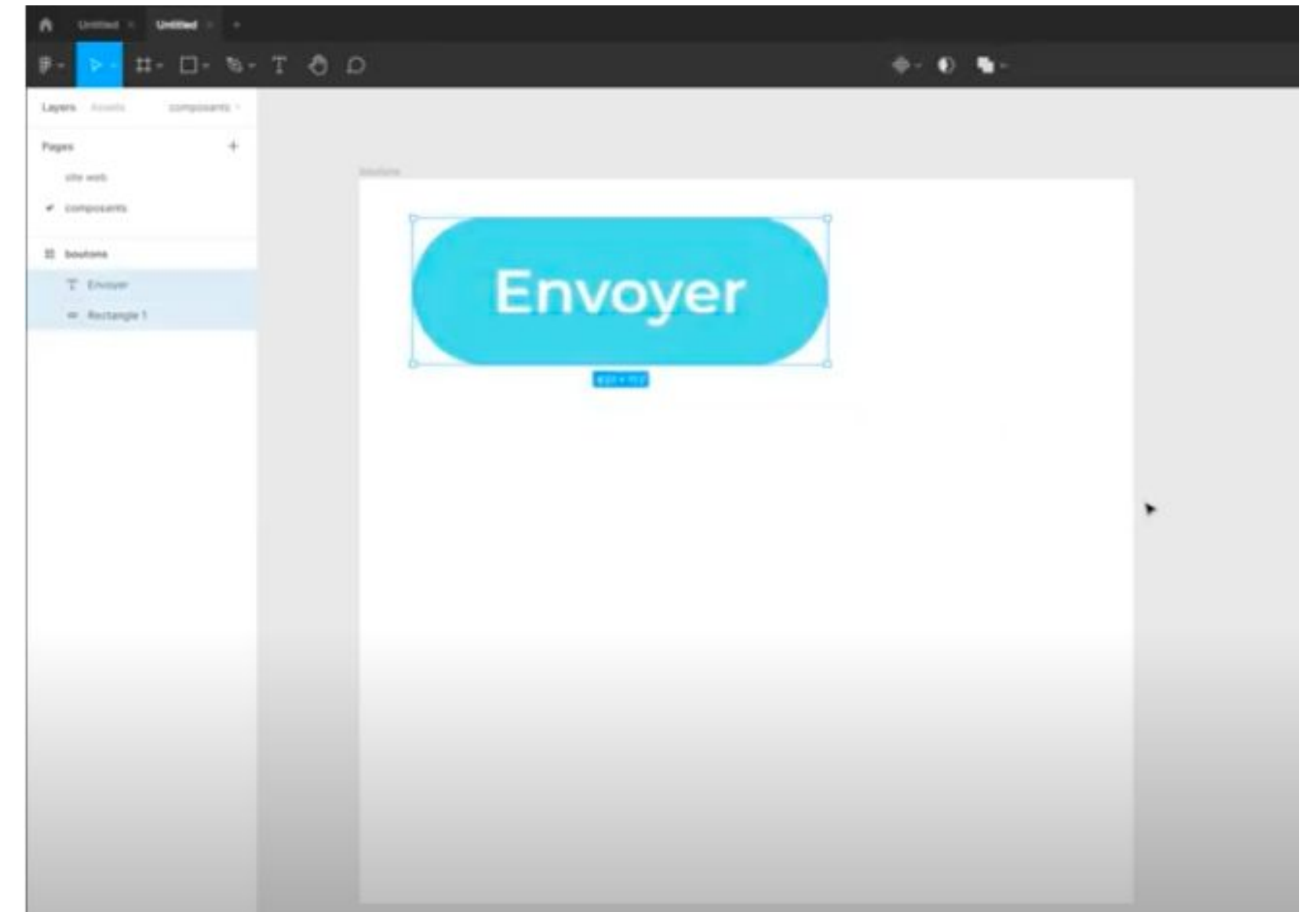
Expl de composants

Boutons, le footer, le menu...

Intérêt:

Gagner du temps lors de la conception.

Si vous devez modifier le composant, cela se répercute sur l'ensemble des composants similaires (instances).



Créer des composants

Créer une page spécifique = Galerie de Composant

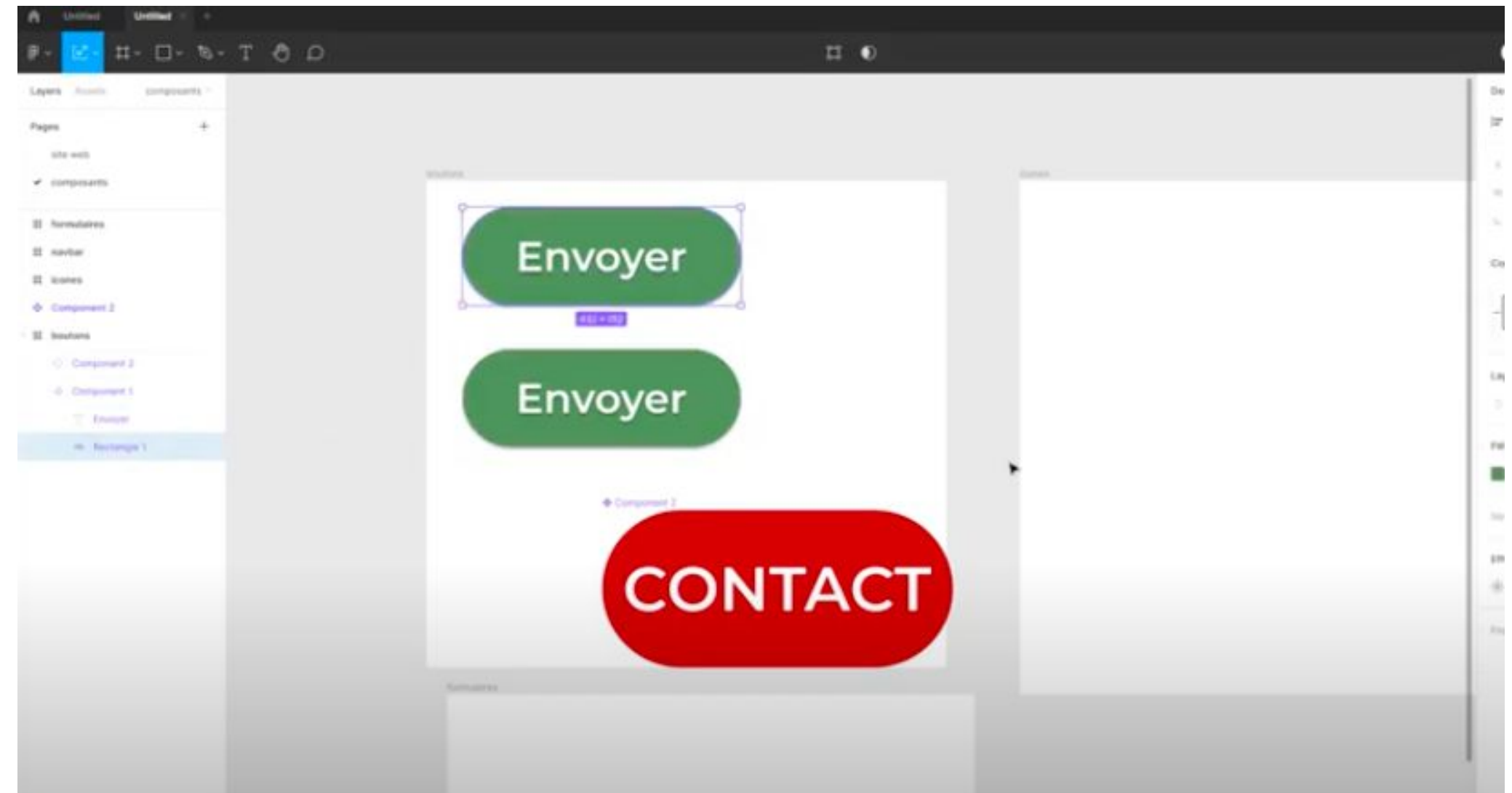
Créer une frame où vous regrouperez les différents composants

**expl déclinaison de boutons
déclinaisons de textes, icones, menu
de navigation, formulaire etc...**

Cliquez sur l'icône



pour créer



Créer et éditer des instances

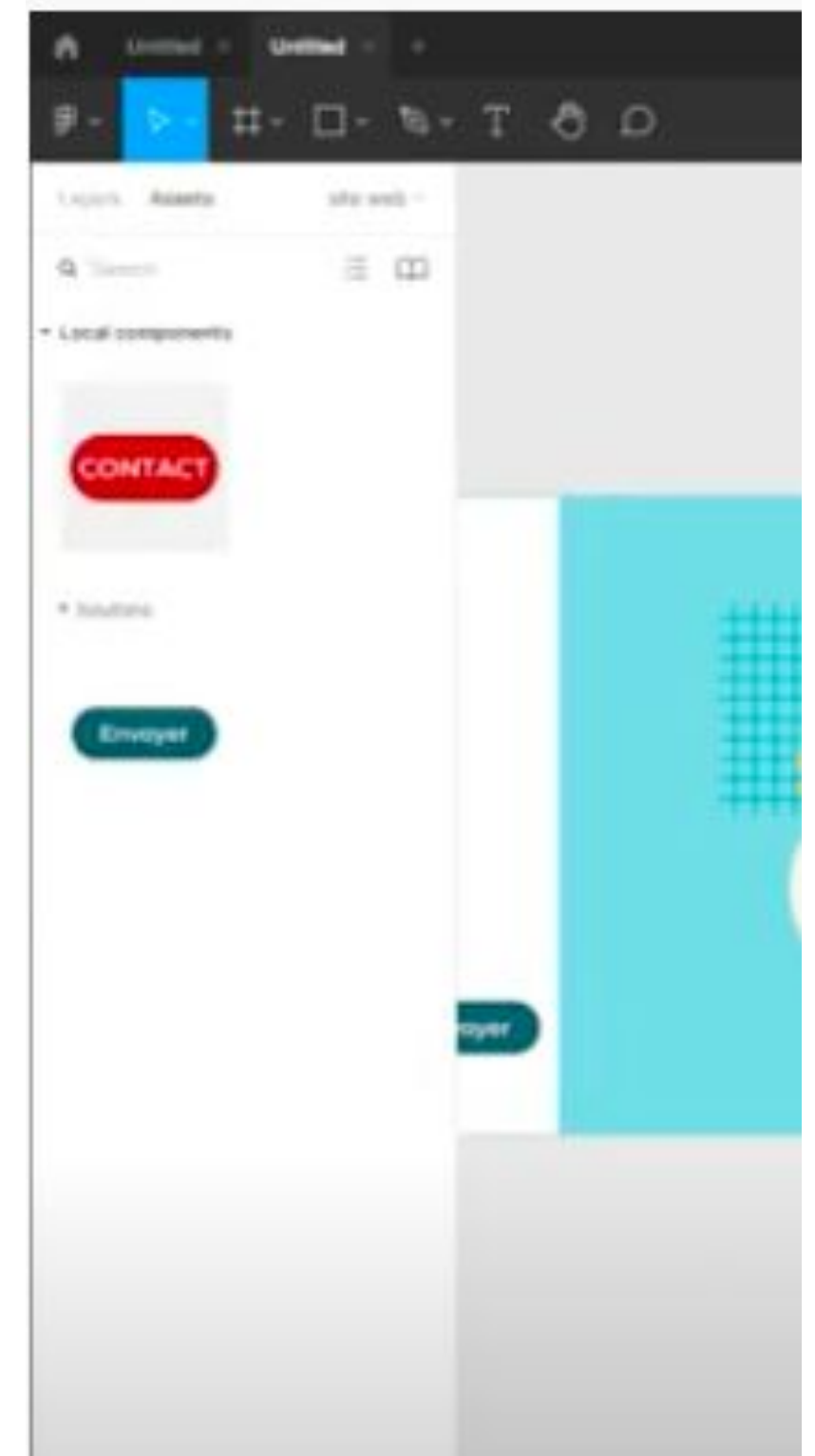
Pendant vos étapes de conception pour intégrer votre composant il se trouve dans Assets

Cet intégration de votre composant dans votre maquette s'appelle une instance.

Une instance est un “enfant” de votre composant “parent”.

Vous pouvez le redimensionner pour l'intégrer à votre maquette.

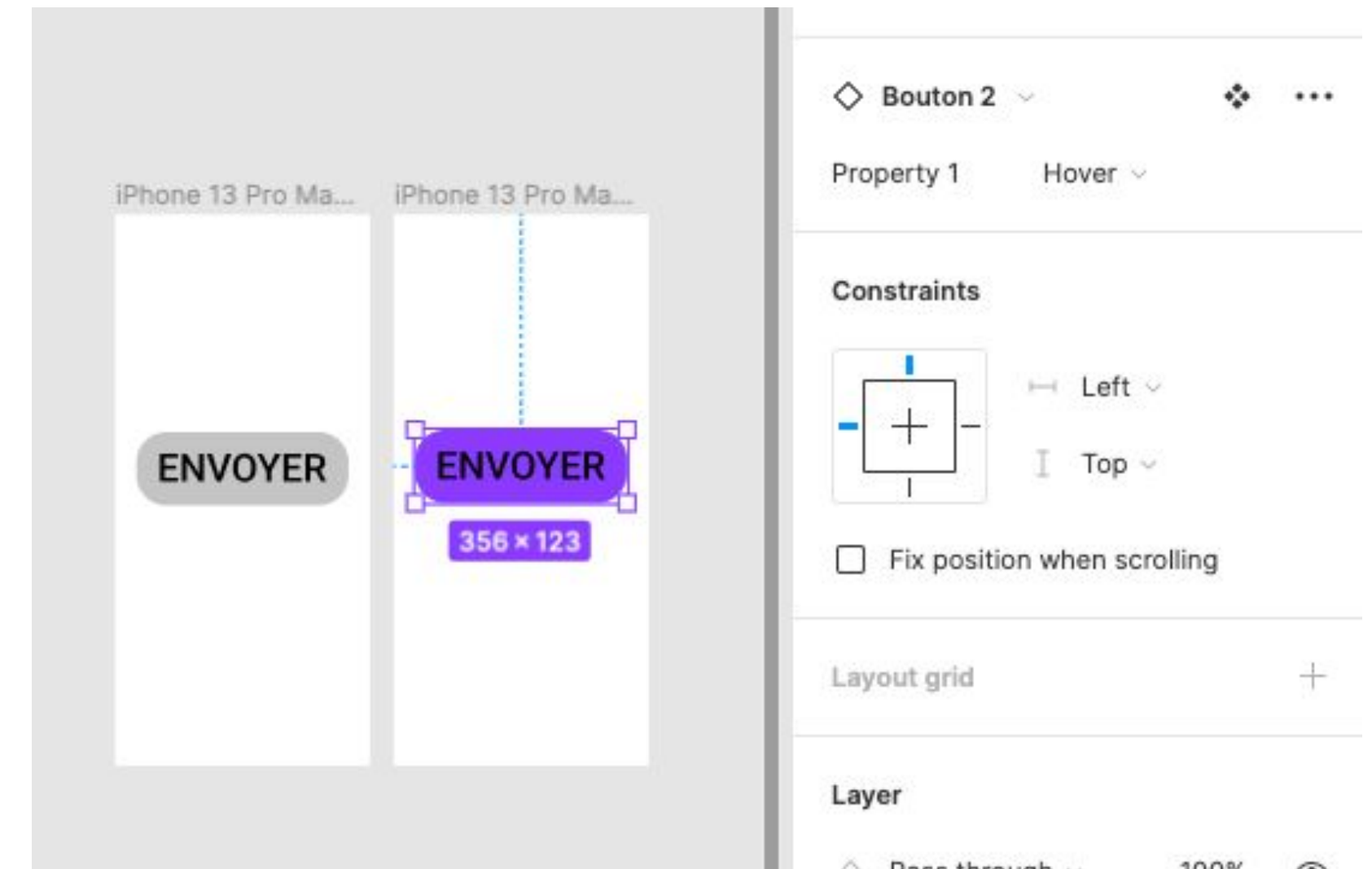
Toutefois si vous souhaitez changer la couleur pour l'ensemble de vos boutons → Aller modifier votre composant lui-même. Les modifications seront prises automatiquement sur l'ensemble des instances.



Créer des variantes d'un composant

Intégrer votre composant dans votre maquette.

Faites une copie et appliquer le variant de votre choix

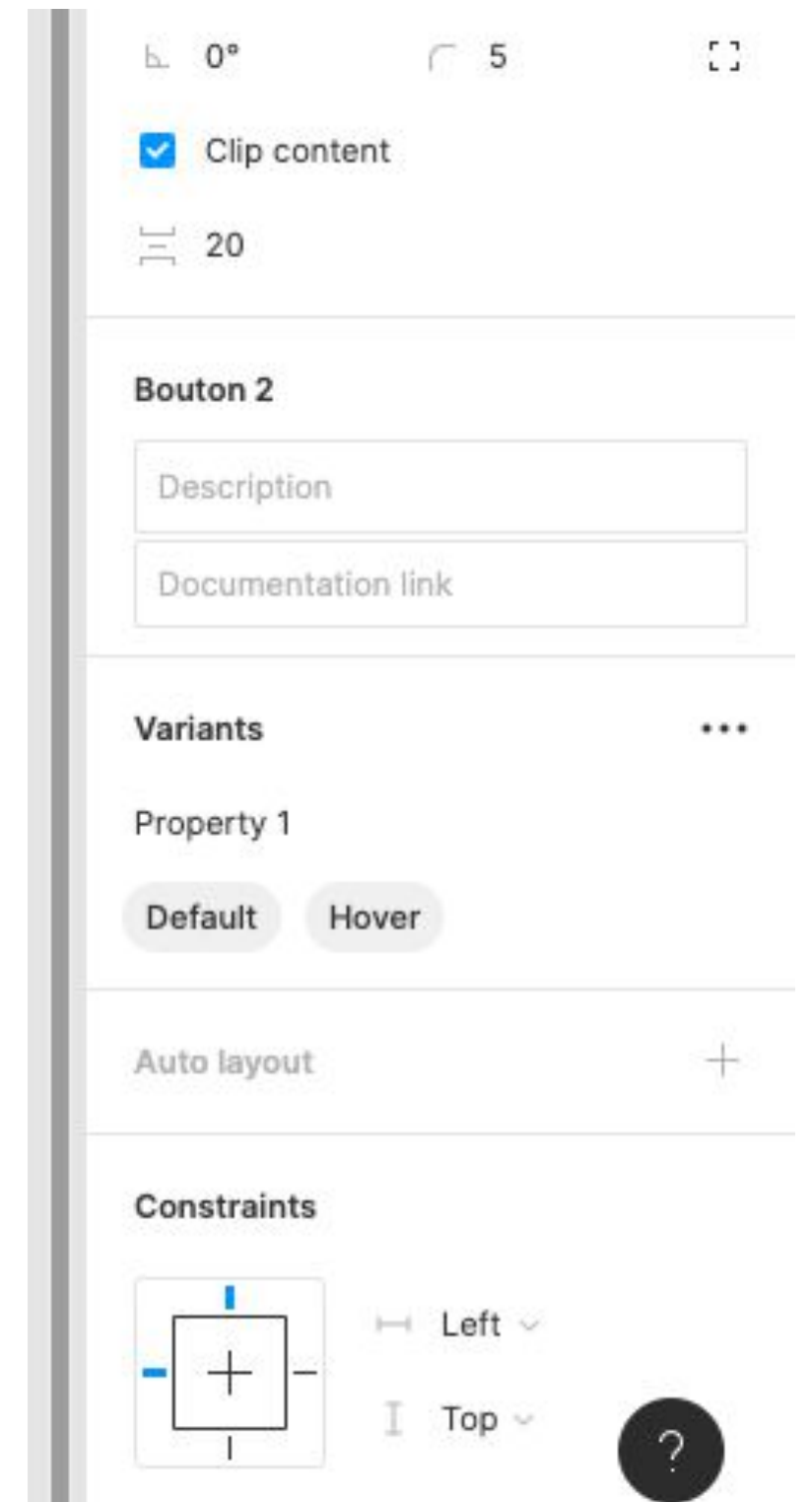


Créer des variantes d'un composant

On peut prendre un composant et le décliner en plusieurs états/ aspects par exemple.

Expl: Un bouton qui change au survol ou au clic

Pour cela créer votre composant
Puis créer une/ des variations de celui-ci en ajoutant variant dans le menu de droite



CREER DES PROTOTYPES INTERACTIFS SOUS FIGMA

Faire des connexions entre les frames

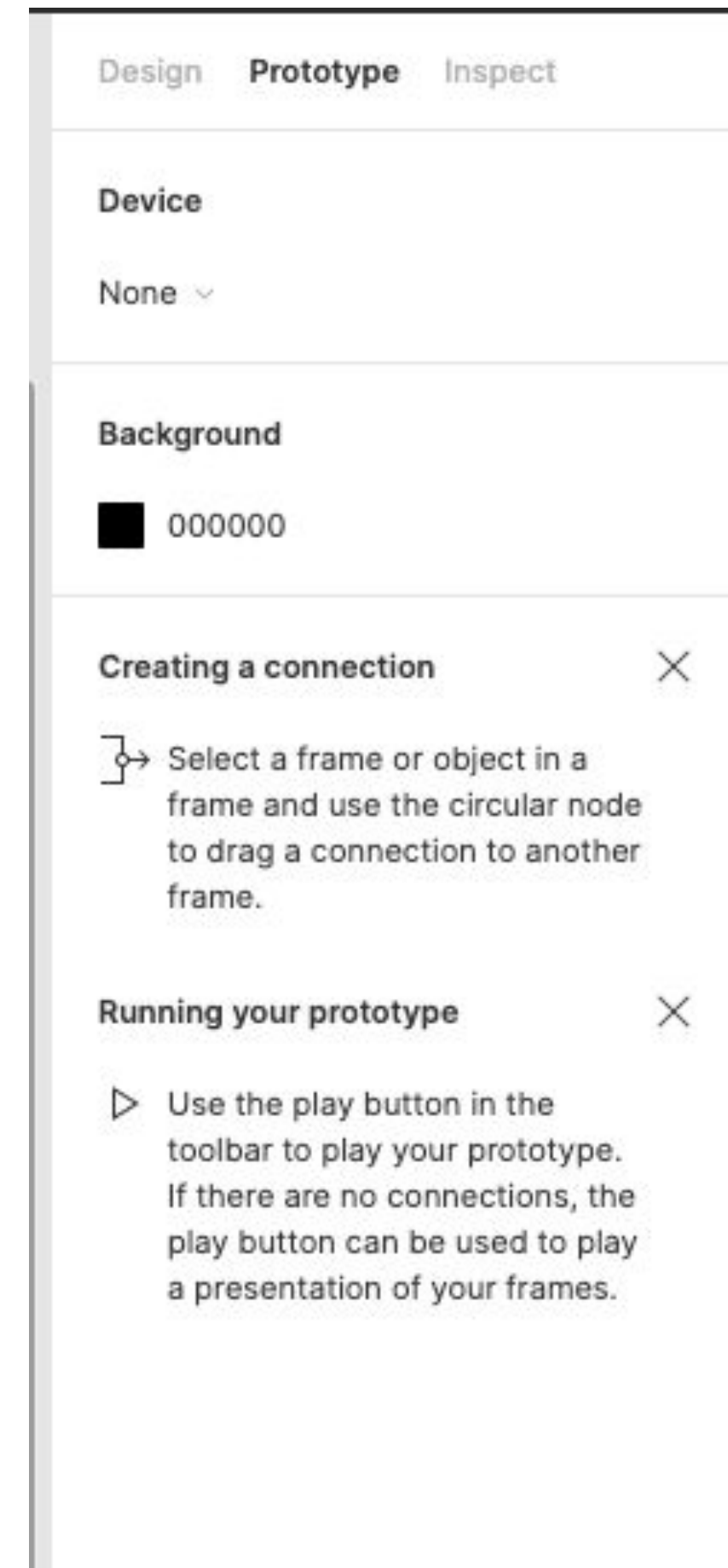
Cliquez dans la section prototype dans le menu de droite

2 options

Créer des connexions

En passant sur cette section vous allez pouvoir créer des liens et connecteurs entre vos différentes frames avec des effets au clic, au doigt, au survol etc...

Jouer le prototype



PLUGINS

Une bibliothèque de Plugins large

Une large bibliothèque de Plugin/ Wireframes / UI kits et Icones pour gagner du temps et enrichir vos maquettes



Add a little magic to your files

Explore thousands of templates, widgets, and plugins by the Figma Community

