

# **Conception avancée : menu déroulant, incrustation d'écran, personnaliser le design**

# Table des matières

<b>I. Interface Figma</b>	<b>3</b>
<b>II. Exercice : Quiz</b>	<b>6</b>
<b>III. Conception avancée d'un menu déroulant, de l'incrustation d'écran et de la personnalisation de design sur Figma</b>	<b>7</b>
<b>IV. Exercice : Quiz</b>	<b>12</b>
<b>V. Essentiel</b>	<b>13</b>
<b>VI. Auto-évaluation</b>	<b>13</b>
A. Exercice .....	13
B. Test.....	14
<b>Solutions des exercices</b>	<b>14</b>

# I. Interface Figma

**Durée :** 1 heure

**Prérequis :** avoir suivi le parcours jusqu'ici

**Environnement de travail :** un ordinateur

## Contexte

Aujourd'hui, on ne peut parler de design d'interface, de création, ou encore de refonte de site web, sans évoquer l'outil Figma. Il s'agit en effet d'une des solutions les plus utilisées en ce moment par les UI et UX designers pour la conception d'interfaces graphiques interactives. Cet outil est très largement connu pour ses fonctionnalités de partage et de travail collaboratif entre les différents intervenants d'un projet. Figma présente aussi l'avantage d'être facile à manipuler. Même les designers débutants peuvent le maîtriser rapidement et peuvent ainsi commencer à concevoir des créations graphiques diverses.

Ce cours porte justement sur l'utilisation de l'interface Figma. Dans la première partie, nous allons parler de la manipulation de cet outil de design nouvelle génération. Puis, dans la seconde partie, nous verrons la conception avancée de trois créations graphiques : le menu déroulant ou menu « *dropdown* », l'incrustation d'écran, et la personnalisation du design.

## Rappel

### Pourquoi utiliser Figma ?

Tout d'abord, Figma est disponible sous deux formes, une application directement sur ordinateur et une *webapp* directement sur le navigateur. Son grand avantage est qu'il est possible de travailler aussi bien sur son poste de travail que chez soi. On peut également consulter sur n'importe quel *device* les fichiers créés et partager ces mêmes fichiers grâce à un simple lien.

Un point supplémentaire qui facilite la création d'interface est l'intégration de plugins directement dans Figma. Le prototypage est simplifié, directement intégré, nul besoin de logiciels supplémentaires pour le réaliser. Tout un « *écosystème* » de plugins disparaît pour plus de simplicité et d'efficacité.

## Le versioning

Une seule version de fichier permet d'éviter des erreurs sur les maquettes. Ainsi, il n'y a pas de fichier source perdu ou démultiplié par le nombre d'acteurs. Il est tout de même possible d'enregistrer ses fichiers sources pour réaliser des *back-ups*.

## Les librairies de composants

Lors de la création d'une interface, il est possible de créer différentes librairies de composants, basées sur le principe de l'atomic design. Vous pouvez ainsi partager ces librairies à n'importe quel membre lié à votre projet.

Figma est encore plus puissant lors de la réalisation d'un design qui permet à chaque nouveau projet d'être créé sur une base de composants validés. Ce système augmentera la productivité du projet, tout en respectant les *deadlines* mises en place.

## Les débuts de Figma

Lancé en 2016, l'éditeur graphique Figma est aujourd'hui placé parmi les tops 3 des meilleurs outils de design d'interface par les spécialistes UI et UX designers. S'il a connu un franc succès en seulement quelques années, c'est en raison de sa grande praticité d'utilisation, mais aussi grâce à ses nombreuses fonctionnalités. Figma est très rapidement devenu le concurrent direct des outils d'édition graphique connus, comme Adobe XD ou encore Sketch.

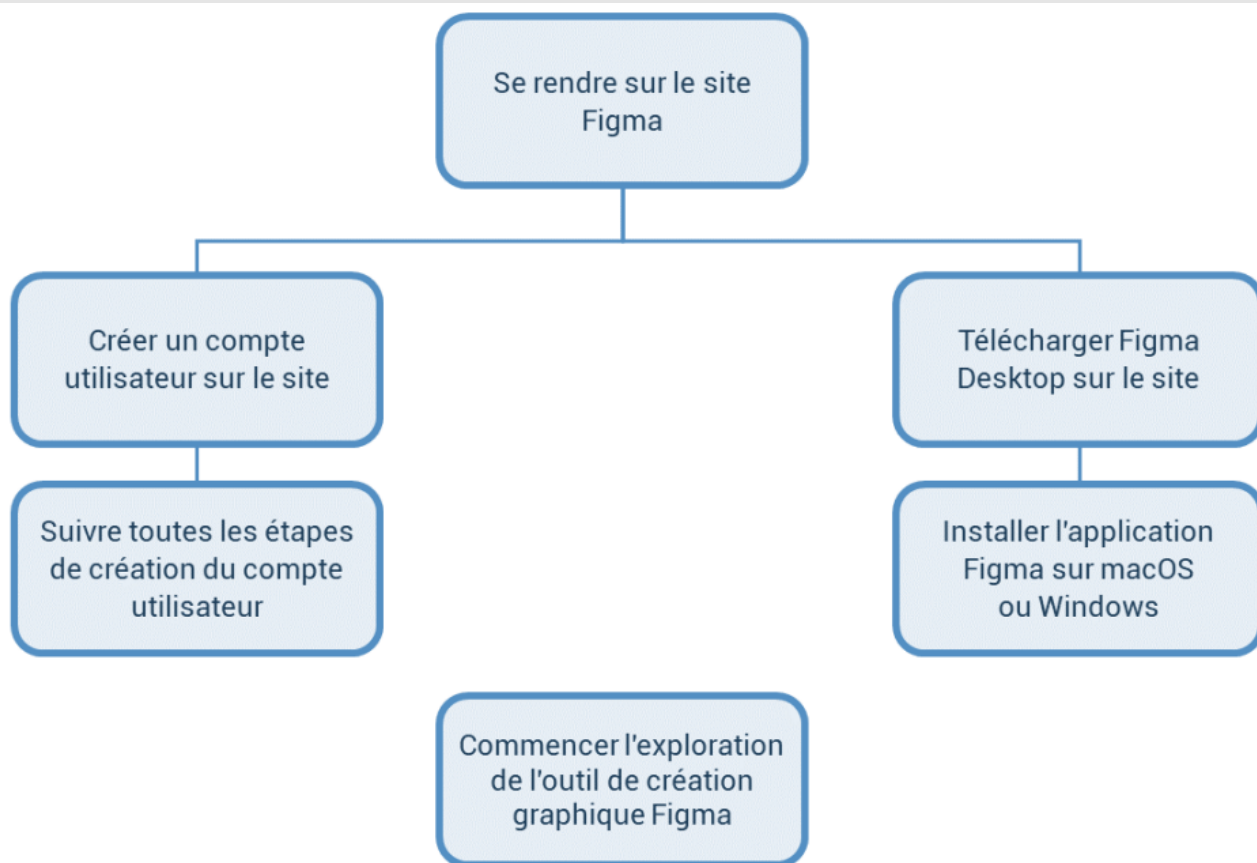
**Méthode** Utiliser l'éditeur graphique Figma

Figma est un outil digital qui se démarque par sa grande facilité d'utilisation. Il présente une interface intuitive qui se rapproche de celle des autres outils les plus courants, pour permettre aux utilisateurs de manipuler le logiciel avec aisance.

Pour utiliser l'éditeur graphique Figma, aucun téléchargement n'est nécessaire. L'outil est accessible directement sur le web.

Ainsi, pour une première utilisation, il faudra se rendre sur le site [figma.com](https://www.figma.com/)<sup>1</sup> et choisir entre :

- Créer un compte utilisateur en ligne : pour cela, vous devez cliquer sur l'onglet « **Sign up** » en haut, à droite de la page d'accueil. Il suffit, ensuite, de suivre toutes étapes de création de compte sur le site. Une validation de la création du nouveau compte utilisateur est alors envoyée par e-mail. Après réception de cette validation, vous pouvez commencer à explorer le site.
- Télécharger l'application Desktop : pour cela, vous pouvez accéder au menu hamburger dans le coin supérieur gauche de la page d'accueil. Vous devez ensuite cliquer sur obtenir l'application de bureau et suivre toutes les étapes pour l'installer sur votre ordinateur.



**Les étapes à suivre pour une première utilisation de Figma**

<sup>1</sup> <https://www.figma.com/>

### Remarque

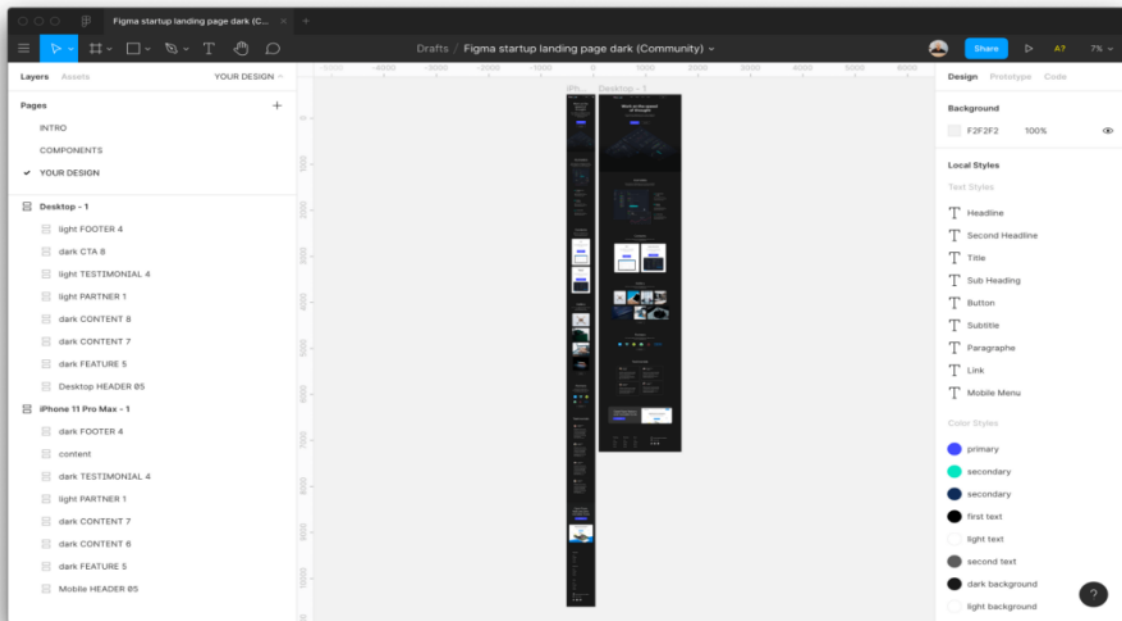
Le designer ou développeur peut utiliser Figma en utilisant n'importe quel navigateur web avec une connexion internet. Après l'ouverture de son compte utilisateur, il peut, entre autres :

- Concevoir des affiches,
- Composer une publication pour les réseaux sociaux,
- Créer des sites et applications mobiles,
- Effectuer le prototypage d'une application.

### Les détails de l'interface de Figma

Pratique et convivial, l'interface de Figma est divisée en 3 grandes parties :

- La 1<sup>re</sup> partie : sur le côté gauche de l'interface se trouve la barre latérale qui regroupe les ressources, les couches ainsi que les pages d'un fichier.
- La 2<sup>e</sup> partie : au centre de l'interface, il y a une grande toile sur laquelle se trouvent tous les motifs.
- La 3<sup>e</sup> partie : sur le côté droit de l'interface sont indiquées toutes les informations sur les éléments du fichier.



Interface de Figma

Source : [i2.wp.com](https://i2.wp.com)<sup>1</sup>

### Complément L'interface Figma pour collaborer en équipe

Grâce à la fonction collaborative de Figma, une équipe peut participer ensemble et simultanément à un projet, à tout moment et n'importe où. Cette fonctionnalité permet également de donner à des clients ou à des supérieurs un accès au travail de conception graphique en cours, en temps réel.

1 <https://i2.wp.com/cloud.netlifyusercontent.com/assets/344dbf88-fdf9-42bb-adb4-46f01eedd629/bc464a52-92e4-4e3d-a224-0c5f9f8626fc/figma-interface.png?ssl=1>

En pratique, cette fonction de Figma s'apparente à Google Drive, à la différence près que les utilisateurs font de la conception graphique. Sur l'interface, le curseur de chaque utilisateur est codé par couleur et reste visible sur l'écran. L'apport de chaque utilisateur sur le projet est, en plus, facilement reconnaissable, car chaque curseur porte le prénom de son utilisateur.

#### Attention

L'outil de création graphique Figma est disponible en deux versions :

- L'application web : cette version du Figma est accessible via un navigateur web et une connexion internet. Elle permet de créer des designs, de les stocker en cloud et de les partager pour un travail collaboratif avec les différentes équipes de designers et de développeurs, mais aussi avec les clients ou les testeurs.
- La version desktop : cette version de Figma est disponible pour MacOS et Windows. Elle permet à l'utilisateur de travailler de manière « locale », dans le cas où il ne dispose pas d'une connexion internet. Il faudra tout de même une connexion pour partager les travaux avec le reste de l'équipe.

#### Remarque

Il est possible de profiter de la version gratuite de Figma à condition qu'il y ait au maximum :

- Deux utilisateurs
- Trois projets

Cette version permet tout de même de profiter de nombreux avantages, comme un cloud illimité et des invités illimités.

#### Complément Qui peut utiliser l'interface Figma ?

Très complet, l'outil de création graphique Figma offre de nombreuses fonctionnalités intéressantes sur une interface intuitive et accessible même aux débutants. Toutefois, il faudra que l'utilisateur ait quelques notions sur le design system et qu'il comprenne l'utilisation des styles, ainsi que la logique d'héritage des composants pour utiliser Figma de manière optimale.

#### Remarque

L'application Figma s'adresse particulièrement aux utilisateurs professionnels comme :

- Les concepteurs
- Les designers
- Les webdesigners
- Les webmasters
- Les développeurs front-end
- Les PO
- Les chefs de projets AMOA

Elle peut être utilisée par toute personne souhaitant créer des interfaces digitales qui dispose d'une aptitude créative.

## Exercice : Quiz

[solution n°1 p.15]

### Question 1

L'éditeur de graphique Figma ne peut être utilisé que par les professionnels du design et du développement.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

L'utilisateur doit d'abord s'inscrire sur Figma pour pouvoir commencer à travailler sur cet outil.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 3

Les travaux de conception graphique effectués sur Figma sont stockés sur Cloud.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

Il est possible d'utiliser Figma gratuitement.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 5

La version desktop de Figma présente les mêmes fonctionnalités que la version web.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

### III. Conception avancée d'un menu déroulant, de l'incrustation d'écran et de la personnalisation de design sur Figma

Une fois sur l'interface Figma, il est possible d'accéder à toutes les fonctionnalités proposées par l'éditeur graphique, en cliquant sur le bouton hamburger à gauche sur la barre du haut. Le concepteur peut commencer par rechercher la commande spécifique dont il a besoin dans ce menu.

#### Conception de menu déroulant et incrustation d'écran sur Figma

- **La personnalisation design sur Figma**

Personnaliser le design d'une page web sur Figma consiste à réaliser une mise en forme stratégique de futures pages web. L'objectif de cette mise en forme est d'optimiser le taux de conversion du site une fois qu'il est développé. La personnalisation du design des pages web permet également de poser les bases du site et de bâtir son architecture.

- **Le menu déroulant**

Le menu déroulant constitue l'un des patterns de conception graphique les plus courants. Il est utilisé sur les sites web, mais aussi dans les logiciels et les applications mobiles. Ce dispositif permet en effet de rendre une liste d'items plus accessible lorsque l'utilisateur clique sur un bouton.

- **L'incrustation d'écran**

L'incrustation d'écran est une technique d'effet visuel, selon laquelle une image ou un texte apparaît sur l'écran lorsque l'utilisateur clique sur un lien ou un bouton.

**Remarque**

L'incrustation d'écran peut être, par exemple, un pop-up sur une option proposée par une boutique en ligne qui apparaît lorsque l'acheteur clique sur le bouton « *Mettre dans le panier* ». En revanche, la liste des produits disponibles sur le catalogue de la boutique en ligne apparaît en menu déroulant, lorsque l'utilisateur clique sur le bouton « *Nos produits* ».

**Méthode** **Concevoir le menu déroulant sur Figma****Étape 1 :**

Pour créer un menu déroulant, la première chose à faire est, bien évidemment, de se rendre sur Figma. Ensuite, allez dans la section « **Design File** », puis « **New Design File** ». Vous pouvez renommer ce fichier en cliquant sur « **Untitled** ».

**Étape 2 :**

Vous arrivez alors dans un espace vide où vous pouvez ajouter un artboard, c'est-à-dire une grille qui va servir de base pour aider à positionner les éléments de manière harmonieuse. Pour cela, vous pouvez : soit ouvrir une frame et la dimensionner en fonction de vos besoins, soit choisir un artboard pré-dimensionné.

**Étape 3 :**

Dans cet artboard, créez un premier outil rectangle en cliquant sur la 4<sup>e</sup> icône sur la barre haute, à gauche de l'interface. À l'intérieur, écrivez le texte qui va servir de « *bouton* ». Modifiez la taille et le type de police grâce aux éléments de paramétrage sur la 3<sup>e</sup> partie de l'interface. Afin de faciliter le travail du développeur, le designer peut renommer cette première création par « **Button** ».

**Étape 4 :**

Créez un autre outil rectangle avec, à l'intérieur, plusieurs zones de texte, sur lesquelles vous listerez les items. Ensuite, pensez à faire « **Ctrl + G** » pour grouper les éléments.

**Étape 5 :**

Placez ce second outil rectangle contenant les items en dehors de la grille de base, en le glissant. Allez dans « **Prototype** » (onglet sur la partie droite de l'interface), puis liez la création « **Button** » avec l'outil rectangle 2. Cliquez ensuite sur « **Open overlay** ». Vous pouvez choisir l'animation du menu déroulant.

**Étape 6 :**

Pour avoir un aperçu du rendu de la création graphique, cliquez sur l'onglet « **Présentation** », sur la partie droite de l'interface.

**Méthode** **L'incrustation d'écran sur Figma****Étape 1 :**

Créez une nouvelle frame et définissez ses dimensions. Vous pouvez également choisir un modèle de frame, avec des dimensions prédéfinies. Puis, renommez cette frame par « **Écran principal** » par exemple.

**Étape 2 :**

Ajoutez un texte qui va servir de bouton. Modifiez la taille et le type de police d'écriture, en fonction des besoins de l'utilisateur. Choisissez également la couleur de remplissage de la frame.

**Étape 3 :**

Créez une nouvelle frame, avec une taille plus petite que la première. Ajoutez le texte de l'overlay.



Renommez cette deuxième frame par « **Option overlay** » par exemple.

#### Étape 4 :

Allez dans l'onglet « **Prototype** » et créez un effet de prototyping. Pour cela, reliez la frame principale avec la frame overlay, en glissant la flèche de la première à la seconde frame. Paramétrez l'effet d'incrustation d'écran et personnalisez l'animation.

#### Étape 5 :

Cliquez sur « **Présentation** » pour prévisualiser la nouvelle création graphique.

### Méthode La personnalisation design sur Figma

Pour commencer à personnaliser le design avec Figma, il n'y a pas besoin d'être un designer expérimenté. Voici les étapes à suivre.

#### Étape 1 :

D'abord, il faut se rendre sur Figma pour créer un nouveau fichier. Pour cela, cliquez sur « **New Design File** ». Vous êtes redirigé vers le nouveau fichier (ce dernier est créé dans les « **Drafts** », disponibles en haut à gauche de la page). Cliquez sur « **Untitled** » pour modifier le nom du nouveau fichier.

#### Étape 2 :

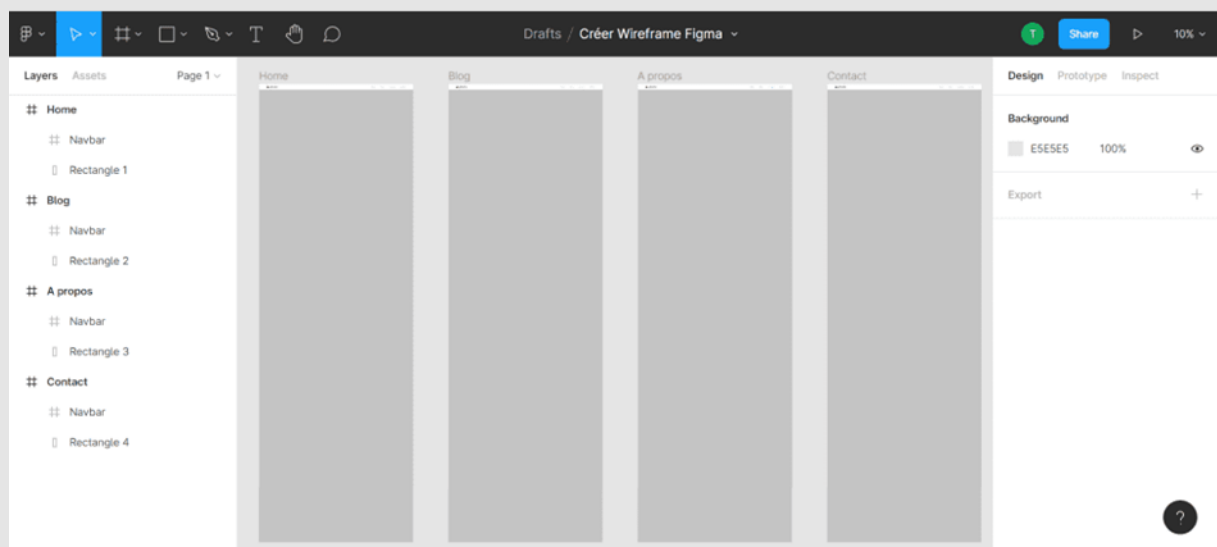
Ensuite, créez les différentes pages du futur site internet dans l'espace de création, au centre de l'interface Figma. Pour cela, cliquez sur la forme rectangle sur la barre du haut ou cliquez sur « **R** », puis dessinez un ou des rectangles, en fonction du nombre de pages à personnaliser. Il est possible de définir les dimensions de chaque rectangle, en cliquant sur chaque forme et en modifiant ses paramètres.

Pour chaque rectangle, vous pourrez créer des frames avec le nom de chaque page. Pour cela, faites un clic droit sur une des formes, puis sur « **Frame selection** ».

#### Étape 3 :

Cette étape consiste à créer la barre de navigation du futur site internet. Pour ce faire, créez un rectangle de la même largeur que la page, et avec la longueur au choix. Cliquez sur la forme pour lui donner une couleur. Il est possible, par exemple, d'y ajouter un logo et un texte.

Dupliquez le frame autant de fois qu'il y a de nombre de pages, puis, disposez-les dans les différentes pages en les glissant dans les frames des pages.



### Les pages du futur site web avec les barres de navigation

Source : [assets-global.website-files.com<sup>1</sup>](https://assets-global.website-files.com/615b6910fed3ab29278f1893/61b87dbcaad9888524f357dd_creation-pages-wireframe-fi-gma-site-web.png)

#### Étape 4 :

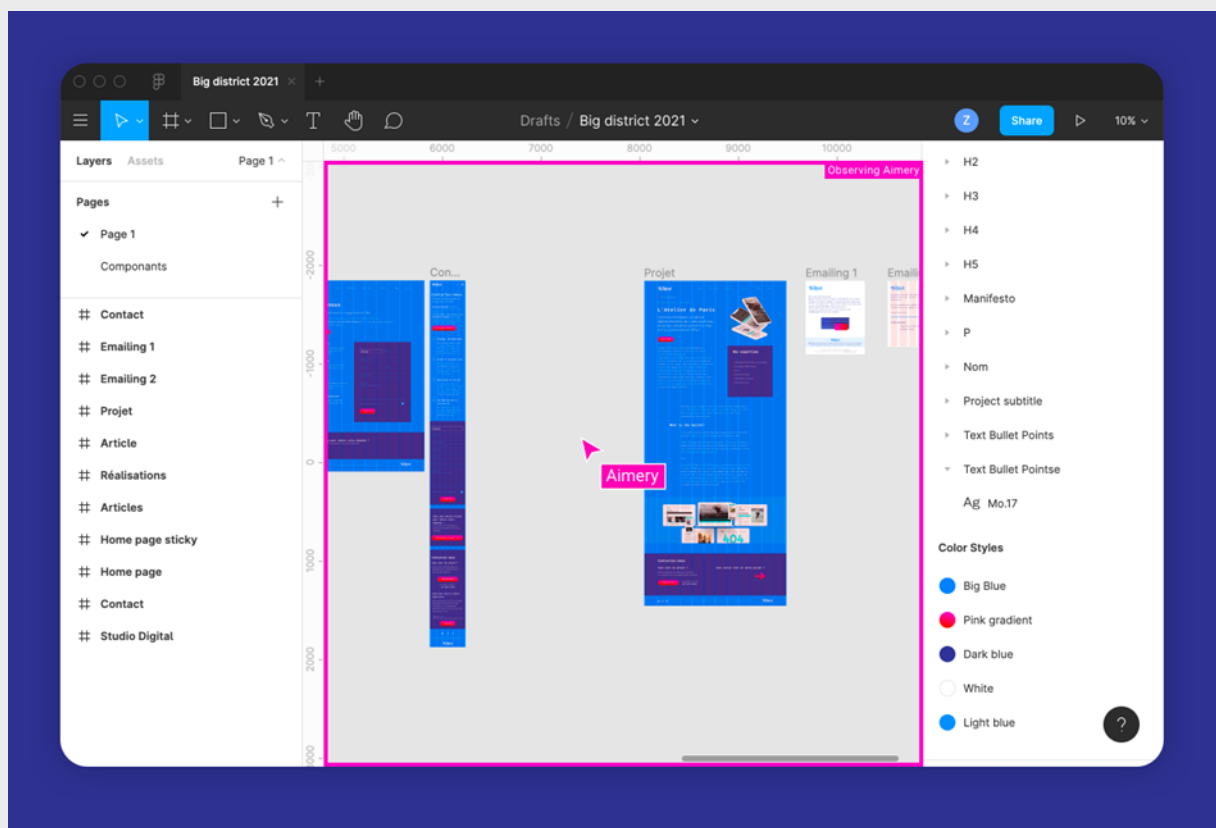
Créer les éléments qui vont alimenter chaque page en insérant des images, des textes et icônes, de manière à structurer les pages. Tous les éléments nécessaires sont listés dans la barre verticale de gauche. Pensez à toujours grouper les sections et à les renommer, afin d'en avoir une vision claire.

#### Étape 5 :

Partagez le projet avec vos collaborateurs, tout simplement en envoyant le lien du projet aux parties prenantes de celui-ci.

#### Exemple

Voici un exemple de personnalisation design sur l'interface Figma :



### Exemple de personnalisation de design sur Figma

Source : [Big District<sup>2</sup>](https://www.bigdistrict.com/storage/projects/HEHfKxUbNiNJ1ynfMNE8yFZEJFyAQHXRDaPPHq0F.png)

1 [https://assets-global.website-files.com/615b6910fed3ab29278f1893/61b87dbcaad9888524f357dd\\_creation-pages-wireframe-fi-gma-site-web.png](https://assets-global.website-files.com/615b6910fed3ab29278f1893/61b87dbcaad9888524f357dd_creation-pages-wireframe-fi-gma-site-web.png)

2 <https://www.bigdistrict.com/storage/projects/HEHfKxUbNiNJ1ynfMNE8yFZEJFyAQHXRDaPPHq0F.png>

**Attention**

Il est inutile de pousser le design au plus haut niveau, car le but ici est uniquement de structurer les pages, de manière à avoir un schéma cohérent qui pourra servir de guide au développeur. Ainsi, des formes simples, ainsi que des semblants d'image et des textes feront l'affaire.

Pour une personnalisation design réussie, il est conseillé de garder les mêmes formes, pour les mêmes types de contenus (image et vidéo). Il est possible de varier la mise en forme des sections.

Gardez également les mêmes mises en forme et couleurs pour les formes et contenus similaires (titre, *call to action*, image, etc.).

Pour un design convivial, le mieux est de bien aérer le contenu de chaque page et de rester simple.

**Méthode**

Prenons l'exemple d'un site avec 4 pages : « *accueil* », « *Blog* », « *À propos* », « *Contact* ».

**Étape 1 :**

Créez 4 rectangles avec une largeur de 1 680 et une longueur qui peut évoluer en fonction du contenu. Renommez ces formes respectivement « *Accueil* », « *Blog* », « *À propos* », « *Contact* ».

**Étape 2 :**

Créez une barre de navigation, avec le logo du futur site internet et une couleur définie.

**Étape 3 :**

Insérez des images et textes dans chacune des pages.

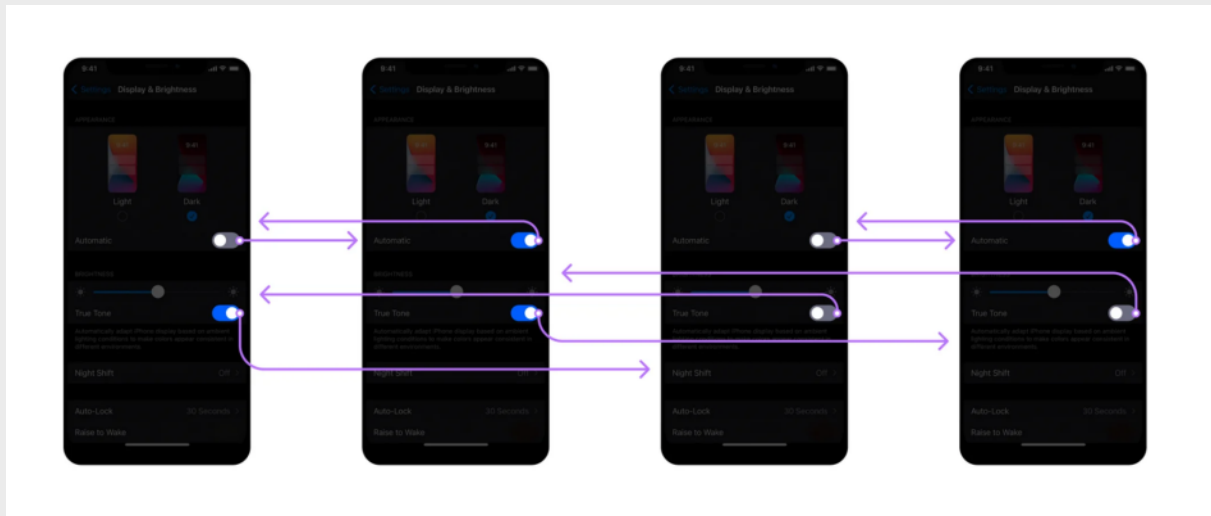
**Composants interactifs**

Récemment, Figma a déployé une nouvelle version avec une nouvelle fonctionnalité de composants interactifs qui permet d'établir un lien entre des interactions et des animations, directement dans des variantes. Il est possible de les propager sur chaque composant. Cela signifie qu'il est désormais possible d'utiliser des composants avec des états (focus, survol, clic, actif) et de les rendre interactifs, afin que les composants de même type héritent des mêmes interactions par défaut, ce qui aide beaucoup pour la phase de prototypage.

La nouvelle fonctionnalité de Figma réduit les efforts et le temps nécessaire pour créer des interactions, en réduisant le coût de la conception. Vous n'avez pas besoin de connaissances et d'expérience préalable de Figma pour utiliser ces composants interactifs.

### Exemple

Voici un exemple de composant comparatif :



**Quatre phases différentes avec huit interactions différentes**

Source : Cloudinary<sup>1</sup>

Comme vous pouvez le voir dans l'exemple, il faut quatre phases et huit interactions pour que le prototype fonctionne au plus près d'un produit réel. Et pour utiliser d'autres commutateurs, il faudrait ajouter encore plus d'écrans et d'interactions.

L'utilisation de composants interactifs simplifie le prototype final, mais également la logique, ce qui facilite l'apprentissage de la maintenance, de la construction et de la mise à jour des prototypes.

Considérez les composants comme des éléments qui doivent être dupliqués pour créer une connexion avec leur copie (appelée « instance »). Lorsque le composant est modifié, l'instance reçoit alors les mêmes modifications.

Vous pouvez également appliquer des remplacements aux instances, qui sont essentiellement des changements de style qui permettent une certaine personnalisation. Sur les composants, il existe des variantes qui sont les différents styles du composant. Ils sont généralement utilisés pour appliquer différentes propriétés, telles que la taille ou les états.

## Exercice : Quiz

[solution n°2 p.16]

### Question 1

Pour une conception graphique dans Figma, il faut toujours créer un nouveau fichier.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

### Question 2

<sup>1</sup> [https://res.cloudinary.com/indysigner/image/fetch/f\\_auto,q\\_80/w\\_2000/https://cloud.netlifyusercontent.com/assets/344dbf88-fdf9-42bb-adb4-46f01eedd629/4ba82d49-8dd6-4949-91eb-6e15f15a824d/28-introduction-figma-interactive-components.png](https://res.cloudinary.com/indysigner/image/fetch/f_auto,q_80/w_2000/https://cloud.netlifyusercontent.com/assets/344dbf88-fdf9-42bb-adb4-46f01eedd629/4ba82d49-8dd6-4949-91eb-6e15f15a824d/28-introduction-figma-interactive-components.png)

La base de la conception graphique sur Figma repose sur la création de formes rectangles, puis de nouvelles frames pour contenir les textes et images.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

#### Question 3

Une fois les créations graphiques effectuées, il est possible d'avoir un aperçu du rendu du projet sur Figma.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

#### Question 4

Figma ne permet pas l'insertion d'images dans les frames.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

#### Question 5

Toutes les informations et tous les éléments de paramétrage de Figma sont disponibles dans la partie droite de l'interface.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

## V. Essentiel

Figma est un outil de conception graphique puissant et complet qui offre plusieurs fonctionnalités avancées. Il permet de réaliser différentes créations, comme des maquettes pour sites internet, des applications mobiles et des publications sur réseaux sociaux. Cet outil présente également l'avantage d'être pratique et facile à manipuler, grâce à son interface intuitive et conviviale.

Parmi les créations graphiques les plus couramment utilisées par les designers, il y a la conception de menu déroulant, d'incrustation d'écran et la personnalisation de design d'un site web. Pour réaliser ces trois créations graphiques sur Figma, quelques étapes sont incontournables :

- Créer un nouveau fichier « *New Design File* ».
- Dessiner une grille de base, une forme rectangulaire, pour contenir tous les éléments à créer.
- Créer des frames où insérer des textes et/ou images.
- Paramétrer en fonction des besoins de la création graphique, grâce aux éléments sur la partie droite de l'interface Figma.
- Prévisualiser le rendu de la création graphique et y apporter des modifications jusqu'à obtenir le rendu attendu.

## VI. Auto-évaluation

### A. Exercice

Vous et votre équipe d'UI/UX designers travaillez ensemble sur un même projet de création de site internet. Pour cela, vous avez le choix entre plusieurs outils d'édition graphique.

### Question 1

[solution n°3 p.17]

Pourquoi choisissez-vous l'outil d'édition graphique Figma ?

Vous gérez le magasin de jouets en ligne « *Bambinos* » et vous souhaitez refaire le design de votre site internet. D'ailleurs, vous avez déjà quelques idées sur les éléments à intégrer.

### Question 2

[solution n°4 p.17]

Quels sont les étapes à suivre pour créer un menu déroulant sur les produits, dans votre boutique, sur le logiciel Figma ?

## B. Test

### Exercice 1 : Quiz

[solution n°5 p.17]

#### Question 1

Pour utiliser Figma, il faut télécharger l'application pour macOS ou Windows.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

#### Question 2

Figma permet à l'utilisateur de travailler en collaboration avec une équipe de designers.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

#### Question 3

La personnalisation design dans Figma permet de bâtir l'architecture du site web en question.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

#### Question 4

Figma est accessible sur n'importe quel navigateur web doté d'une connexion internet.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

#### Question 5

L'interface Figma est manipulable uniquement par les utilisateurs avisés et les professionnels.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux


## Solutions des exercices

**Exercice p. 6 Solution n°1****Question 1**

L'éditeur de graphique Figma ne peut être utilisé que par les professionnels du design et du développement.

☐ Vrai

☒ Faux


 Grâce à son interface utilisateur intuitive et sa prise en main facile, Figma peut être utilisé par tous ceux qui souhaitent libérer leurs aptitudes créatives et tous ceux qui veulent créer des interfaces digitales.

**Question 2**

L'utilisateur doit d'abord s'inscrire sur Figma pour pouvoir commencer à travailler sur cet outil.

☒ Vrai

☐ Faux


 La première étape à passer pour pouvoir utiliser Figma consiste à se rendre sur le site de cet éditeur graphique, afin de s'y inscrire. Il faudra ensuite attendre la validation mail qui a généralement lieu immédiatement, pour commencer à personnaliser un design sur Figma.

**Question 3**

Les travaux de conception graphique effectués sur Figma sont stockés sur Cloud.

☒ Vrai

☐ Faux


 Toutes les créations graphiques réalisées sur Figma sont automatiquement sauvegardées sur le Cloud. L'utilisateur pourra ainsi les utiliser, les modifier et les partager à ses collaborateurs, chaque fois qu'il le souhaite.

**Question 4**

Il est possible d'utiliser Figma gratuitement.

☒ Vrai

☐ Faux


 L'application web Figma est disponible en licence gratuite. Il faut tout de même noter que cette version de l'éditeur graphique Figma est limitée en nombre d'utilisateurs et en nombre de projets. Elle convient uniquement pour une utilisation ponctuelle, non-professionnelle.

**Question 5**

La version desktop de Figma présente les mêmes fonctionnalités que la version web.

☐ Vrai

☒ Faux

 Presque toutes les fonctionnalités de Figma accessibles dans sa version web sont proposées dans sa version desktop. Celle-ci ne peut néanmoins faire profiter de la fonction collaborative en temps réel, car cette fonction nécessite une connexion internet.


## Exercice p. 12 Solution n°2

### Question 1

Pour une conception graphique dans Figma, il faut toujours créer un nouveau fichier.

☒ Vrai

☐ Faux


 À chaque nouvelle création graphique, l'utilisateur doit passer par un « *New design File* » qu'il peut renommer avec le nom du projet.

### Question 2

La base de la conception graphique sur Figma repose sur la création de formes rectangles, puis de nouvelles frames pour contenir les textes et images.

☒ Vrai

☐ Faux


 Une fois sur l'espace de création Figma, chaque forme rectangle constitue une grille de base pour les créations graphiques. Dans chaque forme, il est possible de créer plusieurs nouvelles frames, pour contenir les images et textes qui vont constituer la page.

### Question 3

Une fois les créations graphiques effectuées, il est possible d'avoir un aperçu du rendu du projet sur Figma.

☒ Vrai

☐ Faux


 Pour voir le rendu de la création graphique réalisée, l'utilisateur peut à tout moment cliquer sur l'onglet « *Présentation* », sur la partie droite de l'interface Figma.

### Question 4

Figma ne permet pas l'insertion d'images dans les frames.

☐ Vrai

☒ Faux


 Il est possible d'intégrer des images dans les frames, lors de vos créations graphiques. Pour cela, il suffit de cliquer sur le premier bouton de la barre haute de l'interface, puis sur « *File* » et sur « *Place image* ».

### Question 5

Toutes les informations et tous les éléments de paramétrage de Figma sont disponibles dans la partie droite de l'interface.

☒ Vrai

☐ Faux

 Facile à manipuler, l'interface Figma se divise en 3 parties : la partie de gauche intègre tous les éléments du fichier à créer, la grande toile sur le milieu constitue l'espace de création, et la partie droite regroupe tous les éléments pour paramétrer vos créations.



**p. 14 Solution n°3**

Figma constitue le meilleur choix, car cet outil existe en version web, accessible partout et à tout moment, à condition d'avoir une connexion internet. De plus, cette solution se démarque des autres éditeurs graphiques par sa fonctionnalité collaborative. En effet, tous les collaborateurs, testeurs et même les clients peuvent avoir une vue sur l'avancée du projet, en temps réel. L'utilisateur peut également leur accorder une autorisation de modification.

**p. 14 Solution n°4**


- Étape 1 : connectez-vous sur Figma via le login et ouvrez un nouveau fichier que vous pouvez nommer « *Menu déroulant* ».
- Étape 2 : créez une forme rectangle dans l'espace de création et définissez ses dimensions.
- Étape 3 : créez dans cette forme rectangle une nouvelle frame, inscrivez-y le texte qui va servir de bouton : « *nos jouets* ». Modifiez la taille, le type et la couleur de la police du texte.
- Étape 4 : créez une autre forme rectangle, puis, à l'intérieur, dessinez de nouvelles frames, avec les items : « *peluches* », « *Ballons et balles* », « *Poupées* », « *Lego* », « *Jeux de société* » et « *Figurines* ».
- Étape 5 : modifiez l'animation du menu déroulant.

**Exercice p. 14 Solution n°5****Question 1**

Pour utiliser Figma, il faut télécharger l'application pour macOS ou Windows.

☐ Vrai

☒ Faux


 Figma ne nécessite aucun téléchargement. Pour l'utiliser, il suffit de disposer d'une connexion internet. Cet outil peut être utilisé sur tous les types de navigateur.

**Question 2**

Figma permet à l'utilisateur de travailler en collaboration avec une équipe de designers.

☒ Vrai

☐ Faux


 Il est possible de partager l'accès à un projet à plusieurs utilisateurs sur Figma. Pour ce faire, le propriétaire du compte peut envoyer le lien à ses collaborateurs. Chaque utilisateur sera différencié par un curseur, avec un code couleur différent portant son prénom.

**Question 3**

La personnalisation design dans Figma permet de bâtir l'architecture du site web en question.

☒ Vrai

☐ Faux

 Grâce à la personnalisation de design dans Figma, le designer peut poser les bases du futur site internet et avoir un aperçu du rendu final de chaque page. Cette création graphique consiste, en effet, à la mise en place de tous les éléments qui vont composer chaque page : images, textes et icônes.


**Question 4**

---

Figma est accessible sur n'importe quel navigateur web doté d'une connexion internet.

☒ Vrai

☐ Faux

 Figma existe en deux versions : une version desktop et une version web. Cette seconde version de Figma peut être utilisée sur tous les navigateurs web, partout et à tout moment, à condition que vous ayez une connexion internet.


**Question 5**

---

L'interface Figma est manipulable uniquement par les utilisateurs avisés et les professionnels.

☐ Vrai

☒ Faux

 Figma profite d'une interface simple et intuitive qui facilite son utilisation, même pour les designers débutants.