

Présentation de l'application

Table des matières

I. Qu'est-ce que Figma ?	3
II. Exercice : Quiz	4
III. À la découverte de Figma	5
IV. Exercice : Quiz	8
V. Essentiel	9
VI. Auto-évaluation	10
A. Exercice	10
B. Test	11
Solutions des exercices	11

I. Qu'est-ce que Figma ?

Durée : 1 heure

Prérequis : aucun

Environnement de travail : un ordinateur avec une connexion internet

Contexte

Le contexte sanitaire et les contraintes actuelles signent un tournant majeur dans le monde du travail, avec le télétravail qui est de plus en plus mis en place.

Cependant, le travail reste le même et, parfois, nous avons besoin de travailler en équipe, sans pour autant être regroupés en un seul et même lieu. Dans ce genre de situation, plusieurs problématiques se mettent alors en place : comment faire pour avancer ensemble sur un projet commun, sans avoir accès au travail des collègues ? Comment montrer à un client l'avancée du maquettage de son application, si le projet se trouve sur notre machine et le client à plusieurs kilomètres de celle-ci ?

Prenons l'exemple du web design. Dans l'optique de développer une application web, nous allons avoir besoin de passer par le maquettage d'une application. À l'ère du numérique, les solutions qui nous permettent de designer une interface ou les solutions qui nous permettent de réaliser un design system sont aujourd'hui très (pour ne pas dire trop) nombreuses. Vous pouvez utiliser Photoshop, ProtoPie, Adobe XD, Sketch, Figma, etc., toute une ribambelle d'outils qui vont permettre de créer une interface.

Parmi toutes ces solutions, l'une d'entre elles se démarque un peu plus que les autres. Dans ce cours, nous allons voir en quoi Figma peut bien se distinguer des autres solutions, et de quelle façon cette application peut répondre aux besoins des utilisateurs. Le cours vous proposera de vous aventurer au sein de l'application, pour mieux l'appréhender.

Définition

Figma

Figma est une application qui permet de créer à la fois des interfaces d'applications web et à la fois des applications pour mobile. Elle est une solution de prototypage qui permet de présenter aux clients ou aux développeurs les interactions possibles avec l'application.

Figma a la particularité d'être une application web nomade, qui ne nécessite pas d'être installée sur une machine en particulier pour pouvoir être utilisée. Cela peut présenter des avantages, mais également des inconvénients.

Les avantages de Figma

Figma est à tous points de vue une web app, c'est-à-dire une application qui offre à l'utilisateur la possibilité de travailler simplement via le navigateur. C'est l'un des avantages les plus intéressants de Figma, car il permet d'étendre le champ des utilisateurs à toute personne ayant accès à un réseau Internet.

De ce fait, il est clair que Figma est 100 % différent de la philosophie imposée par les développeurs de Sketch qui, au contraire, ont créé un programme particulièrement « fermé » et, qui plus est, restreint au monde iOS.

Si vous souhaitez travailler hors ligne, il n'y a aucun problème, car Figma met à votre disposition deux applications qui peuvent être installées respectivement sur iOS et Windows. Cependant, le fait que vous puissiez utiliser un tel outil via votre navigateur, économisant ainsi de l'espace disque, est une particularité qui mérite d'être essayée, quelles que soient vos préférences.

Parmi les avantages de l'application, nous avons déjà vu l'aspect « nomade », mais nous pouvons également noter que c'est une application qui a pour but d'être collaborative. C'est là où Figma se démarque des autres outils. Par cette expression, cela veut dire que plusieurs personnes peuvent travailler sur un seul et même projet, en même

temps (ou non), sans avoir à installer le projet de manière indépendante sur leur propre machine. Ici, tout se situe au sein même du site web, tout est sauvegardé en temps réel, et chaque personne peut y apporter sa contribution et / ou ajouter des commentaires par exemple.

En outre, Figma regroupe plusieurs applications en une seule. Parmi les fonctionnalités de l'application, nous allons pouvoir aussi bien développer les wireframes que les mockups, ou encore les prototypes de l'application. L'application se veut complète, puissante et regroupe en une seule interface simplifiée toutes les fonctionnalités de ses concurrentes.

Pour finir sur les avantages de cette application, nous noterons qu'elle a une approche pratique dans le développement d'un « *design system* ». Il est possible en effet de créer des composants dans le but de les réutiliser tout au long du développement de la maquette ; il est également possible de les partager avec différents utilisateurs et / ou différents projets. De plus, les composants créés ne vont être référencés qu'une seule fois au sein du design system, ce qui veut dire que, si nous souhaitons apporter une modification sur un composant (par exemple la typographie), la modification va alors être appliquée à l'ensemble du projet dans lequel le composant est utilisé. On a ainsi un gain de temps et un gain de productivité garantis.

Complément

Un design system est une bibliothèque de composants graphiques que l'on va créer pour stocker des composants. Ces composants vont être utilisés de manière récurrente. Il peut s'agir de la typographie, des visuels de certaines pages, des icônes, etc. Il peut s'agir de tout ce qui va servir d'identification visuelle à une entreprise. Le design system regroupe la charte graphique, ainsi que la charte ergonomique. Figma considère les pages comme de vastes zones de travail dans lesquelles vous pouvez insérer des cadres (des cadres aux dimensions prédéfinies qui sont utilisés pour simuler la taille des écrans), des composants, des éléments qui n'ont pas encore été regroupés et tout ce que vous pouvez imaginer. Vous pouvez trouver des pages dans la barre latérale de gauche et les renommer, en ajouter de nouvelles, les supprimer ou les dupliquer librement.

Les inconvénients de Figma

Comme l'application parfaite n'existe pas, nous allons maintenant voir les inconvénients que Figma présente.

Le premier inconvénient découle du fait que l'application soit en ligne, avec une sauvegarde de l'ensemble des données dans le cloud : en effet, cela entraîne le fait que l'application n'est pas utilisable si la connexion internet vient à manquer. Il ne sera pas possible pour quelqu'un de sauvegarder ses fichiers en ligne directement, mais il sera tout de même possible de les sauvegarder sur son poste de travail, en exportant les fichiers. Cependant, le côté « *collaboratif* » de l'application perd alors tout son sens.

Le second inconvénient réside dans les possibilités limitées offertes sans abonnement, comme l'utilisation de certains outils, ou encore le nombre de maquettes créées.

Remarque

L'application en elle-même est gratuite, cela veut dire qu'elle possède une version gratuite, mais qu'elle contient certaines limites à son utilisation.

Si vous souhaitez notamment pouvoir créer autant de fichiers et de projets que vous le souhaitez, il faudra opter pour la version « *professionnelle* ». La version gratuite est limitée à 3 projets et 3 fichiers au sein de chaque projet.

Nous n'allons pas répertorier l'ensemble des fonctionnalités disponibles (ou non) sans abonnement, mais vous pouvez consulter les différents tarifs et les fonctionnalités qu'ils apportent à l'adresse suivante, si vous souhaitez en savoir plus : Figma design¹.

Exercice : Quiz

[solution n°1 p.13]

Question 1

1 <https://www.figma.com/pricing/?fuid=953248060316407928#cid-20p4Q0lWSOxIWj30zTY6P2>

Figma est une application qui est active principalement hors ligne.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

Figma regroupe les fonctionnalités de plusieurs concurrents différents et les intègre au sein d'une seule et même interface.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 3

Il est possible pour plusieurs personnes de travailler sur Figma, sur un même projet en simultané, sans nécessairement installer l'application sur la machine.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

Figma, avec sa version gratuite, permet de créer des bibliothèques de composants pour les partager à ses collaborateurs.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 5

Créer ses composants peut, à terme, permettre de gagner du temps sur la réalisation de certaines pages.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

III. À la découverte de Figma

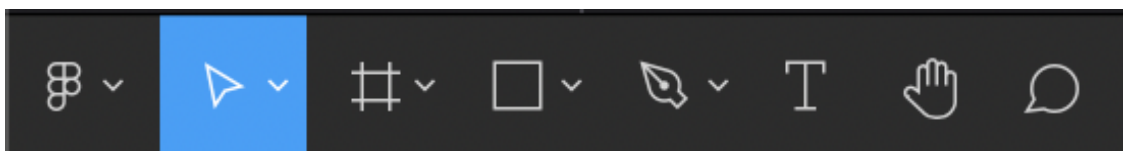
Remarque

Maintenant que nous avons vu Figma dans la théorie, nous allons pouvoir commencer à naviguer dans l'application, sans entrer dans les détails.

Les principales fonctionnalités

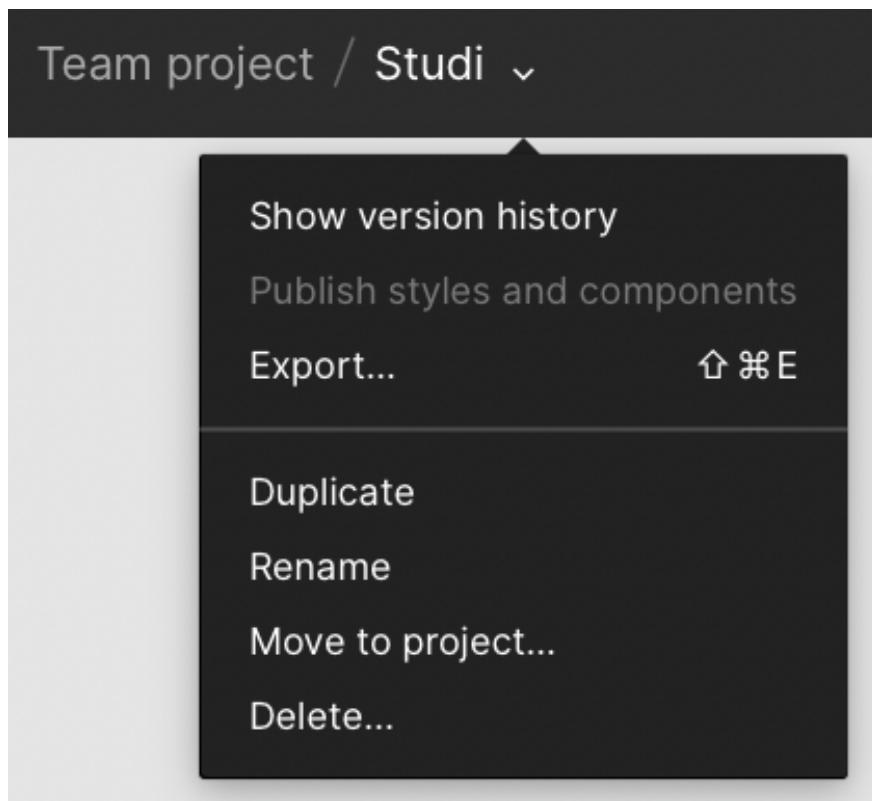
Avant d'attaquer la création de la maquette, nous allons tout d'abord faire un peu le tour des fonctionnalités principales. Vous pouvez créer un compte sur la plateforme, si ce n'est pas déjà fait.

Une fois le compte créé, vous allez pouvoir choisir de partir d'un *template* (modèle) vide, d'un template d'iPhone, de tablette ou d'ordinateur par exemple. Nous allons choisir le template vide par défaut, nous ajouterons nous-même le modèle pour l'étudier.

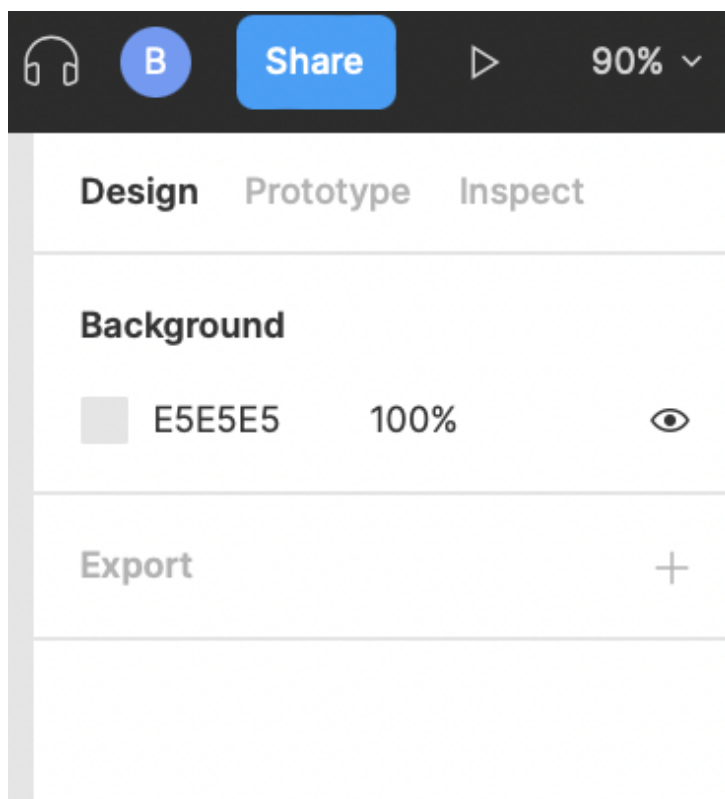


En haut à gauche de votre fenêtre, vous trouverez cette barre d'outils qui vous permet d'accéder rapidement à différentes fonctionnalités. Cette barre est d'une utilité remarquable et est de surcroît très simple à utiliser. Si vous avez déjà utilisé Adobe Illustrator et ses nombreux menus et paramètres moins ergonomiques, votre passage à Figma sera un jeu d'enfant. De gauche à droite nous avons :

- Le menu principal.
- Les outils de sélection « *Move* » et « *Scale* » : le premier sert à déplacer les objets, le second à mettre les objets à une échelle différente.
- Les outils de « *Frame* » et « *Slice* » : le premier sert à utiliser un template par défaut présent dans Figma, le second permet d'exporter une partie du projet au format PNG, JPG, SVG ou PDF.
- Les outils pour créer des formes : on va pouvoir créer des composants à partir de ces formes. Parmi les formes, il y a le rectangle, le carré, la ligne, la flèche, etc.
- Les outils de dessin : ils servent à tracer des vecteurs ou à tracer à main levée.
- Les outils de saisie de texte.
- Les outils de déplacement.
- Les outils de pour laisser un commentaire sur le projet.



En plein milieu de votre fenêtre, vous aurez accès à un outil qui pourra se révéler très utile lors de vos utilisations de Figma. Il s'agit de l'historique des versions de votre projet que vous aurez sauvegardées, avec l'outil « *Show version history* ». Vous aurez également accès aux outils qui permettent de dupliquer, renommer, déplacer ou supprimer votre projet.



Pour le moment, sur la droite, l'interface est partiellement vide, mais nous pourrons voir d'autres fonctionnalités une fois que nous aurons commencé à monter un premier projet.

Nous pouvons y retrouver, entre autres, de gauche à droite :

- La possibilité (à partir de l'abonnement professionnel) de discuter avec ses collaborateurs.
- La possibilité de partager son projet avec d'autres personnes : on peut alors choisir son audience, publique ou privée, que ce soit en lecture seule ou en édition également, etc.
- Le logo « Play » permet de lancer une simulation du projet selon les maquettes utilisées.

Si vous êtes dans une agence où les rôles de concepteur et de développeur sont tenus par deux professionnels différents, le développeur pourra trouver toutes les informations sur le projet Figma en temps réel. Cela signifie qu'il disposera d'informations sur les règles CSS, pourra facilement calculer la distance entre la marge gauche et la marge droite, obtenir des icônes, des images, vérifier le comportement des composants lors du rendu de la page, etc.

De plus, vous pouvez travailler efficacement avec votre équipe grâce au système de commentaires, qui vous permet d'ouvrir des discussions à certains moments du projet. Ce qui est encore plus intéressant et utile, c'est la possibilité de marquer les personnes qui s'intéressent au développement de ce domaine (par exemple @moncollègue), afin qu'elles puissent être informées des différentes suggestions ou demandes d'informations émanant de leurs collaborateurs.

Avec le travail en temps réel, vous pouvez observer les mouvements du curseur de vos collègues dans le projet pour comprendre ce qu'ils font exactement. En synergie avec le système de commentaires, vous pourrez optimiser les temps de production et travailler en synchronisation avec votre équipe, augmentant ainsi considérablement la qualité de votre travail.

La section « Design » permet de gérer les couleurs, la taille et la police d'écriture, les dimensions, etc.

La section « Prototype » permet de gérer les interactions entre les écrans, comme des animations ou un scroll par exemple. Les liens entre les composants et les écrans se font en les reliant tout simplement entre eux. Lors de la création de contenus multimédia, la conception d'une bonne expérience utilisateur joue un rôle essentiel. La fonction de prototypage de Figma permet au concepteur de concevoir la navigation et les fonctions de base de l'application, en ajoutant des éléments interactifs au prototype.

La section « *Inspect* » permet de retrouver les propriétés CSS des éléments, par rapport à la template.

Attention

Même si Figma est capable de fournir un code CSS afin d'intégrer ses maquettes, ne recopiez pas bêtement le code CSS. Il faut toujours prendre le temps de l'analyser et de le modifier. Si la maquette présente trop de codes, cela risquerait d'interférer au niveau du caractère *responsive*.

Vous devez particulièrement éviter les `position : absolute` ; à tout va. L'avantage avec les positions **absolute** est que l'élément sera positionné correctement ; cependant, quand on va commencer à toucher au côté responsive (un écran un peu plus large par exemple), tous les composants en position **absolute** vont alors être déplacés. Ils risquent donc de ne plus être positionnés au bon endroit.

Comme vous le savez, vous pouvez travailler avec vos collègues et / ou vos collaborateurs directement sur un projet en commun.

Mais imaginez que vous puissiez vous inspirer du travail des autres utilisateurs et que vous puissiez même utiliser les travaux mis à disposition de la communauté.

Tout cela est possible grâce à la Figma Community que vous pouvez retrouver au lien suivant : F Community¹.

Cette page va vous permettre d'avoir accès à des centaines, voire des milliers de travaux, réalisés par d'autres personnes qui ont décidé de partager leurs réalisations avec les autres.

Complément

Avec cette page de communauté, vous pourrez avoir accès à des plugins, des widgets, des wireframes, et bien d'autres.

Les widgets et les plugins

Attardons-nous désormais sur d'autres fonctionnalités de l'application : les widgets et les plugins.

Un widget est une extension de l'application en elle-même. Nous pouvons retrouver la liste des widgets dans l'onglet communauté de Figma : F Community². Il est possible d'installer les widgets que vous souhaitez intégrer à l'application, ceux-ci seront disponibles directement dans votre projet à toute occasion.

Il est possible de trouver un widget de vote, un widget pour prendre des notes par exemple, ou encore des widgets pour se divertir entre deux intenses sessions de travail.

Un plugin est une fonctionnalité que l'on va venir ajouter, dans le but d'améliorer le *workflow* (« *espace de travail* »). Vous pouvez également retrouver la liste des plugins dans l'onglet communauté de Figma : F Community³.

Parmi les plugins proposés, vous pouvez avoir accès à une banque d'images libres de droit, à un générateur de texte (« *Lorem Ipsum* »), ou encore à toute une bibliothèque d'icônes.

Ce cours n'a pas pour objet de répertorier tous les types de composants auxquels on peut accéder dans l'onglet communauté, juste de vous offrir un aperçu.

Exercice : Quiz

[solution n°2 p.14]

Question 1

1 <https://www.figma.com/community/files>

2 <https://www.figma.com/community/widgets>

3 <https://www.figma.com/community/plugins>

Il est possible d'exporter uniquement une petite partie de son projet sous format PDF.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

Il est impossible d'ajouter des transitions et des animations entre les différents templates de son application mobile sur Figma.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 3

Figma est capable de fournir un code CSS pour intégrer plus facilement la maquette.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

Il est possible de publier publiquement un projet, afin de le mettre à disposition de la communauté.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 5

Figma sauvegarde par défaut l'historique des versions de son projet et l'on peut retrouver ces versions dans une fonctionnalité d'historique.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

V. Essentiel

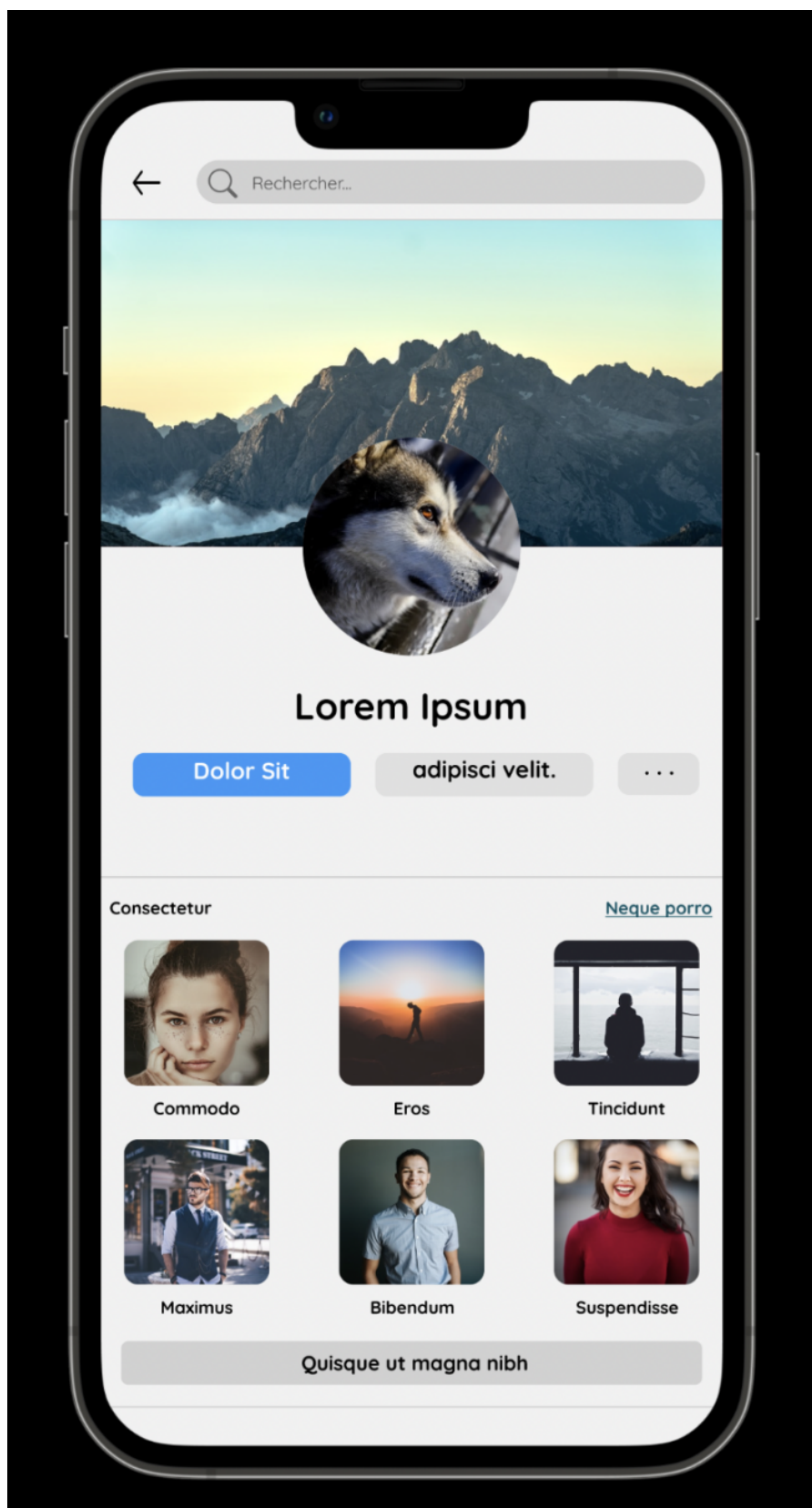
Comme nous avons pu le remarquer dans ce cours d'introduction, Figma est une application facile à prendre en main, intuitive, et tournée vers la collaboration. Figma est un outil web qui permet à plusieurs personnes de développer ensemble des interfaces utilisateur. Il a commencé à gagner en popularité dès son lancement, car Figma prenait en charge tous les systèmes d'exploitation courants. Au fil du temps, Figma est devenu le favori absolu de la communauté des concepteurs en raison de la stabilité de son développement et de l'augmentation de ses fonctionnalités.

Des fonctions telles que la collaboration et le stockage de données en temps réel permettent de gagner beaucoup de temps lors de l'utilisation de Figma. Comme chaque collaborateur a le même accès au travail, tout le monde peut toujours être sur la même page. Ainsi, un designer, un développeur et un chef de produit peuvent travailler en même temps sur la même tâche.

VI. Auto-évaluation

A. Exercice

L'objectif de ce cas pratique va être, dans un premier temps, de prendre en main Figma. Nous allons créer une première maquette simple, sans chercher à y appliquer de transitions ou à créer un prototype.



Question 1

[solution n°3 p.15]

Dans l'onglet communauté, faites une petite recherche pour trouver une bibliothèque d'images, puis installez-la.

Question 2

[solution n°4 p.15]

Une fois la bibliothèque d'images installée, vous pouvez désormais vous atteler à la réalisation de la maquette fournie ci-dessus.

B. Test**Exercice 1 : Quiz**

[solution n°5 p.15]

Question 1

Il est possible de créer un wireframe à dimension personnalisée.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

Quelle est la plus petite taille de template par défaut fournie par Figma ?

- ☐ 60 x 80
- ☐ 128 x 128
- ☐ 162 x 197
- ☐ 176 x 215

Question 3

Il existe une application téléchargeable Figma, pour pouvoir travailler sans son navigateur, depuis son ordinateur.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

Dans quel ordre les étapes du maquettage doivent-elles être réalisées ?

- ☐ Prototype → Wireframe → Maquette
- ☐ Wireframe → Prototype → Maquette
- ☐ Wireframe → Maquette → Prototype
- ☐ Maquette → Prototype → Wireframe

Question 5

Quels peuvent être les avantages au fait de réaliser la maquette avant de passer au code ?

- ☐ Perdre du temps sans avoir l'occasion de coder
- ☐ Donner un visuel précis de ce qui doit être fait par les développeurs
- ☐ Collaborer plus facilement au sein de l'équipe


Solutions des exercices

Exercice p. 4 Solution n°1**Question 1**

Figma est une application qui est active principalement hors ligne.

☐ Vrai

☒ Faux


 Au contraire, Figma est une application qui se veut entièrement connectée et qui sauvegarde les projets dans le cloud.

Question 2

Figma regroupe les fonctionnalités de plusieurs concurrents différents et les intègre au sein d'une seule et même interface.

☒ Vrai

☐ Faux


 Nous avons vu que Figma regroupe les fonctionnalités de différents concurrents, ce qui est un plus. Cela offre un gain de temps et de productivité considérable.

Question 3

Il est possible pour plusieurs personnes de travailler sur Figma, sur un même projet en simultané, sans nécessairement installer l'application sur la machine.

☒ Vrai

☐ Faux


 Figma se veut entièrement collaboratif, il est donc possible pour différentes personnes de travailler ensemble depuis l'application web.

Question 4

Figma, avec sa version gratuite, permet de créer des bibliothèques de composants pour les partager à ses collaborateurs.

☐ Vrai

☒ Faux


 Figma permet de partager ses bibliothèques de composants à partir de l'offre « *professionnelle* ».


Question 5

Créer ses composants peut, à terme, permettre de gagner du temps sur la réalisation de certaines pages.

☒ Vrai

☐ Faux

 Créer ses composants permet de n'avoir à prendre le temps de la création qu'une seule fois. Une fois le composant créé, on peut s'en resservir dans le projet autant de fois que l'on veut.

-  Cela permet de gagner du temps dans la production du prototype. De plus, apporter une modification à un composant va appliquer cette modification à l'ensemble du projet.


Exercice p. 8 Solution n°2

Question 1

Il est possible d'exporter uniquement une petite partie de son projet sous format PDF.

☒ Vrai

☐ Faux


-  Vous pouvez effectivement utiliser la fonctionnalité « *Slice* », afin de prendre une seule partie de votre projet, pour l'exporter en PDF. Ce n'est bien entendu pas le seul format disponible.

Question 2

Il est impossible d'ajouter des transitions et des animations entre les différents templates de son application mobile sur Figma.

☐ Vrai

☒ Faux

-  Il est possible d'ajouter des transitions en reliant directement les éléments, les uns avec les autres.

Question 3

Figma est capable de fournir un code CSS pour intégrer plus facilement la maquette.

☒ Vrai

☐ Faux


-  Figma fournit un code CSS afin d'intégrer son application. Attention toutefois à la qualité du code donné.

Question 4

Il est possible de publier publiquement un projet, afin de le mettre à disposition de la communauté.

☒ Vrai

☐ Faux


-  Lors de la réalisation d'un projet, une fonctionnalité « *Share* » est disponible. Il est ainsi possible d'inviter des collaborateurs à travailler, ou de publier son projet dans la communauté.

Question 5

Figma sauvegarde par défaut l'historique des versions de son projet et l'on peut retrouver ces versions dans une fonctionnalité d'historique.

☒ Vrai

☐ Faux

-  Figma stocke l'historique des versions, pour une durée de trente jours (dans la version gratuite), avec notamment le nom de la personne qui a apporté la modification, plus l'heure et le jour de la modification.

p. 11 Solution n°3

Afin de télécharger une bibliothèque d'images, vous avez plusieurs solutions qui s'offrent à vous. Dans un premier temps, vous devez vous rendre dans la communauté Figma au lien suivant : F Community¹.

Puis, vous pouvez installer la bibliothèque d'images *Unsplash*² ou encore le plugin *Content Reel*³ qui vous propose, entre autres, des images. Ce dernier vous sera fort utile tout au long de vos projets.

p. 11 Solution n°4

L'objectif ici n'est pas de réaliser une maquette « *pixel perfect* », il s'agit plutôt de découvrir Figma sans y aller à l'aveugle, en ayant un modèle à votre disposition. Bon courage et amusez-vous bien dans la prise en main de ce merveilleux outil !


Cet exercice final amène une transition entre la découverte de Figma et le maquettage étape par étape, en commençant par le wireframe.

Exercice p. 11 Solution n°5**Question 1**

Il est possible de créer un wireframe à dimension personnalisée.

☒ Vrai

☐ Faux

 Les dimensions des wireframes ne sont pas obligatoirement définies, il est également possible de les définir soi-même.

Question 2


Quelle est la plus petite taille de template par défaut fournie par Figma ?

☐ 60 x 80

☒ 128 x 128

☐ 162 x 197

☐ 176 x 215


 La plus petite valeur fournie par défaut est le 128 x 128 ; il s'agit de la taille du template pour une « *plugin icon* » (une icône de plugin).

Question 3

Il existe une application téléchargeable Figma, pour pouvoir travailler sans son navigateur, depuis son ordinateur.

☒ Vrai

☐ Faux

 Une application est en effet téléchargeable, mais si vous souhaitez pouvoir travailler en équipe, la connexion internet est toujours obligatoire.

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

2 <https://www.figma.com/community/plugin/738454987945972471/Unsplash>

3 <https://www.figma.com/community/plugin/731627216655469013/Content-Reel>

Question 4


Dans quel ordre les étapes du maquetage doivent-elles être réalisées ?

☐ Prototype → Wireframe → Maquette

☐ Wireframe → Prototype → Maquette

☒ Wireframe → Maquette → Prototype

☐ Maquette → Prototype → Wireframe

 L'ordre de réalisation idéal est d'abord le wireframe (pour définir les emplacements de chaque élément), puis la maquette (pour apporter le design), et pour finir, le prototype (pour les interactions au sein de l'application).


Question 5

Quels peuvent être les avantages au fait de réaliser la maquette avant de passer au code ?

☐ Perdre du temps sans avoir l'occasion de coder

☒ Donner un visuel précis de ce qui doit être fait par les développeurs

☒ Collaborer plus facilement au sein de l'équipe

 La collaboration sera facilitée par le fait que chacun aura son rôle à jouer et chacun pourra se concentrer sur un aspect de son travail. On améliore ainsi la productivité dans la création de la maquette. Le développeur ne pourra pas douter du travail qui sera à faire visuellement s'il possède la maquette sous les yeux.