

Créer un prototype, le partager et l'exporter avec Figma

Table des matières

I. Contexte	3
II. Introduction à la création de prototypes	3
A. Les fondamentaux du prototypage	3
B. Comprendre les fonctionnalités de Figma pour le prototypage	4
C. Exercice : Quiz	8
III. Partager et collaborer sur le prototype	9
A. Partage du prototype avec les parties prenantes	9
B. Exercice : Quiz	9
IV. L'essentiel	10
V. Auto-évaluation	11
A. Exercice	11
B. Test	11
Solutions des exercices	12

I. Contexte

Durée (en minutes) : 60

Environnement de travail : Windows, Mac ou Linux - Webapp Figma ou logiciel Figma

Prérequis : notions en développement web

Contexte

Ce cours est dédié à la création de prototypes, au partage et à l'exportation avec Figma. Dans un environnement professionnel en constante évolution, la capacité de concevoir des prototypes efficaces et de les partager de manière collaborative est devenue essentielle.

Vous découvrirez comment exploiter pleinement les fonctionnalités de Figma pour créer des prototypes captivants. Vous apprendrez à donner vie à vos idées en utilisant des interactions fluides, à simuler la navigation entre les écrans et à intégrer des animations pour une expérience utilisateur immersive. De plus, vous découvrirez comment partager ces prototypes avec vos collègues et parties prenantes, en leur offrant la possibilité de laisser des commentaires précieux directement sur les éléments du prototype.

Nous aborderons également les meilleures pratiques pour organiser vos écrans et vos composants dans Figma, en vous montrant comment tirer parti de la fonction de présentation pour mettre en scène vos prototypes de manière professionnelle. Enfin, vous apprendrez à exporter vos prototypes interactifs sous forme de liens de partage, ce qui vous permettra de collaborer efficacement et de présenter vos idées avec impact.

II. Introduction à la création de prototypes

A. Les fondamentaux du prototypage

Définition

Qu'est-ce qu'un prototype ?

Dans le contexte du design d'interfaces utilisateur, un prototype est une maquette interactive qui reproduit le fonctionnement prévu d'une application ou d'un site web. Il faut l'imaginer comme une maquette dynamique qui permet de simuler l'expérience utilisateur avant que le produit final ne soit construit. Cela est particulièrement utile pour comprendre comment les différents éléments de l'interface interagissent et comment l'utilisateur interagit avec eux.

Sur Figma, un prototype représente une série d'écrans ou de pages liés entre eux pour créer une expérience de navigation virtuelle. Chaque écran représente un état ou une étape spécifique de l'interface, comme une page d'accueil, un formulaire de connexion ou une page de produit. En ajoutant des interactions entre ces écrans, il est possible de simuler les actions que les utilisateurs effectueront, comme cliquer sur des boutons, faire défiler, ouvrir des menus, etc.

L'objectif principal d'un prototype est de visualiser comment l'interface va fonctionner dans la pratique, bien avant de commencer le développement. Cela permet aux concepteurs, aux développeurs et aux parties prenantes de comprendre et d'ajuster les interactions, les flux de travail et les fonctionnalités, garantissant ainsi que l'expérience utilisateur soit intuitive et fluide.

En somme, un prototype sur Figma est un outil essentiel pour concevoir et tester une interface en action. Il permet aux équipes de collaborer, de résoudre les problèmes d'utilisabilité et de garantir que le produit final répondra aux besoins des utilisateurs.

Pourquoi créer des prototypes dans le processus de conception ?

La création de prototypes occupe une place cruciale dans le processus de conception d'interfaces, que ce soit pour des sites web, des applications mobiles ou d'autres expériences numériques. Elle joue un rôle fondamental pour diverses raisons essentielles à la réussite d'un projet. Voici pourquoi les prototypes sont si importants dans le processus de conception :

1. **Validation des concepts et des idées** : les prototypes permettent aux concepteurs et aux parties prenantes de voir les idées prendre vie dans une forme tangible. Cela facilite la validation des concepts, des flux de navigation et des fonctionnalités bien avant que le développement ne commence. Il évite ainsi de gaspiller du temps et des ressources sur des idées qui pourraient ne pas être adaptées à l'expérience utilisateur.
2. **Itération et amélioration continue** : les prototypes offrent la possibilité d'expérimenter et d'itérer sur différentes solutions. En testant un prototype, les concepteurs peuvent identifier les points faibles et les améliorations nécessaires, ce qui permet d'affiner le design pour une expérience utilisateur optimale.
3. **Compréhension des interactions** : les interactions entre les éléments d'une interface sont souvent difficiles à visualiser dans une simple conception statique. Les prototypes apportent une vision claire de la manière dont les utilisateurs interagiront avec l'interface, en montrant comment les éléments se déplacent, se transforment et répondent aux actions de l'utilisateur.
4. **Communication et collaboration** : les prototypes offrent un langage commun pour les équipes de conception, de développement et les parties prenantes. En voyant le prototype, tous les membres de l'équipe peuvent mieux comprendre les fonctionnalités prévues, les flux de travail et les interactions, ce qui facilite la communication et la collaboration.
5. **Économie de temps et de ressources** : en identifiant les problèmes potentiels dès le stade du prototype, vous évitez les retards et les coûts supplémentaires qui surviendraient lors de la phase de développement. Les ajustements peuvent être effectués plus rapidement et à moindre coût à ce stade.
6. **Tests utilisateurs précoces** : les prototypes permettent d'effectuer des tests utilisateurs avant même que le produit final ne soit développé. Cela offre des retours précieux des utilisateurs réels, permettant d'apporter des modifications en fonction de leurs besoins et de leurs commentaires.
7. **Présentation aux parties prenantes** : les prototypes interactifs offrent une manière efficace de présenter le design à vos clients ou aux parties prenantes. Ils peuvent voir et interagir avec le produit comme s'il était réel, ce qui facilite leur compréhension et leur prise de décision.

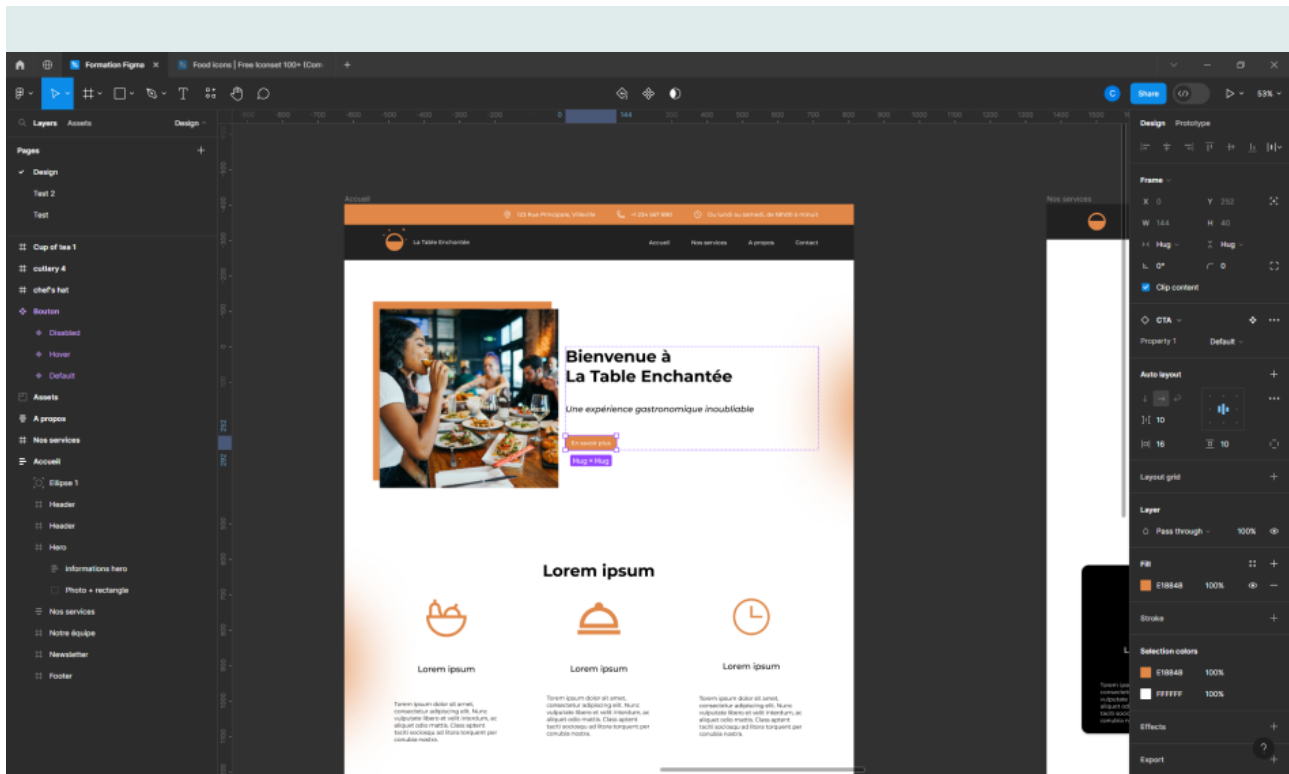
Avant même que Figma ne domine le marché du design d'interfaces, les prototypes occupaient une place essentielle dans le processus de création. Cela est d'autant plus vrai aujourd'hui grâce aux nombreuses fonctionnalités proposées par Figma.

B. Comprendre les fonctionnalités de Figma pour le prototypage

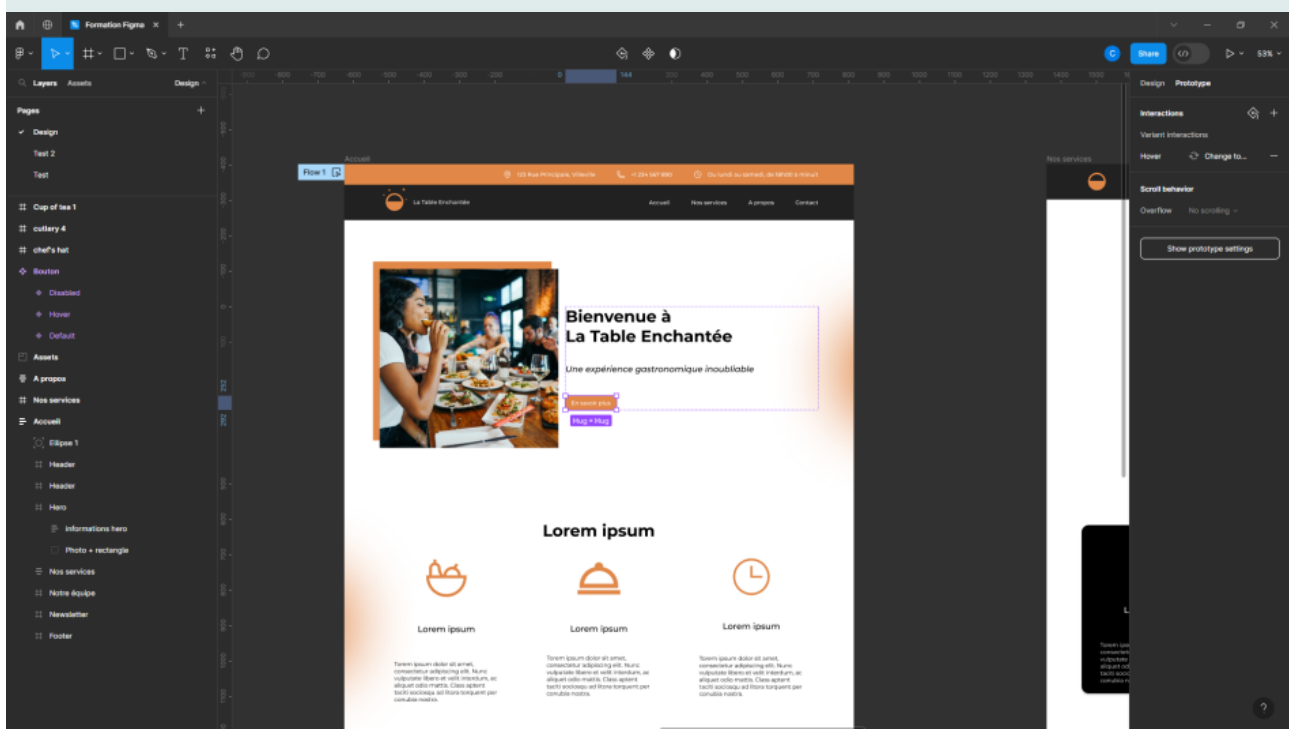
Définition Création de liens entre les écrans pour simuler la navigation

Les liens interactifs permettent de connecter différentes pages ou écrans, offrant ainsi une vue réaliste de la manière dont les utilisateurs navigueront à travers l'interface. Voici comment créer des liens entre les écrans pour simuler la navigation dans Figma :

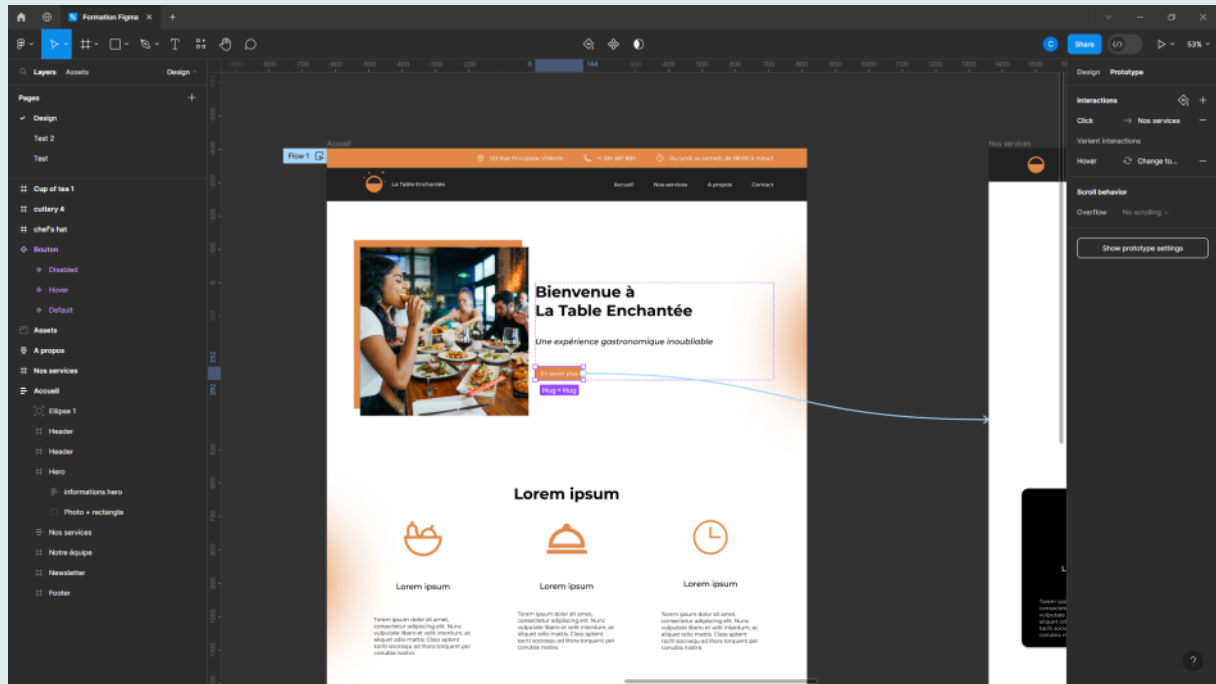
1. **Sélection des éléments** : commencez par sélectionner l'élément, souvent un bouton ou un élément cliquable, que vous souhaitez lier à un autre écran. Assurez-vous que l'élément est bien identifié dans la vue de conception.



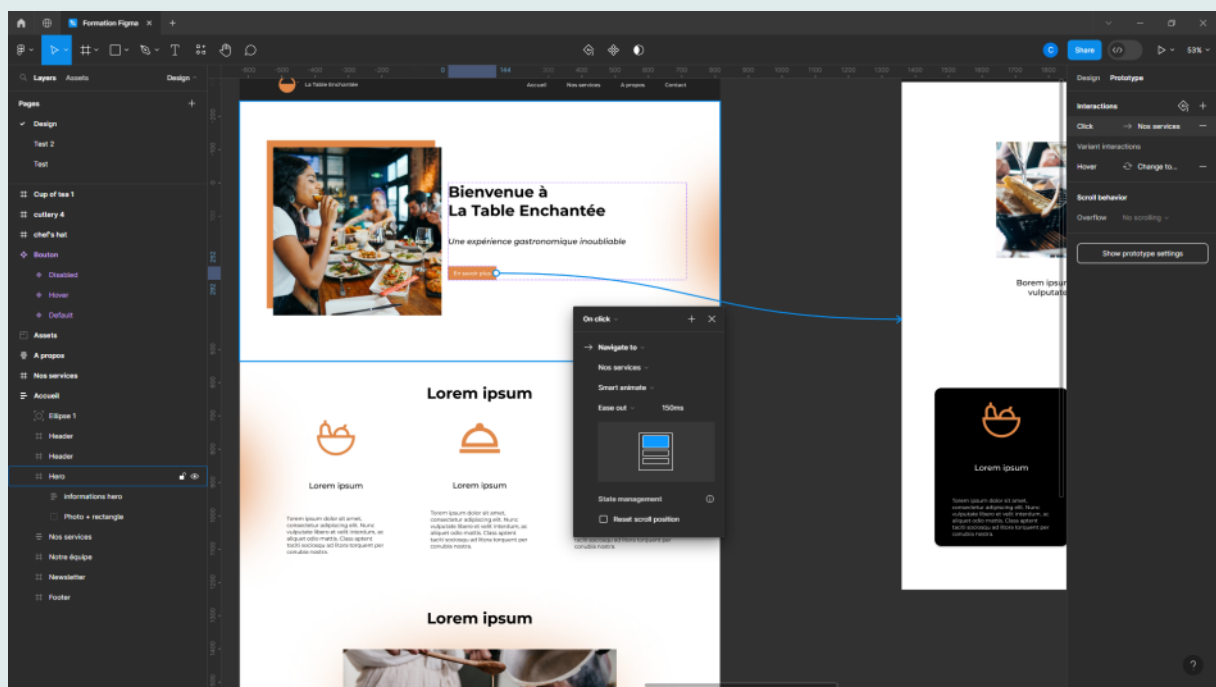
2. Onglet prototype : une fois l'élément sélectionné, passez à l'onglet « *Prototype* » dans panneau latéral droit. C'est ici que vous configurerez les interactions et les liens entre les écrans.



3. Création du lien : dans l'onglet « *Prototype* », repérez la section « *Interactions* » ou « *Prototype* » (selon la version de Figma que vous utilisez). Puis, saisissez l'icône « + » bleue qui apparaîtra autour de l'élément sélectionné, et le glissez jusqu'à l'écran de destination.



4. Choix de l'action : une fois que vous avez relié les éléments, une fenêtre contextuelle apparaîtra pour vous permettre de choisir l'action qui sera déclenchée par cet élément. Sélectionnez l'action « Aller à l'écran » ou « Accéder à l'écran », en fonction de la terminologie utilisée dans votre version de Figma.



5. Paramétrage de la transition : Figma vous offre différentes options de transition pour le lien. Depuis la même fenêtre modale, vous pouvez choisir une transition par défaut ou spécifier une animation particulière, comme un fondu ou un glissement, pour rendre la navigation plus réaliste.

6. Aperçu de l'interaction : une fois que vous avez créé le lien et paramétré la transition, il est temps de tester. Utilisez le mode de présentation (icône en forme de plein écran dans la barre supérieure) pour voir comment l'interaction fonctionne. Vous pourrez cliquer sur l'élément lié pour voir comment il conduit à l'écran de destination.



Créer des liens entre les écrans est une étape essentielle pour donner vie à votre prototype et simuler la navigation de manière réaliste. Cela permet aux parties prenantes et aux utilisateurs de mieux comprendre comment l'interface fonctionnera une fois mise en œuvre. Lors de la création de ces liens, assurez-vous de considérer les différentes voies de navigation que les utilisateurs pourraient emprunter, garantissant ainsi une expérience fluide et intuitive.

Complément Ajout d'interactions telles que les transitions et les animations

En plus de créer des liens entre les écrans pour simuler la navigation, Figma offre la possibilité d'ajouter des interactions plus avancées sous forme de transitions et d'animations. Ces éléments permettent de rendre le prototype plus réaliste et de mieux communiquer l'expérience utilisateur. Voici un aperçu des transitions et animations possibles dans Figma :

Transitions	Animations	Transitions de contenu	Animations d'éléments	Animations de transition
Aucune transition	Déclenchement au clic	Déroulement vertical	Rotation	Transition de page
Déplacer	Déclenchement au survol	Déroulement horizontal	Changement de couleur	Transition d'éléments
Fondu	Animation automatique		Changement de taille	
Glissement	Animation au chargement			
Zoom				

L'ajout de transitions et d'animations dans votre prototype apporte une couche d'interactivité supplémentaire, aidant les utilisateurs et les parties prenantes à mieux visualiser le comportement de l'interface. Cela peut être particulièrement utile pour présenter des micro-interactions, comme le survol d'un bouton ou la transition entre

les écrans. Cependant, gardez à l'esprit que la modération est la clé. Trop d'animations peuvent distraire et rendre le prototype moins efficace. Choisissez les transitions et les animations qui renforcent le message que vous voulez faire passer, tout en maintenant une expérience utilisateur fluide et cohérente.

Exemple

C. Exercice : Quiz

[solution n°1 p.13]

Question 1

Qu'est-ce qu'un prototype ?

- ☐ Un modèle physique utilisé pour tester des matériaux
- ☐ Une représentation visuelle statique d'un design
- ☐ Une simulation interactive et fonctionnelle d'une interface utilisateur

Question 2

Quel est l'objectif principal de la création de prototypes dans le processus de conception ?

- ☐ Créer des illustrations de haute qualité
- ☐ Tester différentes polices de caractères
- ☐ Évaluer l'efficacité et les fonctionnalités du design

Question 3

Quelle fonctionnalité de Figma permet de simuler la navigation entre les écrans dans un prototype ?

- ☐ Les liens interactifs
- ☐ Les effets de texte
- ☐ Les animations complexes

Question 4

Quelle est la principale différence entre un prototype statique et un prototype interactif ?

- ☐ Un prototype statique est en noir et blanc, tandis qu'un prototype interactif est en couleur
- ☐ Un prototype statique ne peut pas être partagé avec d'autres personnes, tandis qu'un prototype interactif peut l'être
- ☐ Un prototype statique est une simple image, tandis qu'un prototype interactif permet aux utilisateurs de naviguer et d'interagir

Question 5

Pourquoi les transitions et animations sont-elles importantes dans un prototype ?

- ☐ Pour ajouter de la complexité visuelle
- ☐ Pour simuler des actions réelles et rendre le prototype plus réaliste
- ☐ Pour divertir les utilisateurs

III. Partager et collaborer sur le prototype

A. Partage du prototype avec les parties prenantes

Utilisation de la fonction de partage dans Figma

Pour rendre vos créations accessibles à d'autres membres de votre équipe ou à des collaborateurs extérieurs, Figma propose diverses méthodes de partage et d'autorisations. Voici comment partager des ressources dans Figma, en tenant compte de vos besoins spécifiques et de votre rôle dans l'équipe.

- **Niveaux d'accès et autorisations**

Figma dispose de cinq niveaux d'accès, à savoir : organisation, Équipe, Projet, Fichier et Prototype. Chaque niveau d'accès détermine les ressources auxquelles une personne peut accéder. Par exemple, en ajoutant quelqu'un à une équipe, cette personne obtient également accès aux projets, fichiers et prototypes associés à cette équipe. L'accès aux niveaux supérieurs inclut généralement automatiquement l'accès aux niveaux inférieurs.

- **Invitations et méthodes de partage**

Figma propose trois méthodes principales pour partager des ressources :

1. **Inviter des personnes spécifiques** : vous pouvez inviter des personnes spécifiques en leur envoyant une invitation à accéder à une ressource particulière. Cela fonctionne en fournissant leur adresse e-mail. Une fois invitées, les personnes reçoivent une notification par e-mail et sur Figma, où elles peuvent accepter l'invitation pour accéder aux ressources.
2. **Partager un lien vers une ressource** : cette méthode permet de générer un lien de partage vers une ressource. Les personnes ayant accès à ce lien pourront consulter la ressource en fonction des autorisations définies. Cela est particulièrement utile pour les membres de l'équipe qui souhaitent partager rapidement des designs.
3. **Intégrer des ressources en dehors de Figma** : il est possible d'intégrer des fichiers ou prototypes dans des sites web ou applications externes. Cela permet à votre équipe d'accéder aux designs et prototypes sans avoir à se connecter à Figma. Cette méthode est pratique pour inclure des designs dans des documents de spécification, des rapports de réunion ou des témoignages d'utilisateurs.

- **Contrôle des accès et des autorisations**

Le contrôle des accès et des autorisations dépend de votre type de compte, de votre rôle et de vos besoins. Vous pouvez inviter des personnes à rejoindre des équipes, des projets, des fichiers et des prototypes en utilisant leurs adresses e-mail. Les administrateurs et les membres d'équipe disposent de paramètres pour définir qui peut voir, éditer ou accéder à différentes ressources.

Figma offre une flexibilité dans le contrôle des niveaux d'accès. Par exemple, vous pouvez ajouter des membres à des équipes ou projets spécifiques, ajuster les autorisations de visualisation et de modification, et partager des liens vers des ressources selon des paramètres spécifiques.

L'utilisation appropriée de ces méthodes permet à votre équipe de collaborer efficacement et de partager les créations avec précision et simplicité. Cela garantit que les bonnes personnes ont accès aux bonnes ressources, favorisant ainsi une communication transparente et une création harmonieuse.

Exemple

B. Exercice : Quiz

[solution n°2 p.14]

Question 1

Comment pouvez-vous partager un prototype avec des parties prenantes dans Figma ?

- ☐ En exportant le prototype sous forme de fichier image
- ☐ En générant un lien de partage qui permet aux parties prenantes de visualiser le prototype dans un navigateur
- ☐ En envoyant directement les fichiers Figma par e-mail

Question 2

Comment pouvez-vous autoriser les parties prenantes à laisser des commentaires sur un prototype partagé dans Figma ?

- ☐ En leur envoyant un formulaire de commentaires par e-mail
- ☐ En activant la fonction de commentaire directement dans Figma, ce qui permet aux parties prenantes de laisser des commentaires sur les éléments du prototype
- ☐ En partageant un document texte séparé pour les commentaires

Question 3

Quelle est la principale utilité de la fonction de présentation dans Figma ?

- ☐ Créer des prototypes interactifs
- ☐ Exporter le prototype au format PDF
- ☐ Organiser et mettre en scène les écrans du prototype pour une présentation fluide

Question 4

Comment pouvez-vous vérifier comment le prototype réagira sur différents appareils (comme les smartphones et les tablettes) dans Figma ?

- ☐ En ajustant les paramètres de l'aperçu de présentation pour afficher différents appareils
- ☐ En créant un fichier distinct pour chaque appareil
- ☐ En utilisant des plugins tiers pour simuler les appareils

Question 5

Comment pouvez-vous exporter un prototype interactif dans Figma ?

- ☐ En enregistrant chaque écran du prototype sous forme d'images individuelles
- ☐ En générant un lien de partage
- ☐ En exportant le prototype au format PDF

IV. L'essentiel

Les prototypes aident à valider des concepts, à itérer sur les idées, à comprendre les interactions, à faciliter la communication, à économiser temps et ressources, à tester précocement auprès des utilisateurs, et à présenter des designs aux parties prenantes. Dans le monde professionnel, cela permet d'obtenir des interfaces plus adaptées aux besoins des utilisateurs et des processus plus efficaces.

V. Auto-évaluation

A. Exercice

Vous créerez au minimum 3 écrans du futur site internet d'un restaurant. Pour parfaire la présentation des maquettes au client, vous devrez créer des liens entre les différents écrans afin de simuler au mieux la future utilisation du site.

Question 1

[solution n°3 p.15]

Créer les liens de prototypage entre 3 écrans minimum. Définissez le point de départ sur votre page d'accueil.

Question 2

[solution n°4 p.15]

Générer un lien de partage pour votre design en spécifiant :

- Que toutes les personnes disposant du lien peuvent visualiser votre prototype,
- Que le prototype sera visualisé au format Macbook air 1280 x 832.

B. Test

Exercice 1 : Quiz

[solution n°5 p.18]

Question 1

Quelles sont les principales raisons pour lesquelles la création de prototypes est importante dans le processus de conception d'interfaces utilisateur ?

- ☐ Pour ajouter de la complexité visuelle
- ☐ Pour valider des concepts et des idées
- ☐ Pour comprendre les interactions en vue d'une meilleure expérience utilisateur

Question 2

Il est possible de présenter un prototype sur Figma au format :

- ☐ De nombreux types d'écrans, dont des formats personnalisés
- ☐ Desktop
- ☐ Desktop, tablette et smartphone

Question 3

Quel est l'un des avantages de partager un prototype via un lien de partage plutôt qu'en envoyant des fichiers par e-mail ?

- ☐ Aucun, les fichiers partagés par e-mail sont plus sécurisés
- ☐ Aucun, les fichiers partagés par e-mail peuvent être modifiés par les destinataires
- ☐ Le partage *via* un lien permet aux parties prenantes de visualiser le prototype dans un navigateur sans avoir besoin de télécharger des fichiers.

Question 4

Pourquoi est-il essentiel de modérer l'utilisation des transitions et des animations dans un prototype ?

- ☐ Pour ajouter de l'interactivité
- ☐ Pour impressionner les parties prenantes
- ☐ Trop d'animations peuvent distraire et rendre le prototype moins efficace

Question 5


Est-il nécessaire de créer un prototype sur un projet Figma pour pouvoir le prévisualiser ?

- ☐ Oui, il est nécessaire de créer les liens entre les différents écrans pour prévisualiser un projet Figma.
- ☐ Non, un projet peut-être prévisualisé sans liens de prototypage, mais aucune interaction ne sera possible.

Solutions des exercices


Exercice p. 8 Solution n°1**Question 1**

Qu'est-ce qu'un prototype ?

- ☐ Un modèle physique utilisé pour tester des matériaux
- ☒ Une représentation visuelle statique d'un design
- ☒ Une simulation interactive et fonctionnelle d'une interface utilisateur
-  Un prototype est une maquette qui simule le comportement d'une interface utilisateur, permettant de tester et d'itérer sur le design avant le développement.


Question 2

Quel est l'objectif principal de la création de prototypes dans le processus de conception ?

- ☐ Créer des illustrations de haute qualité
- ☐ Tester différentes polices de caractères
- ☒ Évaluer l'efficacité et les fonctionnalités du design
-  Les prototypes sont utilisés pour tester comment les utilisateurs interagissent avec le design, évaluer sa convivialité et valider les fonctionnalités.


Question 3

Quelle fonctionnalité de Figma permet de simuler la navigation entre les écrans dans un prototype ?

- ☒ Les liens interactifs
- ☐ Les effets de texte
- ☐ Les animations complexes
-  Les liens interactifs permettent de créer des connexions entre les écrans, simulant ainsi la navigation et l'expérience utilisateur.


Question 4

Quelle est la principale différence entre un prototype statique et un prototype interactif ?

- ☐ Un prototype statique est en noir et blanc, tandis qu'un prototype interactif est en couleur
- ☐ Un prototype statique ne peut pas être partagé avec d'autres personnes, tandis qu'un prototype interactif peut l'être
- ☒ Un prototype statique est une simple image, tandis qu'un prototype interactif permet aux utilisateurs de naviguer et d'interagir
-  Un prototype statique est une représentation visuelle non interactive, tandis qu'un prototype interactif permet aux utilisateurs de naviguer entre les écrans et de simuler des interactions réelles.

Question 5


Pourquoi les transitions et animations sont-elles importantes dans un prototype ?

- ☐ Pour ajouter de la complexité visuelle
- ☒ Pour simuler des actions réelles et rendre le prototype plus réaliste
- ☐ Pour divertir les utilisateurs
-  Les transitions et animations aident à simuler les interactions réelles entre les écrans, ce qui rend le prototype plus fidèle à l'expérience utilisateur finale.

Exercice p. 9 Solution n°2


Question 1

Comment pouvez-vous partager un prototype avec des parties prenantes dans Figma ?

- ☐ En exportant le prototype sous forme de fichier image
- ☒ En générant un lien de partage qui permet aux parties prenantes de visualiser le prototype dans un navigateur
- ☐ En envoyant directement les fichiers Figma par e-mail
-  Figma permet de générer des liens de partage pour les prototypes, ce qui permet aux parties prenantes de visualiser et d'interagir avec le prototype directement dans leur navigateur.


Question 2

Comment pouvez-vous autoriser les parties prenantes à laisser des commentaires sur un prototype partagé dans Figma ?

- ☐ En leur envoyant un formulaire de commentaires par e-mail
- ☒ En activant la fonction de commentaire directement dans Figma, ce qui permet aux parties prenantes de laisser des commentaires sur les éléments du prototype
- ☐ En partageant un document texte séparé pour les commentaires
-  Figma propose une fonction de commentaire intégrée qui permet aux parties prenantes de laisser des commentaires directement sur les éléments du prototype, ce qui facilite la communication et la collaboration.

Question 3

Quelle est la principale utilité de la fonction de présentation dans Figma ?

- ☐ Créer des prototypes interactifs
- ☐ Exporter le prototype au format PDF
- ☒ Organiser et mettre en scène les écrans du prototype pour une présentation fluide
-  La fonction de présentation dans Figma permet d'organiser les écrans du prototype dans un ordre spécifique et de créer une expérience de présentation fluide en simulant la navigation entre les écrans.

Question 4

Comment pouvez-vous vérifier comment le prototype réagira sur différents appareils (comme les smartphones et les tablettes) dans Figma ?

- ☒ En ajustant les paramètres de l'aperçu de présentation pour afficher différents appareils
- ☐ En créant un fichier distinct pour chaque appareil
- ☐ En utilisant des plug-ins tiers pour simuler les appareils

- Q Figma offre la possibilité de personnaliser l'aperçu de présentation pour afficher comment le prototype réagira sur différents appareils, ce qui facilite l'adaptation de la conception aux diverses résolutions.

Question 5

Comment pouvez-vous exporter un prototype interactif dans Figma ?

- ☐ En enregistrant chaque écran du prototype sous forme d'images individuelles
- ☒ En générant un lien de partage
- ☐ En exportant le prototype au format PDF

- Q Pour exporter un prototype interactif, il suffit de générer un lien de partage depuis Figma, ce qui permet aux utilisateurs de visualiser et d'interagir avec le prototype dans un navigateur.

p. 11 Solution n°3

Sur la capture d'écran, on constate que le « *flow 1* » est positionné sur la page d'accueil, représentant ainsi le point de départ du prototype sur cette dernière. On remarque ensuite plusieurs liens entre les 3 écrans du projet. Depuis la page d'accueil, 3 liens renvoient vers la page « *nos services* ». Et depuis le header, un lien renvoi vers la page « *à propos* ».

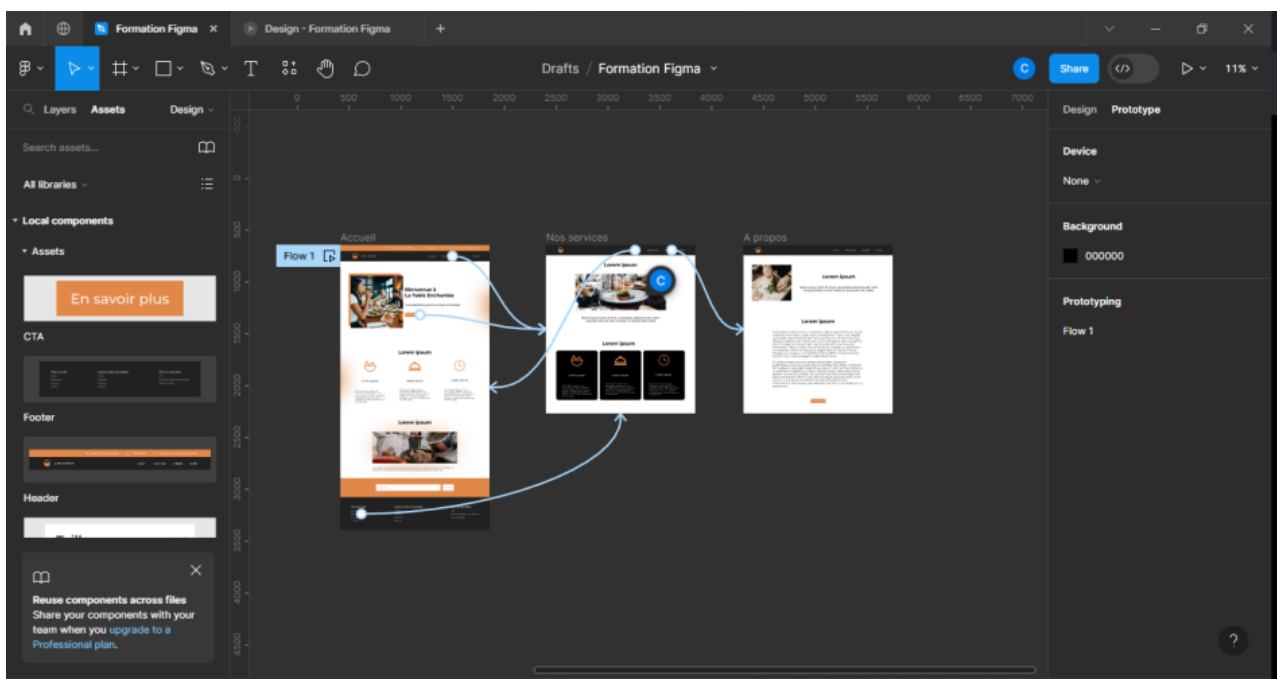


Figure 1 - Liens entre les 3 écrans avec point de départ défini sur la page d'accueil.

p. 11 Solution n°4

Ici, sur le pop-up, choisir « can view » sur la liste déroulante permet à toutes les personnes disposant de voir le prototype, sans possibilité de le modifier.

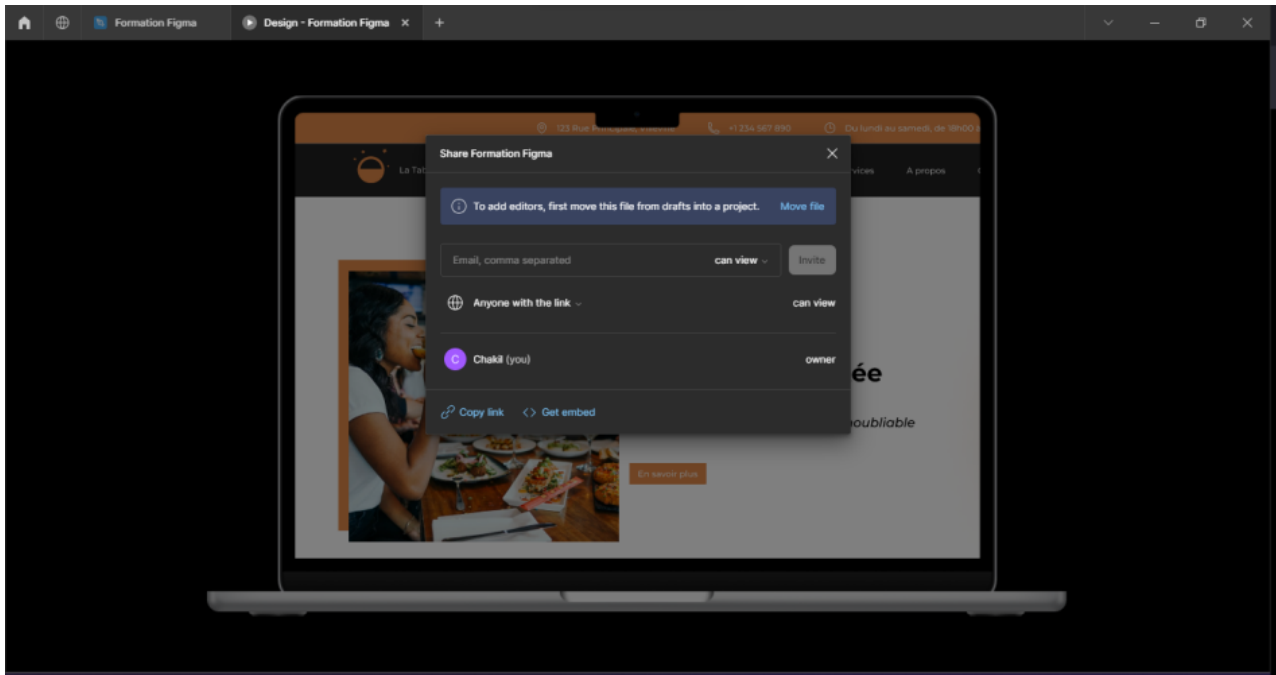


Figure 2 - Paramètres de partage pour que toutes personnes disposant du lien puissent visualiser le prototype.

En cliquant sur l'onglet prototype en haut à droite du plan de travail, Figma propose de paramétrer la prévisualisation du prototype en déterminant le support, le modèle, etc.

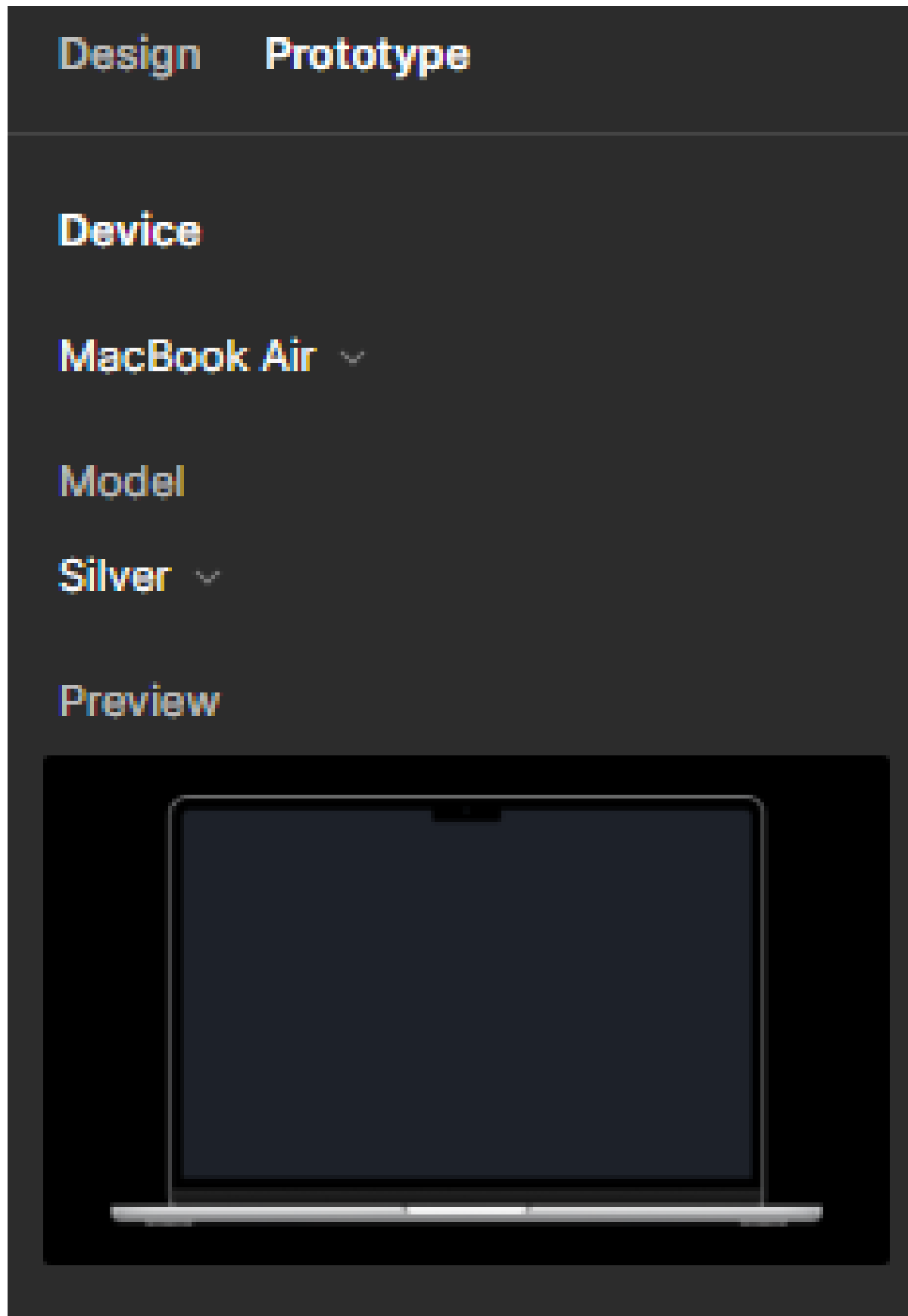



Figure 3 - Configuration du prototype pour être visualisé au format Macbook air.

Exercice p. 11 Solution n°5


Question 1

Quelles sont les principales raisons pour lesquelles la création de prototypes est importante dans le processus de conception d'interfaces utilisateur ?

- ☐ Pour ajouter de la complexité visuelle
- ☒ Pour valider des concepts et des idées
- ☒ Pour comprendre les interactions en vue d'une meilleure expérience utilisateur
-  Les prototypes aident à valider des concepts et à comprendre les interactions pour une meilleure expérience utilisateur.


Question 2

Il est possible de présenter un prototype sur Figma au format :

- ☒ De nombreux types d'écrans, dont des formats personnalisés
- ☐ Desktop
- ☐ Desktop, tablette et smartphone
-  Sur Figma, de nombreux types d'écrans sont disponibles pour la présentation d'un prototype (Desktop, MacBook Air, Smartphone, Apple Watch, TV, etc.). Il convient de choisir le format adapté au projet.


Question 3

Quel est l'un des avantages de partager un prototype via un lien de partage plutôt qu'en envoyant des fichiers par e-mail ?

- ☐ Aucun, les fichiers partagés par e-mail sont plus sécurisés
- ☐ Aucun, les fichiers partagés par e-mail peuvent être modifiés par les destinataires
- ☒ Le partage *via* un lien permet aux parties prenantes de visualiser le prototype dans un navigateur sans avoir besoin de télécharger des fichiers.
-  Le partage *via* un lien permet aux parties prenantes de visualiser le prototype dans un navigateur sans avoir besoin de télécharger des fichiers, ce qui permet de gagner en praticité.

Question 4

Pourquoi est-il essentiel de modérer l'utilisation des transitions et des animations dans un prototype ?

- ☐ Pour ajouter de l'interactivité
- ☐ Pour impressionner les parties prenantes
- ☒ Trop d'animations peuvent distraire et rendre le prototype moins efficace
-  Tout comme sur un véritable site internet (ou autre interface), le surplus d'animations peut distraire et rendre le prototype moins efficace. Il est donc essentiel de les modérer pour maintenir une expérience utilisateur fluide en se concentrant sur les animations nécessaires à l'obtention d'une bonne expérience utilisateur.

Question 5

Est-il nécessaire de créer un prototype sur un projet Figma pour pouvoir le prévisualiser ?

- ☐ Oui, il est nécessaire de créer les liens entre les différents écrans pour prévisualiser un projet Figma.
- ☒ Non, un projet peut-être prévisualisé sans liens de prototypage, mais aucune interaction ne sera possible.
- ☐ Au clic sur le bouton de prévisualisation (icône play en haut à droite de l'écran), un nouvel onglet de prévisualisation s'ouvrira. Il permet de visualiser les différents écrans du projet, tout en testant les liens et interactions si ces derniers ont été paramétrés. Autrement, il sera uniquement possible de faire défiler les écrans les uns après les autres.