

Prendre en main Figma et son interface

Table des matières

I. Contexte	3
II. Présentation de Figma	3
A. Introduction à Figma en tant qu'outil de conception d'interfaces utilisateur.....	3
B. Avantages et fonctionnalités clés de Figma.....	5
C. Exercice : Quiz.....	9
III. Découverte de l'interface utilisateur de Figma	11
A. Les outils.....	11
B. Le panneau de propriétés.....	15
C. Le panneau de calques.....	17
D. Exercice : Quiz.....	18
IV. Préparer son fichier de design à l'aide des frames, grilles et repères	19
A. Apprendre à utiliser les frames.....	19
B. Définir les grilles et repères utiles à son fichier de design.....	19
C. Exercice : Quiz.....	20
V. L'essentiel	21
VI. Auto-évaluation	21
A. Exercice.....	21
B. Test.....	22
Solutions des exercices	24

I. Contexte

Durée (en minutes) : 60

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

Prérequis : notions en développement web

Contexte

Dans un monde numérique en constante évolution, la conception d'interfaces utilisateur est une compétence essentielle pour les développeurs qui souhaitent créer des expériences utilisateur de qualité. Que vous soyez un développeur débutant ou expérimenté, maîtriser des outils de conception tels que Figma est indispensable pour créer des designs web convaincants. Dans ce cours, nous allons plonger dans l'univers de Figma, un outil puissant et collaboratif pour la conception d'interfaces utilisateur. Nous allons explorer son interface et découvrir les fonctionnalités clés qui vous permettront de créer vos premiers designs.

De la création de formes et de textes à l'organisation de vos calques et à la mise en page adaptative, ce cours vous donnera les bases nécessaires pour transformer vos idées en designs concrets. Que vous souhaitiez améliorer vos compétences professionnelles ou simplement découvrir un nouvel outil, ce cours vous guidera dans l'apprentissage de Figma et vous donnera les compétences pour concevoir des interfaces utilisateur captivantes. Préparez-vous à ouvrir de nouvelles portes et à faire passer vos projets web au niveau supérieur.

II. Présentation de Figma

A. Introduction à Figma en tant qu'outil de conception d'interfaces utilisateur

Définition Qu'est-ce que Figma ?

Figma est un outil de conception d'interfaces utilisateur collaboratif basé sur le cloud. Que vous soyez un étudiant en design, un professionnel de l'UX/UI, un graphiste ou un développeur front-end, Figma est une solution incontournable pour donner vie à vos idées créatives et collaborer efficacement avec votre équipe.

Figma a été créé en 2012 par Dylan Field et Evan Wallace, avec pour objectif de repenser l'expérience de conception et de collaboration pour les professionnels de l'interface utilisateur. Ils ont constaté les limites des outils de conception traditionnels : souvent lourds, peu intuitifs et manquant de fonctionnalités collaboratives efficaces.

Avec cette vision en tête, Field et Wallace ont développé Figma, un outil basé sur le cloud qui permet aux équipes de travailler ensemble, en temps réel, sur des projets de conception. En tirant parti des technologies modernes du web, Figma a éliminé la nécessité de télécharger et d'installer un logiciel lourd, offrant ainsi une expérience de conception fluide et accessible depuis n'importe quel appareil connecté à Internet.

Au fil des années, Figma a gagné en popularité grâce à sa simplicité d'utilisation, à sa flexibilité et à ses fonctionnalités avancées. Il est devenu un outil essentiel pour de nombreux designers, graphistes et développeurs, leur permettant de collaborer efficacement, de créer des interfaces utilisateur de qualité et de simplifier leurs flux de travail.

Aujourd'hui, Figma est utilisé par des millions de professionnels dans le monde entier. Il continue d'évoluer en apportant de nouvelles fonctionnalités et améliorations, pour répondre aux besoins changeants du secteur de la conception. Son succès est le fruit de la passion et de la détermination de son équipe fondatrice, ainsi que de la confiance et de l'adoption croissante de sa communauté d'utilisateurs.

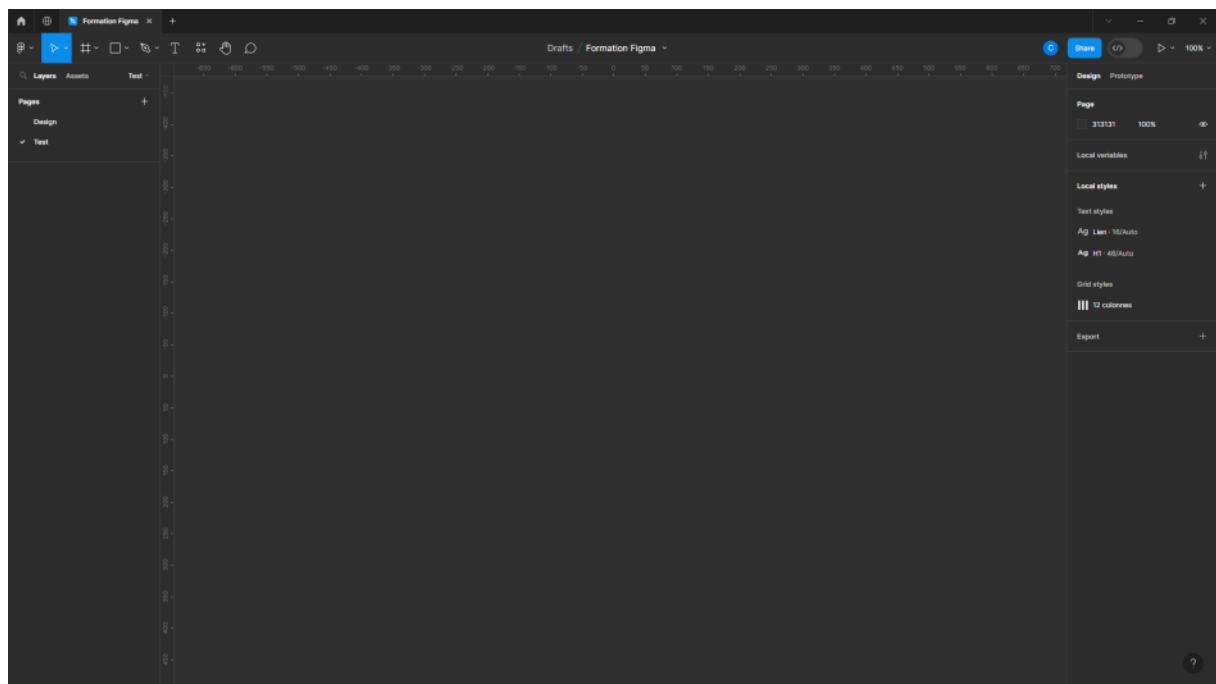
Figma a conquis le cœur de nombreux professionnels de la conception grâce à sa simplicité d'utilisation et à sa polyvalence. Les designers UX/UI utilisent Figma pour créer des maquettes interactives, des prototypes et des interfaces utilisateur intuitives. Ils peuvent facilement partager leur travail avec les parties prenantes et recueillir des commentaires précieux pour améliorer leurs designs.

Les développeurs, quant à eux, apprécient Figma pour sa compatibilité avec les flux de travail de développement. Ils peuvent extraire facilement les spécifications de conception, les dimensions et les styles de texte pour les implémenter dans leur code. Figma facilite ainsi la collaboration entre les concepteurs et les développeurs, en garantissant une cohérence entre le design et le développement.

Mais Figma ne se limite pas à ces seuls métiers. De nombreux professionnels de différents domaines, tels que les chefs de projet, les entrepreneurs et les consultants, utilisent également Figma pour communiquer visuellement leurs idées, créer des présentations percutantes et collaborer avec leur équipe.

Cas d'usage de Figma

Figma est un outil de conception d'interfaces utilisateur polyvalent qui est utilisé dans une variété de contextes et de projets. Que ce soit pour des freelances, des petites entreprises ou de grandes organisations, Figma offre des fonctionnalités puissantes adaptées à différents besoins.



Interface de
Figma

Les designers UX/UI sont parmi les utilisateurs les plus fréquents de Figma. Ils utilisent l'outil pour créer des maquettes et des prototypes interactifs, leur permettant de visualiser et de tester les interactions et les flux d'utilisateurs avant de passer à la phase de développement. Figma facilite la collaboration entre les membres de l'équipe, leur permettant de travailler ensemble sur un même projet, de partager des commentaires et de proposer des révisions en temps réel.

Les graphistes trouvent également une grande utilité dans Figma, en particulier pour la création d'éléments d'interface tels que les icônes, les illustrations et les composants visuels réutilisables. Figma offre une flexibilité de création, avec des outils de dessin avancés et la possibilité d'importer des fichiers vectoriels existants. Les graphistes peuvent ainsi concevoir des éléments visuels précis et de haute qualité.

Les développeurs front-end utilisent Figma pour faciliter la communication et la collaboration avec les designers. En utilisant Figma, les développeurs peuvent accéder directement aux maquettes et aux spécifications du design, ce qui facilite la compréhension des exigences visuelles et la mise en œuvre précise des interfaces. Figma permet également de générer automatiquement du code CSS pour les éléments de conception, ce qui accélère le processus de développement.

Il convient également de noter que l'outil est adapté à tous les types d'organisations, des freelances travaillant sur des projets individuels aux petites et grandes entreprises. Les équipes de conception dans les agences de communication, les startups technologiques, les entreprises de développement de logiciels et même les grandes organisations bénéficient de l'efficacité et de la collaboration offertes par Figma.

B. Avantages et fonctionnalités clés de Figma

Présentation des avantages de Figma

Figma présente plusieurs avantages par rapport à d'autres outils de conception graphique, tels qu'Adobe XD, Sketch ou Photoshop. En voici quelques-uns :

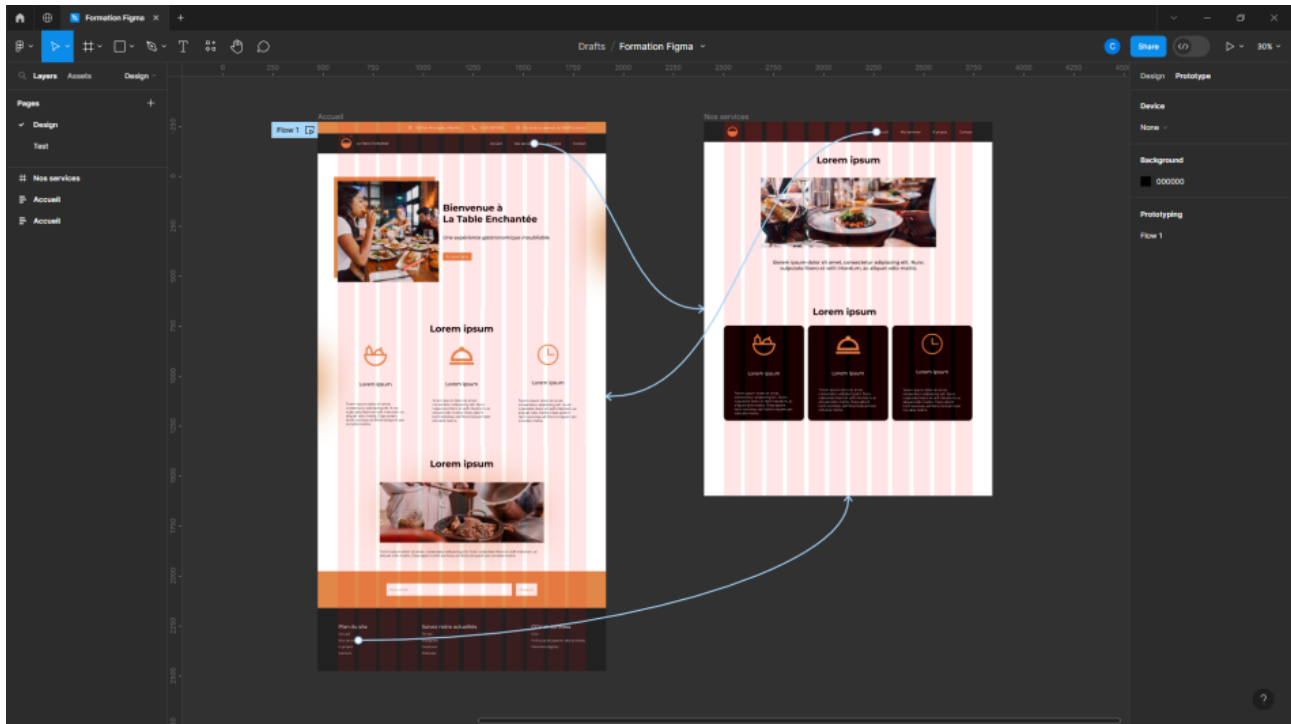
- **Disponible en ligne** : Figma est une application web qui permet de travailler sur des designs directement dans un navigateur web, sans avoir besoin de télécharger ou d'installer un logiciel sur votre ordinateur. Cela rend l'application plus accessible et plus facile à utiliser, notamment pour les personnes travaillant à distance ou disposant de peu de stockage sur leurs ordinateurs.
- **Collaboration en temps réel** : Figma permet de collaborer en temps réel avec des membres de l'équipe, des clients ou des partenaires externes, ce qui facilite la collaboration sur des projets de conception. Les personnes impliquées dans le projet peuvent voir les modifications apportées au design en temps réel, ce qui permet de gagner du temps et d'améliorer la communication.
- **Flexibilité de conception** : Figma offre une grande flexibilité dans la conception de designs, ce qui permet de créer des designs très complexes avec une grande facilité. Les designers peuvent utiliser des outils de dessin vectoriel, de mise en page, de création de prototypes et de collaboration pour concevoir des interfaces utilisateur, des sites web et des applications mobiles.
- **Partage facile des fichiers** : Figma permet de partager facilement des fichiers avec des membres de l'équipe, des clients ou des partenaires externes. Il est possible de partager des fichiers sous forme de lien, ce qui permet à toutes les personnes concernées d'accéder aux fichiers et de les modifier, si nécessaire.
- **Inspections de design automatisées** : Figma offre des fonctionnalités d'inspection de design automatisées qui permettent aux développeurs d'obtenir facilement des informations sur les dimensions, les couleurs, les polices, les espacements, etc. Cela simplifie le processus de développement en fournissant des données précises et à jour directement à partir des maquettes.
- **Génération de code CSS** : Figma permet de générer automatiquement du code CSS pour les éléments de design. Cela facilite le travail des développeurs en leur fournissant un point de départ pour l'implémentation des styles visuels dans le code. Cela réduit les erreurs et les divergences entre le design et le développement.
- **Commentaires et révisions intégrés** : Figma propose des fonctionnalités de commentaires et de révisions intégrées, ce qui permet aux designers et aux développeurs de donner leur feedback directement sur les maquettes. Cela favorise la communication et la collaboration, en permettant aux deux parties de partager leurs idées, de proposer des modifications et d'apporter des ajustements plus rapidement.

De plus, Figma est complémentaire à d'autres outils de conception et de développement, tels que Wordpress, Webflow ou encore des outils de développement front-end comme React ou Angular. En effet, ces derniers sont des outils permettant la création de sites, Figma intervient donc en amont de la conception de ces plateformes par la réalisation du design. Une fois le design finalisé, il sera possible de se calquer sur les travaux effectués sur Figma pour développer l'interface souhaitée. Les designs créés dans Figma peuvent être facilement exportés dans différents formats (JPEG, PNG, SVG, PDF) et intégrés dans ces outils pour créer des sites web et des applications fonctionnels.

Présentation des fonctionnalités clés de Figma

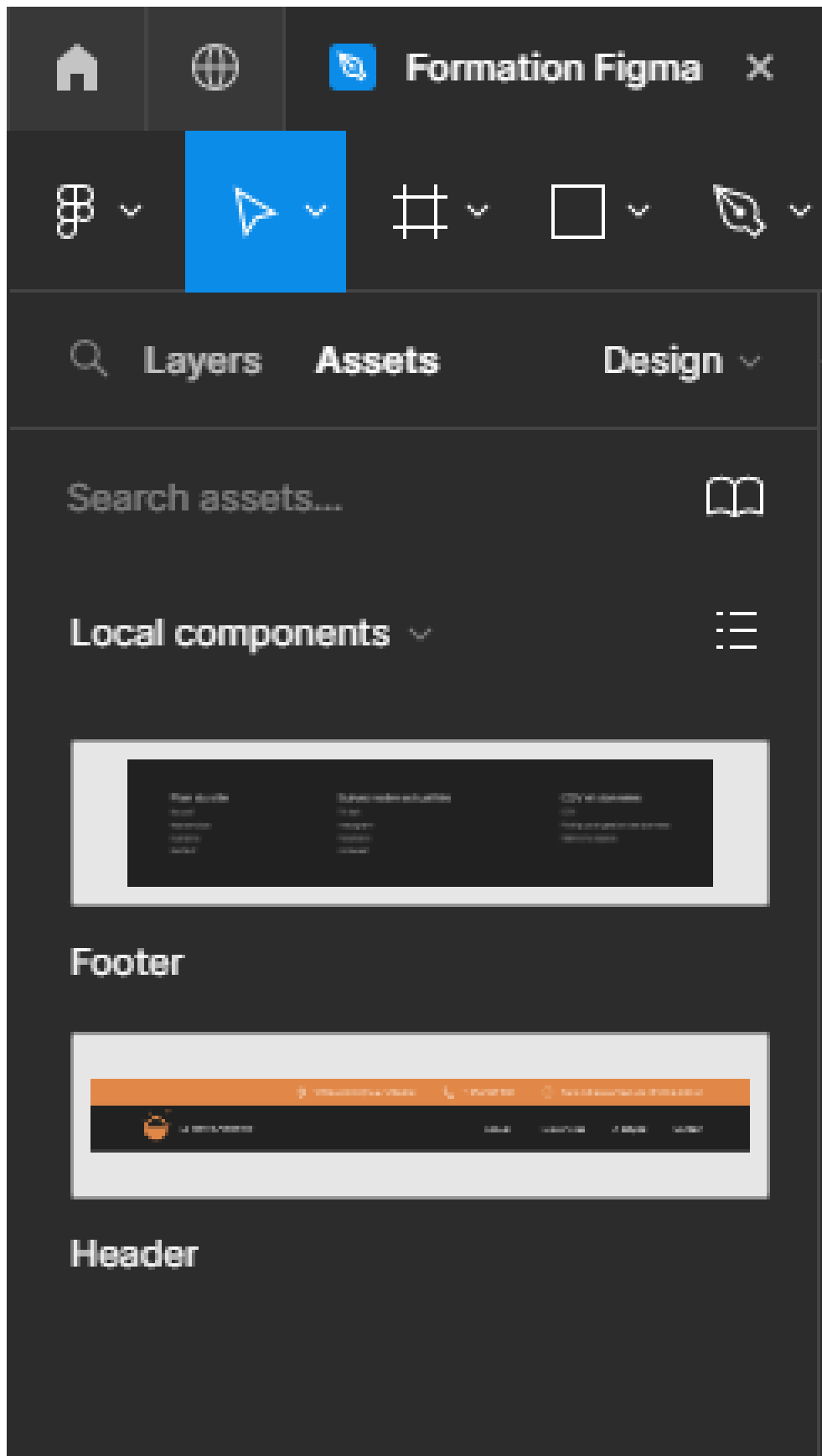
Figma offre un ensemble complet de fonctionnalités qui en font un outil incontournable pour les designers et les équipes de conception. L'une des principales fonctionnalités de Figma est le prototypage, qui permet aux designers de créer des prototypes interactifs et animés pour visualiser et tester l'expérience utilisateur. Grâce à la possibilité

d'ajouter des liens entre les écrans, de définir des transitions et des animations, les designers peuvent simuler le flux de navigation, définir de micros-animations et présenter des concepts interactifs à leurs clients ou aux développeurs.



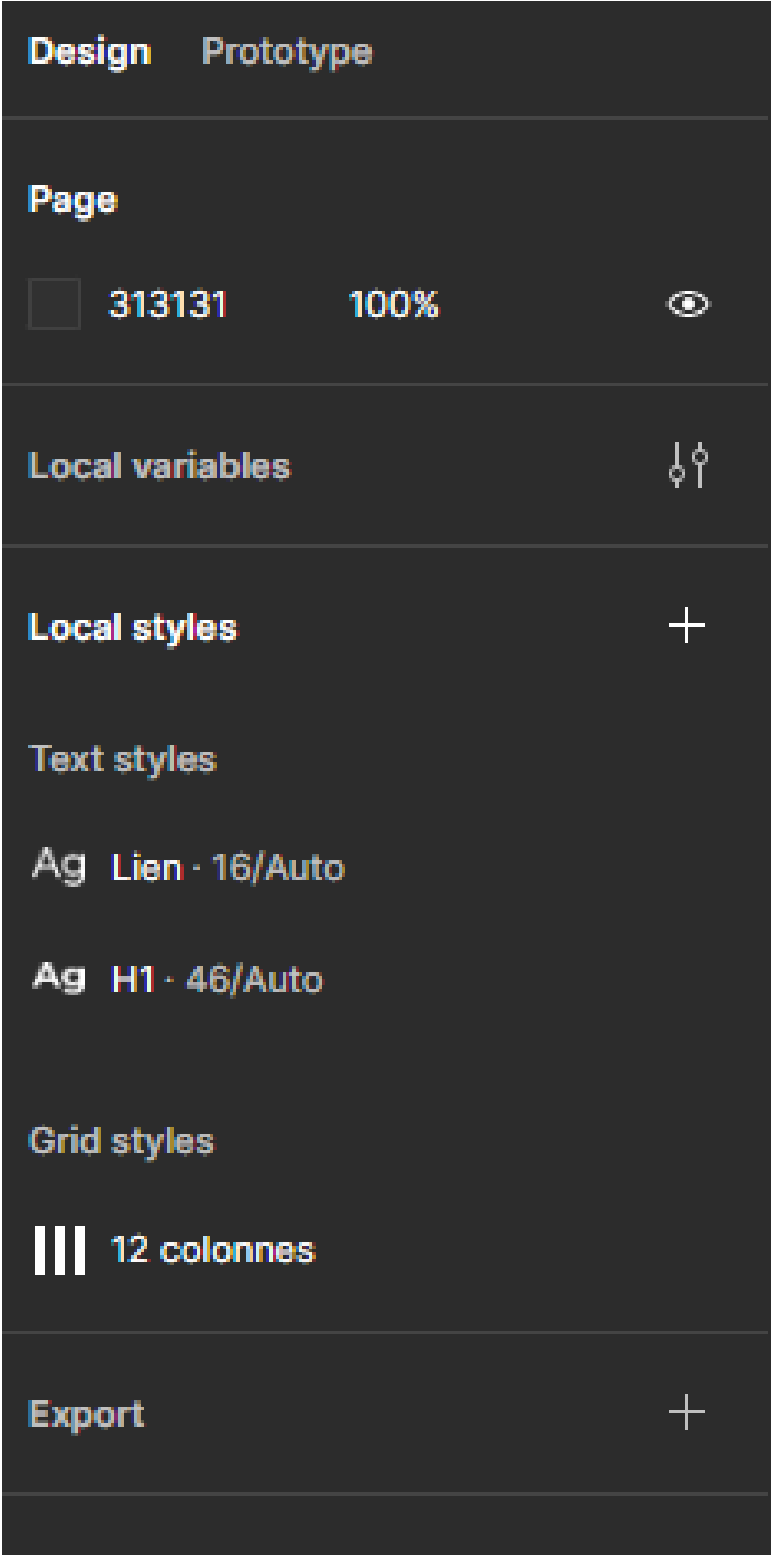
Prototypage sur Figma

Une autre fonctionnalité essentielle de Figma est la création de composants réutilisables. Les composants sont des éléments tels que des boutons, des barres de navigation, des cartes, etc., qui peuvent être personnalisés et mis à jour de manière centralisée. Lorsqu'un composant est modifié, toutes les instances de ce composant dans le design sont automatiquement mises à jour, garantissant ainsi une cohérence visuelle et permettant d'économiser du temps.



Composants réutilisables

Figma propose également une bibliothèque de ressources qui permet aux designers de stocker et de gérer des éléments fréquemment utilisés, tels que des icônes, des images, des polices, des couleurs et des styles de texte. Cela facilite l'accès rapide aux ressources nécessaires et maintient la cohérence visuelle dans l'ensemble du design. Les bibliothèques de ressources peuvent être partagées entre différentes équipes ou différents projets, favorisant ainsi la réutilisation et la collaboration.



Ressources

La gestion des versions est une fonctionnalité essentielle de Figma, qui permet aux utilisateurs de suivre et de gérer les différentes itérations d'un design. Les utilisateurs peuvent enregistrer des versions de leur travail à des moments clés du processus de conception, leur permettant ainsi de revenir à des étapes antérieures si nécessaire et de comparer les différentes versions pour évaluer les changements et les améliorations apportés au design au fil du temps.

Enfin, Figma offre une expérience de collaboration en temps réel. Les membres de l'équipe peuvent accéder au design simultanément, collaborer en temps réel, faire des commentaires et proposer des modifications. Cela favorise une communication fluide, réduit les allers-retours et permet une itération rapide du design.

C. Exercice : Quiz

[solution n°1 p.25]

Question 1

Qu'est-ce que Figma ?

- ☐ Figma est un outil de montage vidéo professionnel
- ☐ Figma est un outil de gestion de projets en ligne
- ☐ Figma est un outil de conception d'interfaces utilisateur collaboratif basé sur le cloud

Question 2

Quels sont les avantages clés de Figma par rapport à d'autres outils de conception ?

- ☐ Figma est uniquement compatible avec les systèmes d'exploitation Windows
- ☐ Figma offre une facilité de collaboration en temps réel, une accessibilité multiplateforme et une puissance en matière de conception d'interfaces interactives
- ☐ Figma nécessite une connexion Internet permanente pour fonctionner

Question 3

Quelles sont les fonctionnalités clés de Figma ?

- ☐ Figma propose uniquement des outils de retouche photo
- ☐ Figma permet uniquement la création de maquettes statiques
- ☐ Figma offre des fonctionnalités telles que le prototypage, la création de composants réutilisables, la bibliothèque de ressources et la gestion des version

Question 4

Quels sont généralement les métiers qui utilisent Figma ?

- ☐ Les designers UX/UI, les graphistes et les développeurs front-end
- ☐ Les monteurs vidéo
- ☐ Les architectes et les ingénieurs civils

Question 5

Quelle fonctionnalité de Figma facilite le travail des développeurs en fournissant un point de départ pour l'implémentation des styles visuels dans le code ?

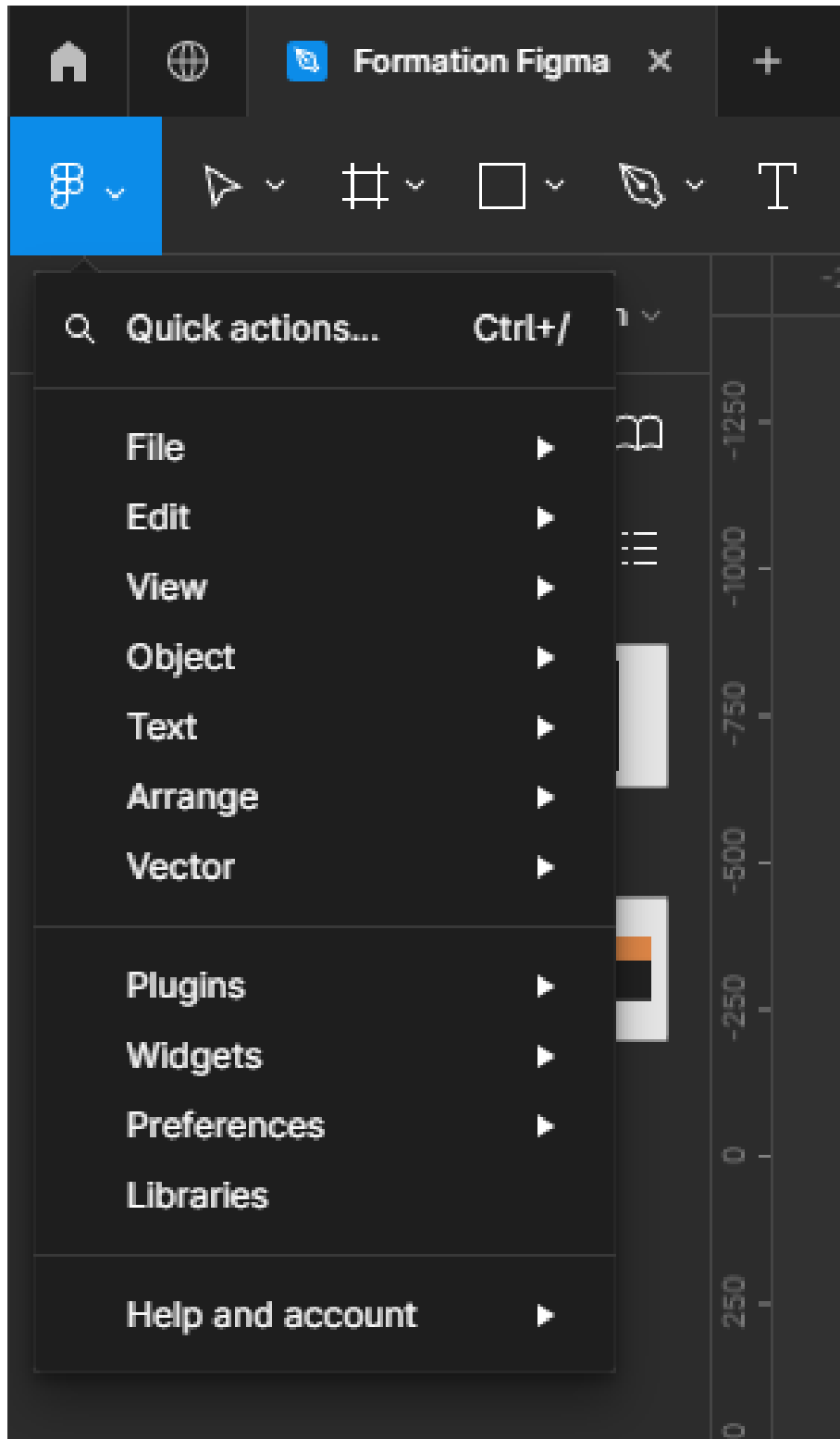
- ☐ Exportation de designs au format PDF
- ☐ Conversion de designs en images PNG
- ☐ Génération automatique de code CSS

III. Découverte de l'interface utilisateur de Figma

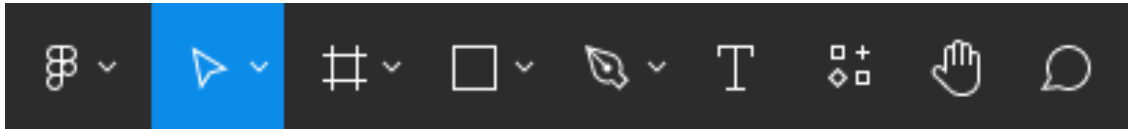
A. Les outils

L'interface utilisateur de Figma se compose de différentes sections :

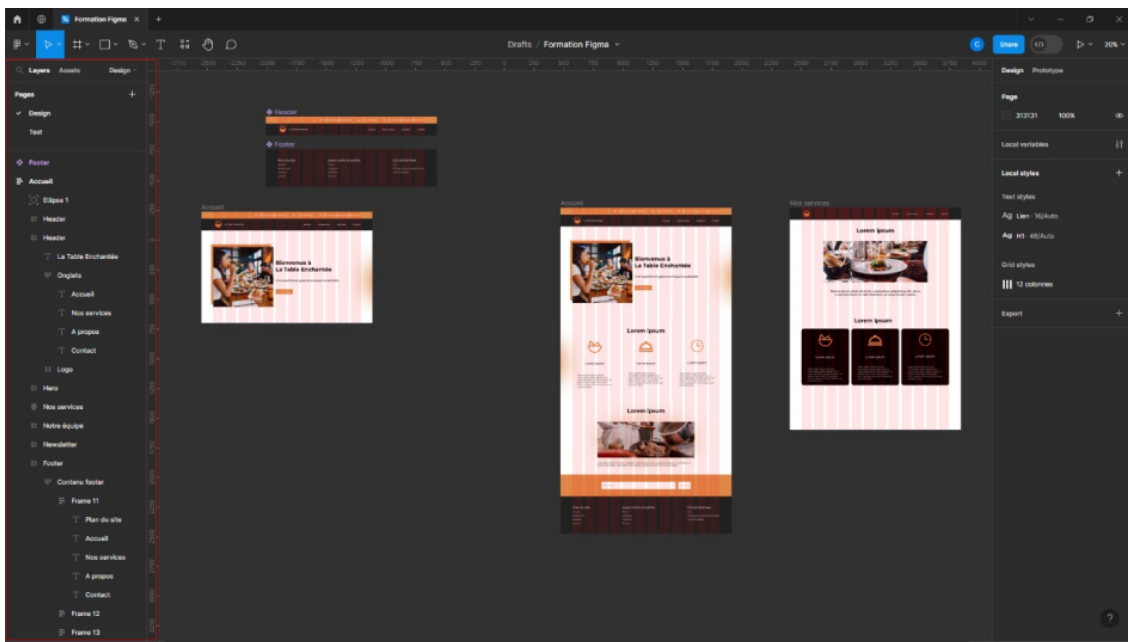
Barre de menu : en haut de l'interface se trouve la barre de menu qui contient des options telles que « *Fichier* », « *Modifier* », « *Affichage* » et « *Aide* ». À partir de là, il est possible d'accéder à des fonctionnalités et des commandes spécifiques liées au travail sur le fichier de design en cours.



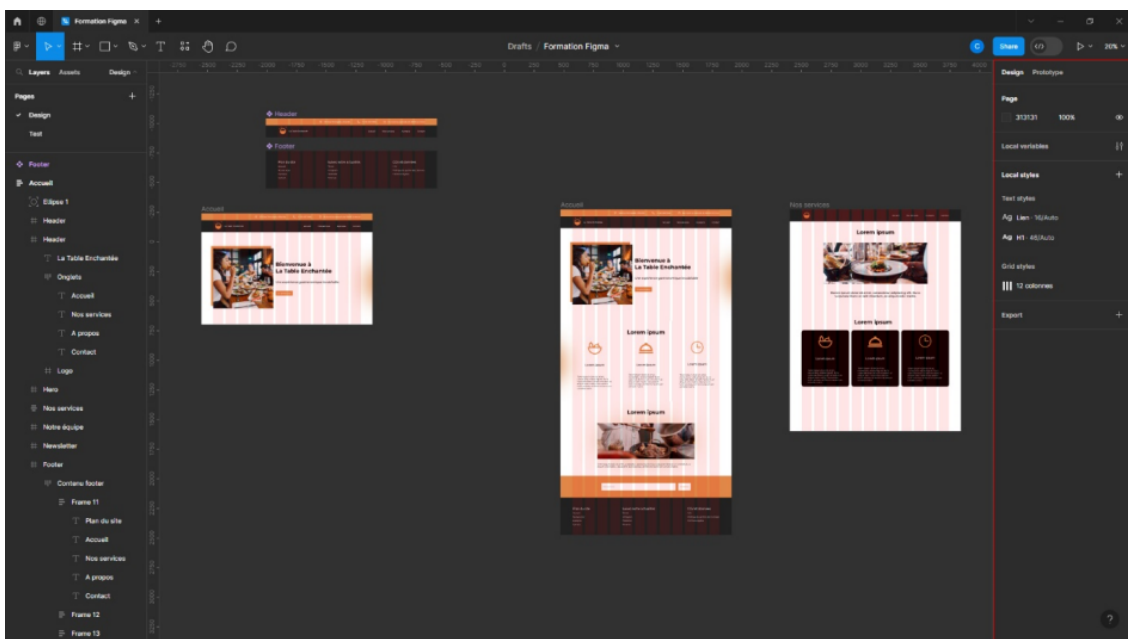
Barre d'outils : juste en dessous de la barre de menu se trouve la barre d'outils. Cette barre contient divers outils de création et de manipulation d'éléments, tels que la sélection, le dessin, le texte, le dégradé, etc. Il est possible d'y sélectionner l'outil approprié pour effectuer des actions spécifiques sur le design.



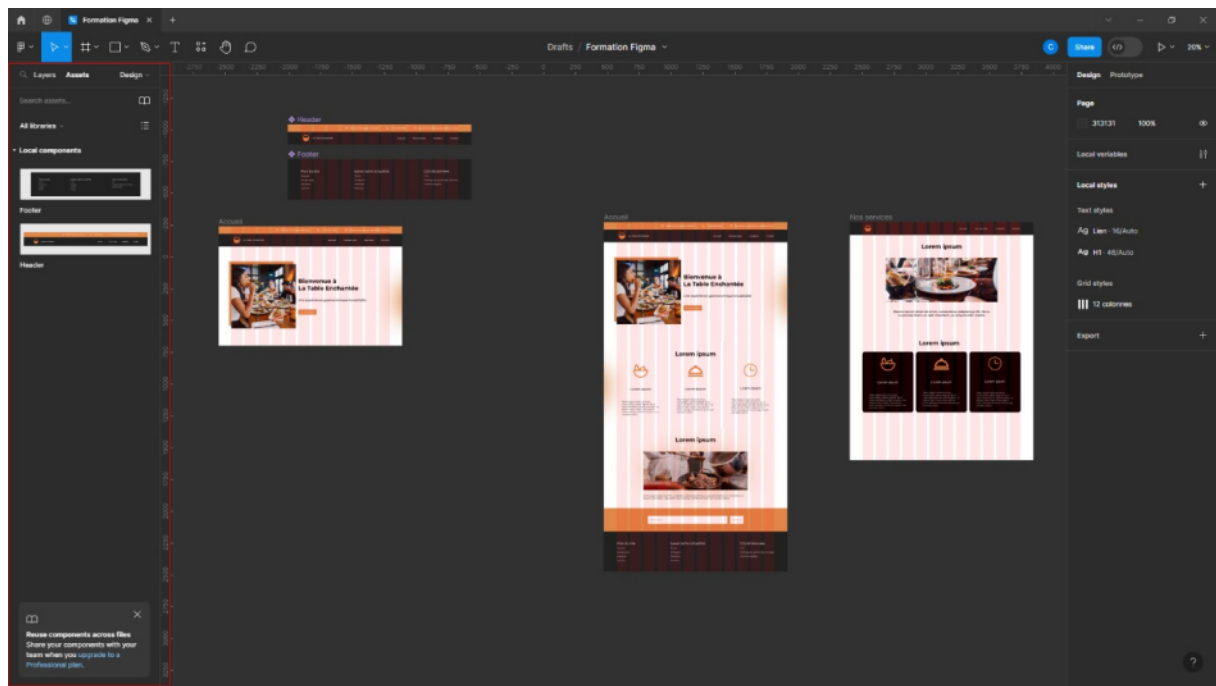
Panneau de calques : sur la gauche de l'interface figure le panneau de calques. Il affiche la hiérarchie des calques du design, permettant ainsi de les organiser et de les modifier facilement. Il est possible, voire recommandé de renommer les calques, les regrouper, les masquer ou les verrouiller pour une gestion précise de votre design.



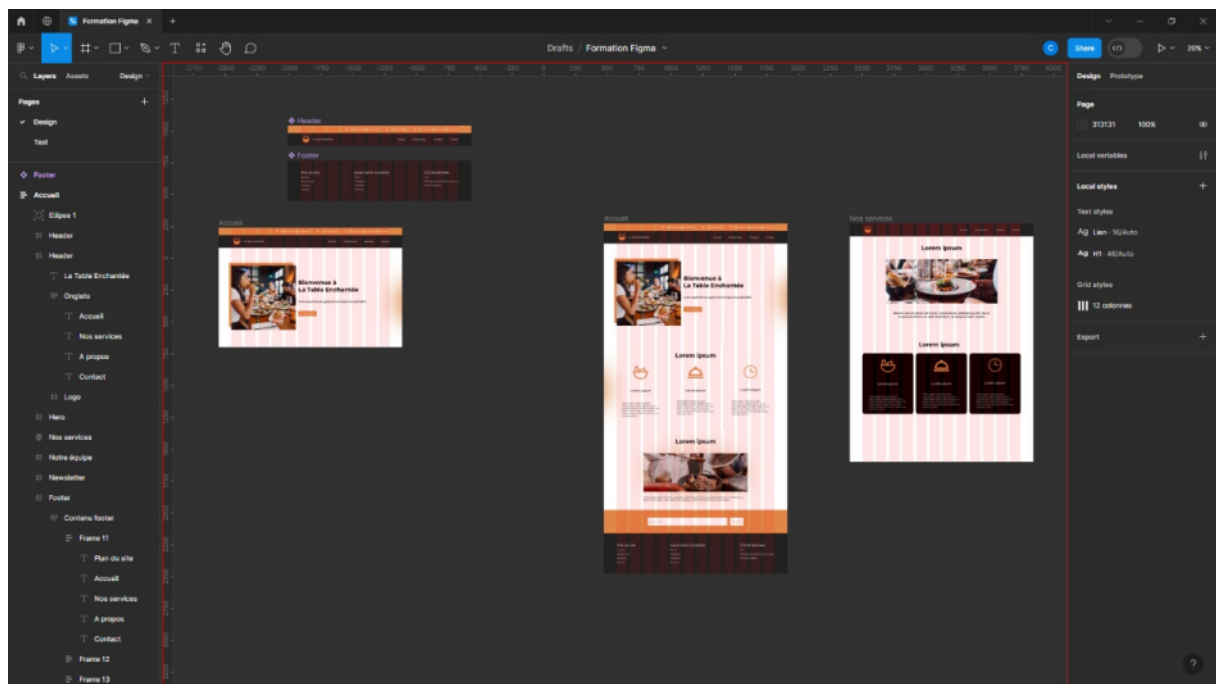
Panneau de propriétés : à droite de l'interface se trouve le panneau de propriétés. Il affiche les propriétés et les options de l'élément sélectionné sur le design. L'utilisateur peut ajuster des paramètres tels que la position, la taille, la couleur, le contour, les effets, la typographie, etc., de manière précise en utilisant ce panneau.



Zone de travail : au centre de l'interface se trouve la zone de travail principale. C'est là que l'utilisateur peut créer et modifier son design. Il y est possible d'y ajouter des formes, du texte, des images, des composants et d'autres éléments graphiques sur cette zone de travail. Il est également possible d'effectuer des opérations de déplacement, de redimensionnement et de modification directement dans cette zone.



Panneau de bibliothèque : dans le coin supérieur gauche de l'interface, l'utilisateur aura accès au panneau de bibliothèque. Il permet d'accéder aux bibliothèques personnelles de l'utilisateur et d'importer des composants prédéfinis pour une utilisation rapide et cohérente dans le design. Il est recommandé de créer et organiser ses propres bibliothèques pour une meilleure gestion des éléments réutilisables.



Focus sur la barre d'outils

Comme son nom l'indique, elle dispose de différents outils accessibles depuis le menu supérieur :

- Sélecteur (*Selection tool*) : cet outil est représenté par une flèche et permet de sélectionner, déplacer et redimensionner les éléments du design. Il permet également d'effectuer des opérations telles que la rotation, la duplication et la suppression d'éléments.



- Cadre (*Frame tool*) : l'outil Cadre est représenté par un carré et permet de créer des cadres qui servent de conteneurs pour les éléments. L'utilisateur peut les utiliser pour organiser et grouper vos éléments graphiques, et les ajuster en fonction de vos besoins. En cliquant sur cet outil, plusieurs formats d'écrans apparaissent dans le panneau latéral droit. L'utilisateur peut alors choisir celui qui conviendra le mieux à son projet (Mobile, Tablette, Desktop).



- Forme (*Shape tool*) : cet outil est représenté par une forme géométrique et permet de créer des formes de base telles que des rectangles, des cercles, des ellipses et des polygones. L'utilisateur peut les personnaliser en ajustant leur taille, leur couleur et leurs attributs spécifiques.



- Stylo (*Pen tool*) : l'outil Stylo est représenté par un stylo et permet de créer des formes personnalisées en dessinant des courbes et des lignes. L'utilisateur peut créer des tracés complexes et les éditer en ajustant les points d'ancrage et les courbes.



- Texte (*Text tool*) : cet outil est représenté par une lettre « T » et permet d'ajouter et de formater du texte dans votre design. L'utilisateur peut modifier la police, la taille, la couleur et d'autres attributs de texte pour créer des titres, des paragraphes et des éléments typographiques.



- Ressources (*Assets*) : l'option Ressources permet de gérer les ressources utilisées sur le design. L'utilisateur peut importer des polices personnalisées, définir des styles de texte et de couleur, et accéder aux bibliothèques de composants pour une utilisation cohérente et efficace.



- Main (*Hand tool*) : cet outil est représenté par une main et permet de faire défiler et de naviguer sur le design. L'utilisateur peut l'utiliser pour déplacer votre vue autour de la toile de conception lorsque celle-ci dépasse la zone visible.



- Commentaires (*Comments*) : cette option permet d'ajouter et de gérer des commentaires sur le design. L'utilisateur peut laisser des annotations, poser des questions et collaborer avec d'autres membres de son équipe en utilisant les commentaires pour faciliter la communication et le processus de révision.

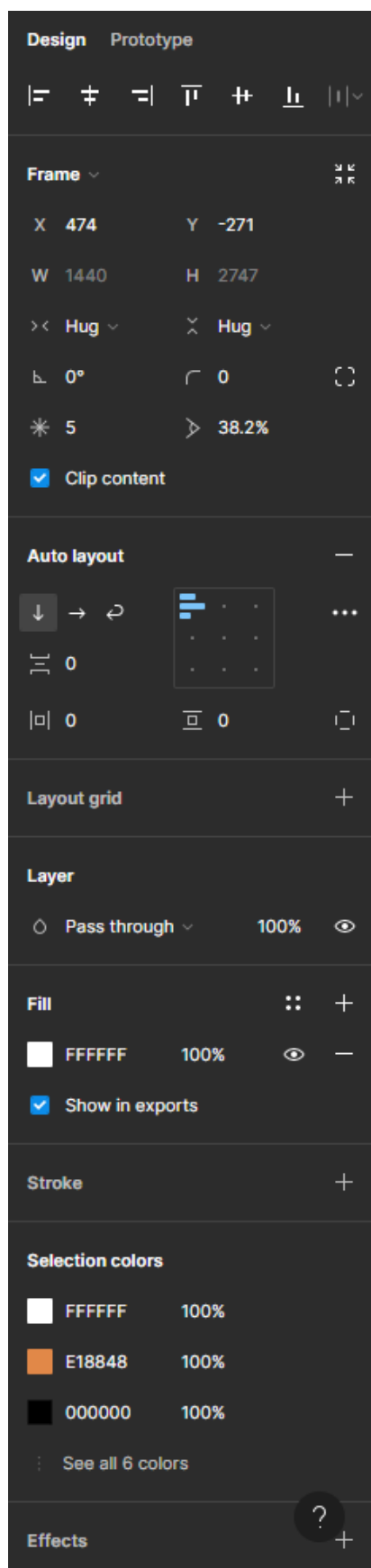


B. Le panneau de propriétés

Définition

Le panneau de propriétés dans Figma est un élément essentiel de l'interface utilisateur qui permet de personnaliser et de modifier les propriétés d'un élément sélectionné dans le design. Lorsqu'un élément est sélectionné, tel qu'une forme, un texte ou une image, le panneau de propriétés affiche les options spécifiques à cet élément, permettant de régler divers aspects de son apparence et de son comportement.

Parmi les principales propriétés disponibles dans le panneau, on trouve la position, la taille, la couleur, les effets et bien d'autres encore.



La propriété de position permet de définir l'emplacement précis de l'élément dans la zone de travail. On peut ajuster les coordonnées X et Y pour placer l'élément à un emplacement spécifique sur l'axe horizontal et vertical.

La propriété de taille permet de modifier les dimensions de l'élément en ajustant sa largeur et sa hauteur. On peut saisir des valeurs précises ou utiliser des options de redimensionnement telles que l'échelle proportionnelle.

La propriété de couleur permet de choisir la couleur de remplissage ou de contour de l'élément. On peut sélectionner une couleur à partir d'une palette prédéfinie, utiliser des codes hexadécimaux ou des valeurs RVB pour obtenir la teinte souhaitée.

Les effets sont des propriétés qui ajoutent des styles visuels à l'élément sélectionné. On peut appliquer des ombres, des dégradés, des effets de flou, des effets de fusion et bien d'autres encore pour donner de la profondeur et du réalisme à l'élément.

En utilisant le panneau de propriétés, les utilisateurs peuvent ajuster ces différentes propriétés pour personnaliser l'apparence de leurs éléments de design. Cela permet de créer des designs uniques, de répondre aux besoins spécifiques du projet et de maintenir une cohérence visuelle dans l'ensemble du design.

À noter que les propriétés disponibles dans le panneau de propriétés peuvent varier en fonction du type d'élément sélectionné. Par exemple, pour un texte, on aura des propriétés spécifiques liées à la typographie et à la mise en page. Pour une image, on pourra ajuster les paramètres de redimensionnement et de recadrage. Figma offre ainsi une flexibilité et une granularité de personnalisation pour répondre aux besoins spécifiques de chaque élément du design.

C. Le panneau de calques

Définition

En utilisant le panneau de calques, les utilisateurs peuvent organiser leur design de manière logique et structurée. Ils peuvent réorganiser les calques pour contrôler l'ordre d'affichage des éléments, créer des groupes pour faciliter la gestion des ensembles d'éléments et appliquer des verrous pour protéger les parties sensibles du design.

Dans le panneau de calques, chaque élément du design est représenté par un calque qui peut être déplacé en fonction de sa position dans la hiérarchie. La position des calques détermine l'ordre d'affichage des éléments sur la zone de travail. On peut facilement déplacer un calque vers le haut ou vers le bas de la liste pour modifier son ordre d'empilement.

Les groupes sont une fonctionnalité clé du panneau de calques. Ils permettent de regrouper plusieurs éléments ensemble, facilitant ainsi leur organisation et leur manipulation en tant qu'ensemble cohérent. Par exemple, on peut regrouper des boutons, des icônes et du texte. Les groupes peuvent être créés en sélectionnant plusieurs calques, puis en utilisant la commande de regroupement dans le menu contextuel ou en utilisant un raccourci clavier.

Les verrous sont une autre fonctionnalité du panneau de calques. Ils permettent de verrouiller un calque ou un groupe afin de le protéger contre toute modification accidentelle. Cela est particulièrement utile lorsque l'on souhaite travailler sur d'autres parties du design sans risquer de déplacer ou de modifier par erreur certains éléments importants.

La gestion des calques dans Figma permet de faciliter la modification et la compréhension du design. En organisant et en nommant les calques de manière cohérente, il est plus facile de trouver et de sélectionner les éléments spécifiques que l'on souhaite modifier. De plus, en utilisant les groupes, il est possible de modifier rapidement plusieurs éléments à la fois, ce qui permet un flux de travail plus efficace.

D. Exercice : Quiz

[solution n°2 p.26]

Question 1

Quelles fonctionnalités peut-on retrouver via la barre de menu dans Figma ?

- ☐ La barre de menu contient les différents outils de Figma
- ☐ La barre de menu contient des options telles que « *Fichier* », « *Modifier* », « *Affichage* » et « *Aide* » permettant d'accéder à des fonctionnalités et des commandes spécifiques liées au travail sur le fichier de design en cours
- ☐ La barre de menu offre des options de gestion de projet

Question 2

Quelles fonctionnalités peut-on retrouver via le panneau de propriétés dans Figma ?

- ☐ Le panneau de propriétés affiche les propriétés et les options de l'élément sélectionné sur le design, permettant d'ajuster des paramètres tels que la position, la taille, la couleur, etc.
- ☐ Le panneau de propriétés affiche uniquement des informations sur le design
- ☐ Le panneau de propriétés permet de gérer les calques du design

Question 3

À quoi sert le panneau de calques dans Figma ?

- ☐ Le panneau de calques est utilisé pour le prototypage et la gestion des liens entre les écrans
- ☐ Le panneau de calques affiche les commentaires du projet
- ☐ Le panneau de calques permet de gérer la hiérarchie des calques du design, d'organiser et de modifier facilement les éléments

Question 4

Quelle(s) manipulations(s) doit effectuer un utilisateur souhaitant positionner un élément en arrière-plan de son design ?

- ☐ L'utilisateur doit faire un double-clic sur l'élément pour le mettre en arrière-plan
- ☐ L'utilisateur doit effectuer un glisser-déposer de l'élément en arrière-plan
- ☐ L'utilisateur doit sélectionner l'élément souhaité, puis faire un clic droit et cliquer sur « *send to back* ». Il peut également le sélectionner depuis le panneau des calques et le déplacer jusqu'à obtenir le résultat escompté

Question 5

Pourquoi est-il important d'utiliser des nomenclatures cohérentes dans la gestion des calques ?

- ☐ Les nomenclatures cohérentes sont uniquement utilisées pour les projets complexes
- ☐ Les nomenclatures cohérentes permettent de gagner du temps lors de la gestion des calques
- ☐ L'utilisation de nomenclatures cohérentes dans la gestion des calques permet une meilleure organisation et une compréhension plus facile du design

IV. Préparer son fichier de design à l'aide des frames, grilles et repères

A. Apprendre à utiliser les frames

Définition

Les frames jouent un rôle fondamental dans l'organisation et la structuration du contenu d'un design dans Figma. Elles peuvent être utilisées comme des conteneurs, des sections ou des div dans le langage du web design. Les frames permettent de délimiter et d'organiser le contenu du design, en regroupant les éléments visuels et en créant des zones de travail dédiées.

En créant une frame, on crée une zone spécifique où l'on peut placer des éléments tels que des formes, du texte, des images et d'autres éléments graphiques. Les frames agissent comme des conteneurs qui délimitent un espace dédié à un certain type de contenu ou à une partie spécifique du design. Par exemple, on peut créer une frame pour le menu de navigation, une autre pour le contenu principal et une autre pour le pied de page.

Les frames offrent également une flexibilité en matière d'organisation et de manipulation du contenu. On peut redimensionner et déplacer les frames pour ajuster la mise en page et la structure du design. En utilisant des frames imbriquées, on peut créer des niveaux supplémentaires d'organisation et de hiérarchie.

Une fonctionnalité intéressante des frames est la possibilité de dupliquer leur contenu. Cela permet de créer rapidement des variations du design en dupliquant une frame existante et en modifiant son contenu. Par exemple, on peut dupliquer une frame pour créer des pages ou des écrans supplémentaires avec une mise en page similaire, puis les personnaliser en fonction des besoins.

Les frames peuvent également être utilisées pour faciliter la navigation et l'interaction dans les prototypes. En définissant des liens entre les frames, on peut simuler le flux de navigation et créer des prototypes interactifs. Cela permet de visualiser et de tester l'expérience utilisateur de manière plus précise.

Exemple

B. Définir les grilles et repères utiles à son fichier de design

Définition

Pour créer une mise en page responsive, il est d'usage d'utiliser des repères. En effet, ces derniers permettent de proposer cohérence et harmonie dans la disposition des éléments, et facilitent la mise à l'échelle lorsqu'il faut adapter un écran sur un autre format.

La première forme de repère à adopter est les layout grid. Il en existe 3 :

- Les grids (grilles)
- Les columns (colonnes)
- Les rows (rangées)

Selon les besoins et les projets, il est possible de les combiner. Mais généralement, un seul de ces derniers sera appliqué sur un écran. Pour ce faire, il faut sélectionner l'écran ou la frame sur laquelle appliquer le repère. Puis cliquer sur « *Layout Grid* » dans le panneau latéral droit. Il faut ensuite sélectionner grid, columns ou rows dans la liste déroulante et paramétrer cette dernière le repère choisi. Pour un site web classique, voici un exemple d'utilisation de colonne à utiliser, selon les différentes tailles d'écran :

- Desktop : count = 12 ; margin = 100 ; gutter = 20
- Tablette : count = 8 ; margin = 50 ; gutter = 20
- Smartphone : count = 4 ; margin = 25 ou 30 ; gutter = 20

En parallèle des layout grids, il peut être intéressant d'utiliser la règle. Elle n'est pas forcément affichée par défaut sur Figma. Pour l'appliquer, il faut se rendre dans le menu (symbole figma), puis « *view* » et cliquer sur « *ruler* ». Une fois ces actions faites, une règle horizontale et verticale apparaît sur le plan de travail. Pour l'utiliser, il faut cliquer sur l'une de ces règles, maintenir le clic et tirer une ligne jusqu'à l'endroit souhaité. Cela peut être utile pour spécifier un alignement, une zone à ne pas dépasser ou encore vérifier la taille de certaines zones ou certains objets.

Exemple

C. Exercice : Quiz

[solution n°3 p.27]

Question 1

Quel est le rôle des frames dans Figma ?

- ☐ Les frames permettent de délimiter et d'organiser le contenu du design en regroupant les éléments visuels et en créant des zones de travail dédiées
- ☐ Les frames sont des éléments graphiques utilisés pour ajouter des effets spéciaux aux designs
- ☐ Les frames sont des outils de mesure utilisés pour aligner précisément les éléments dans un design

Question 2

Quelle est la fonctionnalité intéressante des frames dans Figma ?

- ☐ Les frames permettent de convertir les designs en code HTML et CSS
- ☐ Les frames offrent la possibilité de dupliquer leur contenu, permettant ainsi de créer rapidement des variations du design en modifiant les éléments dupliqués
- ☐ Les frames permettent d'appliquer des filtres et des effets spéciaux aux éléments du design

Question 3

À quoi renvoient les repères dans Figma ?

- ☐ Les repères sont des outils utilisés pour créer des animations dans les prototypes
- ☐ Les repères sont des lignes de mesure utilisées pour aligner les éléments dans un design
- ☐ Les repères sont des éléments graphiques utilisés pour ajouter des détails visuels aux designs

Question 4

Comment appliquer un repère de grille (*layout grid*) dans Figma ?

- ☐ Il n'est pas possible d'appliquer un repère de grille dans Figma
- ☐ Il faut se rendre dans le menu « *View* » puis cliquer sur « *Ruler* » pour activer les repères de grill
- ☐ Il faut sélectionner une frame dans le panneau latéral droit et choisir l'option « *Layout Grid* »

Question 5

Quelle est l'utilité de la règle dans Figma ?

- ☐ La règle est utilisée pour créer des animations interactives dans les prototypes
- ☐ La règle est un outil de mesure utilisé pour déterminer les dimensions exactes des éléments dans un design
- ☐ La règle est utilisée pour spécifier un alignement, délimiter des zones ou vérifier la taille des objets dans le design

V. L'essentiel

Figma est un outil de conception graphique et de prototypage qui se distingue par sa nature collaborative basée sur le cloud. Il est très apprécié par les designers, les développeurs et les équipes de conception pour sa facilité d'utilisation, ses fonctionnalités avancées et sa capacité à permettre une collaboration en temps réel.

L'interface de Figma est conçue de manière ergonomique pour faciliter le travail des utilisateurs. Elle se divise principalement en trois zones principales :

1. La barre d'outils : située en haut de l'écran, la barre d'outils contient les différents outils nécessaires pour créer et modifier des éléments dans le design. Parmi les outils courants, on trouve le sélecteur, les formes, les stylos, les pinceaux, le texte, etc. Cette barre permet d'accéder facilement aux fonctionnalités essentielles de Figma.
2. Le panneau de calques : généralement situé à gauche de l'écran, le panneau de calques affiche la hiérarchie des calques du design. Il permet de gérer et d'organiser les différents éléments du projet de manière structurée. En utilisant le panneau de calques, les concepteurs peuvent facilement sélectionner, déplacer et modifier les éléments du design en fonction de leurs besoins.
3. Le panneau de propriétés : placé habituellement à droite de l'écran, le panneau de propriétés affiche les propriétés et les options de l'élément sélectionné dans le design. Cela permet d'ajuster des paramètres tels que la position, la taille, la couleur, les effets visuels, etc. Ce panneau est essentiel pour personnaliser les éléments du design avec précision.

Pour bien utiliser Figma, il est important de maîtriser les outils et fonctionnalités clés. Parmi ceux-ci, les frames jouent un rôle central. Les frames permettent de délimiter et d'organiser le contenu du design en regroupant les éléments visuels et en créant des zones de travail dédiées. Elles sont essentielles pour structurer un projet et créer des maquettes de qualité.

Les repères sont également très utiles dans Figma. Ils sont des lignes de mesure utilisées pour aligner les éléments dans un design. Grâce aux repères, les concepteurs peuvent assurer un alignement précis et cohérent des éléments, ce qui est essentiel pour obtenir un design harmonieux et professionnel.

En adoptant ces bonnes pratiques dès le début, les utilisateurs de Figma pourront optimiser leur flux de travail, collaborer efficacement avec leur équipe et créer des designs de haute qualité qui faciliteront le travail de développement futur. Figma offre ainsi une expérience de conception fluide et accessible, ce qui en fait un outil incontournable pour les professionnels du web design et de l'UX/UI.

VI. Auto-évaluation

A. Exercice

Vous devez créer le HEADER et la première section de la page d'accueil d'un site web pour un restaurant en utilisant l'outil frame, du texte, des formes.

Nom du restaurant : « *La Table Enchantée* »

Informations à intégrer au design :

- Slogan du restaurant : « *Une expérience gastronomique inoubliable* »
- Adresse : 123 Rue Principale, Villeville
- Numéro de téléphone : +1 234 567 890
- Heures d'ouverture : Du lundi au samedi, de 18 h à minuit

Question

[solution n°4 p.29]

1. Vous devez créer le HEADER du site web pour le restaurant « *La Table Enchantée* ».

HEADER :

- Utilisez une image de fond attrayante représentant une table élégamment dressée avec de la nourriture savoureuse.
- Placez le logo du restaurant « » dans le coin supérieur gauche du HEADER.
- Intégrez également les informations de contact (adresse et numéro de téléphone) dans un coin du HEADER, de préférence dans une taille de police légèrement plus petite.

2. À présent, créez le HERO du site web de « *La Table Enchantée* ».

HERO :

- Utilisez un espace HERO avec une grande image mettant en valeur l'ambiance chaleureuse et accueillante du restaurant.
- Ajoutez un titre captivant au-dessus de l'image HERO, par exemple : « *Bienvenue à La Table Enchantée* ».
- Ajoutez le slogan du restaurant « *Une expérience gastronomique inoubliable* » dans une police de caractères élégante près du logo.
- Ajoutez un bouton d'appel à l'action dans le HERO pour inciter les visiteurs du site à en savoir plus ou à réserver une table pour l'événement. Le bouton peut dire « *Réservez maintenant* » ou « *En savoir plus* ».

N'oubliez pas d'utiliser des couleurs harmonieuses, une typographie lisible et une mise en page équilibrée pour créer un design attrayant et convivial pour le site web du restaurant « *La Table Enchantée* ».

B. Test

Exercice 1 : Quiz

[solution n°5 p.29]

Question 1

Pourquoi les professionnels de l'UX/UI et les développeurs utilisent-ils Figma ?

- ☐ Pour optimiser l'échange d'information
- ☐ Pour concevoir des interfaces utilisateur et collaborer efficacement
- ☐ Pour jouer en ligne
- ☐ Pour rédiger du code

Question 2

Qui sont les fondateurs de Figma ?

- ☐ Dylan Field
- ☐ Evan Wallace
- ☐ John Doe
- ☐ Steve Jobs

Question 3

En quoi la collaboration en temps réel est-elle un avantage majeur pour Figma ?

- ☐ Elle facilite la création de logos
- ☐ Elle permet de regarder des films en streaming
- ☐ Elle permet à plusieurs utilisateurs de travailler simultanément sur un projet

Question 4

Quelle est la fonction de l'outil « *Sélecteur* » dans Figma ?

- ☐ Sélectionner, déplacer et redimensionner les éléments du design
- ☐ Créer des cadres qui servent de conteneurs pour les éléments
- ☐ Créer des formes de base telles que des rectangles et des cercles
- ☐ Ajouter et formater du texte dans le design
- ☐ Faire défiler et naviguer sur le design

Question 5

Pourquoi utiliser une frame plutôt qu'un rectangle pour délimiter une section sur Figma ?

- ☐ Parce que les frames sont plus colorées que les rectangles
- ☐ Pour compliquer le processus de conception
- ☐ Parce que les frames permettent d'organiser le contenu, de créer des zones de travail dédiées et de faciliter la navigation dans les prototypes
- ☐ Pour ajouter des effets visuels spéciaux

Question 6

Quel est l'avantage d'utiliser des repères dans Figma ?

- ☐ Faciliter la navigation dans les prototypes
- ☐ Créer des variations du design en dupliquant des frames
- ☐ Organiser et structurer le contenu du design
- ☐ Personnaliser les propriétés des éléments sélectionnés
- ☐ Ajuster la mise en page et la structure du design

Question 7

Quel est le rôle du panneau de calques dans Figma ?

- ☐ Personnaliser les propriétés des éléments sélectionnés
- ☐ Sélectionner, déplacer et redimensionner les éléments du design
- ☐ Gérer les différentes versions du design
- ☐ Organiser et manipuler les éléments du design
- ☐ Créer des variations du design en dupliquant des frames

Question 8

Quelle propriété peut être ajustée dans le panneau de propriétés de Figma ?

- ☐ La position des éléments
- ☐ La taille des éléments
- ☐ La couleur des éléments
- ☐ Les effets visuels des éléments
- ☐ Toutes les réponses ci-dessus

Question 9


Quel est l'objectif principal de Figma ?

- ☐ Créer des prototypes interactifs
- ☐ Faciliter la collaboration entre les designers et les développeurs
- ☐ Permettre la conception d'interfaces utilisateur de qualité
- ☐ Offrir une expérience de conception fluide et accessible
- ☐ Toutes les réponses ci-dessus

Solutions des exercices


Exercice p. 9 Solution n°1**Question 1**

Qu'est-ce que Figma ?

- ☐ Figma est un outil de montage vidéo professionnel
- ☐ Figma est un outil de gestion de projets en ligne
- ☒ Figma est un outil de conception d'interfaces utilisateur collaboratif basé sur le cloud
-  Figma est une application web qui permet de travailler sur des designs directement dans un navigateur web, sans avoir besoin de télécharger ou d'installer un logiciel sur votre ordinateur. Cela rend l'application plus accessible et plus facile à utiliser, notamment pour les personnes travaillant à distance ou disposant de peu de stockage sur leurs ordinateurs.


Question 2

Quels sont les avantages clés de Figma par rapport à d'autres outils de conception ?

- ☐ Figma est uniquement compatible avec les systèmes d'exploitation Windows
- ☒ Figma offre une facilité de collaboration en temps réel, une accessibilité multiplateforme et une puissance en matière de conception d'interfaces interactives
- ☐ Figma nécessite une connexion Internet permanente pour fonctionner
-  L'avantage clé de Figma par rapport à d'autres outils de conception est qu'il offre une facilité de collaboration en temps réel, ce qui permet à plusieurs utilisateurs de travailler simultanément sur un même projet. De plus, Figma est accessible sur différentes plateformes, ce qui signifie qu'il peut être utilisé sur des systèmes d'exploitation tels que Windows, macOS et Linux. Enfin, Figma propose des fonctionnalités avancées pour la conception d'interfaces interactives, offrant ainsi une grande puissance et flexibilité aux designers.

Question 3

Quelles sont les fonctionnalités clés de Figma ?

- ☐ Figma propose uniquement des outils de retouche photo
- ☐ Figma permet uniquement la création de maquettes statiques
- ☒ Figma offre des fonctionnalités telles que le prototypage, la création de composants réutilisables, la bibliothèque de ressources et la gestion des versions
-  Figma offre un ensemble complet de fonctionnalités qui en font un outil incontournable pour les designers et les équipes de conception. L'une des principales fonctionnalités de Figma est le prototypage, qui permet aux designers de créer des prototypes interactifs et animés pour visualiser et tester l'expérience utilisateur. Grâce à la possibilité d'ajouter des liens entre les écrans, de définir des transitions et des animations, les designers peuvent simuler le flux de navigation, définir de micro-animations et présenter des concepts interactifs à leurs clients ou aux développeurs.

Question 4

Quels sont généralement les métiers qui utilisent Figma ?

- ☒ Les designers UX/UI, les graphistes et les développeurs front-end
- ☐ Les monteurs vidéo
- ☐ Les architectes et les ingénieurs civils

- Q Figma est principalement utilisé par les designers UX/UI (User Experience/User Interface), les graphistes et les développeurs front-end. Ces professionnels du design et du développement web utilisent Figma pour créer et collaborer sur des interfaces utilisateur, des maquettes, des prototypes et d'autres éléments visuels liés à la conception d'expériences interactives. Figma offre des fonctionnalités spécifiquement adaptées à ces métiers, telles que la création de composants réutilisables, la collaboration en temps réel et la facilité d'itération et de partage des designs.

Question 5

Quelle fonctionnalité de Figma facilite le travail des développeurs en fournissant un point de départ pour l'implémentation des styles visuels dans le code ?

- ☐ Exportation de designs au format PDF
- ☐ Conversion de designs en images PNG
- ☒ Génération automatique de code CSS

- Q Figma offre la fonctionnalité de génération automatique de code CSS, ce qui permet aux développeurs d'obtenir rapidement un point de départ pour l'implémentation des styles visuels dans le code. Cette fonction réduit les erreurs et les divergences entre le design et le développement, facilitant ainsi la collaboration entre les concepteurs et les développeurs.

Exercice p. 18 Solution n°2

Question 1

Quelles fonctionnalités peut-on retrouver via la barre de menu dans Figma ?

- ☐ La barre de menu contient les différents outils de Figma
- ☒ La barre de menu contient des options telles que « *Fichier* », « *Modifier* », « *Affichage* » et « *Aide* » permettant d'accéder à des fonctionnalités et des commandes spécifiques liées au travail sur le fichier de design en cours
- ☐ La barre de menu offre des options de gestion de projet

- Q La barre de menu dans Figma offre un accès aux différentes fonctionnalités et commandes spécifiques liées au travail sur le fichier de design en cours. Elle contient des options telles que « *Fichier* » pour créer, ouvrir, enregistrer et exporter des fichiers, « *Modifier* » pour effectuer des opérations de modification telles que copier, coller, annuler, etc., « *Affichage* » pour ajuster l'affichage du design, et « *Aide* » pour accéder à une documentation et des ressources d'assistance.

Question 2

Quelles fonctionnalités peut-on retrouver via le panneau de propriétés dans Figma ?

- ☒ Le panneau de propriétés affiche les propriétés et les options de l'élément sélectionné sur le design, permettant d'ajuster des paramètres tels que la position, la taille, la couleur, etc.
- ☐ Le panneau de propriétés affiche uniquement des informations sur le design
- ☐ Le panneau de propriétés permet de gérer les calques du design

- Q Le panneau de propriétés dans Figma affiche les propriétés et les options de l'élément sélectionné sur le design. Il permet d'ajuster des paramètres tels que la position, la taille, la couleur, la typographie, les effets, etc. C'est un panneau essentiel pour effectuer des modifications précises et spécifiques sur les éléments du design.

Question 3

À quoi sert le panneau de calques dans Figma ?

- ☐ Le panneau de calques est utilisé pour le prototypage et la gestion des liens entre les écrans
- ☐ Le panneau de calques affiche les commentaires du projet
- ☒ Le panneau de calques permet de gérer la hiérarchie des calques du design, d'organiser et de modifier facilement les éléments
- ☐ Le panneau de calques dans Figma sert à gérer la hiérarchie des calques du design. Il permet d'organiser les éléments en les empilant dans l'ordre souhaité, de modifier leur ordre de superposition, d'appliquer des masques, de regrouper des éléments, de les renommer, etc. C'est un outil essentiel pour une gestion efficace des éléments du design.

Question 4

Quelle(s) manipulation(s) doit effectuer un utilisateur souhaitant positionner un élément en arrière-plan de son design ?

- ☐ L'utilisateur doit faire un double-clic sur l'élément pour le mettre en arrière-plan
- ☐ L'utilisateur doit effectuer un glisser-déposer de l'élément en arrière-plan
- ☒ L'utilisateur doit sélectionner l'élément souhaité, puis faire un clic droit et cliquer sur « *send to back* ». Il peut également le sélectionner depuis le panneau des calques et le déplacer jusqu'à obtenir le résultat escompté
- ☐ Pour positionner un élément en arrière-plan dans Figma, l'utilisateur peut effectuer plusieurs manipulations. Il peut sélectionner l'élément souhaité, faire un clic droit et cliquer sur "send to back" pour le placer en arrière-plan. Alternativement, il peut sélectionner l'élément dans le panneau des calques et le déplacer vers le bas de la liste des calques jusqu'à ce qu'il atteigne la position d'arrière-plan désirée.

Question 5

Pourquoi est-il important d'utiliser des nomenclatures cohérentes dans la gestion des calques ?

- ☐ Les nomenclatures cohérentes sont uniquement utilisées pour les projets complexes
- ☒ Les nomenclatures cohérentes permettent de gagner du temps lors de la gestion des calques
- ☒ L'utilisation de nomenclatures cohérentes dans la gestion des calques permet une meilleure organisation et une compréhension plus facile du design
- ☐ L'utilisation de nomenclatures cohérentes dans la gestion des calques est importante, car elle permet une meilleure organisation et une compréhension plus facile du design. En attribuant des noms clairs et significatifs aux calques, il devient plus facile de naviguer et de trouver les éléments spécifiques du design. Cela facilite également la collaboration avec d'autres membres de l'équipe, car ils peuvent comprendre rapidement la structure et l'organisation du design en se référant aux noms des calques. De plus, des nomenclatures cohérentes favorisent une gestion efficace du design à mesure qu'il évolue et se développe.

Exercice p. 20 Solution n°3

Question 1

Quel est le rôle des frames dans Figma ?

- ☒ Les frames permettent de délimiter et d'organiser le contenu du design en regroupant les éléments visuels et en créant des zones de travail dédiées
- ☐ Les frames sont des éléments graphiques utilisés pour ajouter des effets spéciaux aux designs
- ☐ Les frames sont des outils de mesure utilisés pour aligner précisément les éléments dans un design

Q Les frames jouent un rôle essentiel dans Figma en permettant de délimiter et d'organiser le contenu du design. Elles agissent comme des conteneurs qui regroupent les éléments visuels, tels que les formes, les images et le texte, en créant des zones de travail dédiées. Les frames aident à structurer le design et à organiser les éléments de manière logique et cohérente.

Question 2

Quelle est la fonctionnalité intéressante des frames dans Figma ?

- ☐ Les frames permettent de convertir les designs en code HTML et CSS
- ☒ Les frames offrent la possibilité de dupliquer leur contenu, permettant ainsi de créer rapidement des variations du design en modifiant les éléments dupliqués
- ☐ Les frames permettent d'appliquer des filtres et des effets spéciaux aux éléments du design

Q Une fonctionnalité intéressante des frames dans Figma est la possibilité de dupliquer leur contenu. Cela permet de créer rapidement des variations du design en modifiant les éléments dupliqués. Par exemple, si vous avez une frame représentant une carte de produit, vous pouvez facilement créer plusieurs cartes similaires en dupliquant la frame et en modifiant les détails spécifiques de chaque carte. Cela permet d'accélérer le processus de conception et de maintenir la cohérence visuelle.

Question 3

À quoi renvoient les repères dans Figma ?

- ☐ Les repères sont des outils utilisés pour créer des animations dans les prototypes
- ☒ Les repères sont des lignes de mesure utilisées pour aligner les éléments dans un design
- ☐ Les repères sont des éléments graphiques utilisés pour ajouter des détails visuels aux designs

Q Les repères dans Figma sont des lignes de mesure qui sont utilisées pour aligner précisément les éléments dans un design. Ils aident à maintenir la cohérence et l'alignement visuel entre les différents éléments du design. Les repères permettent de créer des lignes de référence horizontales et verticales qui aident à positionner et à aligner les éléments de manière précise.

Question 4

Comment appliquer un repère de grille (*layout grid*) dans Figma ?

- ☐ Il n'est pas possible d'appliquer un repère de grille dans Figma
- ☐ Il faut se rendre dans le menu « View » puis cliquer sur « Ruler » pour activer les repères de grill
- ☒ Il faut sélectionner une frame dans le panneau latéral droit et choisir l'option « Layout Grid »

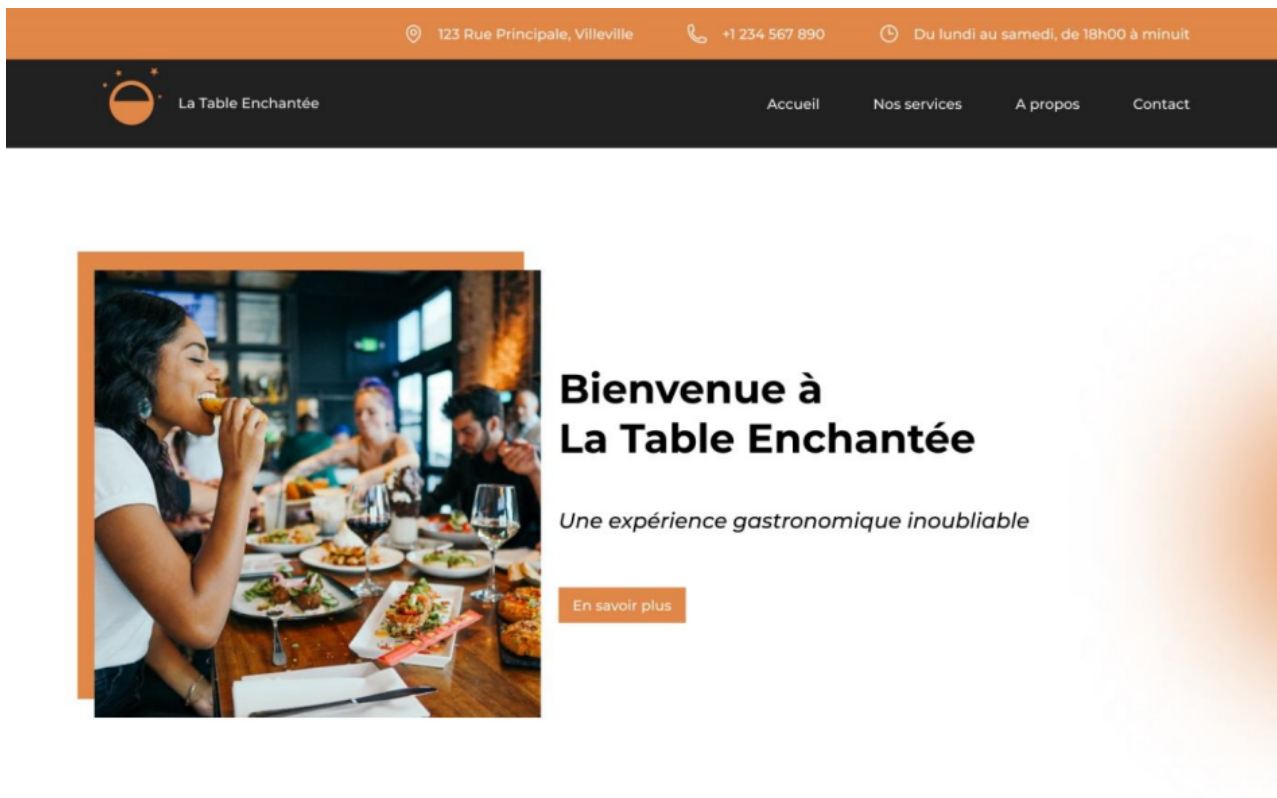
Q Pour appliquer un repère de grille (*layout grid*) dans Figma, vous devez sélectionner une frame dans le panneau latéral droit (ou cliquer sur une frame sur la toile de conception) et choisir l'option « Layout Grid ». Cela ouvrira les paramètres de la grille où vous pouvez définir la configuration de la grille, y compris le nombre de colonnes, les marges, les espacements, etc. Les repères de grille aident à aligner les éléments de manière cohérente et à maintenir une structure visuelle harmonieuse.

Question 5

Quelle est l'utilité de la règle dans Figma ?

- ☐ La règle est utilisée pour créer des animations interactives dans les prototypes
 - ☐ La règle est un outil de mesure utilisé pour déterminer les dimensions exactes des éléments dans un design
 - ☒ La règle est utilisée pour spécifier un alignement, délimiter des zones ou vérifier la taille des objets dans le design
- Q** La règle dans Figma est un outil de mesure qui permet de déterminer les dimensions exactes des éléments dans un design. Elle affiche des marqueurs de mesure horizontaux et verticaux qui facilitent la prise de mesures précises et le positionnement précis des éléments. La règle est utile pour maintenir des proportions cohérentes, vérifier les alignements et les espacements, et garantir un design précis et bien ajusté.

p. 22 Solution n°4




Cette conception comprend un en-tête (header) et un élément principal (hero). L'en-tête regroupe toutes les informations nécessaires à la navigation, telles que les coordonnées et les onglets du site. Le hero présente un titre clairement identifiable, une description qui fait référence au slogan du restaurant, ainsi qu'un bouton incitant les utilisateurs potentiels à en savoir plus sur l'entreprise. Une image mettant en avant le restaurant est également intégrée à cette section.

Exercice p. 22 Solution n°5


Question 1

Pourquoi les professionnels de l'UX/UI et les développeurs utilisent-ils Figma ?

- ☒ Pour optimiser l'échange d'information
- ☒ Pour concevoir des interfaces utilisateur et collaborer efficacement
- ☐ Pour jouer en ligne
- ☐ Pour rédiger du code
-  Les professionnels de l'UX/UI et les développeurs utilisent Figma pour concevoir des interfaces utilisateur de qualité et collaborer efficacement sur des projets de conception.


Question 2

Qui sont les fondateurs de Figma ?

- ☒ Dylan Field
- ☒ Evan Wallace
- ☐ John Doe
- ☐ Steve Jobs
-  Dylan Field et Evan Wallace sont les fondateurs de Figma. Ils ont créé Figma pour proposer un outil de conception collaborative basé sur le cloud.


Question 3

En quoi la collaboration en temps réel est-elle un avantage majeur pour Figma ?

- ☐ Elle facilite la création de logos
- ☐ Elle permet de regarder des films en streaming
- ☒ Elle permet à plusieurs utilisateurs de travailler simultanément sur un projet
-  La collaboration en temps réel est un avantage majeur de Figma, car elle permet à plusieurs utilisateurs de travailler simultanément sur un même projet, de partager des commentaires en temps réel et de collaborer de manière transparente. Cela favorise une communication fluide entre les membres de l'équipe et évite les retards liés aux échanges de fichiers.


Question 4

Quelle est la fonction de l'outil « Sélecteur » dans Figma ?

- ☒ Sélectionner, déplacer et redimensionner les éléments du design
- ☐ Créer des cadres qui servent de conteneurs pour les éléments
- ☐ Créer des formes de base telles que des rectangles et des cercles
- ☐ Ajouter et formater du texte dans le design
- ☐ Faire défiler et naviguer sur le design
-  L'outil « Sélecteur » dans Figma permet de sélectionner, déplacer et redimensionner les éléments du design. Il est utilisé pour interagir avec les éléments individuels et les manipuler selon les besoins.


Question 5

Pourquoi utiliser une frame plutôt qu'un rectangle pour délimiter une section sur Figma ?

- ☐ Parce que les frames sont plus colorées que les rectangles
- ☐ Pour compliquer le processus de conception
- ☒ Parce que les frames permettent d'organiser le contenu, de créer des zones de travail dédiées et de faciliter la navigation dans les prototypes
- ☐ Pour ajouter des effets visuels spéciaux
-  Les frames sont utilisées pour délimiter des sections spécifiques dans Figma car elles offrent la possibilité d'organiser le contenu, de créer des zones de travail dédiées et de faciliter la navigation dans les prototypes. Les frames aident à maintenir une structure claire dans le design et à optimiser l'efficacité de la conception.


Question 6

Quel est l'avantage d'utiliser des repères dans Figma ?

- ☐ Faciliter la navigation dans les prototypes
- ☐ Créer des variations du design en dupliquant des frames
- ☒ Organiser et structurer le contenu du design
- ☐ Personnaliser les propriétés des éléments sélectionnés
- ☐ Ajuster la mise en page et la structure du design
-  L'utilisation de repères dans Figma permet d'ajuster la mise en page et la structure du design. Les repères aident à aligner les éléments, à maintenir la cohérence visuelle et à faciliter l'organisation du contenu du design.

Question 7

Quel est le rôle du panneau de calques dans Figma ?

- ☐ Personnaliser les propriétés des éléments sélectionnés
- ☐ Sélectionner, déplacer et redimensionner les éléments du design
- ☐ Gérer les différentes versions du design
- ☒ Organiser et manipuler les éléments du design
- ☐ Créer des variations du design en dupliquant des frames
-  Le panneau de calques dans Figma permet d'organiser et de manipuler les éléments du design. Il offre une vue hiérarchique des différents calques présents dans le design, ce qui facilite la gestion et la modification des éléments.

Question 8

Quelle propriété peut être ajustée dans le panneau de propriétés de Figma ?

- ☐ La position des éléments
- ☐ La taille des éléments
- ☐ La couleur des éléments
- ☐ Les effets visuels des éléments

☒ Toutes les réponses ci-dessus

Q Le panneau de propriétés de Figma permet d'ajuster plusieurs propriétés des éléments du design, y compris leur position, leur taille, leur couleur et leurs effets visuels. Il offre un contrôle précis sur les attributs des éléments sélectionnés.

Question 9

Quel est l'objectif principal de Figma ?

- ☐ Créer des prototypes interactifs
- ☐ Faciliter la collaboration entre les designers et les développeurs
- ☐ Permettre la conception d'interfaces utilisateur de qualité
- ☐ Offrir une expérience de conception fluide et accessible

☒ Toutes les réponses ci-dessus

Q Figma a pour objectif principal de créer des prototypes interactifs, de faciliter la collaboration entre les designers et les développeurs, de permettre la conception d'interfaces utilisateur de qualité et d'offrir une expérience de conception fluide et accessible. Il combine ces différents aspects pour répondre aux besoins des professionnels de la conception.