

Créer des composants sur Figma

Table des matières

| | |
|--|-----------|
| I. Contexte | 3 |
| II. Introduction aux composants | 3 |
| A. Découvrir les composants..... | 3 |
| B. Création et utilisation de composants | 4 |
| C. Exercice : Quiz..... | 5 |
| III. Atomic Design et composants animés | 6 |
| A. L'Atomic Design | 6 |
| B. Créer un composant animé | 8 |
| C. Exercice : Quiz..... | 9 |
| IV. L'essentiel | 10 |
| V. Auto-évaluation | 10 |
| A. Exercice | 10 |
| B. Test..... | 10 |
| Solutions des exercices | 11 |

I. Contexte

Durée : 60 minutes.

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

Prérequis : notions en développement web.

Contexte

En tant que futur développeur web, vous savez à quel point la gestion efficace des éléments de design est essentielle pour un flux de travail fluide et une cohérence visuelle impeccable.

Nous allons donc plonger dans l'univers des composants, un élément clé de Figma qui peut considérablement accélérer votre processus de conception et améliorer la collaboration au sein de votre équipe.

Nous allons découvrir comment créer des composants à partir de zéro, comment les personnaliser pour différents états et comment les organiser efficacement en utilisant les principes de l'Atomic Design. De plus, nous explorerons comment créer des composants animés pour donner vie à vos designs.

Rejoignez-nous dans cette aventure pour apprendre à optimiser votre flux de travail, à créer des designs plus cohérents et à impressionner vos collègues et clients avec des prototypes interactifs de haute qualité. Prêt à plonger dans le monde captivant des composants sur Figma ? Alors, commençons dès maintenant !

II. Introduction aux composants

A. Découvrir les composants

Définition

Qu'est-ce qu'un composant ?

Dans le contexte de Figma, un composant est un élément de design réutilisable qui vous permet de créer des modèles cohérents et d'optimiser votre flux de travail. Les composants sont un pilier fondamental de Figma, car ils facilitent la création et la maintenance de designs cohérents et évolutifs.

Un composant est en quelque sorte une instance maître d'un élément de design, comme un bouton, une icône, un header, ou même un groupe d'éléments. Lorsque vous créez un composant, vous le concevez comme le modèle de référence. Par la suite, vous pouvez instancier ce composant autant de fois que nécessaire dans différents endroits de votre projet. Toutes les instances de ce composant restent liées à la version « maître ». Ainsi, si vous apportez des modifications au composant maître, toutes les instances associées seront automatiquement mises à jour.

L'exemple le plus courant se réfère à la conversion d'un bouton en composant.

Imaginons que vous créez une interface utilisateur pour une application mobile. Vous avez conçu un bouton avec un style spécifique, des couleurs, des ombres et du texte. Plutôt que de recréer ce bouton chaque fois que vous en avez besoin, vous pouvez le convertir en un composant. Il vous sera alors possible d'utiliser ses instances à l'infini. Une modification est nécessaire ? Il suffit de l'appliquer au composant maître et l'ensemble des instances bénéficieront de ce changement ! Cela se révèle bien pratique lorsqu'un design est très complexe, avec plusieurs écrans par exemple.

À quoi les composants font-ils référence en développement web ?

Les composants, dans le contexte du développement web, font référence à des éléments réutilisables de l'interface utilisateur. Ils sont une notion clé dans la construction d'interfaces web modernes et dynamiques. Imaginez que vous construisez un site ou une application web avec plusieurs boutons, menus, cartes, formulaires, et autres éléments visuels. Plutôt que de créer et de styler chaque élément de manière indépendante, les composants permettent de rationaliser et d'optimiser ce processus.

Dans le développement web, chaque élément de l'interface utilisateur doit être codé séparément. Cela peut entraîner une duplication de code, des styles incohérents et des mises à jour fastidieuses. Les composants offrent une solution élégante à ces problèmes.

Les composants équivalent aux éléments réutilisables tels que les en-têtes, les pieds de page, les boutons, les formulaires, etc. L'idée fondamentale est de concevoir ces éléments comme des « *composants* » autonomes, de les coder une fois et de les réutiliser à travers différentes pages de votre site ou application.

Voici quelques avantages des composants en développement web :

- **Réutilisation et cohérence** : les composants garantissent que vous n'avez à coder et à styliser un élément qu'une seule fois. Ils peuvent être utilisés à plusieurs endroits, ce qui garantit la cohérence visuelle et fonctionnelle de votre interface utilisateur.
- **Maintenance simplifiée** : lorsque vous mettez à jour un composant, cette mise à jour est automatiquement reflétée partout où ce composant est utilisé. Vous évitez ainsi les tâches fastidieuses de mise à jour manuelle.
- **Effet de cascade** : les modifications apportées à un composant peuvent être propagées à l'ensemble du projet. Cela assure une synchronisation entre les différentes parties de votre site ou application.
- **Optimisation du temps de développement** : en réduisant la duplication de code et en simplifiant les mises à jour, les composants vous permettent de développer plus rapidement.
- **Collaboration améliorée** : les développeurs et les designers peuvent travailler plus efficacement ensemble, car les composants définissent un langage commun pour la conception et le développement.


B. Création et utilisation de composants

Création de composants

Créer des composants dans Figma est une pratique essentielle pour concevoir des interfaces efficaces et cohérentes. Les composants vous permettent de construire des éléments réutilisables, facilitant ainsi la création et la maintenance de vos designs.

Méthode

Voici les étapes permettant de créer un composant sur Figma :

- **Étape 1 : sélection de l'élément à transformer en composant**
 1. Ouvrez votre projet dans Figma.
 2. Identifiez l'élément que vous souhaitez transformer en composant. Cela peut être un bouton, une icône, une carte, ou tout autre élément que vous prévoyez de réutiliser.
- **Étape 2 : sélection de l'élément**
 1. Cliquez sur l'élément pour le sélectionner.
 2. Assurez-vous que l'élément est entièrement encadré en bleu, indiquant qu'il est sélectionné.
- **Étape 3 : création du composant**
 1. Allez dans le menu supérieur et cliquez sur « **Create component** » .
 2. Vous verrez maintenant que l'élément sélectionné est entouré d'un cadre violet et qu'un losange en haut à gauche indique qu'il s'agit d'un composant.
- **Étape 4 : nommer le composant**
 1. Double-cliquez sur le nom générique du composant.
 2. Donnez un nom significatif au composant. Assurez-vous que le nom reflète la nature de l'élément pour une identification facile.

- **Étape 5 : utilisation du composant**

Maintenant que vous avez créé un composant, vous pouvez le réutiliser à travers votre projet.

1. Pour insérer une instance du composant, faites simplement un glisser-déposer à partir du panneau « **Assets** » situé à gauche de l'interface.
2. Vous pouvez également le rechercher dans la barre de recherche en haut de l'interface.


- **Étape 6 : mise à jour du composant**

1. Si vous devez apporter des modifications au composant, modifiez le composant « maître », c'est-à-dire l'élément que vous avez converti en composant.

Astuce : créez une frame ou une section que vous nommerez « composants » et placez-y l'ensemble des composants que vous créerez au cours de votre projet. Vous saurez alors que tous les composants maîtres y sont regroupés.

2. Une fois que vous apportez des modifications, toutes les autres instances de ce composant seront également mises à jour.

- **Étape 7 : ajouter des variantes (facultatif)**

1. Si votre composant possède des variations (par exemple, des boutons avec différents états), vous pouvez ajouter des variantes.
2. Cliquez sur le bouton « **Create Variant** »  dans le panneau « **Properties** » (propriétés) à droite de l'interface.
3. Donnez un nom à la variante (par exemple, « *Bouton - Actif* », « *Bouton - Désactivé* »).
4. Modifiez la variante comme nécessaire.

La création de composants dans Figma est un élément clé pour concevoir efficacement des interfaces web. En utilisant des composants, vous économiserez du temps, assurerez la cohérence de votre design et simplifierez la gestion des mises à jour.

Exemple **Conversion d'un bouton en composant**

C. Exercice : Quiz

[solution n°1 p.13]

Question 1

Qu'est-ce qu'un composant dans Figma ?

- ☐ Un élément de design utilisé uniquement pour les logos
- ☐ Un outil de mesure pour aligner les éléments
- ☐ Un élément réutilisable qui permet de maintenir la cohérence et d'appliquer des mises à jour automatiques

Question 2

Quel est l'avantage de la création de composants dans Figma ?

- ☐ Les composants rendent votre design unique et non modifiable
- ☐ Les composants permettent de figer des éléments du design
- ☐ La création de composants permet une conception plus rapide et une modification à grande échelle

Question 3

Que se passe-t-il lorsque vous mettez à jour le composant maître dans Figma ?

- ☐ Rien ne se passe, les instances restent inchangées
- ☐ Toutes les instances du composant sont automatiquement mises à jour avec les modifications.
- ☐ Les instances du composant doivent être mises à jour manuellement une par une

Question 4

Quel type d'élément peut-on passer en composant sur Figma ?

- ☐ Les boutons et autres Call to action
- ☐ Les différents types de section
- ☐ Tous les types d'éléments

Question 5

Quelle(s) différence(s) existe-t-il entre les composants maîtres et les instances ?

- ☐ Les composants maîtres sont en noir et blanc, tandis que les instances sont en couleur
- ☐ Les composants maîtres ne peuvent pas être modifiés, contrairement aux instances
- ☐ Les composants maîtres sont des éléments réutilisables qui peuvent être mis à jour pour modifier toutes les instances, tandis que les instances sont des copies de ces composants pouvant être modifiées indépendamment

III. Atomic Design et composants animés

A. L'Atomic Design

Définition Qu'est-ce que l'Atomic Design ?

L'Atomic Design est un concept puissant qui vise à structurer et organiser les designs en éléments modulaires, du plus petit au plus grand, tout comme la structure des atomes, des molécules et des organismes dans la science. Cette approche permet de créer des interfaces cohérentes, flexibles et faciles à maintenir. Même si vous n'êtes pas un expert en chimie, comprenez que l'Atomic Design suit une hiérarchie similaire à celle des éléments chimiques, ce qui rend la conception d'interfaces plus accessible et logique.

1. Atomes : les éléments de base

Dans le contexte de l'Atomic Design, les « *atomes* » représentent les éléments de base, les plus petits éléments visuels et fonctionnels. Il peut s'agir de boutons, de champs de texte, d'icônes, etc. Chaque atome est conçu pour être autonome et peut être utilisé de manière indépendante.

2. Molécules : la combinaison d'atomes

Les « *molécules* » sont des groupes d'atomes qui fonctionnent ensemble pour créer des éléments plus complexes et significatifs. Par exemple, un bouton associé à un champ de texte forme une molécule de formulaire. Les molécules sont des unités fonctionnelles plus grandes que les atomes.

3. Organismes : les composants plus vastes

Les « *organismes* » sont des assemblages complexes de molécules et d'atomes, créant ainsi des éléments complets tels que des barres de navigation, des cartes de contenu, etc. Les organismes sont souvent des composants réutilisables qui peuvent être utilisés à travers votre projet.

4. Templates : la disposition globale

Les « *templates* » sont des agencements de plusieurs organismes et molécules pour former des structures de pages cohérentes. Ils représentent la disposition globale de votre interface, en définissant la position et la relation entre les différents éléments.

5. Pages : les instances finales

Enfin, les « *pages* » sont les instances finales de vos designs, où tous les éléments précédents sont assemblés pour former une expérience utilisateur complète. Les pages sont ce que les utilisateurs finaux voient et ce avec quoi ils interagissent.

En suivant le modèle d'Atomic Design, vous créez des éléments modulaires réutilisables, ce qui simplifie grandement le processus de conception et de développement. Vous pouvez facilement apporter des modifications à un atome, une molécule ou un organisme, et ces modifications se répercuteront sur l'ensemble de votre design.

En intégrant le concept d'Atomic Design dans votre processus de conception, vous pourrez créer des interfaces plus cohérentes, évolutives et faciles à maintenir, tout en offrant une expérience utilisateur optimale.

Organiser ses composants selon l'Atomic Design

Lorsque vous travaillez avec Figma, l'application du concept d'Atomic Design pour organiser vos composants peut grandement améliorer l'efficacité de votre flux de travail. Voici quelques conseils pour vous aider à organiser vos composants selon les principes de l'Atomic Design :

1. Nommez vos composants de manière cohérente

Lorsque vous créez des composants dans Figma, donnez-leur des noms significatifs qui reflètent leur rôle et leur fonction. Assurez-vous que les noms sont cohérents avec les termes utilisés dans l'Atomic Design, tels qu'atomes, molécules, organismes, etc. Cela facilitera la recherche et la sélection de composants lorsque vous en aurez besoin. De plus, cela permet d'anticiper le travail de nommage de classes CSS pour faciliter le développement futur.

2. Utilisez des dossiers pour organiser

Figma vous permet de créer des dossiers pour organiser vos composants de manière hiérarchique. Créez des dossiers correspondant aux différentes catégories d'éléments d'Atomic Design, comme les atomes, les molécules, les organismes, etc. Cela vous aidera à maintenir une structure propre et à localiser rapidement les composants dont vous avez besoin.

3. Regroupez les variantes et les états

Si vous avez des variantes d'un même composant (par exemple, différents styles de boutons), regroupez-les sous le même composant parent. De même, si un composant a plusieurs états (par exemple, un bouton normal et un bouton actif), assurez-vous que les états sont organisés sous le même composant parent. Cela permettra de conserver la cohérence et la facilité d'accès.

4. Évitez les doublons

L'un des avantages de l'Atomic Design est d'éviter la duplication d'éléments. Avant de créer un nouveau composant, assurez-vous de vérifier s'il ne peut pas être construit en combinant des atomes ou des molécules existants. Cela vous évitera de créer des composants redondants et contribuera à la cohérence de votre design.

5. Utilisez les « *Instance Swapping* » pour les variations

Figma offre une fonctionnalité appelée « *Instance Swapping* » qui vous permet de changer facilement les variations d'un composant tout en maintenant les liens avec les autres instances. Utilisez cette fonction pour alterner rapidement entre les états et les variantes de vos composants sans avoir à créer de nouvelles instances à partir de zéro.

6. Documentez vos composants

Lorsque vous créez des composants, prenez le temps de les documenter en fournissant des descriptions claires et en indiquant comment les utiliser correctement. Ajoutez des notes sur les interactions, les états ou les variations spécifiques. Cela aidera toute personne travaillant sur le projet à comprendre et à utiliser les composants correctement.

L'application des principes de l'Atomic Design permet de créer une bibliothèque de composants modulaires, cohérents et faciles à réutiliser. Cette approche rationalisera vos flux de travail et garantira que vos designs restent cohérents à mesure que votre projet évolue.

B. Créer un composant animé

Pourquoi et comment créer un composant animé

Les composants animés jouent un rôle important dans l'amélioration de l'expérience utilisateur et dans l'ajout de dynamisme à vos designs. Ils vous permettent de simuler des interactions réelles et d'anticiper les micro-interactions, ce qui rend vos designs plus engageants et interactifs. Les avantages de créer des composants animés dans Figma sont multiples :

1. Anticiper les micro-interactions

Les micro-interactions sont de petits détails interactifs qui améliorent l'expérience utilisateur en rendant le design plus réaliste. Créer des composants animés vous permet de montrer comment les éléments du design réagiront lorsque les utilisateurs interagiront avec eux, que ce soit au survol, au clic, ou lors d'autres actions.

2. Prévisualiser les effets visuels

Les animations vous offrent la possibilité de prévisualiser les effets visuels, comme les transitions, les transformations et les changements de couleur. Cela vous permet de valider si les effets fonctionnent bien ensemble et d'apporter des ajustements en conséquence, évitant ainsi les surprises lors du développement.

3. Renforcer la communication

Les composants animés aident à communiquer vos idées plus efficacement aux développeurs et aux parties prenantes. Au lieu d'expliquer verbalement comment une interaction devrait se comporter, vous pouvez simplement montrer le composant animé pour clarifier vos intentions.

Méthode Comment créer un composant animé ?

Voici l'explication de la création d'un composant animé dans Figma, en utilisant un exemple simple de changement au survol d'un bouton :

- 1. Créez le composant de base :** commencez par créer le composant de base, par exemple un bouton. Assurez-vous que le bouton est conçu avec les variations d'état en tête, car vous allez ajouter une animation au survol.
- 2. Dupliquez et modifiez :** dupliquez le bouton et modifiez la copie pour représenter l'état survolé. Par exemple, vous pourriez modifier la couleur de fond ou la couleur du texte pour indiquer qu'il est survolé.
- 3. Créez l'animation :** sélectionnez le bouton d'état survolé, allez dans l'onglet « **Prototype** » et cliquez sur l'icône « **Create Interaction** ». Sélectionnez le déclencheur « **While hovering** » (au survol) et définissez la destination comme l'état survolé du bouton.
- 4. Ajustez les paramètres :** dans le panneau d'animation, vous pouvez ajuster la durée, le type d'animation et d'autres paramètres pour personnaliser l'effet. Prévisualisez l'animation pour vous assurer qu'elle fonctionne comme prévu.
- 5. Testez et itérez :** testez l'animation dans le mode de présentation pour voir comment elle fonctionne. Si nécessaire, ajustez les paramètres ou peaufinez les détails pour obtenir l'effet souhaité.

En quelques clics, voici comment ajouter une dimension d'interaction à un design, ce qui améliore l'expérience utilisateur et facilite la communication avec les parties prenantes.

Exemple**C. Exercice : Quiz**

[solution n°2 p.14]

Question 1

Qu'est-ce que l'Atomic Design en relation avec la création de composants ?

- ☐ C'est une fonctionnalité avancée de Figma pour créer des animations
- ☐ C'est un processus de création de composants basé sur la décomposition en éléments plus petits et réutilisables
- ☐ C'est une technique de conception pour créer des images à haute résolution

Question 2

Pourquoi pourrait-on vouloir créer un composant animé dans Figma ?

- ☐ Les composants animés permettent d'ajouter des vidéos dans vos designs
- ☐ Les composants animés améliorent l'interaction utilisateur et rendent les designs plus dynamiques
- ☐ Les composants animés réduisent la taille des fichiers Figma

Question 3

Quels sont les avantages de créer des composants animés sur Figma ?

- ☐ Anticiper les micro-interactions, prévisualiser les effets visuels et optimiser la communication entre les équipes du projet
- ☐ Dupliquer des éléments individuels plus facilement
- ☐ Mettre à jour facilement toutes les instances en même temps en cas de modification

Question 4

Quelle interaction choisir si l'on souhaite appliquer un changement au survol d'un élément ?

- ☐ While scrolling
- ☐ While hovering
- ☐ On click

Question 5

Comment organise-t-on les composants selon l'Atomic Design ?

- ☐ En regroupant tous les composants dans un seul dossier
- ☐ En utilisant une hiérarchie de dossiers pour les éléments allant des atomes aux organismes et aux molécules
- ☐ En utilisant des couleurs différentes pour les différents types de composants

IV. L'essentiel

Les composants sont des éléments réutilisables dans Figma, permettant de maintenir la cohérence et d'accélérer la conception. Ils représentent des objets ou des groupes d'objets que vous pouvez créer une fois et réutiliser à travers votre projet. Ces composants sont cruciaux en développement web, car ils reflètent des éléments récurrents tels que les boutons, les icônes et les barres de navigation.

Les composants optimisent le flux de travail en permettant des mises à jour automatiques sur toutes les instances liées. Ils assurent la cohérence visuelle et fonctionnelle, améliorant l'efficacité et la collaboration au sein de l'équipe. Les composants favorisent la création de design systems, offrant des bases solides pour des projets évolutifs.

Les composants sont vitaux pour maintenir une identité visuelle cohérente dans toutes les interfaces et applications. Ils accélèrent le processus de conception en évitant de recréer des éléments similaires chaque fois. En associant les composants à l'Atomic Design, il est possible d'organiser et de structurer les éléments de manière hiérarchique, facilitant la navigation et la maintenance.

V. Auto-évaluation

A. Exercice

Question 1

[solution n°3 p.15]

Créez un bouton en utilisant une frame et l'outil texte, puis convertissez-le en composant.

Question 2

[solution n°4 p.16]

Créez différents états de ce bouton (default, hover, disabled, etc.).

Question 3

[solution n°5 p.16]

Créez les liaisons nécessaires pour que ce soit l'état « *hover* » qui apparaisse lorsque le design sera visualisé en mode prototype au passage de la souris.

B. Test

Exercice 1 : Quiz

[solution n°6 p.17]

Question 1

Quelle est la principale utilité des composants dans Figma ?

- ☐ Créer des animations
- ☐ Maintenir la cohérence et appliquer des mises à jour automatiques
- ☐ Faciliter la recherche d'éléments

Question 2

À quoi les composants font-ils référence en développement web ?

- ☐ À des éléments réutilisables de l'interface utilisateur
- ☐ À des éléments décoratifs
- ☐ À des éléments uniques

Question 3

Comment crée-t-on un composant dans Figma ?

- ☐ En cliquant sur « *Créer composant* » ou « *Create component* » au milieu menu principal
- ☐ En dupliquant un élément existant
- ☐ En utilisant le menu « *Fichier* »

Question 4

De quelle couleur sont symbolisés les composants ?

- ☐ Par un contour violet
- ☐ Par un contour bleu
- ☐ Par un contour jaune

Question 5


Que représente un groupe d'éléments avec un contour violet en pointillés ?

- ☐ Une frame
- ☐ Un composant maître et ses variants
- ☐ Une section de l'écran

Solutions des exercices


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

Qu'est-ce qu'un composant dans Figma ?

- ☐ Un élément de design utilisé uniquement pour les logos
- ☐ Un outil de mesure pour aligner les éléments
- ☒ Un élément réutilisable qui permet de maintenir la cohérence et d'appliquer des mises à jour automatiques
-  Les composants dans Figma sont des éléments réutilisables qui permettent de maintenir la cohérence du design en appliquant des mises à jour automatiques à toutes les instances du composant.


Question 2

Quel est l'avantage de la création de composants dans Figma ?

- ☐ Les composants rendent votre design unique et non modifiable
- ☐ Les composants permettent de figer des éléments du design
- ☒ La création de composants permet une conception plus rapide et une modification à grande échelle
-  Les composants facilitent la conception en permettant de créer rapidement des éléments réutilisables et en modifiant efficacement plusieurs instances à la fois.


Question 3

Que se passe-t-il lorsque vous mettez à jour le composant maître dans Figma ?

- ☐ Rien ne se passe, les instances restent inchangées
- ☒ Toutes les instances du composant sont automatiquement mises à jour avec les modifications.
- ☐ Les instances du composant doivent être mises à jour manuellement une par une
-  Lorsque vous mettez à jour le composant maître, toutes les instances de ce composant seront automatiquement mises à jour avec les modifications apportées.

Question 4

Quel type d'élément peut-on passer en composant sur Figma ?

- ☐ Les boutons et autres Call to action
- ☐ Les différents types de section
- ☒ Tous les types d'éléments
-  Figma offre la possibilité de convertir tous les types d'éléments en composant. Il revient donc au designer d'organiser son projet en prenant en compte ces paramètres pour optimiser son processus de travail, mais aussi pour faciliter les développements futurs.

Question 5

Quelle(s) différence(s) existe-t-il entre les composants maîtres et les instances ?

- ☐ Les composants maîtres sont en noir et blanc, tandis que les instances sont en couleur
- ☐ Les composants maîtres ne peuvent pas être modifiés, contrairement aux instances
- ☒ Les composants maîtres sont des éléments réutilisables qui peuvent être mis à jour pour modifier toutes les instances, tandis que les instances sont des copies de ces composants pouvant être modifiées indépendamment
- ☐ Les composants maîtres sont les éléments principaux et réutilisables qui peuvent être mis à jour pour apporter des modifications à toutes les instances en même temps. Les instances sont des copies de ces composants qui peuvent être utilisées de manière indépendante et modifiées sans affecter le composant maître ou les autres instances.

Exercice p. 9 Solution n°2

Question 1

Qu'est-ce que l'Atomic Design en relation avec la création de composants ?

- ☐ C'est une fonctionnalité avancée de Figma pour créer des animations
- ☒ C'est un processus de création de composants basé sur la décomposition en éléments plus petits et réutilisables
- ☐ C'est une technique de conception pour créer des images à haute résolution
- ☐ L'Atomic Design est une méthodologie de conception qui consiste à diviser les éléments en composants plus petits et réutilisables, allant des éléments simples (atomes) aux composants plus complexes (organismes et molécules). Cela facilite la création et la gestion de composants dans Figma.

Question 2

Pourquoi pourrait-on vouloir créer un composant animé dans Figma ?

- ☐ Les composants animés permettent d'ajouter des vidéos dans vos designs
- ☒ Les composants animés améliorent l'interaction utilisateur et rendent les designs plus dynamiques
- ☐ Les composants animés réduisent la taille des fichiers Figma
- ☐ Les composants animés permettent de créer des interactions plus engageantes dans les designs. Les animations peuvent aider à guider l'utilisateur et à rendre l'expérience plus attrayante, ce qui peut être particulièrement utile dans les conceptions d'interfaces utilisateur.

Question 3

Quels sont les avantages de créer des composants animés sur Figma ?

- ☒ Anticiper les micro-interactions, prévisualiser les effets visuels et optimiser la communication entre les équipes du projet
- ☐ Dupliquer des éléments individuels plus facilement
- ☐ Mettre à jour facilement toutes les instances en même temps en cas de modification
- ☐ La création de composants animés sur Figma permet d'anticiper dans un premier temps les micro-interactions qui auront lieu lorsque l'interface sera fonctionnelle, optimisant ainsi l'expérience utilisateur. Cela permet également de prévisualiser dès la phase de design les effets visuels, sans devoir attendre le développement de ces éléments. Enfin, comme le dit le dicton : « *une image vaut mille mots.* » En créant des composants animés, il sera plus simple de partager des idées et de les faire valider par les parties prenantes, plutôt que de tenter de les expliquer à l'écrit ou à l'oral.

Question 4

Quelle interaction choisir si l'on souhaite appliquer un changement au survol d'un élément ?

- ☐ While scrolling
- ☒ While hovering
- ☐ On click

🔍 Le terme *hover* en anglais signifie « *survol* ». C'est donc tout naturellement qu'il faut choisir ce type d'interaction si l'on souhaite appliquer un changement au survol d'un élément, comme un bouton par exemple.

Question 5

Comment organise-t-on les composants selon l'Atomic Design ?

- ☐ En regroupant tous les composants dans un seul dossier
- ☒ En utilisant une hiérarchie de dossiers pour les éléments allant des atomes aux organismes et aux molécules
- ☐ En utilisant des couleurs différentes pour les différents types de composants

🔍 L'Atomic Design préconise une hiérarchie de conception, où les éléments plus petits et réutilisables sont regroupés en dossiers, formant ainsi des composants plus complexes. Cela permet une organisation logique et facilite la recherche et la réutilisation des composants.

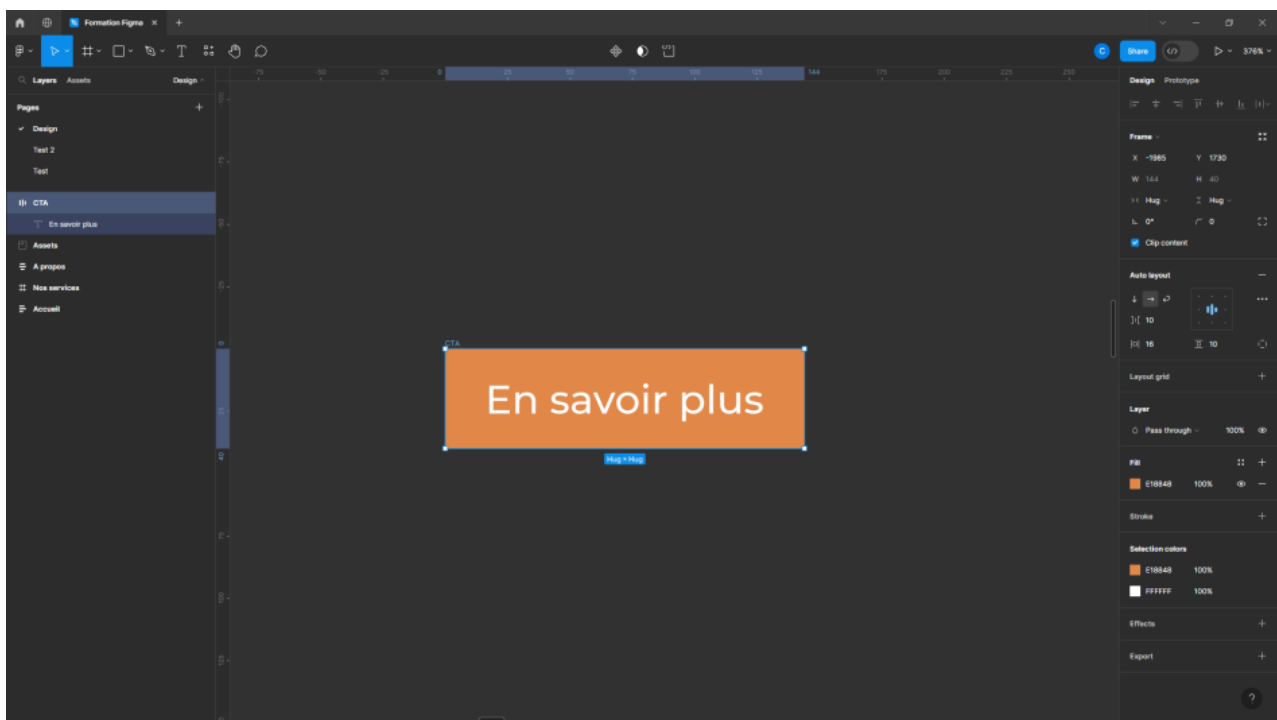
p. 10 Solution n°3

Figure 1 - Création d'un bouton via une frame et l'outil texte.

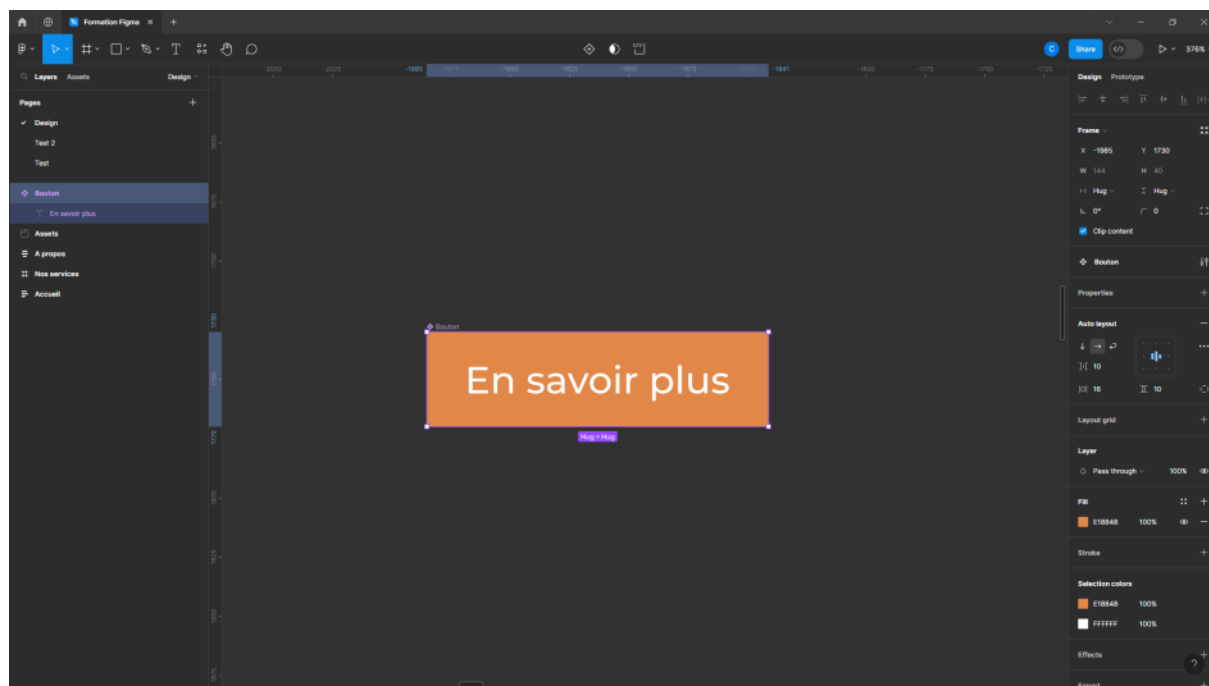


Figure 2 - Conversion de l'élément en composant.

p. 10 Solution n°4

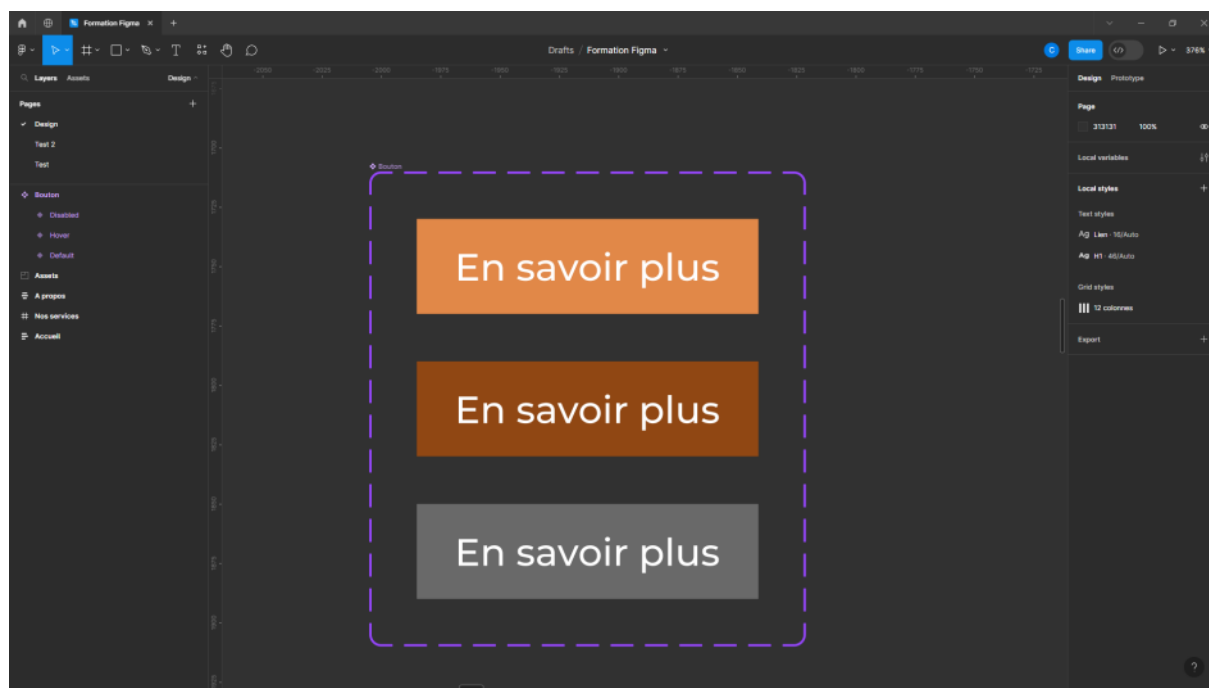


Figure 3 - Création des trois états du bouton.

p. 10 Solution n°5



Figure 4 - Ajout de la liaison entre l'état « default » et l'état « hover ».

Exercice p. 10 Solution n°6

Question 1

Quelle est la principale utilité des composants dans Figma ?

- ☐ Créer des animations
- ☒ Maintenir la cohérence et appliquer des mises à jour automatiques
- ☐ Faciliter la recherche d'éléments
- ☐ Les composants dans Figma sont principalement utilisés pour maintenir la cohérence du design en appliquant des mises à jour automatiques à toutes les instances du composant.


Question 2

À quoi les composants font-ils référence en développement web ?

- ☒ À des éléments réutilisables de l'interface utilisateur
- ☐ À des éléments décoratifs
- ☐ À des éléments uniques
- ☐ En développement web, les composants font référence à des éléments réutilisables de l'interface utilisateur, ce qui permet de simplifier le processus de conception et de développement.


Question 3

Comment crée-t-on un composant dans Figma ?

- ☒ En cliquant sur « *Créer composant* » ou « *Create component* » au milieu menu principal
- ☐ En dupliquant un élément existant
- ☐ En utilisant le menu « *Fichier* »
-  Pour créer un composant dans Figma, vous sélectionnez d'abord l'élément que vous souhaitez transformer en composant, puis vous cliquez sur « *Créer composant* » dans le menu principal.


Question 4

De quelle couleur sont symbolisés les composants ?

- ☒ Par un contour violet
- ☐ Par un contour bleu
- ☐ Par un contour jaune
-  Les composants sont symbolisés par un contour violet afin de les distinguer des éléments « *classiques* » qui ont un contour bleu lorsqu'ils sont sélectionnés.

Question 5

Que représente un groupe d'éléments avec un contour violet en pointillés ?

- ☐ Une frame
- ☒ Un composant maître et ses variants
- ☐ Une section de l'écran
-  Un groupe d'éléments avec un contour violet en pointillés représente un composant maître avec ses différents variants. Exemple : un bouton avec ses différents états (default, hover, disabled, etc.).