Introduction à Figma

Maîtriser les fondamentaux de Figma pour concevoir des interfaces, créer des prototypes interactifs et collaborer efficacement en équipe.

01 Introduction
02 Fondamentaux
03 Structurer
04 Automatiser
05 Utilisation avancée
06 Conclusion

01 Introduction

1 Introduction générale

2 Pourquoi choisir Figma

3 L'Écosystème Figma

1

Comprendre le **rôle** d'un outil comme **Figma** dans la création de produits numériques

2

Apprendre à utiliser Figma comme un outil de création et de communication.

3

Être capable de **créer une maquette simple et un prototype interactif** à la fin du cours.

Figma est une application de **design d'interface** qui fonctionne directement dans un navigateur web. C'est un peu comme un Google Docs pour le design.

Les piliers de Figma

Cloud-based Les fichiers sont sauvegardés en ligne. On va pouvoir y accéder depuis n'importe quel ordinateur, sans rien installer.

Collaboratif Plusieurs personnes peuvent travailler sur le même fichier, en même temps.

Vectoriel Les designs sont créés à partir de formes mathématiques. Cela veut dire que vous pouvez les agrandir à l'infini sans jamais perdre en qualité.

Positionnement sur le marché

Outil leader et le standard de l'industrie pour le design d'interfaces web et mobiles, utilisé par des startups comme par des géants de la tech (Microsoft, Google, etc.).



L'écosystème Figma

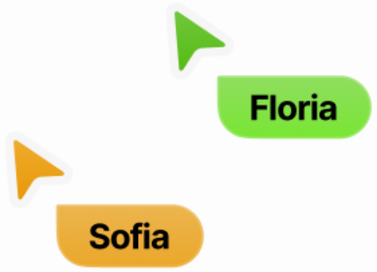
Écosystème Intégré Figma n'est pas qu'un outil de design. Il intègre le brainstorming (FigJam), facilite la collaboration avec les développeurs (Dev Mode) et plus encore.

Les outils Figma Design, FigJam, Dev Mode, Slides, Buzz, Sites, Draw, Make et la Communauté



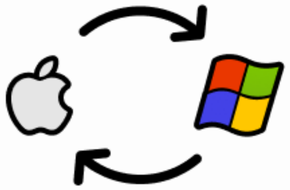
Collaboration

Collaboration totale Le travail d'équipe est fluide avec commentaires directs sur les maquettes, co-édition en temps réel, partage par un simple lien.



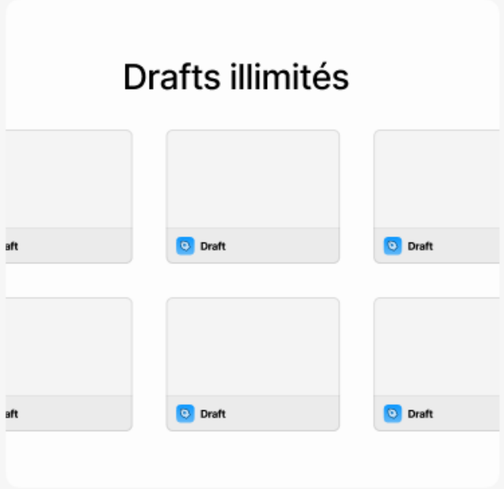
Accessibilité

Accessibilité universelle Fonctionne sur Mac, Windows, Linux, et Chromebook, via le navigateur ou l'application. Un projet commencé sur un Mac peut être continué sur un PC.



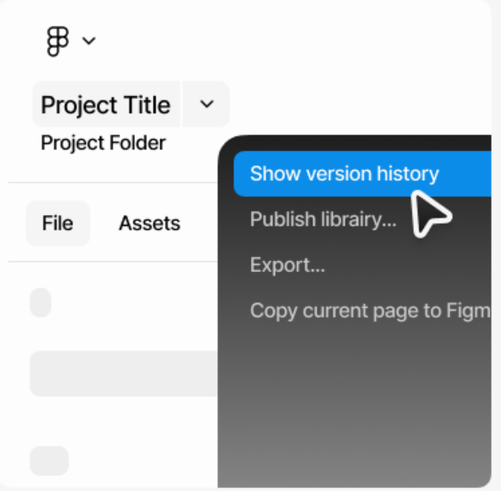
Gratuité

Modèle basique généreux Le plan gratuit est complet et suffisant pour des projets personnels, pour apprendre et même pour des petits projets professionnels.



Historique des versions

Sauvegardes automatiques et possibilité de revenir en arrière.



Wireframes et maquettes *(UI Design)*

Concevoir l'apparence visuelle d'un site web ou d'une application mobile, bouton par bouton, page par page.

Prototypes interactifs *(UX Design)*

Lier les pages entre elles pour simuler la navigation et tester l'expérience utilisateur avant d'écrire une seule ligne de code. Cela permet d'avoir une vision claire du produit final très tôt dans le processus de conception et de faire gagner beaucoup de temps et d'argent sur la suite des étapes.

Création de systèmes de design *(Design Systems)*

Créer une bibliothèque centralisée de tous les composants (boutons, couleurs, typographies) d'une entreprise pour assurer la cohérence sur tous les produits.

Supports de présentation *(Slides)*

Créer des supports de présentation directement dans Figma, avec l'avantage de pouvoir y intégrer des prototypes interactifs.

Illustrations vectorielles et logos *(Logo Design)*

Les outils de dessin permettent de créer des logos, des icônes et des illustrations personnalisées.

Brainstorming et ateliers *(FigJam)*

Etc.

Adobe XD

XD est bien intégré à la suite Adobe, mais Figma le surpasse largement en matière de collaboration en temps réel et de fonctionnalités avancées (Variables, Auto Layout plus puissant).

Sketch

Sketch, uniquement sur Mac, a été le pionnier. Figma l'a dépassé grâce à son accessibilité multiplateforme et sa collaboration native.

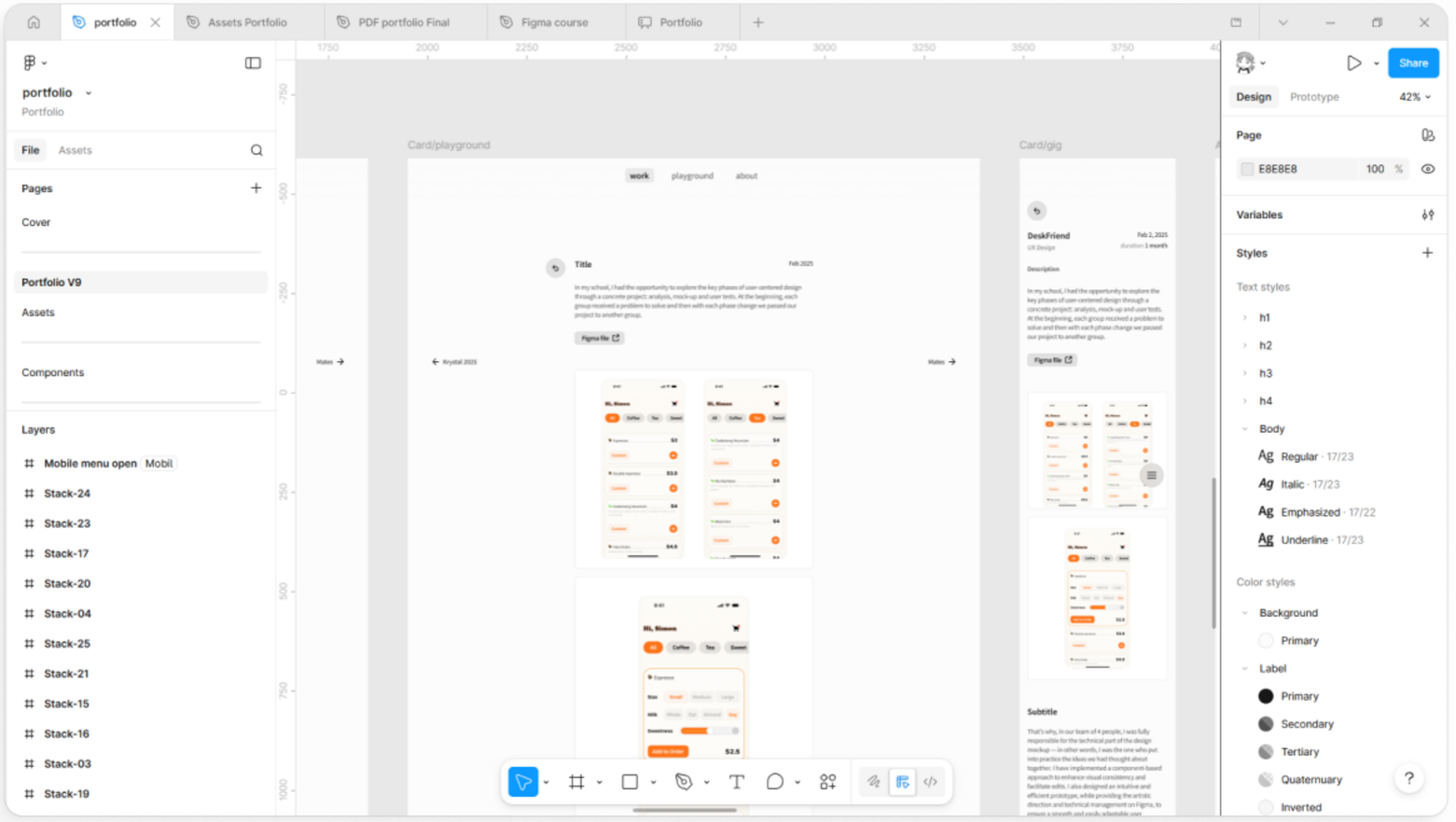
Framer

Framer est plus puissant pour le prototypage très avancé et la création de sites web fonctionnels sans code, mais il est plus complexe pour le design pur.

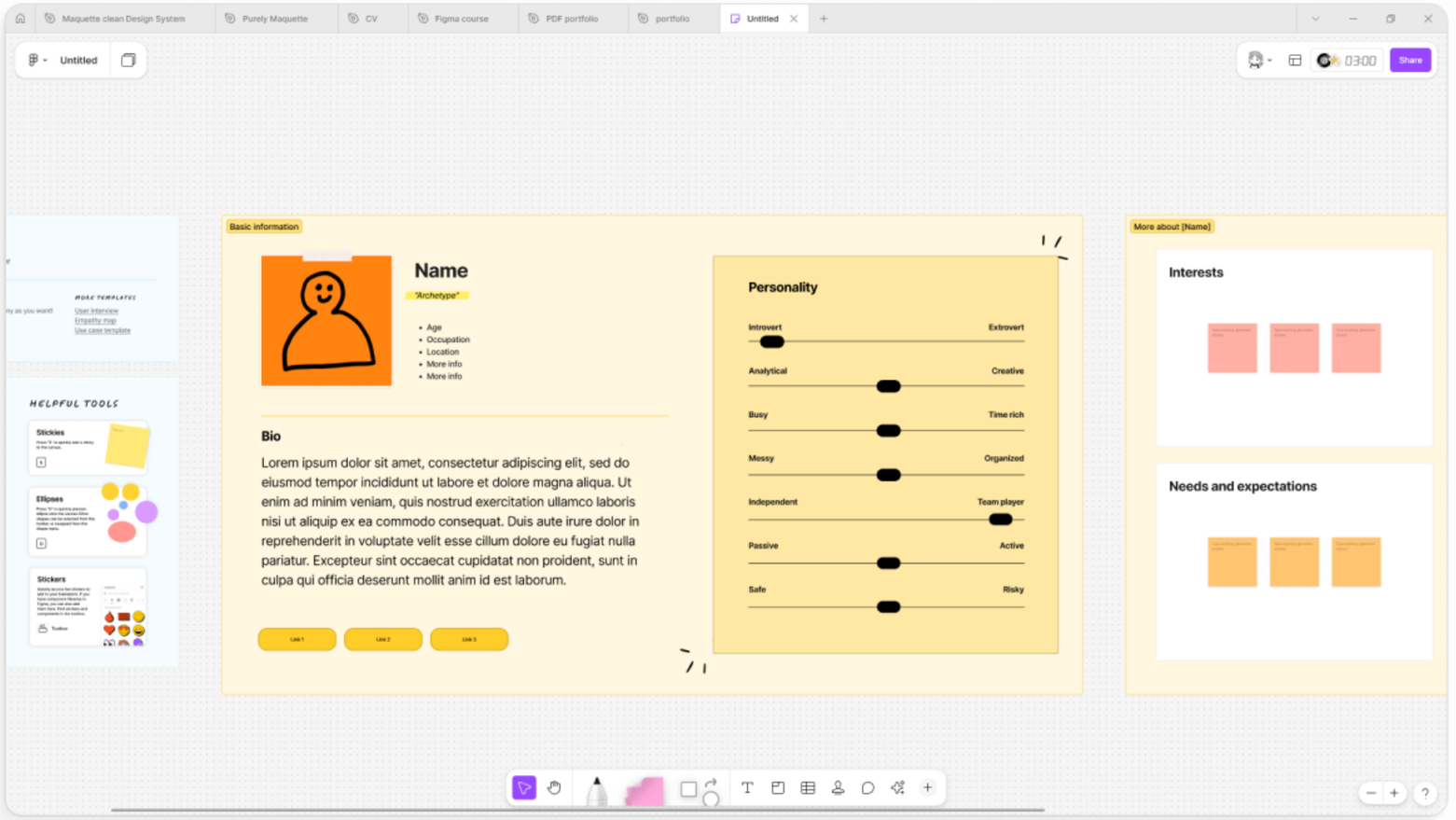
Penpot

Penpot représente l'alternative open-source et gratuite, moins mature mais prometteuse.

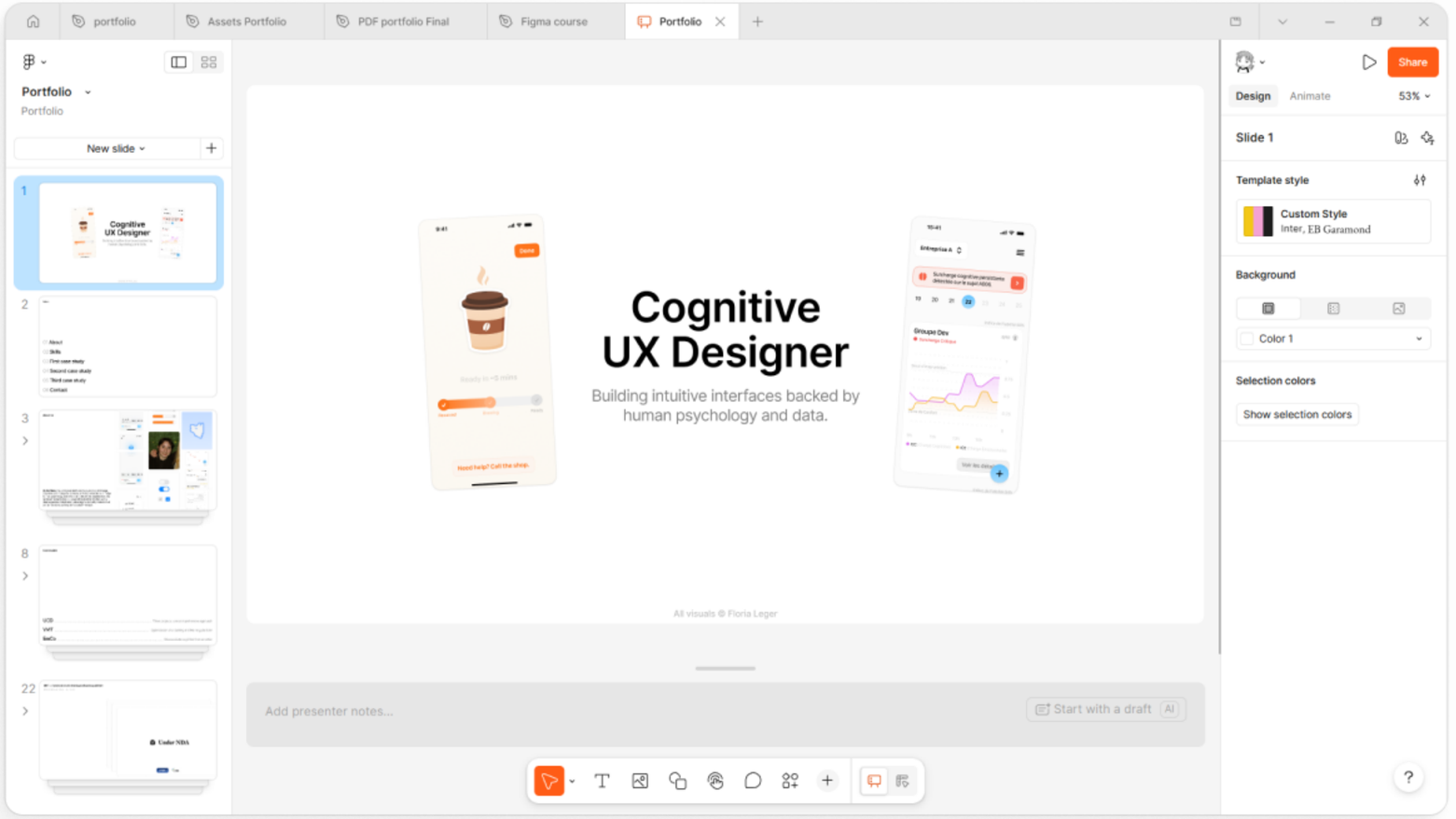
L'outil principal pour le **design d'interface et le prototypage**. C'est ici que l'on va passer 90% de notre temps.



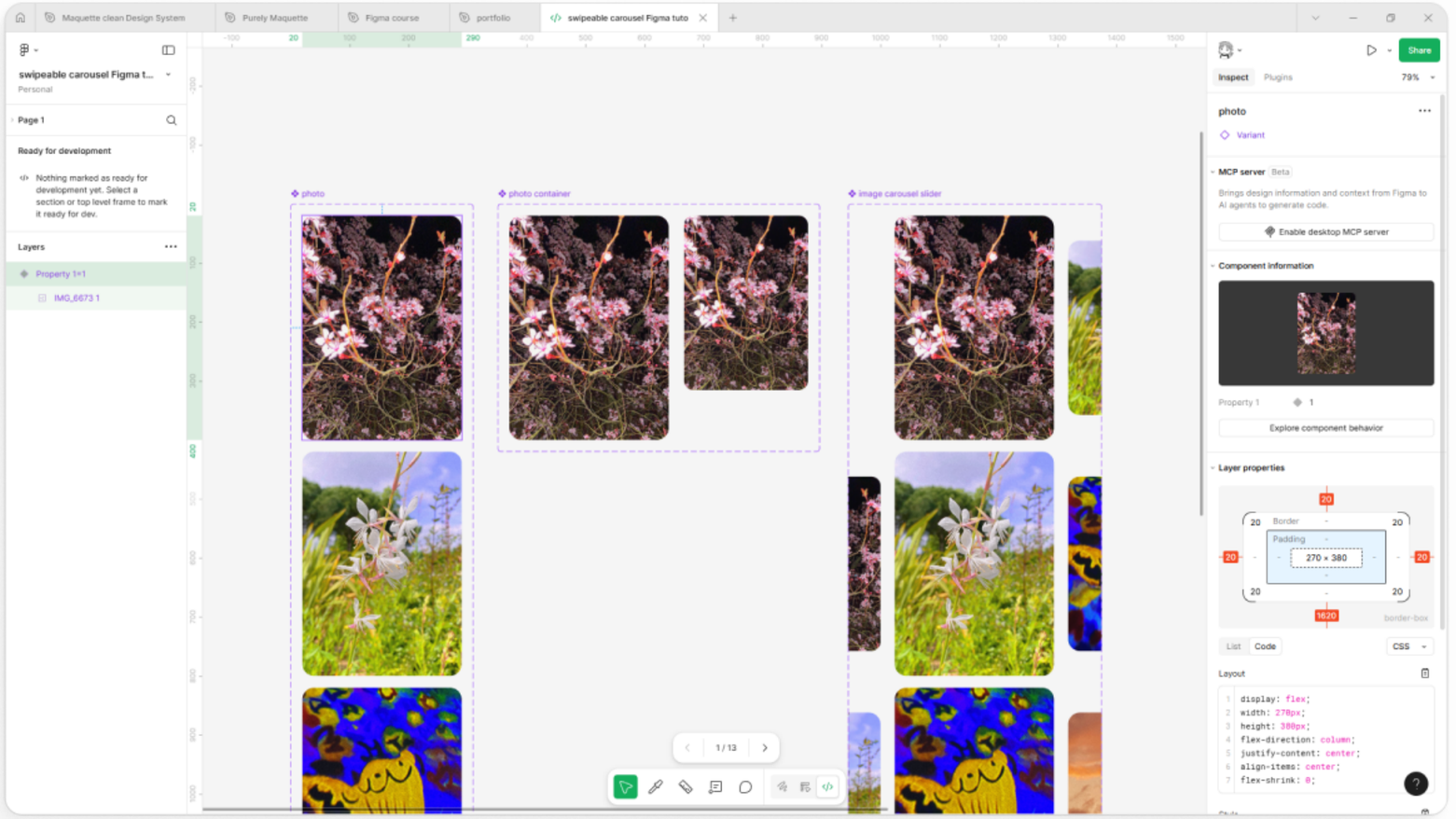
Le tableau blanc en ligne pour le brainstorming, la création de diagrammes, de parcours utilisateurs ou l'animation d'ateliers. Idéal pour la phase **d'idéation avant le design.**



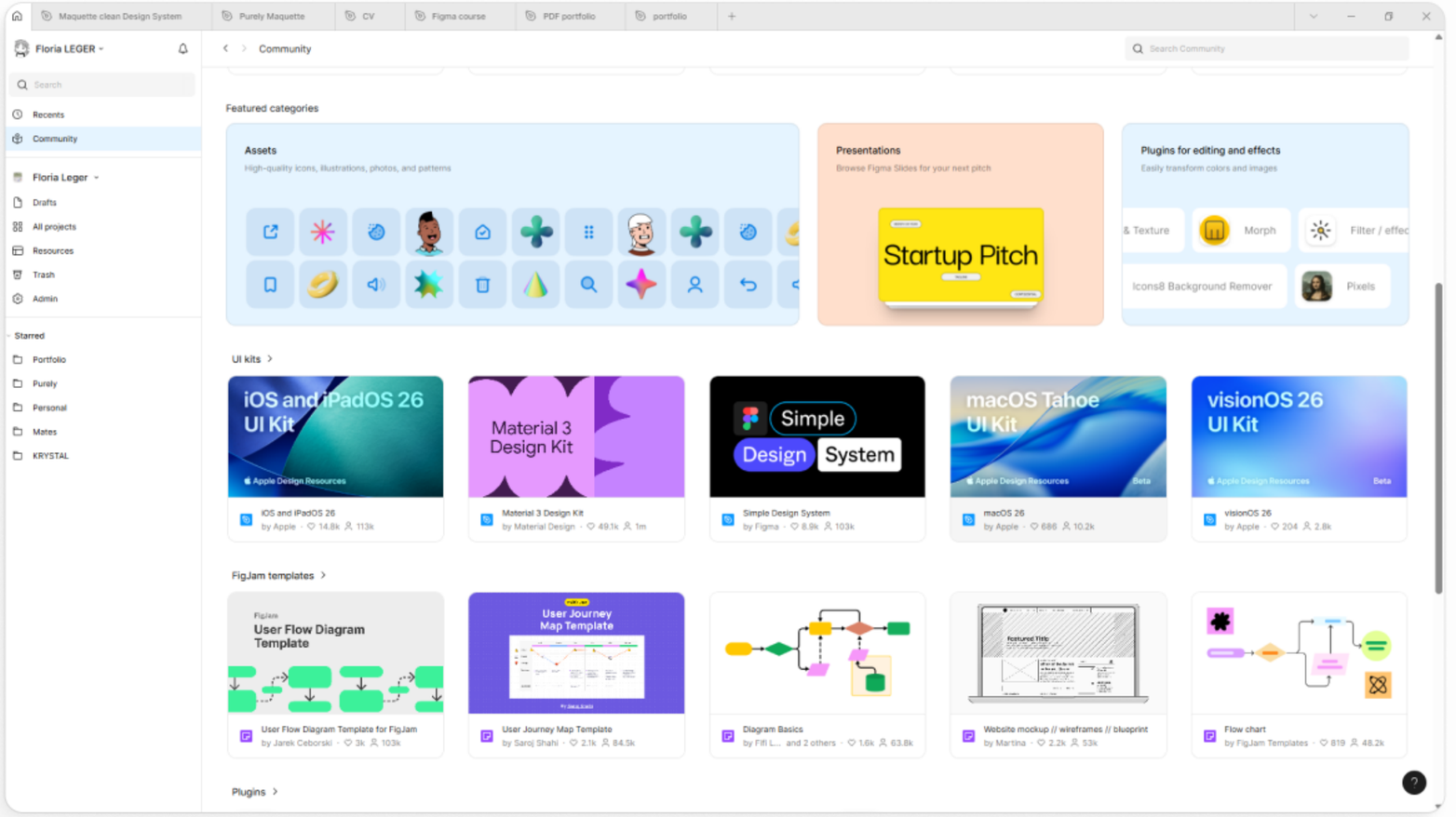
Plutôt que d'exporter des images vers PowerPoint ou Google Slides, vous pouvez concevoir vos présentations directement dans Figma. Son avantage majeur est la possibilité **d'intégrer des prototypes interactifs directement dans vos slides.**



Un mode d'affichage spécial dans Figma Design qui permet aux développeurs d'inspecter les maquettes, de récupérer les mesures, les couleurs, et même des extraits de code (CSS, Swift, XML). **Facilite grandement la collaboration entre designers et développeurs.**



Un espace public où les designers du monde entier partagent des fichiers, des plugins et des kits d'interface (UI Kits) que l'on peut dupliquer et utiliser.



02 Fondamentaux

1 Interface & Navigation

2 Les outils de vectorisation

3 Images et masques

Layers Panel

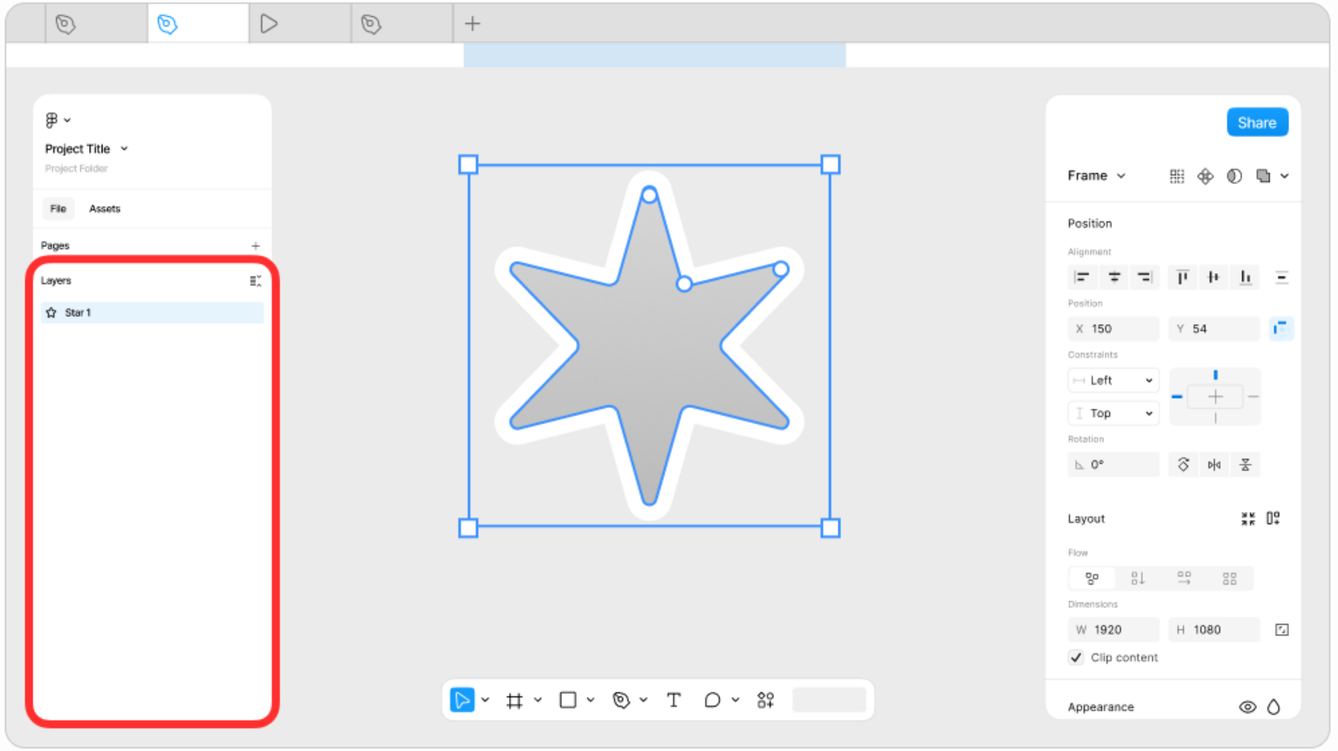
La liste de tous les éléments (textes, formes, images), organisés en calques et en pages. C'est la structure de notre document.

Assets

Les composants réutilisables.

Pages

Pour organiser notre fichier (ex: une page pour les wireframes, une pour les maquettes).



Layers Panel

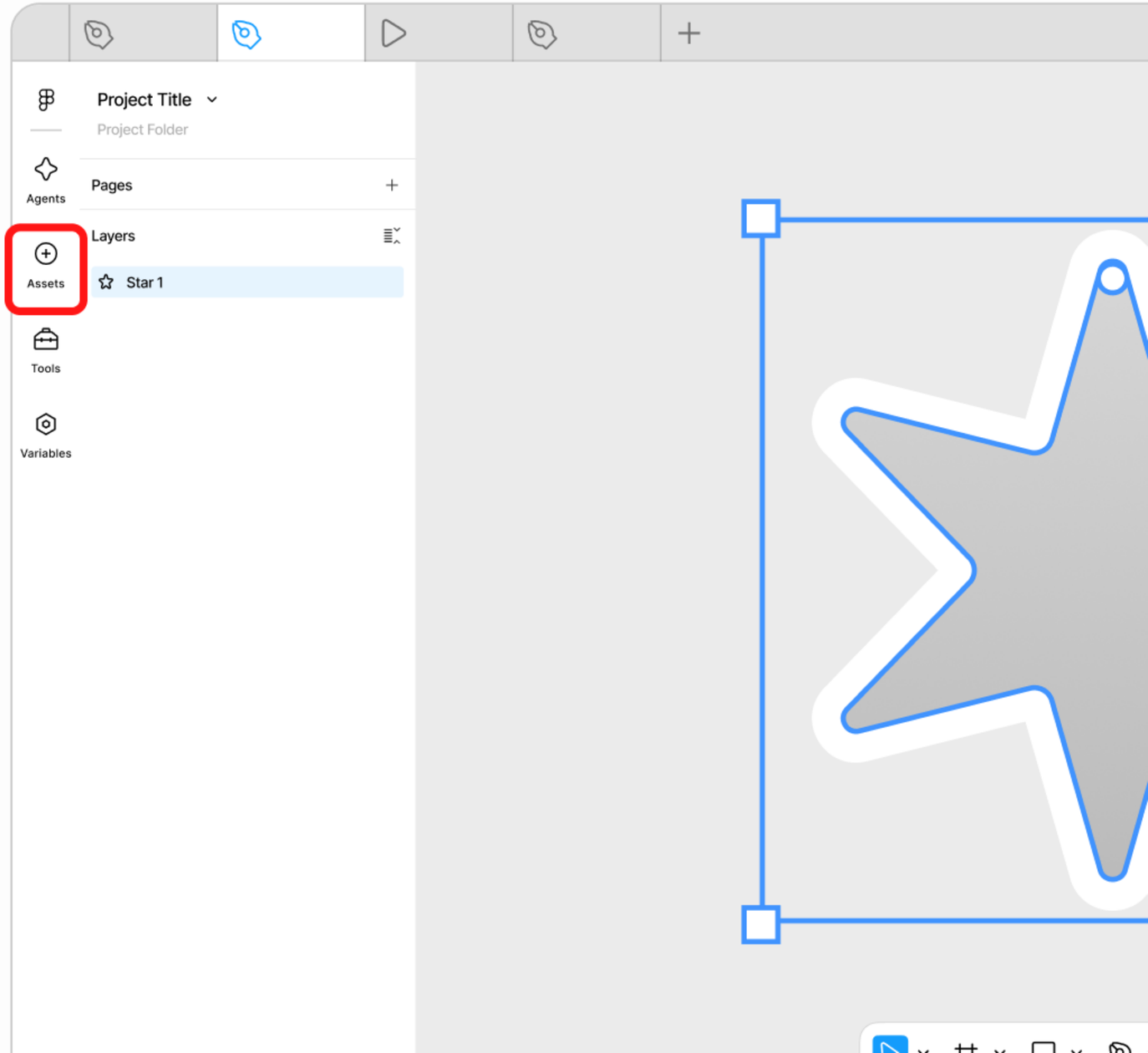
La liste de tous les éléments (textes, formes, images), organisés en calques et en pages. C'est la structure de notre document.

Assets

Les composants réutilisables.

Pages

Pour organiser notre fichier (ex: une page pour les wireframes, une pour les maquettes).



Layers Panel

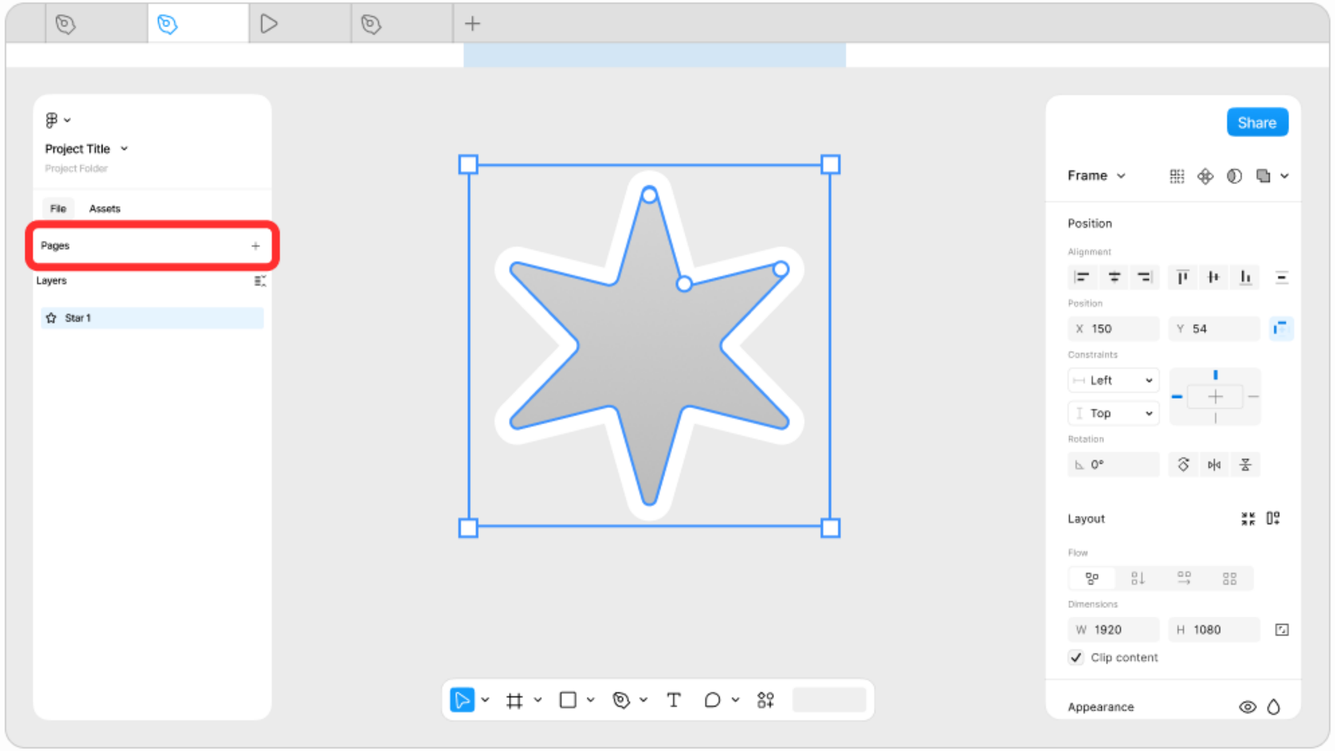
La liste de tous les éléments (textes, formes, images), organisés en calques et en pages. C'est la structure de notre document.

Assets

Les composants réutilisables.

Pages

Pour organiser notre fichier (ex: une page pour les wireframes, une pour les maquettes).

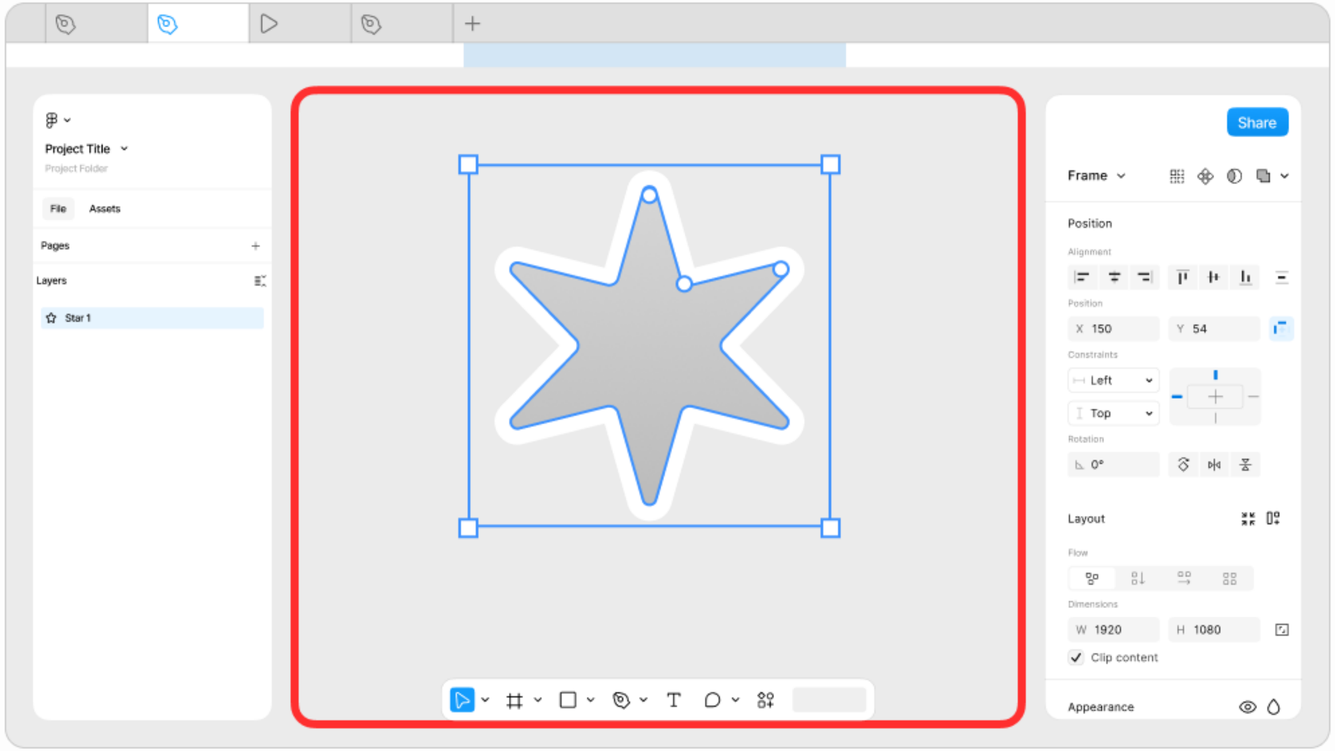


Canvas

Notre espace de création infini. C'est ici qu'on dessine et assemble nos designs.

Barre d'Outils

Contient les outils principaux : déplacement (souris), création de formes, texte, plume, commentaires, plugins, etc.

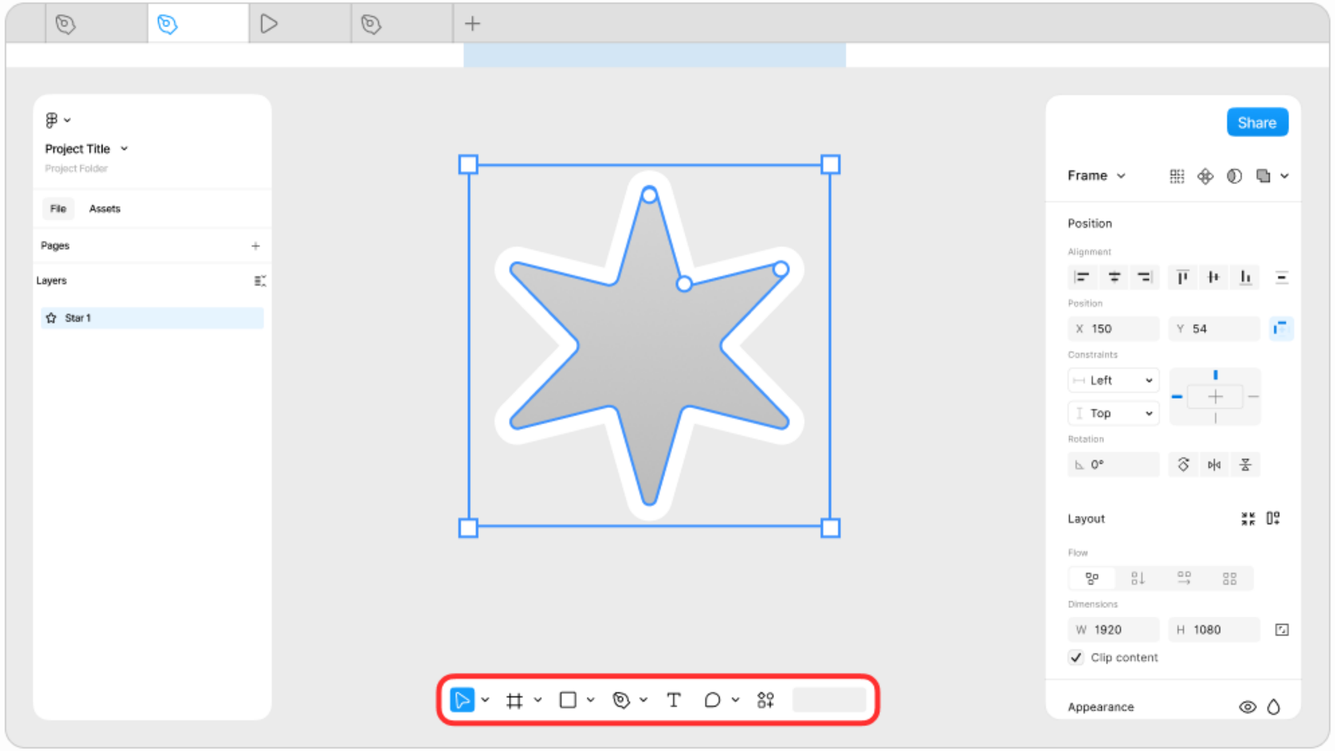


Canvas

Notre espace de création infini. C'est ici qu'on dessine et assemble nos designs.

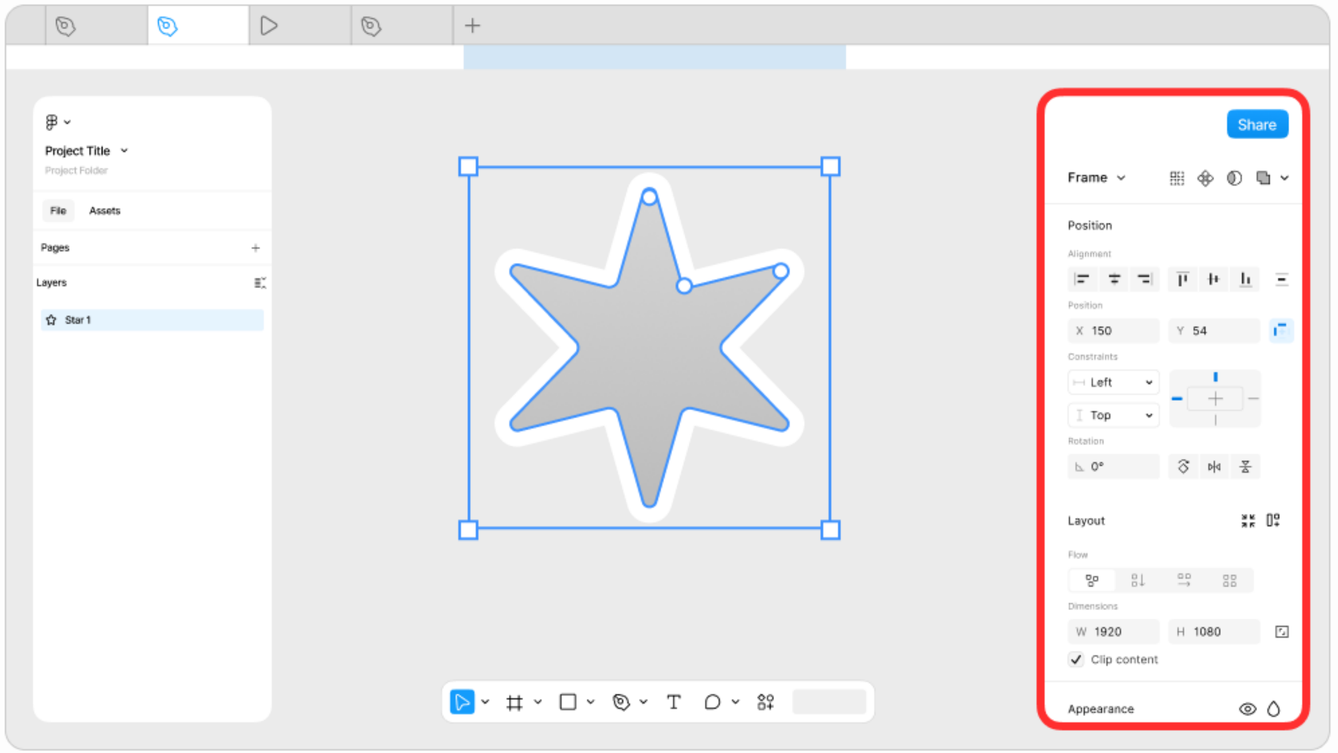
Barre d'Outils

Contient les outils principaux : déplacement (souris), création de formes, texte, plume, commentaires, plugins, etc.



Inspector

Le panneau le plus important. Il s'adapte à ce que l'on sélectionne et nous permet de modifier toutes les propriétés : couleur, taille, espacement, effets, etc.
Il contient 3 onglets **Design**, **Prototype**, **Dev Mode**.



Les Formes de Base *(R, O, L)*

Rectangle, Ligne, Flèche, Ellipse, Polygone, Étoile. Maintiens **Shift** en dessinant pour créer des formes parfaites (carré, cercle). Modifie les coins arrondis depuis le panneau de droite.



Modification des propriétés des formes

Se fait dans les sections **Apparence, Fill** et **Strokes** dans le **Panneau de Droite** ou directement en **plaçant sa souris sur la forme elle-même.**



Pen Tool *(P)*

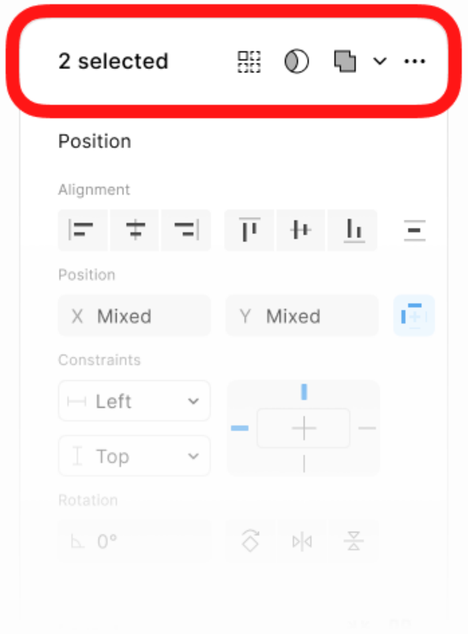
L'outil essentiel pour créer des **formes personnalisées** (logos, icônes). Clique n'importe où sur le Canvas pour créer des points (sommets), clique et glisse pour créer des courbes (points de Bézier).

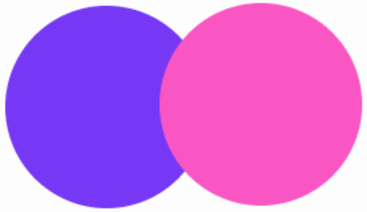










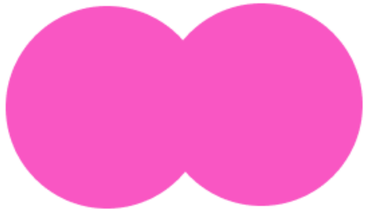


Opérations Booléennes

Combiner plusieurs formes pour en créer de nouvelles. Chaque élément reste modifiable indépendamment des autres éléments contenus dans le booléen. On peut accéder aux booléens via sur le panneau de droite.

Union *(ALT+SHIFT+U)*

Fusionne les formes



Subtract *(ALT+SHIFT+S)*

Soustrait la forme du dessus



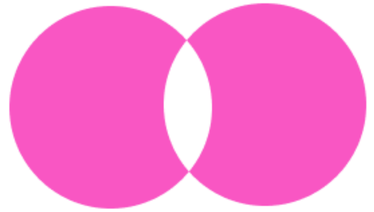
Intersect *(ALT+SHIFT+I)*

Ne garde que la zone commune



Exclude *(ALT+SHIFT+E)*

Exclut la zone commune



Fill *(dans le panneau de droite)*

Couleur intérieure. Peut être une couleur unie, un dégradé ou une image.

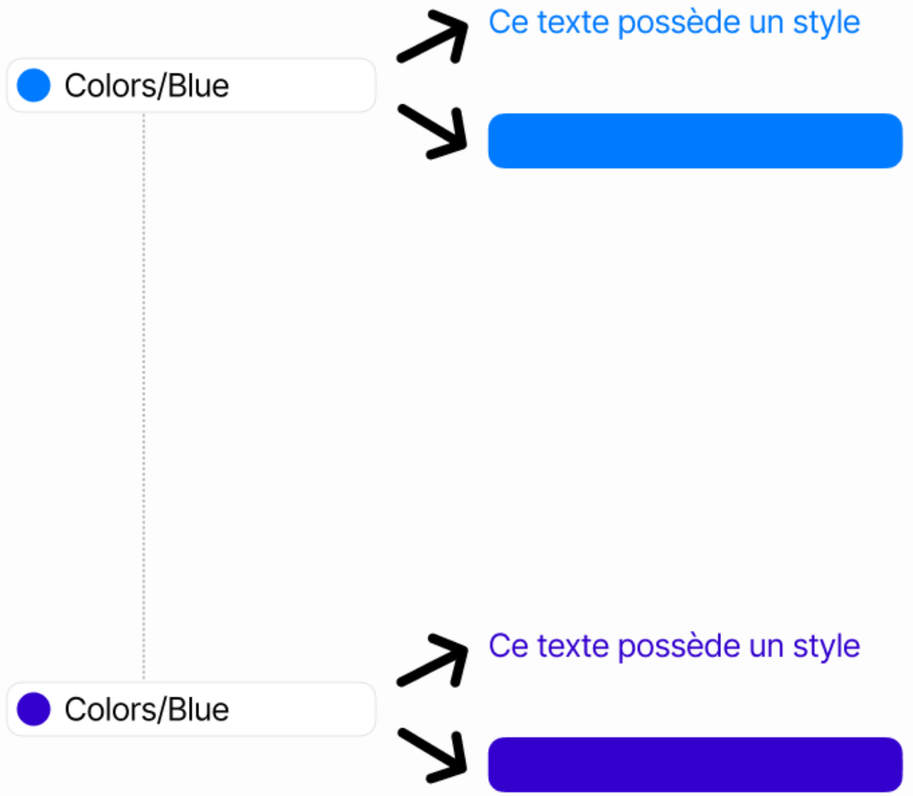
Stroke *(dans le panneau de droite)*

La bordure d'une forme. Réglez sa couleur, son épaisseur et sa position (intérieur/extérieur).

Effects *(dans le panneau de droite)*

Pour ajouter des ombres portées (Drop Shadow), des ombres internes (Inner Shadow), des flous (Layer blur), etc.



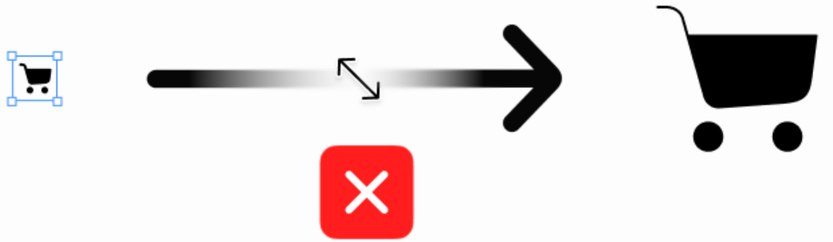


Créer des Styles *(dans le panneau de droite)*

À côté d'une couleur ou d'un style de texte, cliquez sur l'icône à 4 points pour l'enregistrer. Vous pouvez ensuite l'appliquer partout en cliquant encore sur ce même icône. Si vous modifiez le style, tous les éléments l'utilisant se mettront à jour automatiquement. C'est la première étape vers un design cohérent.

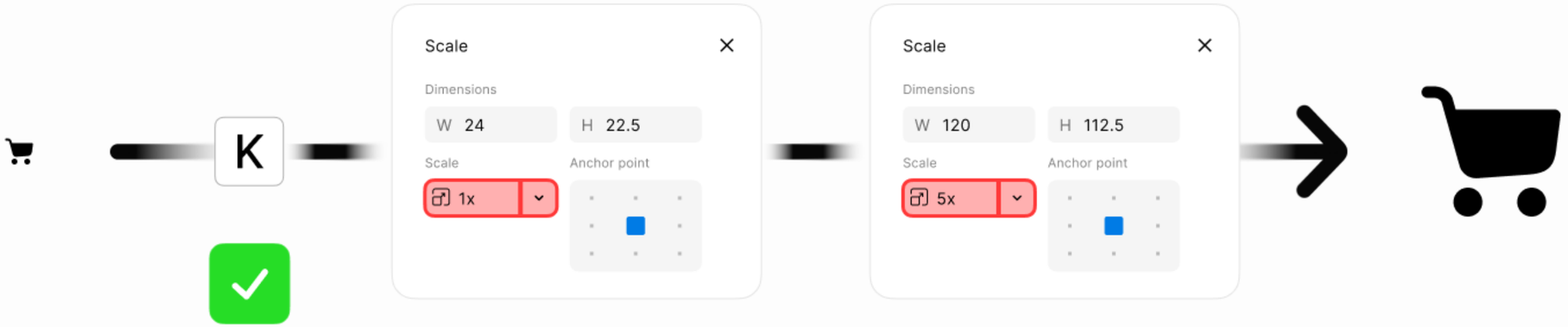
Redimensionner un élément

Lorsqu'on redimensionne un élément manuellement (en tirant sur ses bords), seules ses dimensions (largeur, hauteur) changent. Les propriétés comme le Stroke, le Corner Radius ou la taille du texte à l'intérieur restent fixes, ce qui peut déformer le design.



L'avantage du Scale *(touche K)*

L'outil Scale résout ce problème. Il redimensionne l'élément et met à l'échelle toutes ses propriétés en même temps. Tout reste visuellement cohérent.

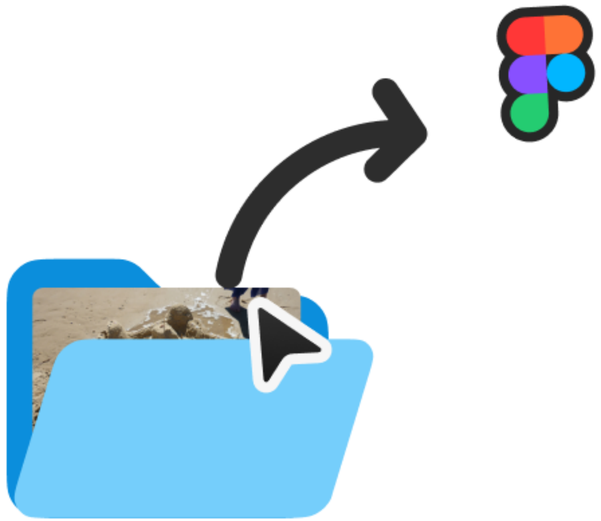


Intégrer et manipuler des visuels

Il existe plusieurs méthodes possibles pour intégrer une image sur votre Canva, l'essentiel est de choisir celle qui paraît la plus logique.

Glisser-déposer

Glisser-déposer une image depuis son ordinateur.



Avec une forme

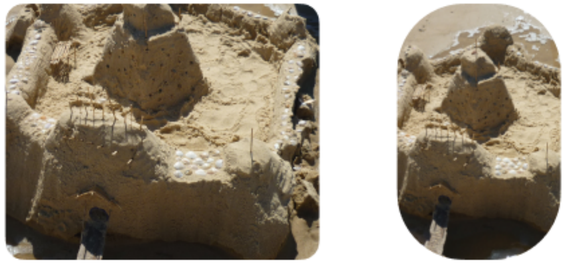
Créer une forme (rectangle, cercle, triangle) et dans la section **Fill,** choisir "Image" au lieu de “Couleur Solide” et importer le visuel. Cette méthode est pratique pour choisir la forme de l’image.



Avec une frame (CTRL+SHIFT+K)

Créer une frame (F) Cette méthode est plus propre si on veut insérer une image de forme rectangulaire.

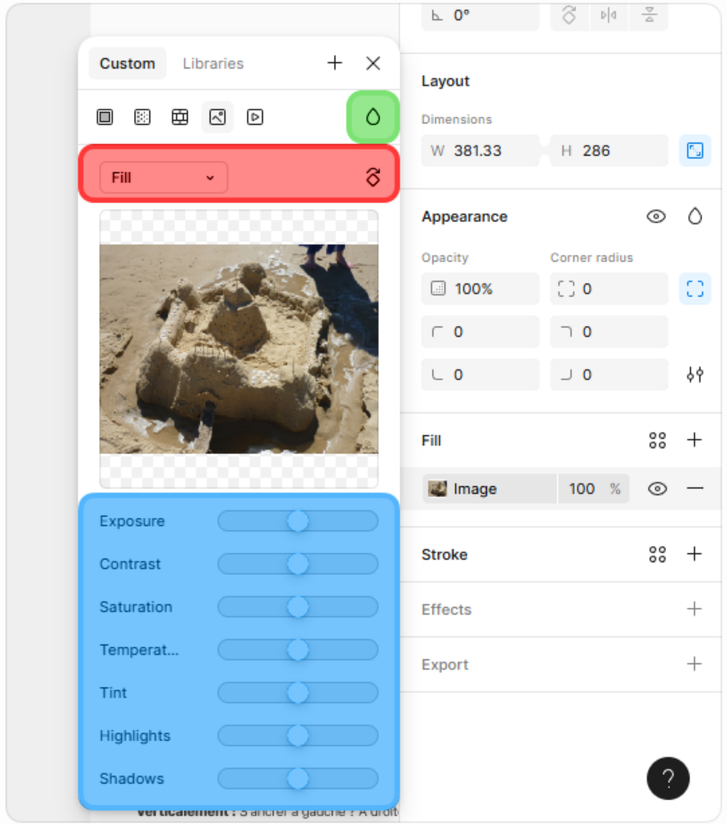
Puis insérer l’image dans cette Frame afin de faciliter les manipulations futures **(“Clip content” doit être cochée).**



- **Options de remplissage**
  Fill, Fit, Crop, Tile.

- **Ajustements de l'image**
  exposition, contraste, saturation, etc.

- **Blend modes**
  Darken, Multiply, Overlay, Soft Light, etc.



Fill



Fit



Crop

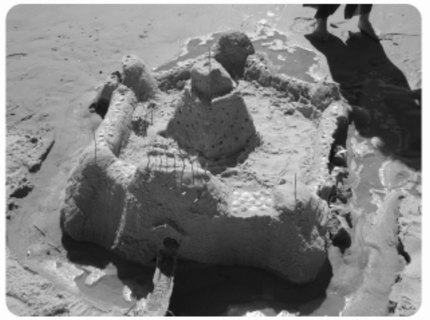


Tile

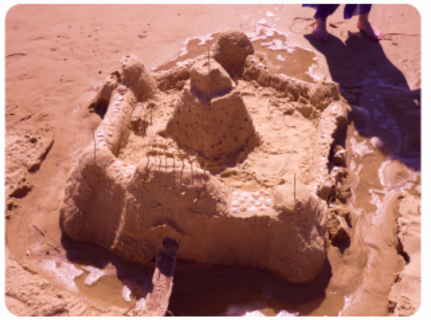




Exposure
Contrast
Saturation
Temperat...
Tint
Highlights
Shadows



Exposure
Contrast
Saturation
Temperat...
Tint
Highlights
Shadows



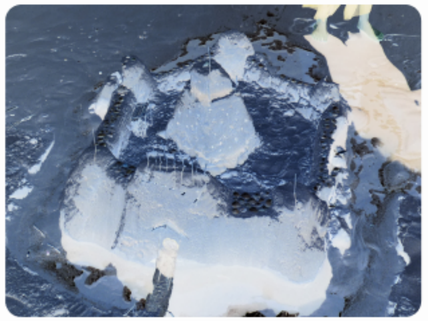
Exposure
Contrast
Saturation
Temperat...
Tint
Highlights
Shadows



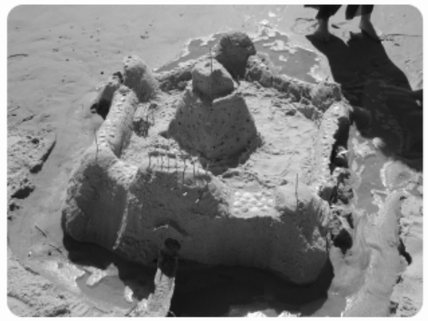
Exposure
Contrast
Saturation
Temperat...
Tint
Highlights
Shadows



Hard light



Difference

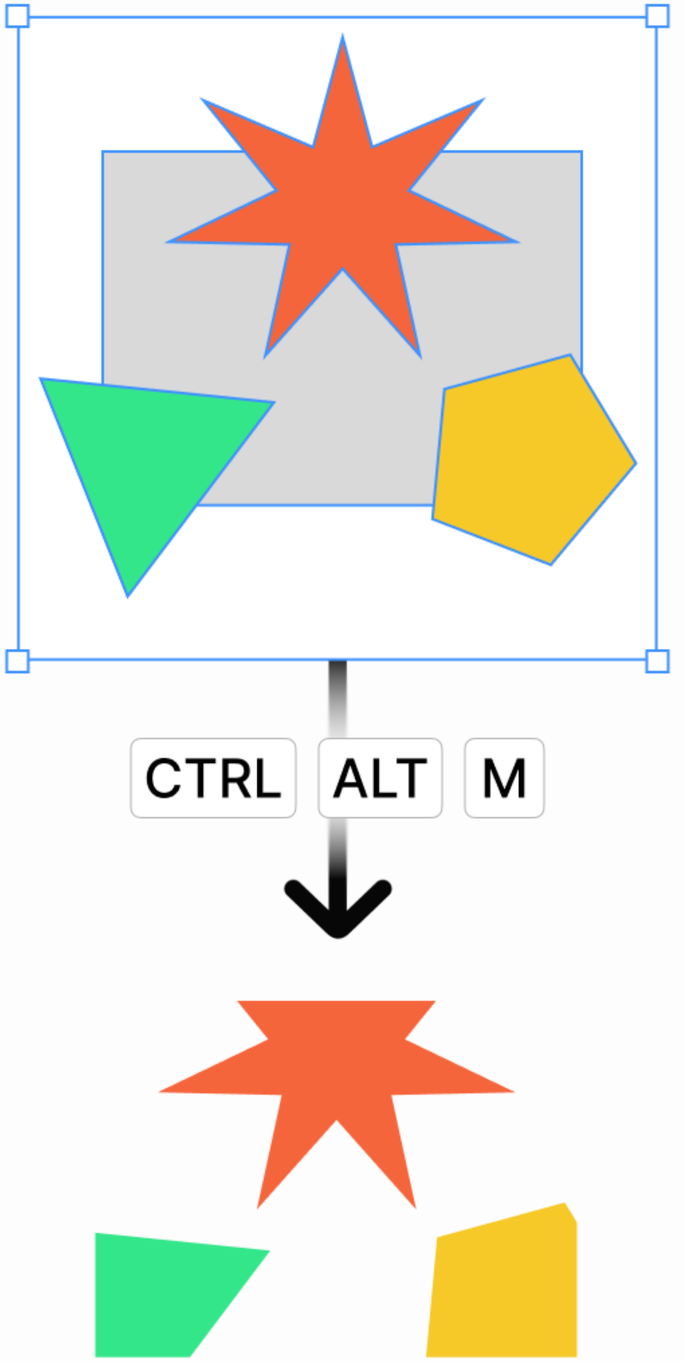


Luminosity

• • •

Principe du Masque *(dans le panneau de droite ou Ctrl+Alt+M)*

Un masque utilise la forme d'un **calque** pour révéler ou cacher une partie du contenu (image ou groupe d'éléments) des calques situés au-dessus.



03 Structurer

1 Organisation & Hiérarchie

2 Auto Layout

Groupes *(Ctrl+G)*

Une simple collection de calques. La taille du groupe est la somme de ses contenus. Si on redimensionne le groupe, on déforme tout ce qui est à l'intérieur.

Cas d'utilisation
Pour lier rapidement des éléments qui doivent rester ensemble (ex: les éléments d'un un logo).

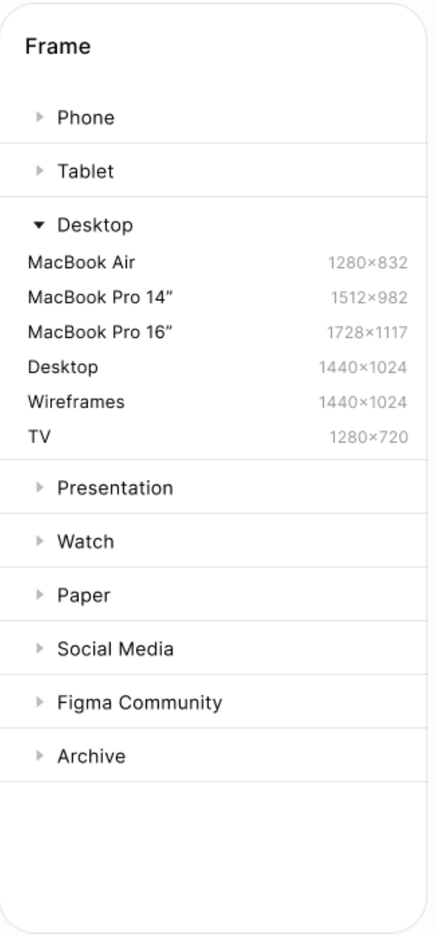
Frames *(F)*

Un conteneur, un plan de travail, c'est l'élément le plus important de Figma. Une Frame a ses propres dimensions, indépendantes de son contenu. Les éléments à l'intérieur peuvent être positionnés par rapport à elle (ex: rester collé à droite).

Cas d'utilisation
TOUJOURS. Pour un écran d'application, un site web, un composant (bouton), une section... Une Frame est la base de tout design responsive et de tout prototype.

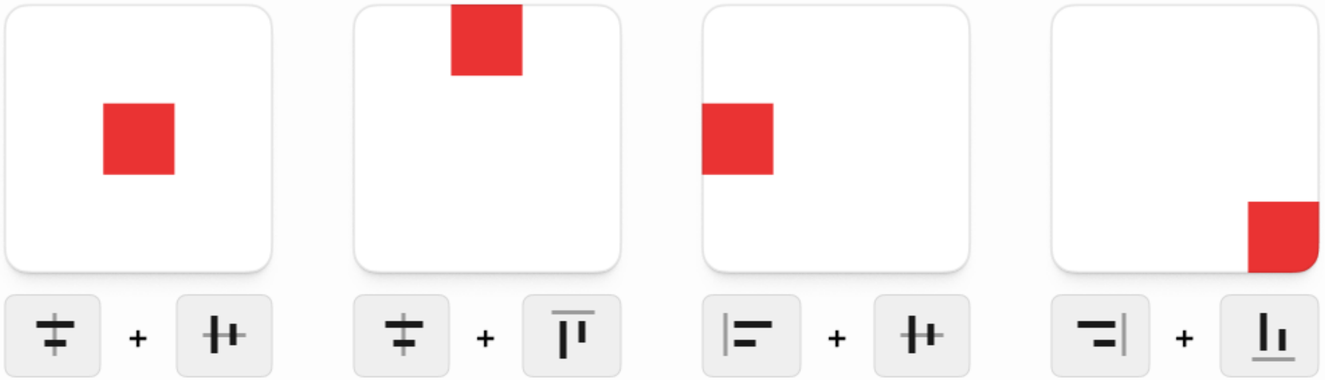
Frame à dimensions prédéfinies *(F)*

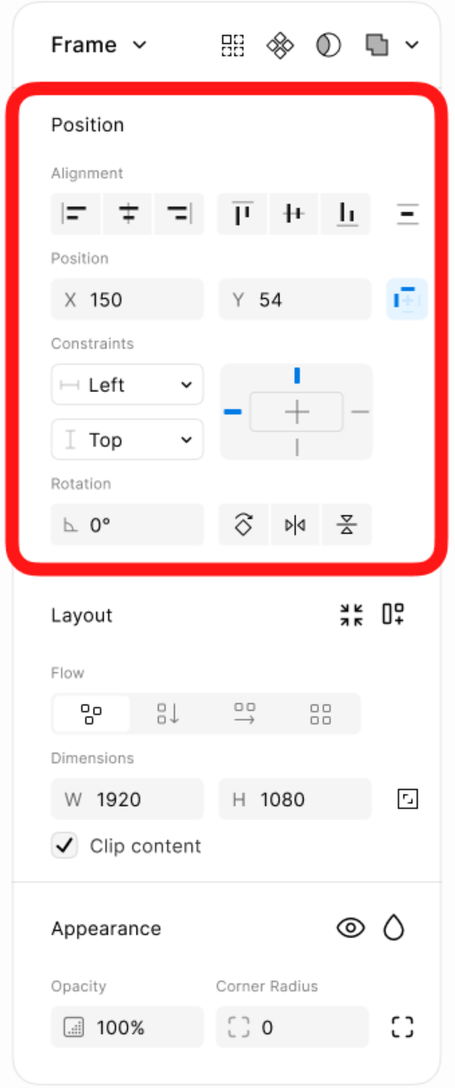
Lorsque on appuie sur la touche F, pas besoin de dessiner tout de suite. Si on regarde le panneau de droite, Figma nous propose une **liste de tailles prédéfinies** (templates) pour les appareils les plus courants mais aussi pour les réseaux sociaux. Choisir une template nous assure de commencer notre design sur une base aux bonnes dimensions.



Alignement

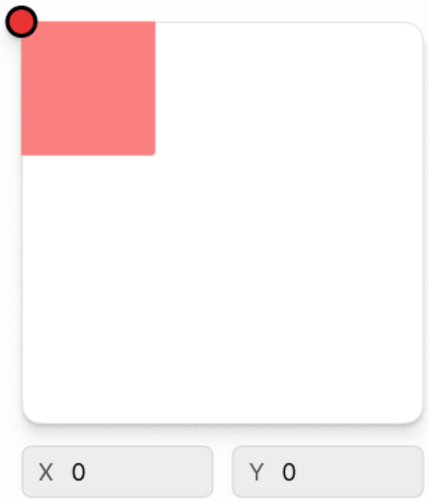
Vous permet d'aligner rapidement un objet par rapport à sa Frame parente (aligner à gauche, centrer horizontalement, aligner en haut, etc.).

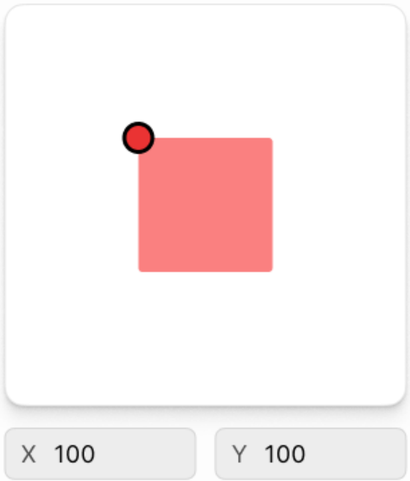


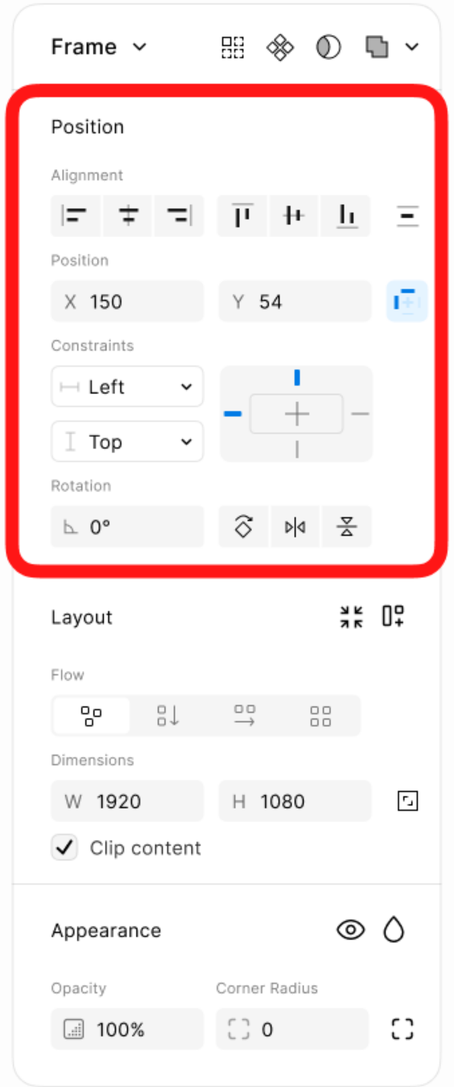


Position

Les coordonnées exactes de l'objet par rapport au parent (Frame ou caneva). X pour la position horizontale, Y pour la verticale. La position est calculée à partir du coin en haut à gauche de l'élément.

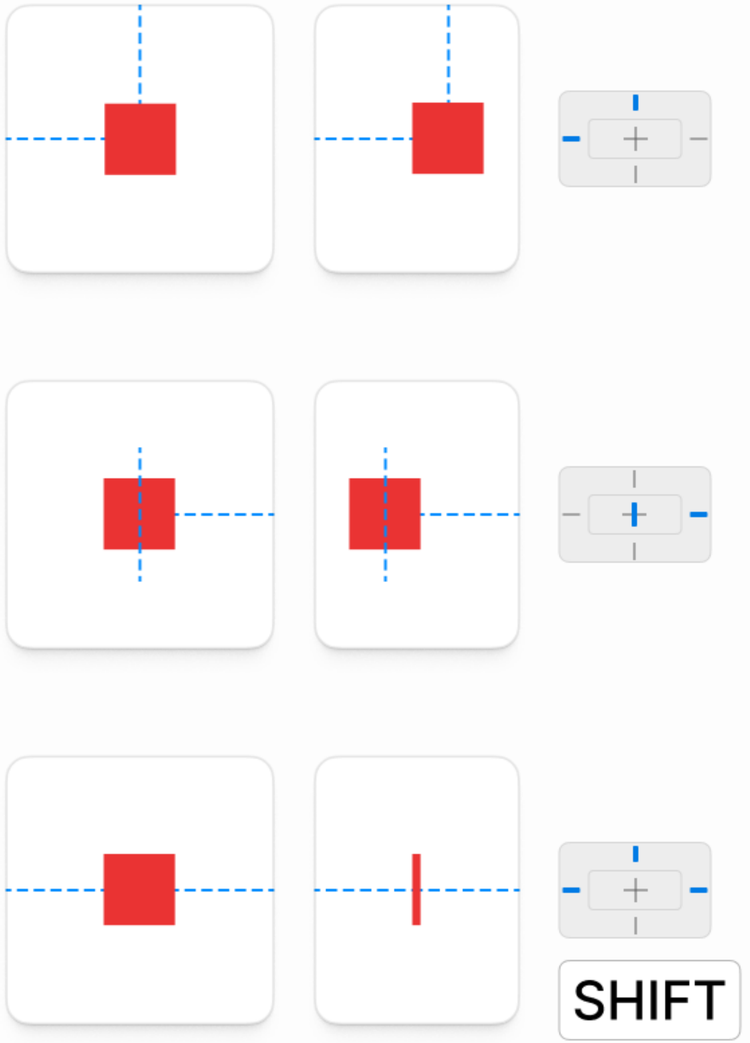


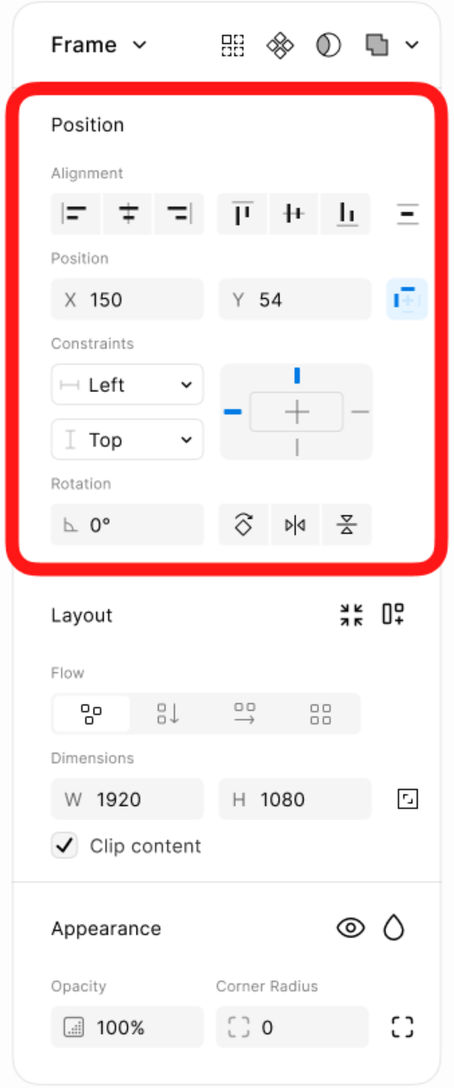




Constraints

Définit comment l'objet doit se comporter (rester à gauche, s'étirer...) lorsque sa Frame parente est redimensionnée. C'est la base du design responsive.



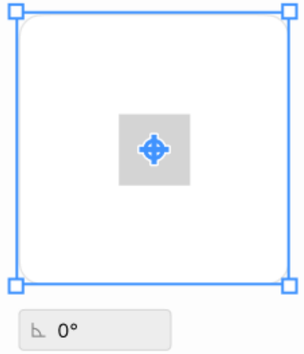


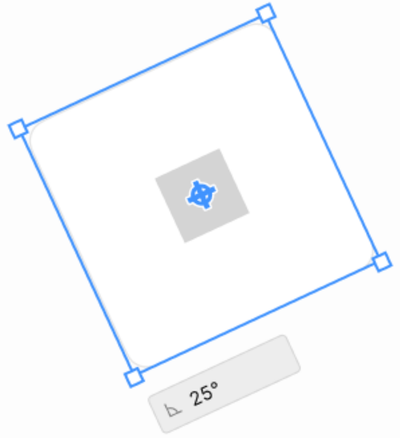
Rotation

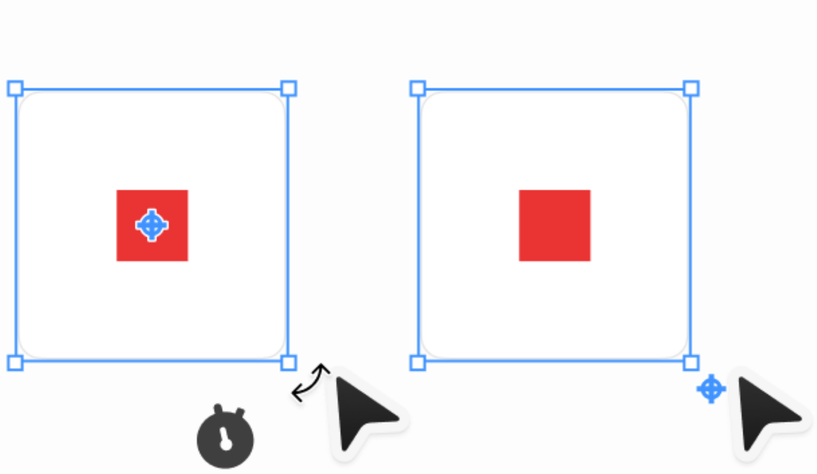
Permet de faire pivoter un objet selon un angle précis. On peut aussi modifier la position du point d'ancrage en restant quelques secondes en survol d'un coint de l'élément.

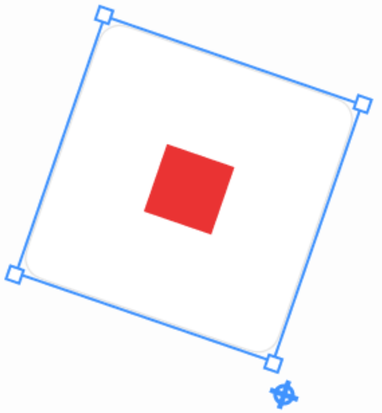
À droite du champ indiquant la valeur de l'angle, des icônes permettent de faire certaines rotations plus rapidement :

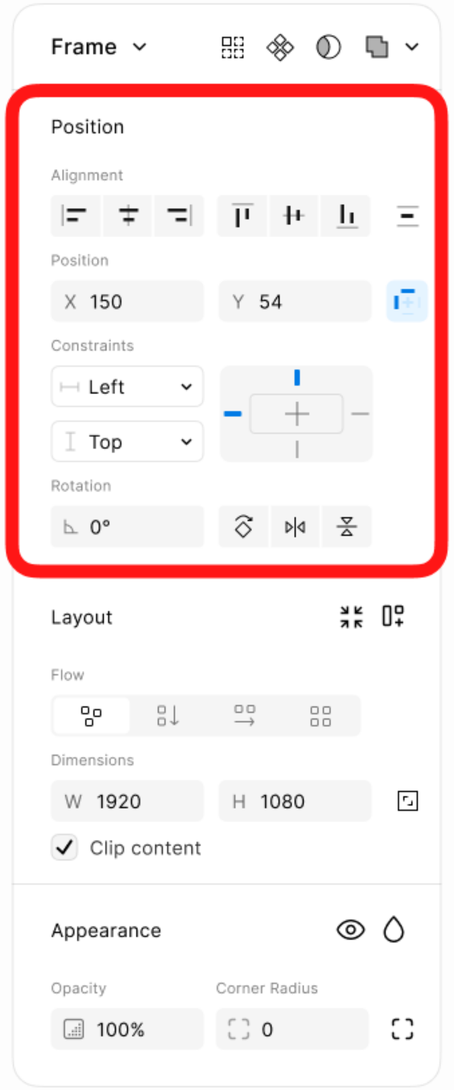
- pour faire une rotation de 90 degrés
- pour faire une rotation horizontale
- pour faire une rotation verticale









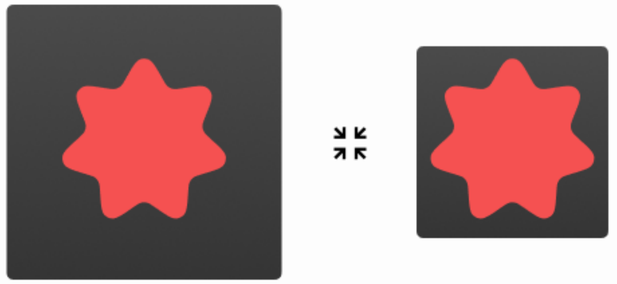


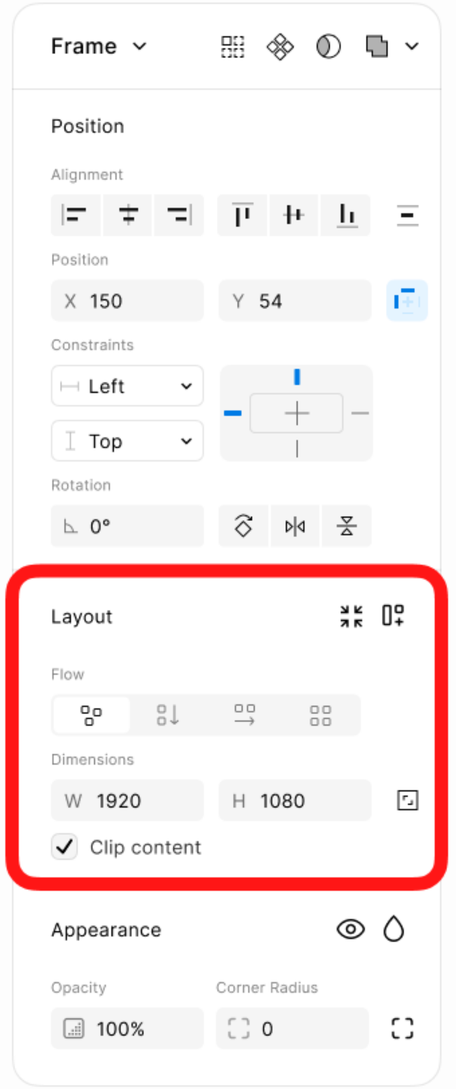
Layout

La première icône “Resize to fit” est une action qui ajuste la taille de la frame pour qu'elle épouse parfaitement son contenu.

Flow

La première case désigne d’une frame n'a pas d'Auto Layout d'appliqué. Les trois icônes suivantes définissent la direction de l'Auto Layout : vertical, horizontal ou en grille.



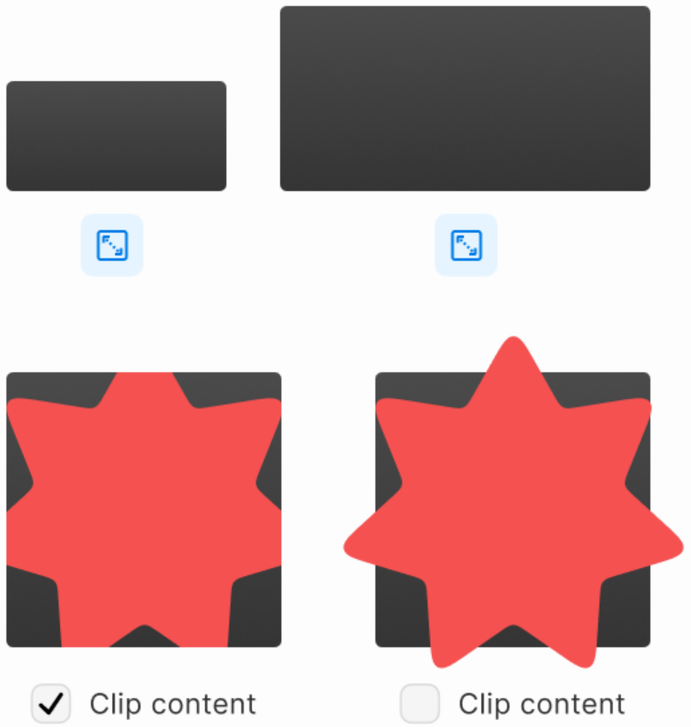


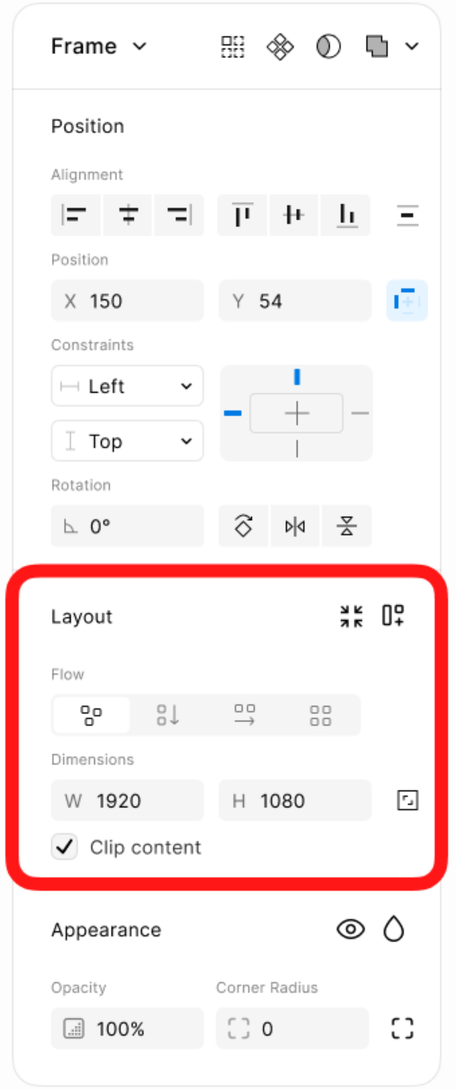
Dimensions *(W et H)*

La largeur (Width) et la hauteur (Height) de l'objet. Cliquer sur l'icône "Constrain proportions" à droite des champs de dimension permet de verrouiller le ratio largeur/hauteur.

Clip content

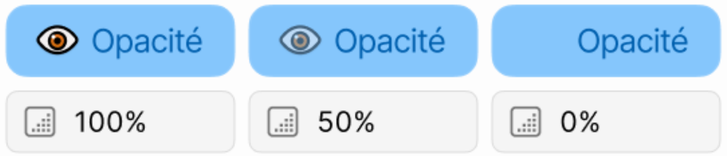
Permet de cacher tout contenu qui dépasse les bords de la frame. Par défaut, cette option est activée pour les nouvelles frames.





Opacity *(Touches 00 à 9)*

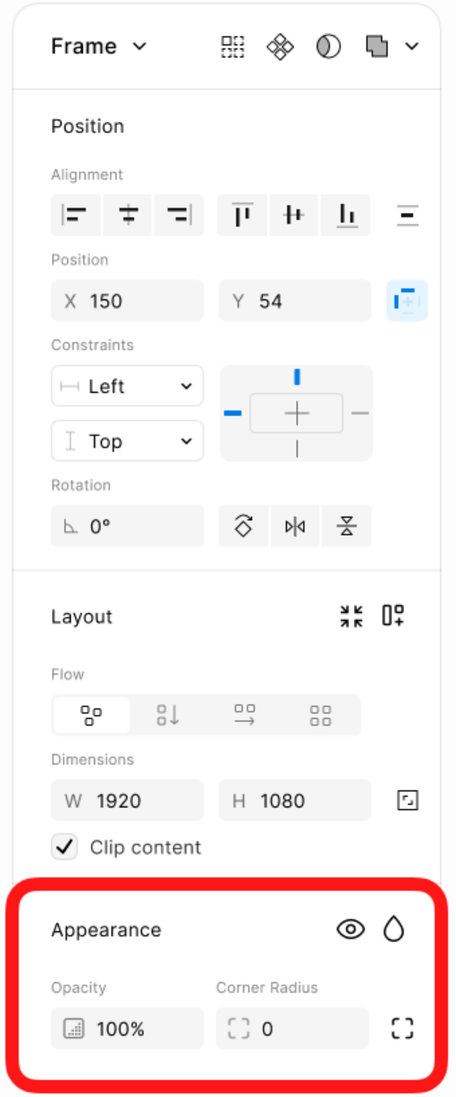
L'opacité contrôle le degré de transparence d'un élément. C'est un excellent outil pour créer des effets de superposition ou pour des animations où des éléments apparaissent ou disparaissent en fondu. 00 correspond à 0%, 9 à 90%, 0 à 100%.



Hide & Show *(Ctrl+Shift+H)*

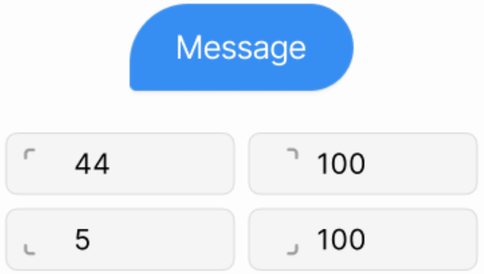
À gauche, dans le panneau des calques, chaque élément possède une icône en forme d'œil. Cliquer sur cet œil permet de **masquer** l'élément. L'élément est complètement retiré du flux de la page, comme s'il n'existait plus. Dans un Auto Layout, les autres éléments se réajusteront immédiatement pour combler l'espace laissé vide.

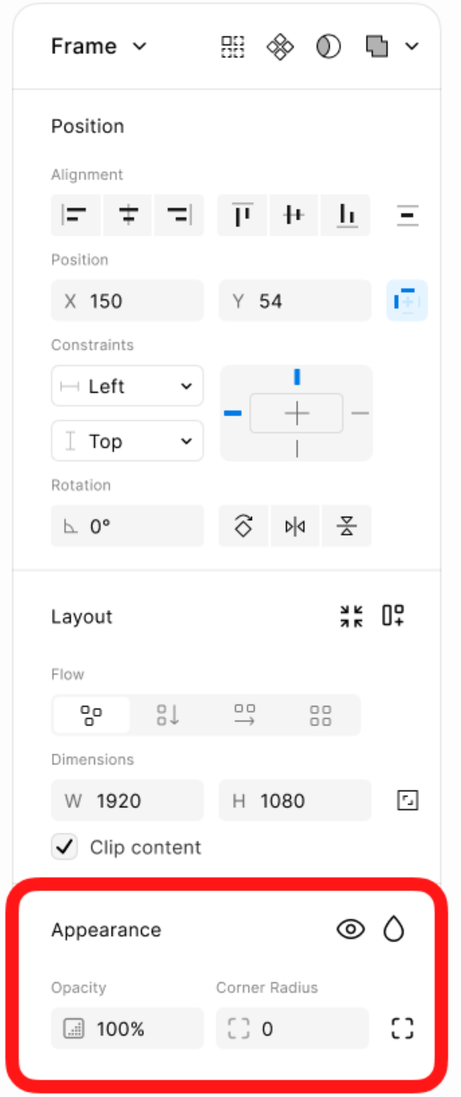




Corner Raduis

Le Corner Radius permet d'arrondir les angles d'une forme. Par défaut, vous appliquez le même arrondi aux quatre coins. À droite de ce champ, cliquez sur l'icône représentant un carré ⛶ avec des angles indépendants. Le champ unique se transformera en quatre champs distincts, vous permettant de définir une valeur précise pour chaque coin





Le Problème

On créer un bouton. On veut changer son texte. On doit redimensionner manuellement son arrière-plan pour que les marges soient correctes.

L'Auto Layout *(Shift + A)*

Appliquer l'Auto Layout à une Frame, et elle gérera **automatiquement** les espacements pour nous.

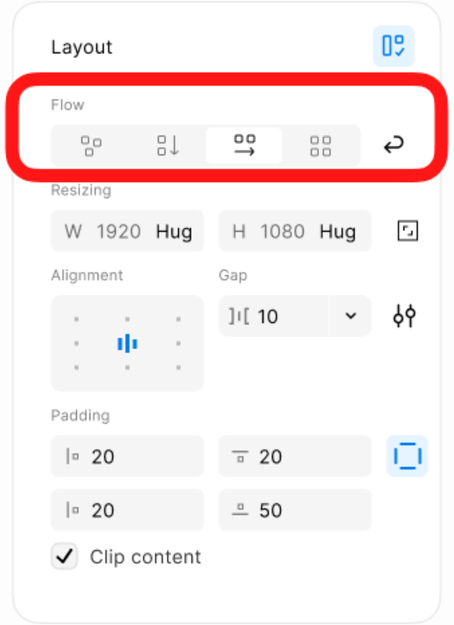
Résultat

Le bouton s'agrandit ou se rétrécit tout seul lorsque le texte change, en respectant toujours les marges qu'on a définies.



Tips

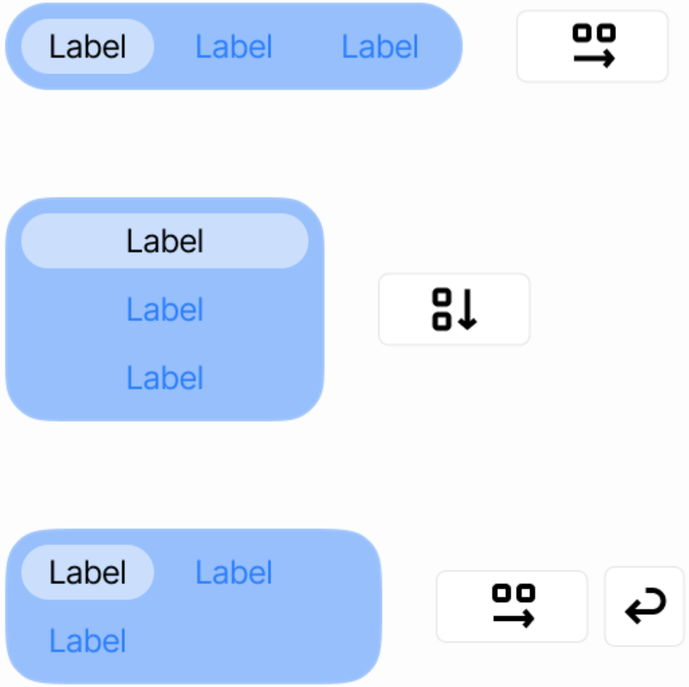
Si c'est un texte qu'on veut placer dans une frame, toujours créer le texte d'abord (T) puis créer une Auto Layout (SHIFT+A) sur ce texte.

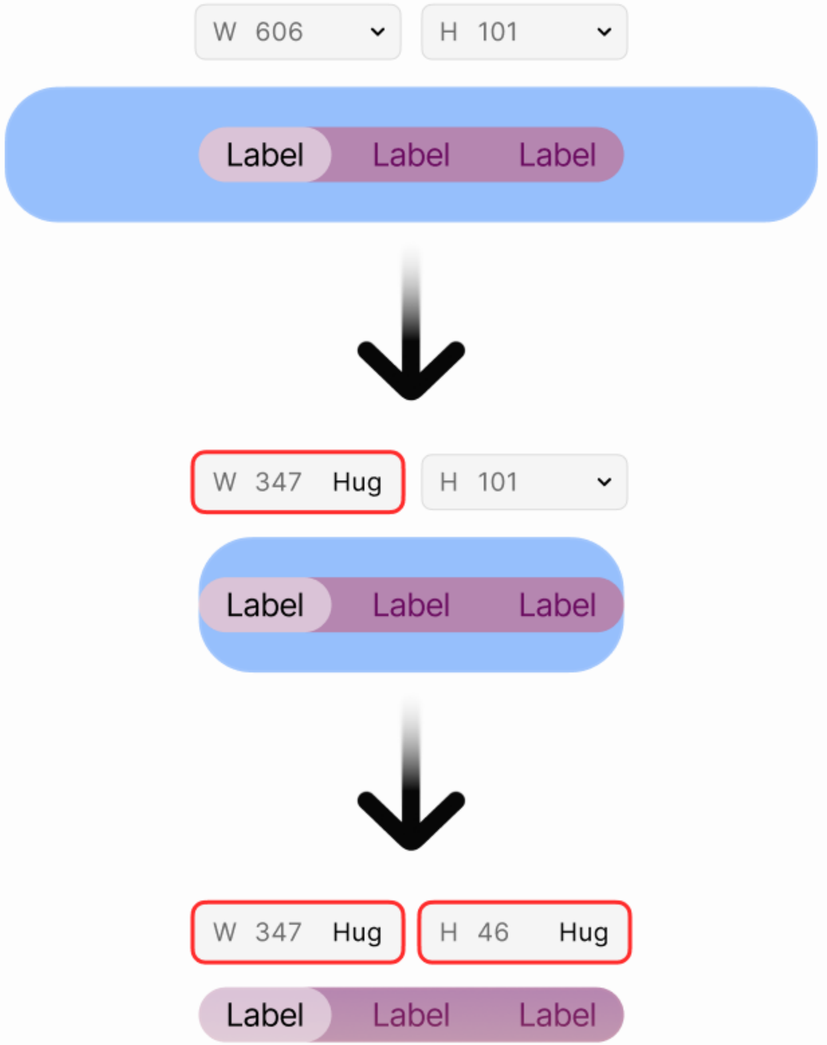


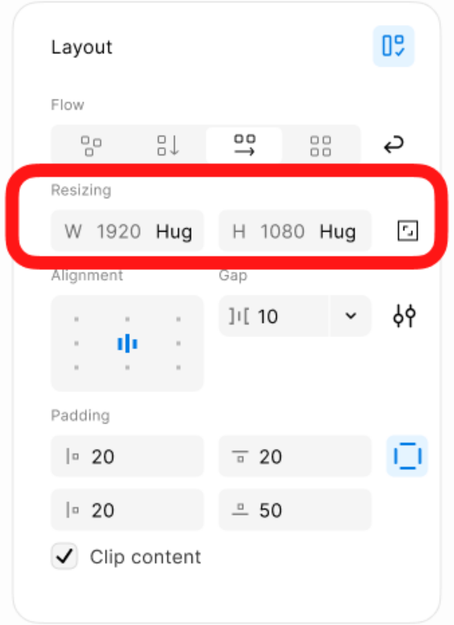
Flow *(Direction)*

Horizontale ou Verticale (pour aligner des éléments côte à côte ou les uns sous les autres)

Wrap permet aux éléments de passer à la ligne automatiquement si l'espace manque.







Resizing *(Ajuster la taille)*

En Auto Layout, la dimension de notre Frame Parent se configure en Hug Contents. Cela signifie que cette frame prend les **dimensions de son contenu.**

Attention, si on redimensionne manuellement l'Auto Layout, cela retirera les propriétés **Hug contents** sur la dimension qui a était modifiée : Horizontale et/ou Verticale

Alignment *(Alignement)*

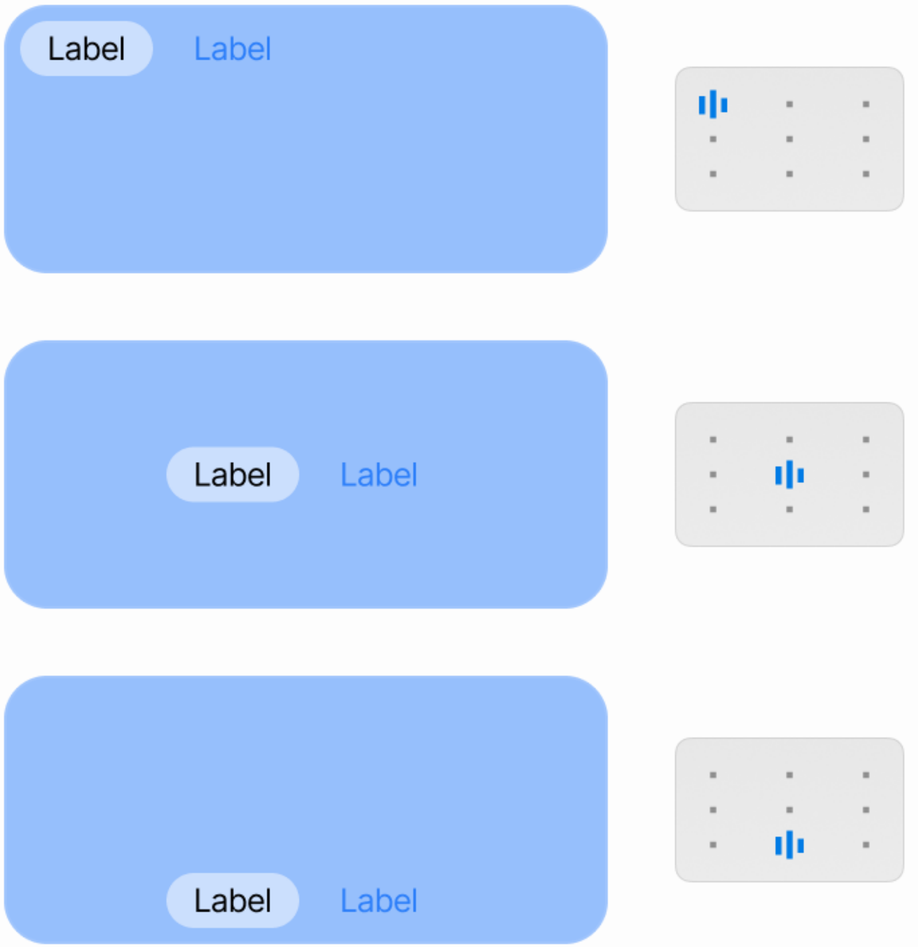
Le comportement du contenu de l'Auto Layout.

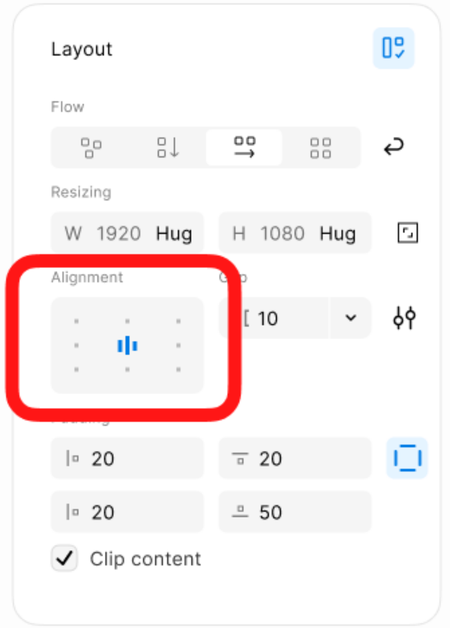
Gap *(Écart)*

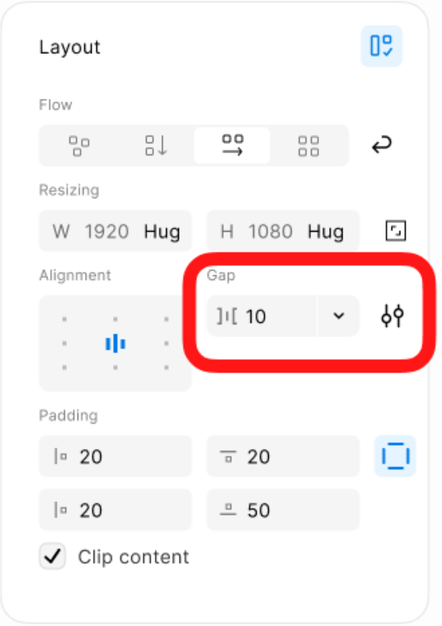
L'espace entre chaque élément dans la Frame. Pour que le gap est un effet, il faut nécessairement au moins deux éléments dans l'Auto Layout.

Padding *(Remplissage)*

Les marges intérieures de la Frame, comme en code c'est l'espace entre le contenu et la bordure d'un élément.
Les paddings pairs Haut/Bas et Gauche/Droite peuvent être gérés indépendamment en cliquant sur le carré juste à droite.





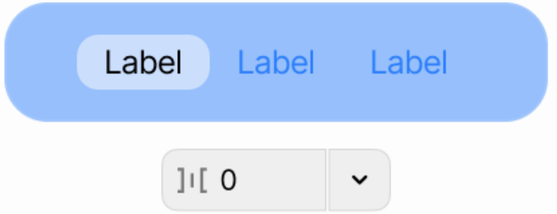


Alignment *(Alignement)*

Le comportement du contenu de l'Auto Layout.

Gap *(Écart)*

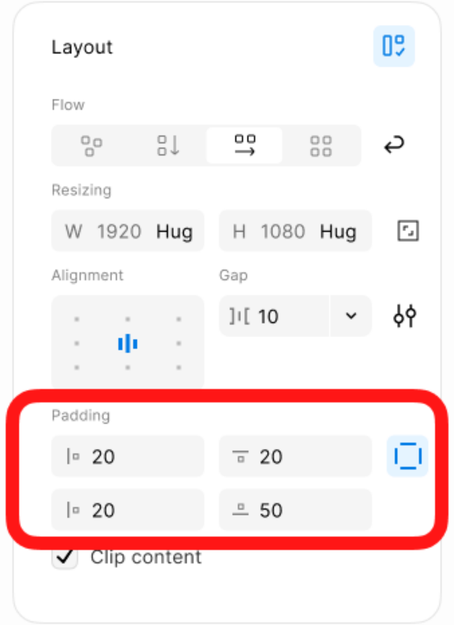
L'espace entre chaque élément dans la Frame. Pour que le gap est un effet, il faut nécessairement au moins deux éléments dans l'Auto Layout.



Padding *(Remplissage)*

Les marges intérieures de la Frame, comme en code c'est l'espace entre le contenu et la bordure d'un élément.
Les paddings pairs Haut/Bas et Gauche/Droite peuvent être gérés indépendamment en cliquant sur le carré juste à droite.





Alignment *(Alignement)*

Le comportement du contenu de l'Auto Layout.

Gap *(Écart)*

L'espace entre chaque élément dans la Frame. Pour que le gap est un effet, il faut nécessairement au moins deux éléments dans l'Auto Layout.



Padding *(Remplissage)*

Les marges intérieures de la Frame, comme en code c'est l'espace entre le contenu et la bordure d'un élément.
Les paddings pairs Haut/Bas et Gauche/Droite peuvent être gérés indépendamment en cliquant sur le carré juste à droite.



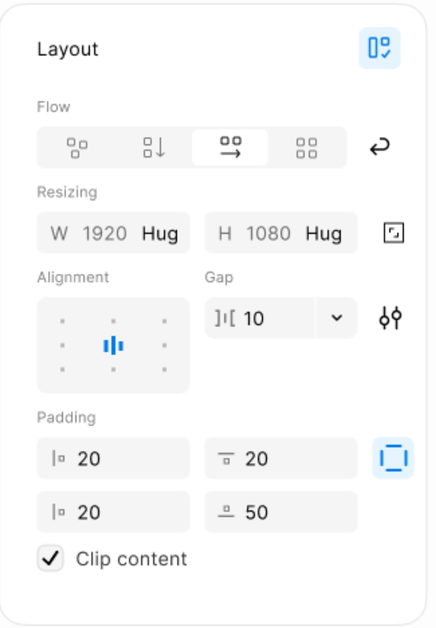
Comportement des enfants

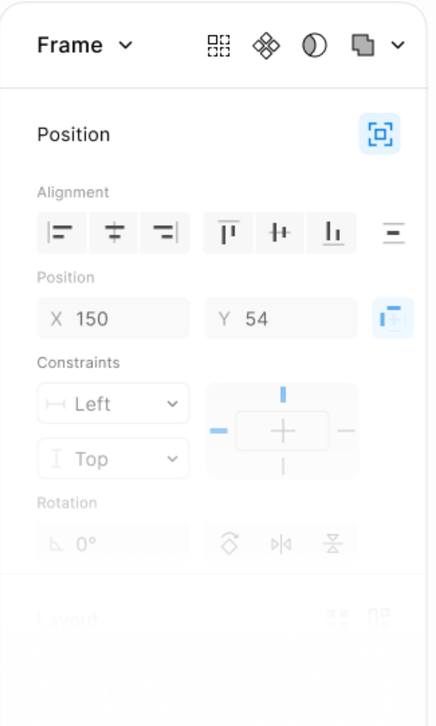
Hug contents : le conteneur s'adapte à la taille des enfants.
Fill container : l'enfant remplit l'espace disponible dans le parent.
Fixed size : taille fixe.

Ignore Auto Layout ou Absolute position

Parfois, on veut qu'un élément à l'intérieur d'une Frame en Auto Layout ignore cet agencement automatique. Pour cela, on sélectionne l'élément et, dans le panneau de droite, on clique sur l'icône **Absolute position**. L'élément pourra alors être positionné manuellement où on le souhaite, tout en restant dans la Frame.







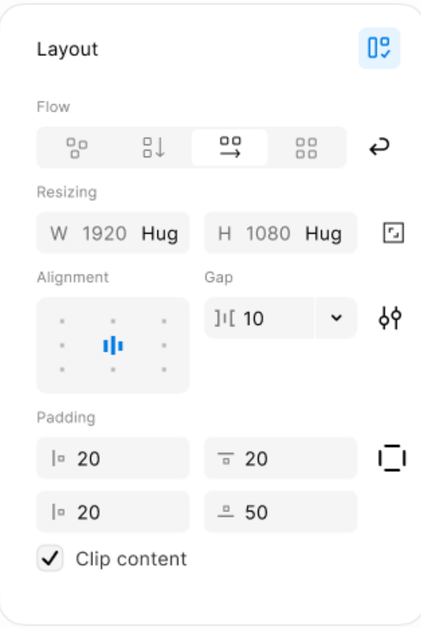
Tips

Sélectionner un des enfants et cliquer sur une des touches directionnelles du clavier permet de le déplacer simplement et efficacement dans l'Auto Layout.

Comportement des enfants

Hug contents : le conteneur s'adapte à la taille des enfants.
Fill container : l'enfant remplit l'espace disponible dans le parent.
Fixed size : taille fixe.

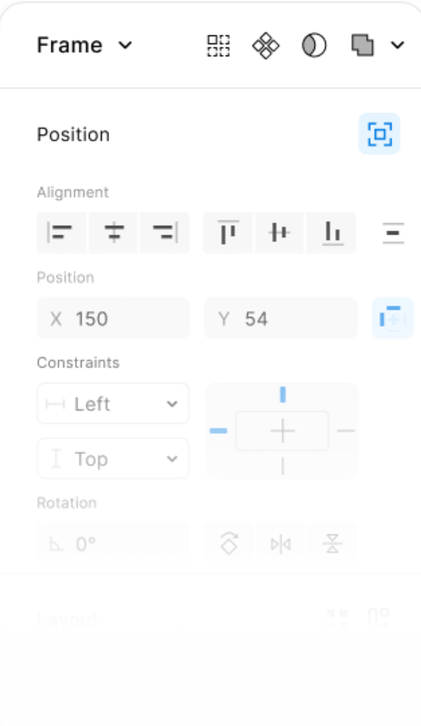




Ignore Auto Layout ou Absolute position

Parfois, on veut qu'un élément à l'intérieur d'une Frame en Auto Layout ignore cet agencement automatique. Pour cela, on sélectionne l'élément et, dans le panneau de droite, on clique sur l'icône **Absolute position**. L'élément pourra alors être positionné manuellement où on le souhaite, tout en restant dans la Frame.





Le Problème

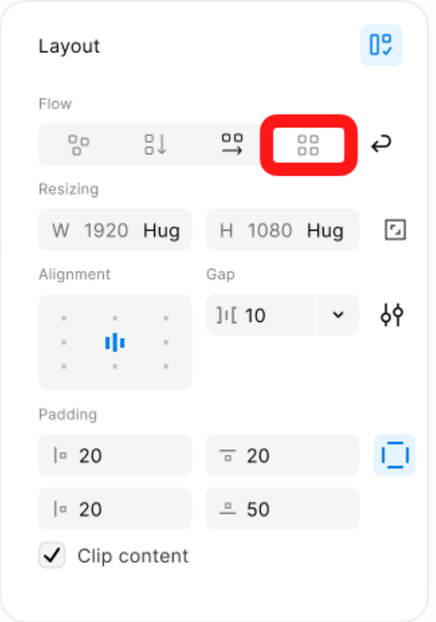
Avec le **Wrap**, on ne peut pas gérer avec précision la disposition des éléments entre les différentes lignes.

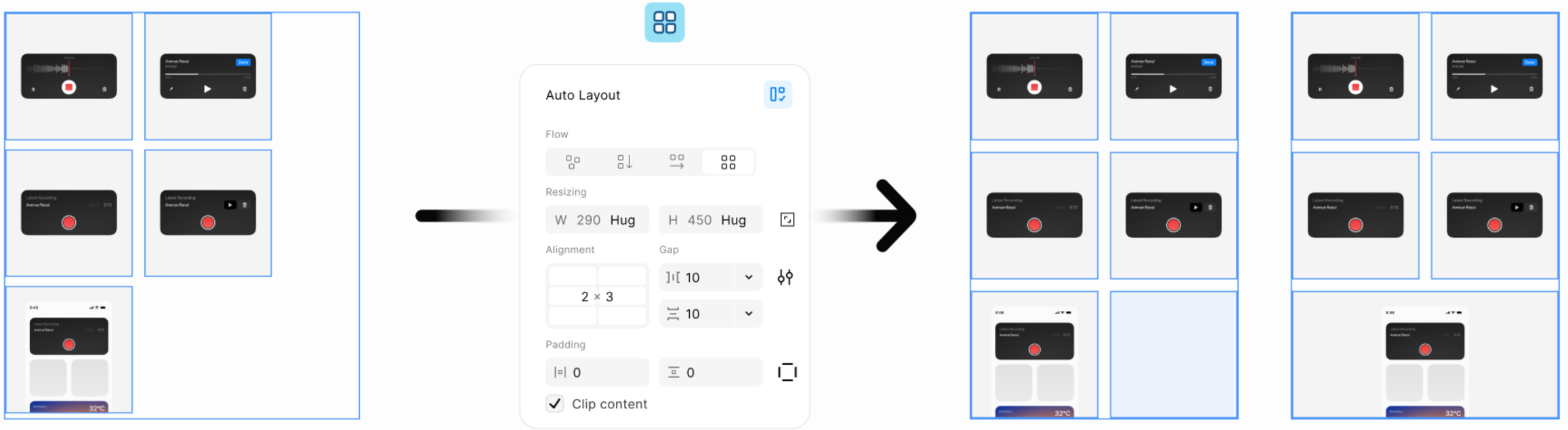
Les Grilles

Cette fonctionnalité force les éléments à s'aligner dans des colonnes et des rangées structurées.

Résultat

On a maintenant un alignement parfait, même si la dernière ligne est incomplète.

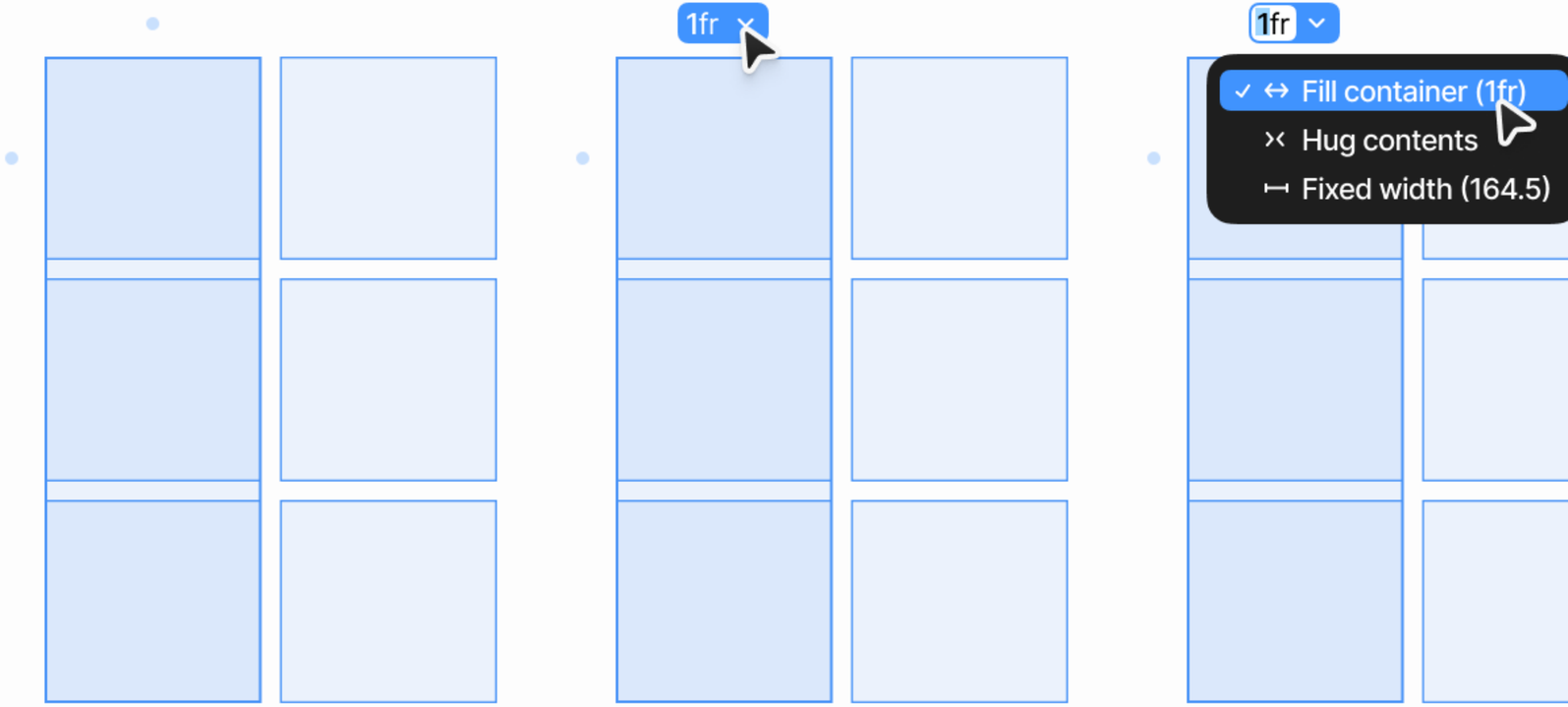




Réglages de la grille

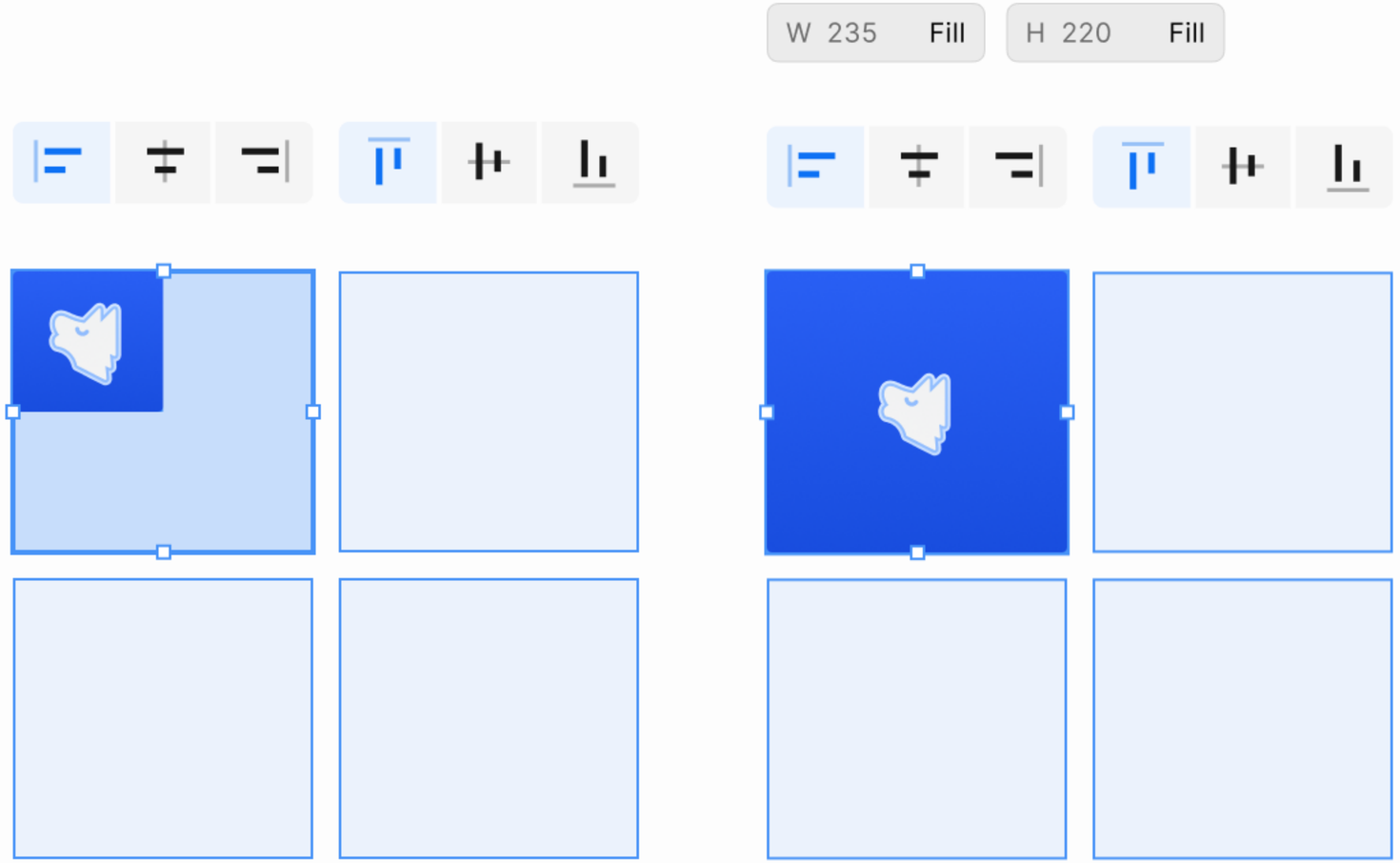
On peut définir précisément comment chaque colonne ou chaque rangée doit se comporter. Il existe trois modes de taille

- **Fixed :** Ne change jamais de taille, même si le conteneur s'agrandit ou rétrécit.
- **Hug :** La taille est déterminée par l'élément le plus large (ou le plus haut) qu'elle contient.
- **Fill (fr) :** 1fr signifie une fraction de l'espace restant. Si on a une colonne à **2fr** et une à **1fr**, la première prendra 2/3 de l'espace et la seconde 1/3.



Exemples d'utilisation

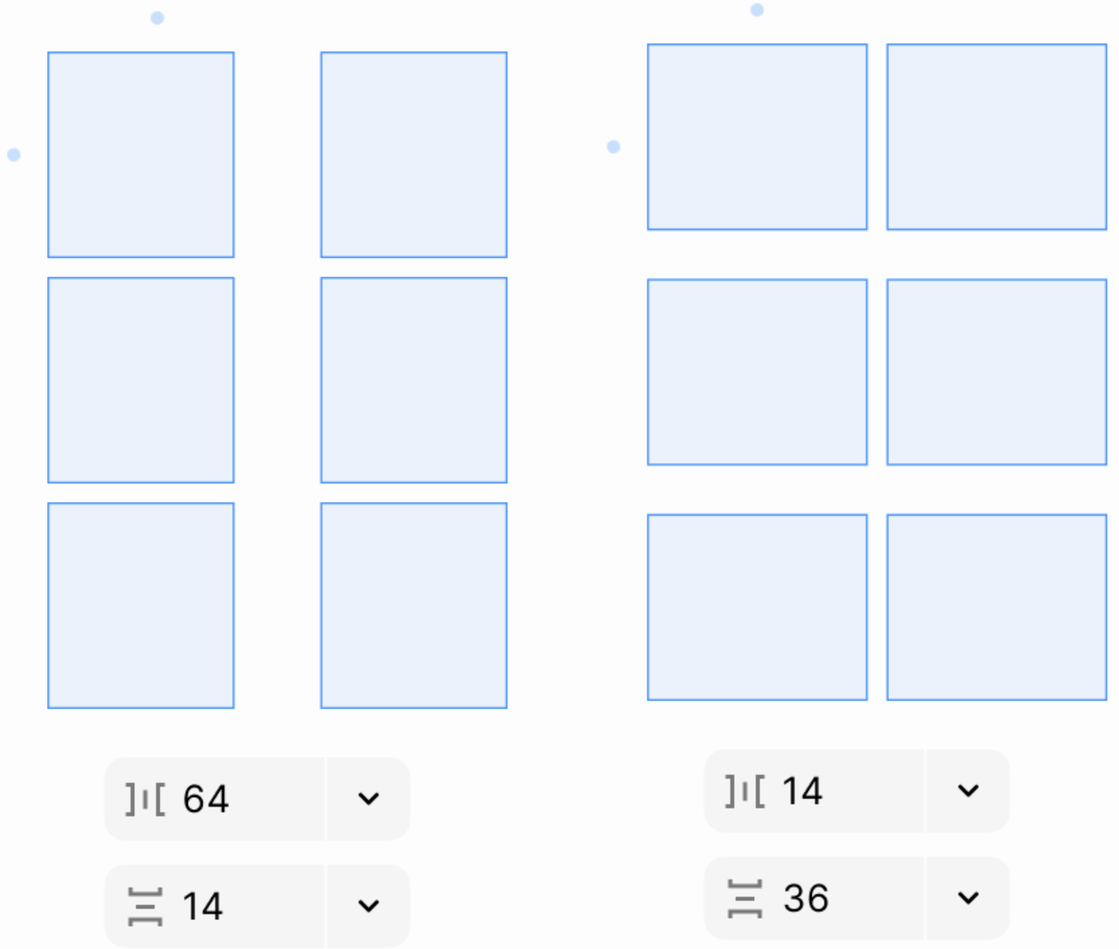
Fixed est bien pour des éléments qui ne doivent pas bouger (sidebar, colonne d'icônes), Hug est pratique pour des listes de tags, Fill est le mode par défaut pour créer des mises en page fluides et flexibles.

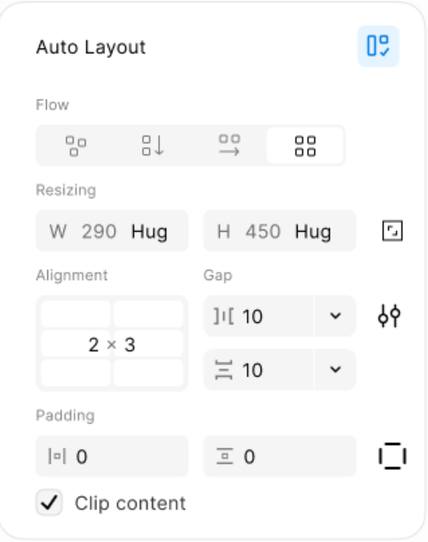


Alignement des éléments

Ce réglage définit comment les éléments sont positionnés à l'intérieur de leurs cellules de grille.

- **Start** : Aligne à gauche (ou en haut)
- **Center** : Centre l'élément dans sa cellule.
- **End** : Aligne à droite (ou en bas).
- **Stretch** : L'élément s'étire pour remplir toute la largeur/hauteur de sa cellule.





Gap

L'avantage majeur par rapport au Wrap est que la grille permet de contrôler efficacement

- L'espacement horizontal (entre les colonnes).
- L'espacement vertical (entre les lignes).

Padding

De la même manière que pour une frame, la grille laisse la possibilité de gérer le padding horizontal et vertical.

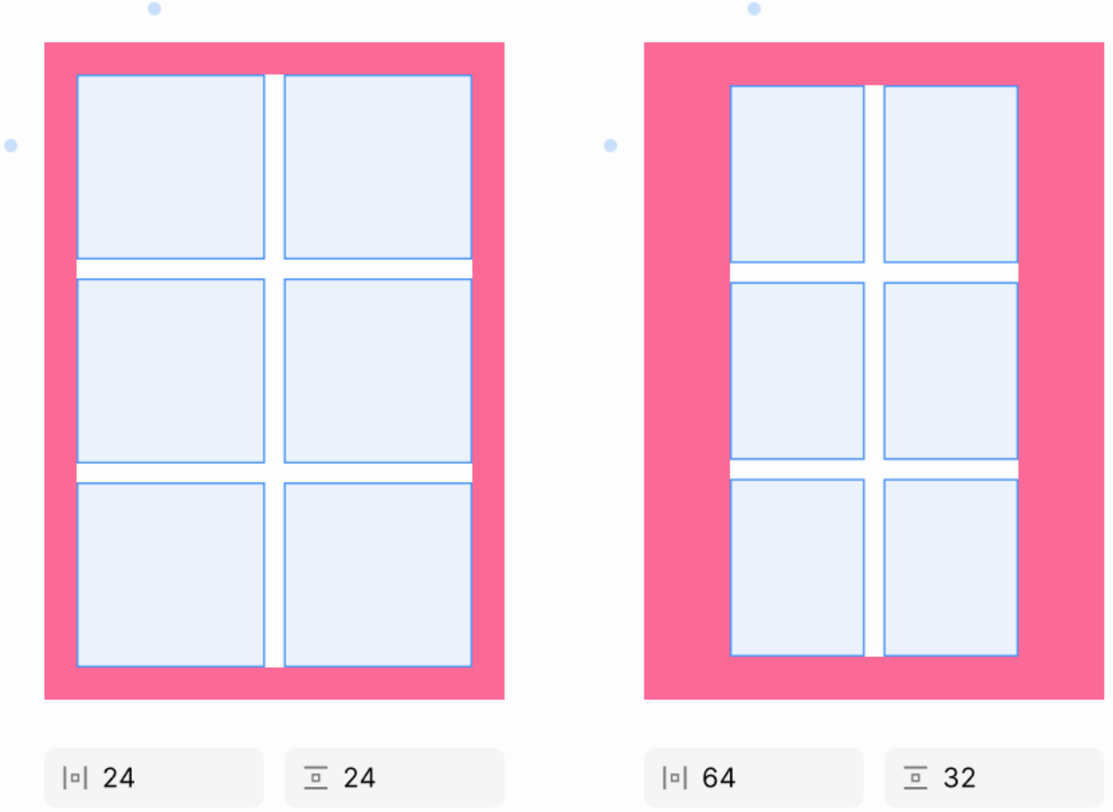
Gap

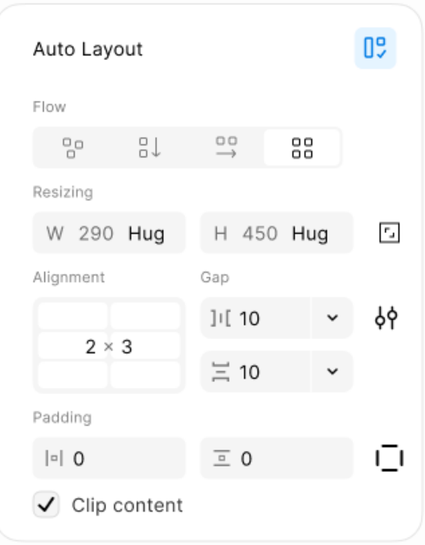
L'avantage majeur par rapport au Wrap est que la grille permet de contrôler efficacement

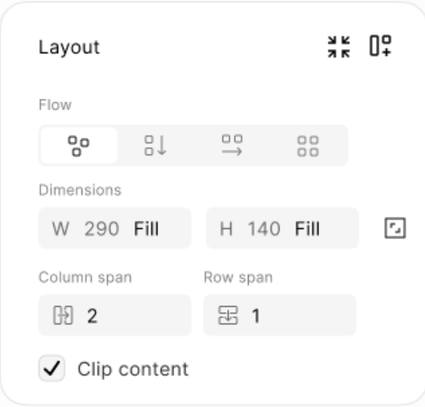
- L'espacement horizontal (entre les colonnes).
- L'espacement vertical (entre les lignes).

Padding

De la même manière que pour une frame, la grille laisse la possibilité de gérer le padding horizontal et vertical.



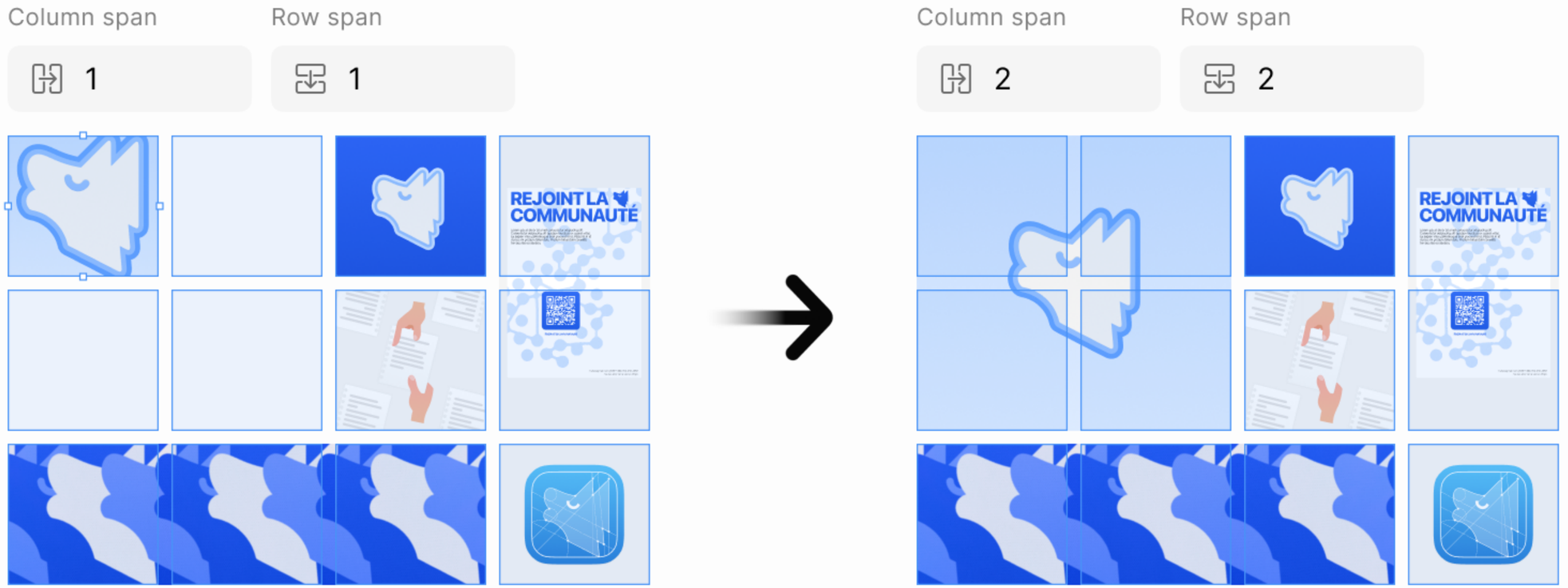




Fusionner des cases *(Column & Row Span)*

On peut faire en sorte qu'un élément s'étende sur plusieurs cases de la grille horizontalement ou verticalement.

- Sélectionne un élément **à l'intérieur** de la grille Auto Layout.
- Dans le panneau de droite, une nouvelle section apparaît sous les dimensions.



04 Automatiser

1 Composants et Variantes

2 Variables

Le Problème

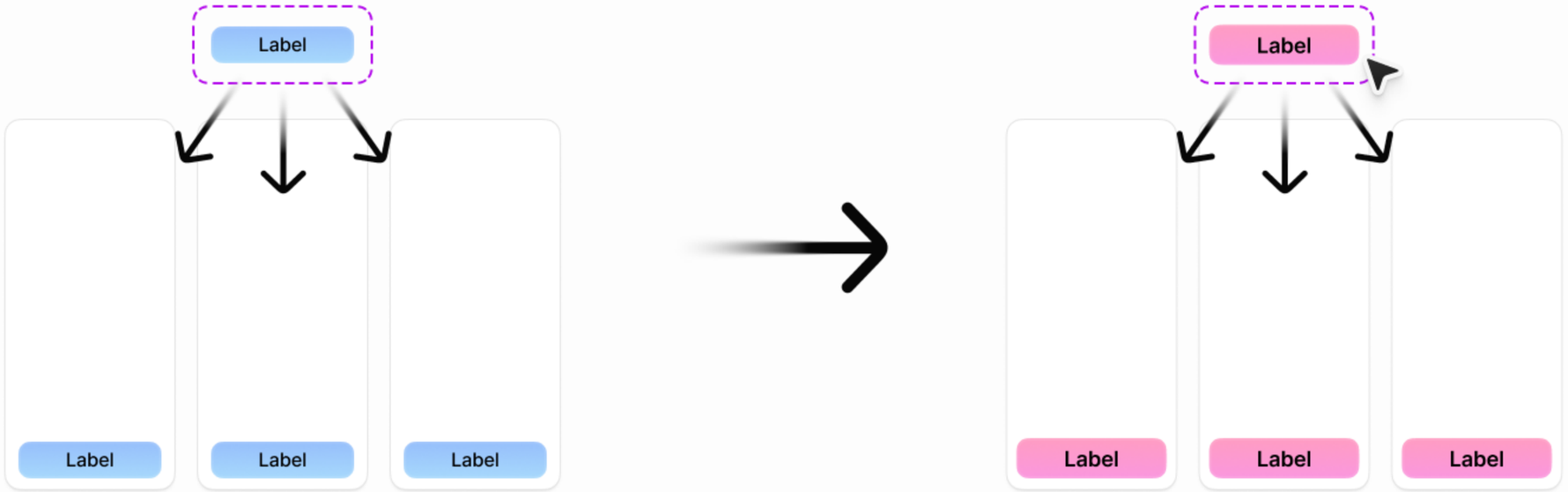
On a un bouton qu'on a utilisé 50 fois dans notre application. **On décide de changer son design...**

Le Composant *(Ctrl+Alt+K)*

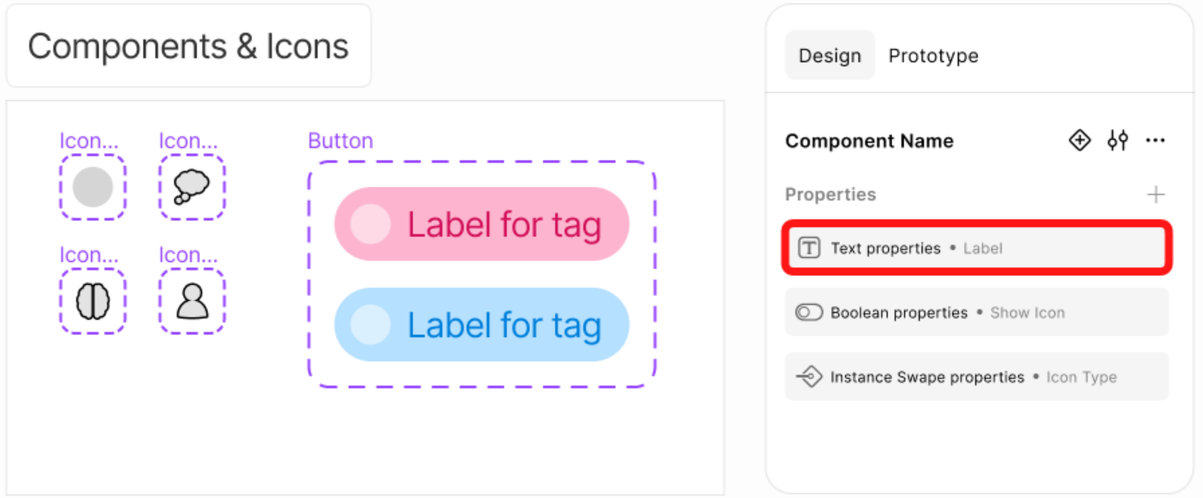
Créer un **Master Component** pour le réutiliser partout. Toute modification de ce dernier se répercute sur toutes ses **copies (instances).** Essentiel pour les boutons, icônes, barres de navigation, etc.

Résultat

Si on décide de changer la couleur de ce bouton, il nous suffit maintenant de modifier le Composant Principal. Toutes les instances se mettront à jour **instantanément.**



Les propriétés rendent nos composants intelligents et évitent de devoir créer des dizaines de variantes. Pour les créer, il faut sélectionner le conteneur de notre composant principal.



Texte

Pour modifier le contenu textuel d'une instance (ex: le label d'un bouton)

Booléen True/False

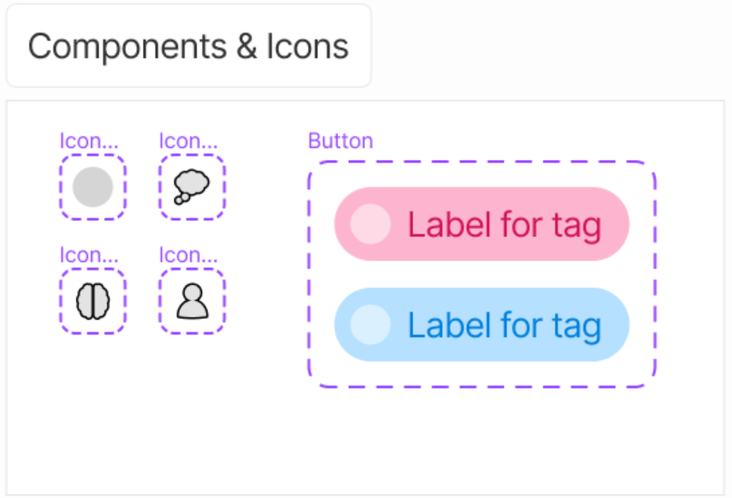
Pour afficher ou masquer un calque (ex: montrer/cacher une icône).

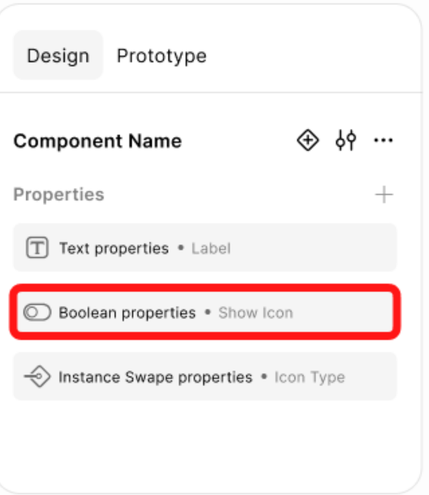
Instance Swap

Pour remplacer une icône par une autre depuis une liste prédéfinie



Les propriétés rendent nos composants intelligents et évitent de devoir créer des dizaines de variantes. Pour les créer, il faut sélectionner le conteneur de notre composant principal.





Texte

Pour modifier le contenu textuel d'une instance (ex: le label d'un bouton)

Booléen True/False

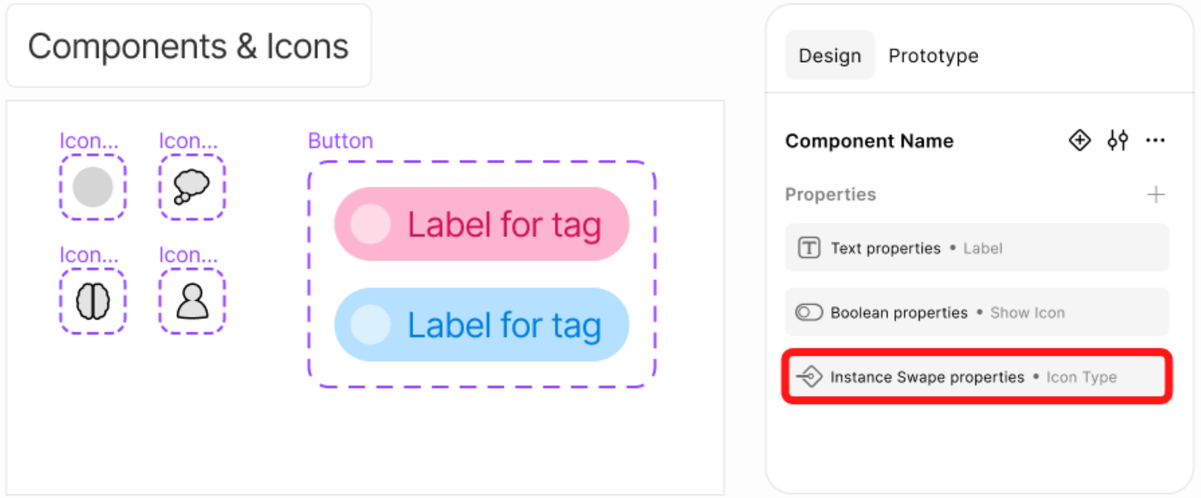
Pour afficher ou masquer un calque (ex: montrer/cacher une icône).

Instance Swap

Pour remplacer une icône par une autre depuis une liste prédéfinie



Les propriétés rendent nos composants intelligents et évitent de devoir créer des dizaines de variantes. Pour les créer, il faut sélectionner le conteneur de notre composant principal.



Texte

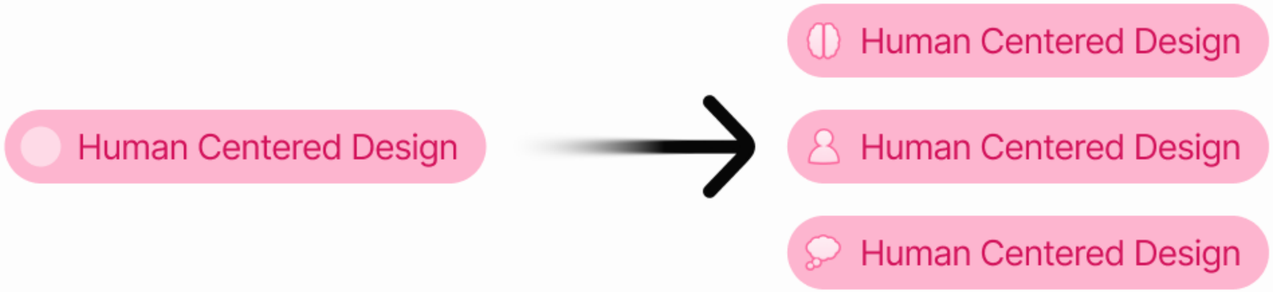
Pour modifier le contenu textuel d'une instance (ex: le label d'un bouton)

Booléen True/False

Pour afficher ou masquer un calque (ex: montrer/cacher une icône).

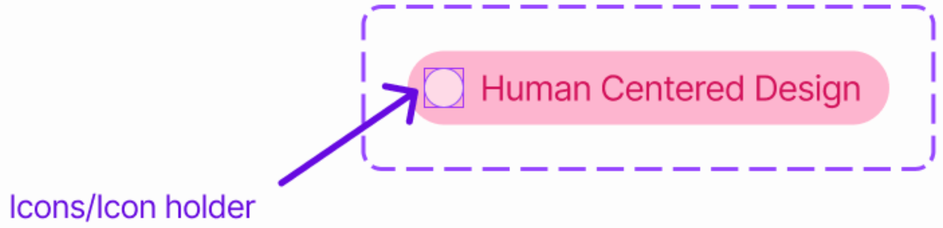
Instance Swap

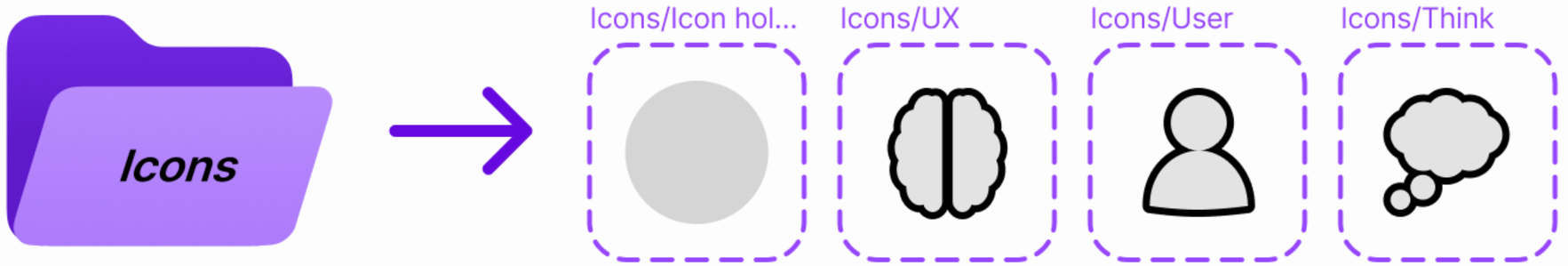
Pour remplacer une icône par une autre depuis une liste prédéfinie



Instance swap

L'idée c'est d'avoir une instance dans le composant qui va avoir une icône modulable. Pour créer le lien, il faut cliquer sur cette instance du Composant, puis cliquer sur **Create instance swap property** dans le panneau de droite en haut.



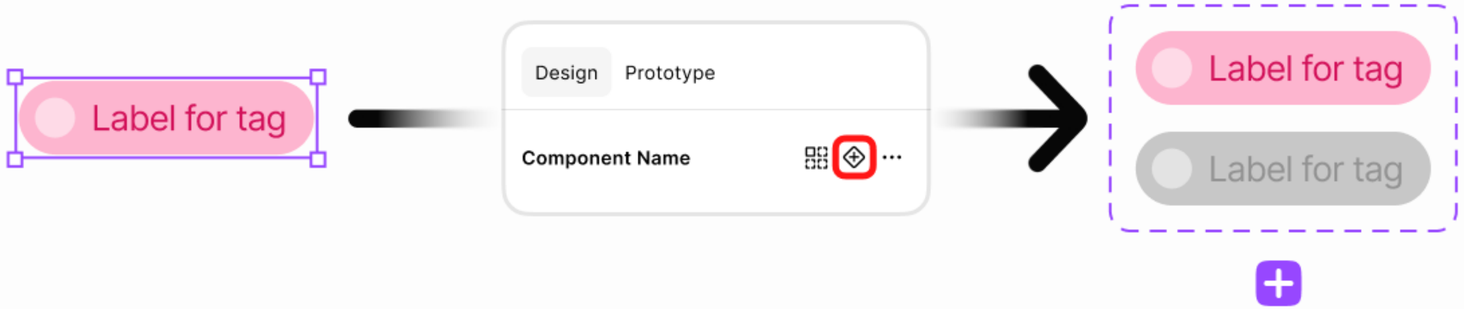


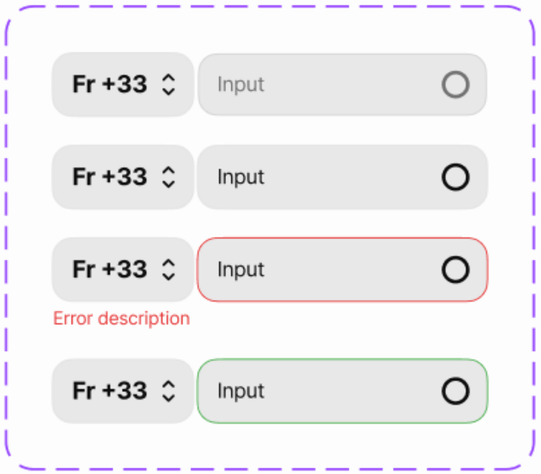
Tips

Figma organise automatiquement par dossiers à l'utilisation du slash (/).

Les Variantes

Le principe est de regrouper des composants similaires (ex: les différents états d'un bouton : défaut, survol, cliqué, désactivé) en un seul composant intelligent.





Une **instance** est une copie liée à notre composant principal. Pour en créer une, on a plusieurs méthodes

Le panneau Assets *(Plus propre)*

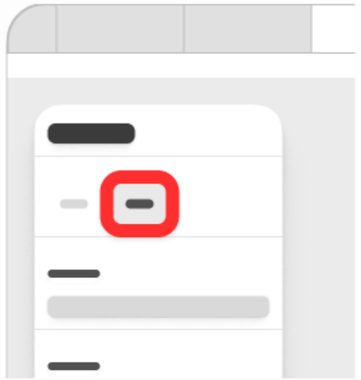
Dans l'onglet "Assets" du panneau de gauche on retrouve nos composant. On peut les glisser sur notre canvas.

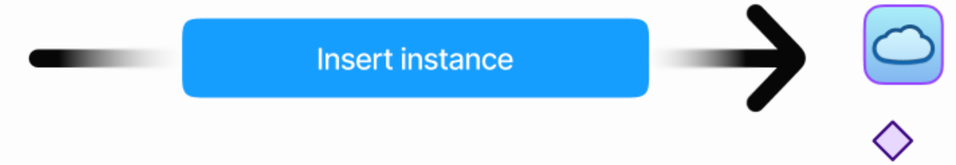
Copier/Coller ou Dupliquer *(Plus rapide)*

Copiez le composant principal et collez-le où vous voulez. La copie sera une instance.

Dupliquer avec ALT *(Astuce)*

Maintenez la touche **Alt enfoncée**, puis cliquez et glissez votre composant principal. Cela créera directement une instance.



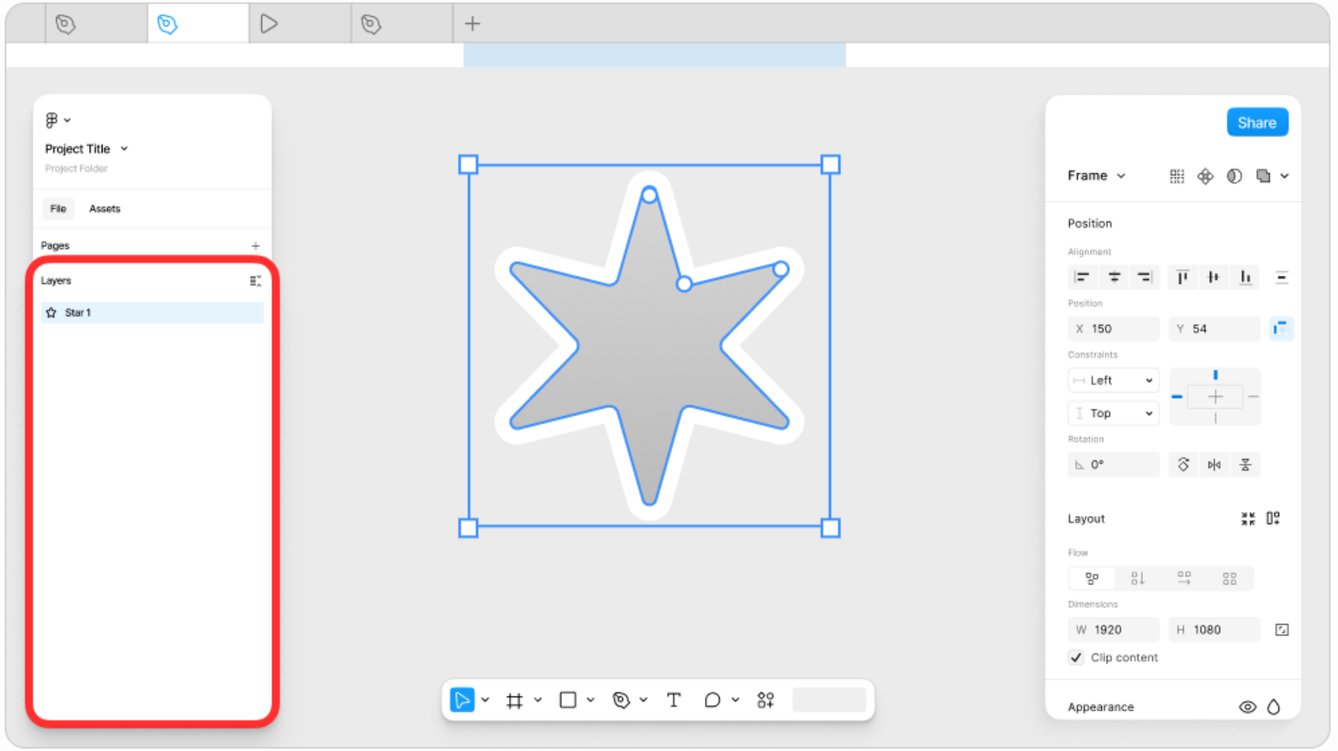






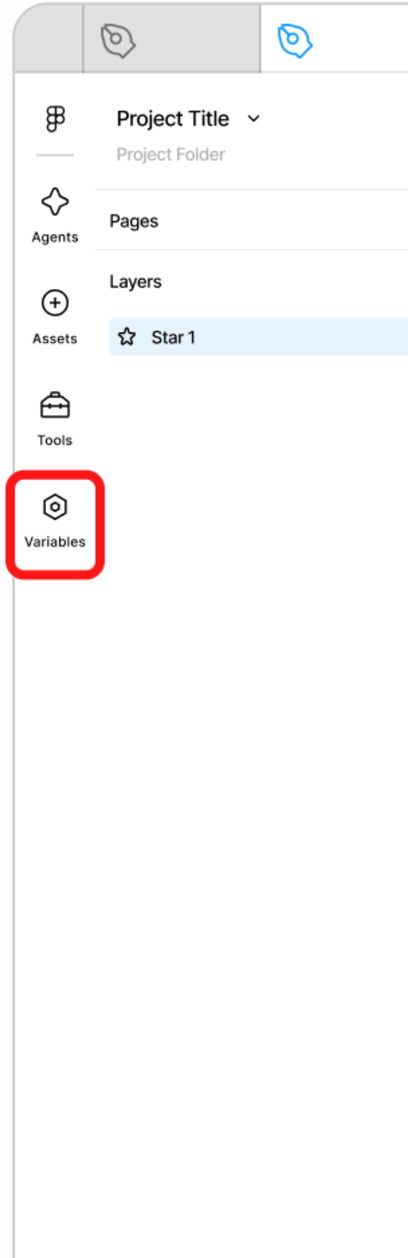
Tips *(panneau des Layers)*

Pour savoir si l'élément sur lequel on travaille est un composant ou une copie (instance), il suffit de regarder le logo associé à cet élément sur le panneau de gauche.
correspond au Composant, correspond à son instance.



Principe des Variables

Les Variables sont la forme la plus avancée de **tokens de design**. Là où un style est une propriété fixe, une variable est une valeur brute et contextuelle. Elles permettent de stocker des valeurs (couleurs, nombres pour les espacements, textes) et de créer des **Modes** pour basculer tout un design en un seul clic.
Après avoir créé les variables, il suffit de cliquer sur à la droite du champ de couleur et de lui attribuer une valeur de cette librairie.

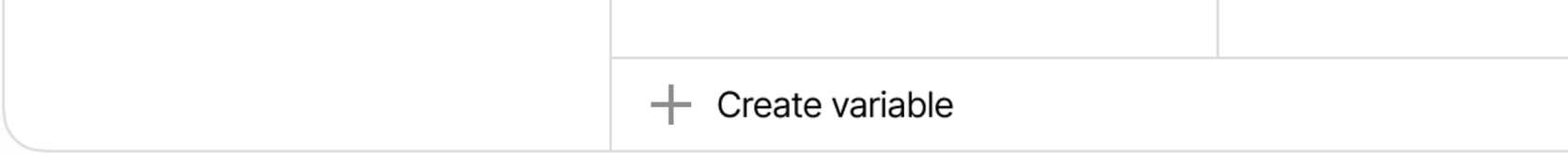


Theme ···

All variables 6

Name	light	dark
bg-primary	F9F9F9	2B2B2B
bg-secondary	E7E7E7	636363
text-primary	2A2A2A	F9F9F9
text-secondary	4F4F4F	EEEEEE
text-white	FFFFFF	FFFFFF
text-black	000000	000000

+ Create variable



Couleur
pour gérer des thèmes (light/dark, etc.)

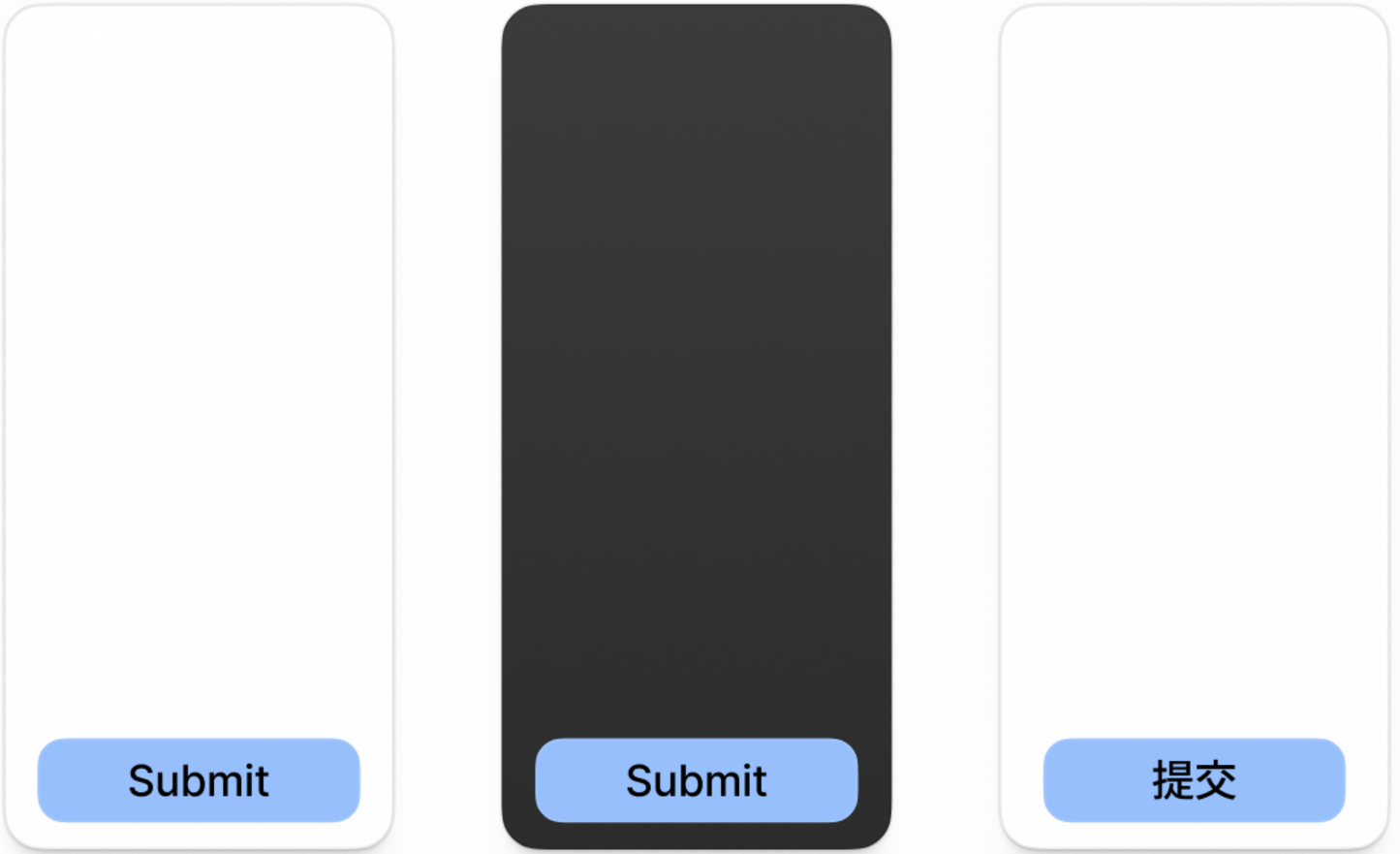
Nombre (Number)
pour les espacements, les arrondis, les tailles

Chaîne (String)
pour le texte, utile pour les traductions

Booléen (Boolean)
pour activer/désactiver des propriétés

Les Modes *(Section Appearance dans le panneau de droite)*

Créer différentes versions d'une même maquette (ex: thème sombre, affichage compact, différentes langues) en changeant simplement le mode de la frame principale.



05 Utilisation avancée

1. Prototypage
2. Collaboration & Partage
3. Exports
4. Plugins et IA

Le Problème

Une maquette est une image statique. Elle montre à quoi ressemblera le produit, mais pas comment il se comportera.

Le Prototypage

Le prototypage sert à **simuler l'interactivité** et **l'expérience utilisateur** avant même d'écrire la moindre ligne de code.

Résultat

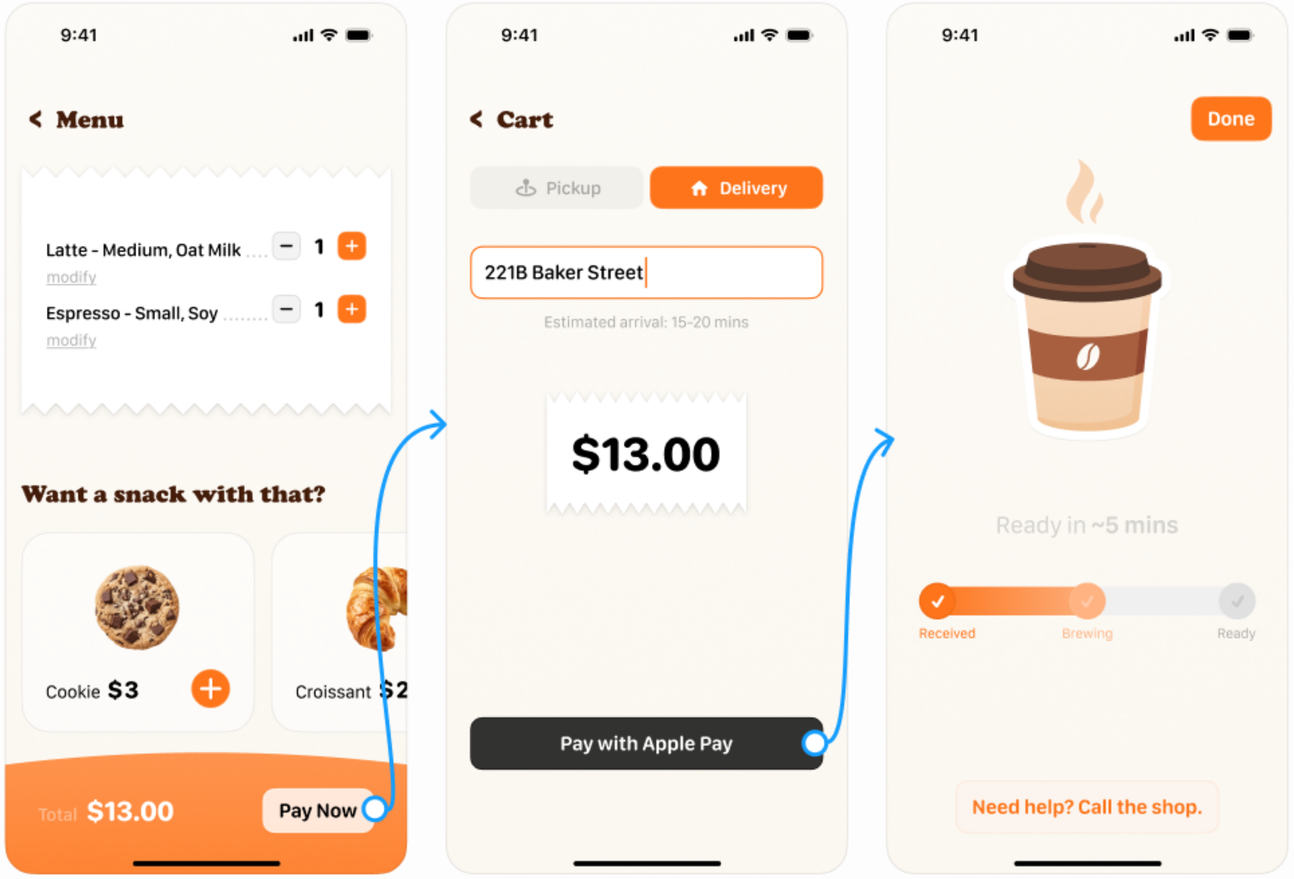
Le prototypage permet de révéler des problèmes d'ergonomie très tôt dans le processus, ce qui permet d'économiser énormément de temps et d'argent.

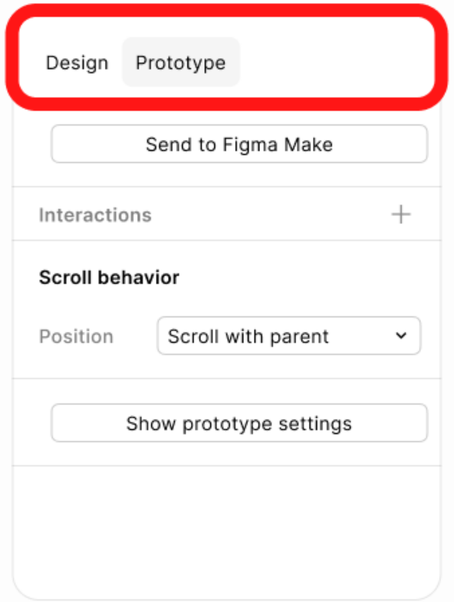
Exemples d'utilisations

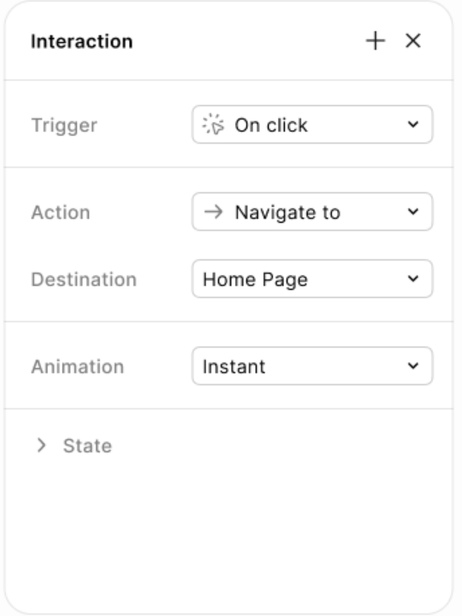
On en fait pour valider des idées, tester des parcours utilisateurs, communiquer une vision à son équipe ou à ses clients.

Créer des liens (Noodles) *(ATL + 9)*

Passe sur l'onglet "Prototype" dans le panneau de droite.
Sélectionne l'élément de départ, un petit cercle bleu ⊕ apparaît.
Clique sur ce cercle et glisse le lien vers la Frame de destination.







Définir les interactions et animations

Triggers : Quand l'action se produit ? (On Click, While Hovering, On Drag...).
Action : Que fait l'action ? (Navigate To, Open Overlay, Scroll To...).
Animation : Comment la transition se fait ? (Instant, Dissolve, Move In...).

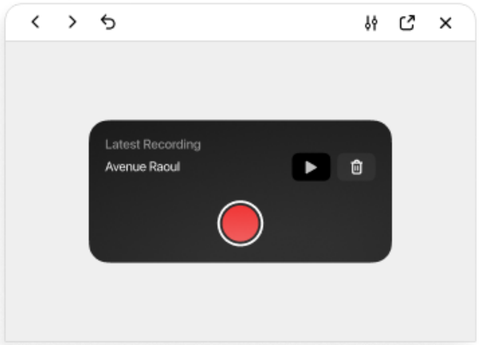
Tips

Utilisez Smart Animate. Figma essaiera d'animer intelligemment les calques qui ont le même nom entre deux écrans, créant des transitions très fluides.

Clique sur le bouton **Play** en haut à droite.

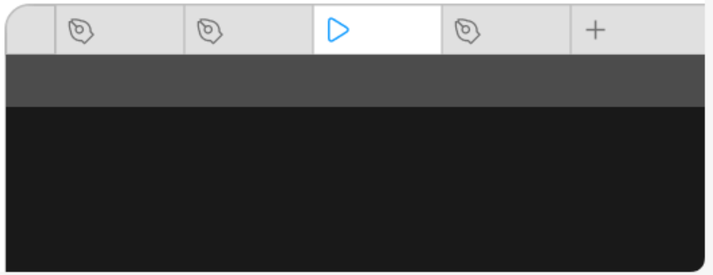
Mode Preview (MAJ + space)

Une petite fenêtre de prévisualisation peut être affichée directement dans son fichier de design. C'est très pratique pour tester rapidement une interaction sur laquelle on travaille, sans avoir à quitter l'espace de travail.



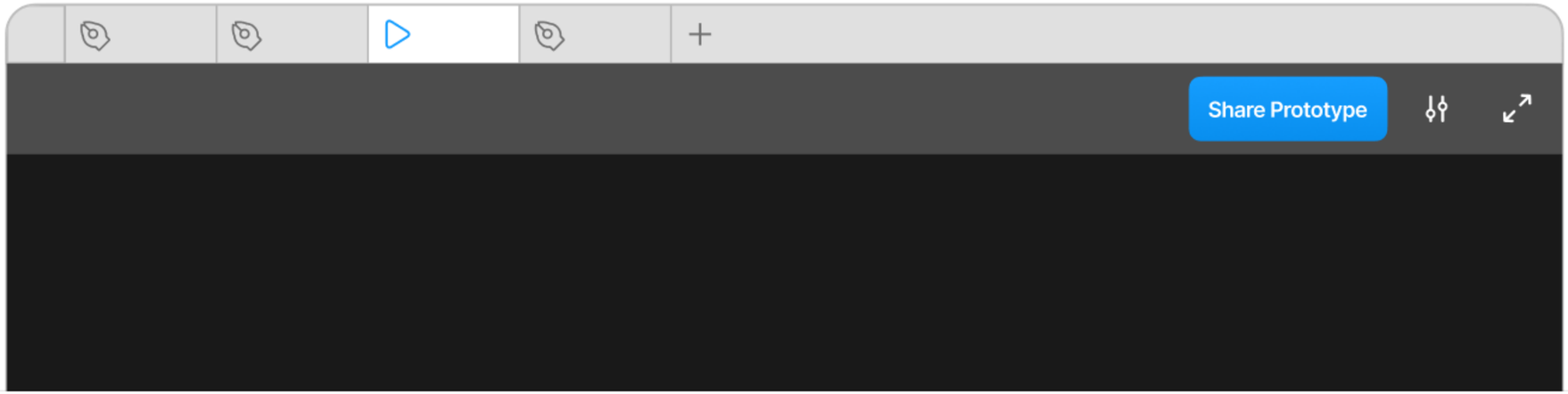
Mode Present (CTRL + ATL+ Entré)

Le mode principal. Il ouvre le prototype en plein écran dans un nouvel onglet, simulant l'appareil qu'on a choisi (comme le cadre d'iPhone). C'est ce mode que l'on utilise pour les tests utilisateurs et pour partager le prototype final, car il offre une expérience plus réaliste et immersive.



Partager le prototype

Depuis le mode **Present**, clique sur le bouton Share Prototype et copie le lien. N'importe qui avec ce lien peut interagir avec ton prototype, même sans avoir de compte Figma. C'est parfait pour une présentation client ou un test utilisateur.

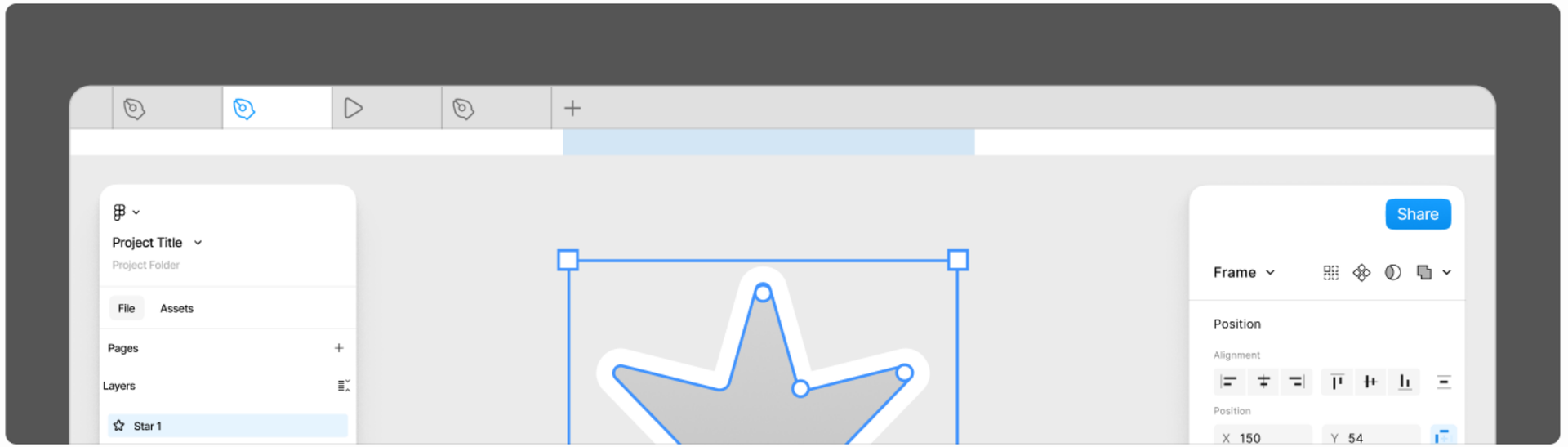


L'utilité du Partage

Figma a été entièrement conçu pour le travail d'équipe. Partager et collaborer, c'est au cœur même de l'outil. Le partage se fait simplement via un lien, comme pour un document Google Docs.

Partager le fichier de travail

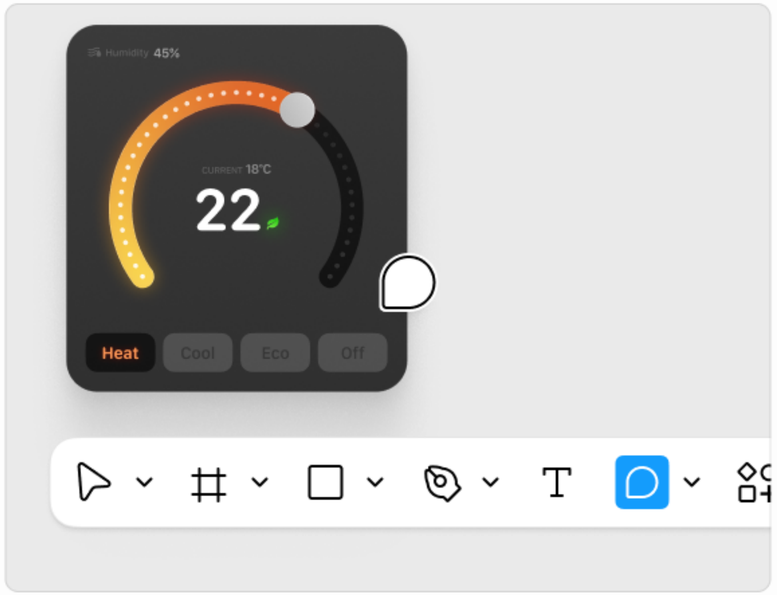
Clique sur le grand bouton bleu Share en haut à droite. Invite des collaborateurs par email et donne-leur les droits (can view, can edit, owner)

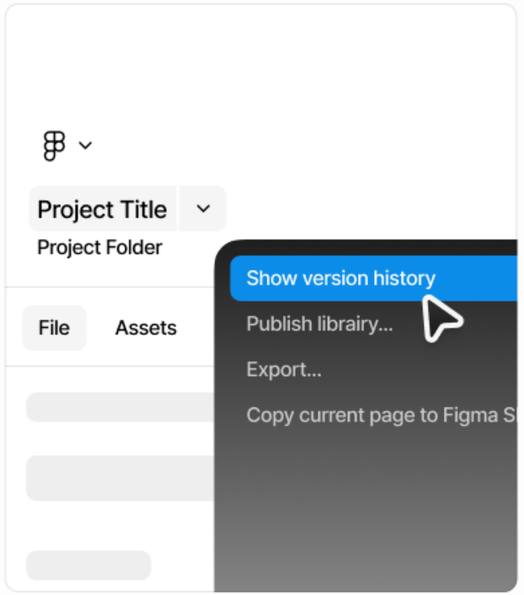


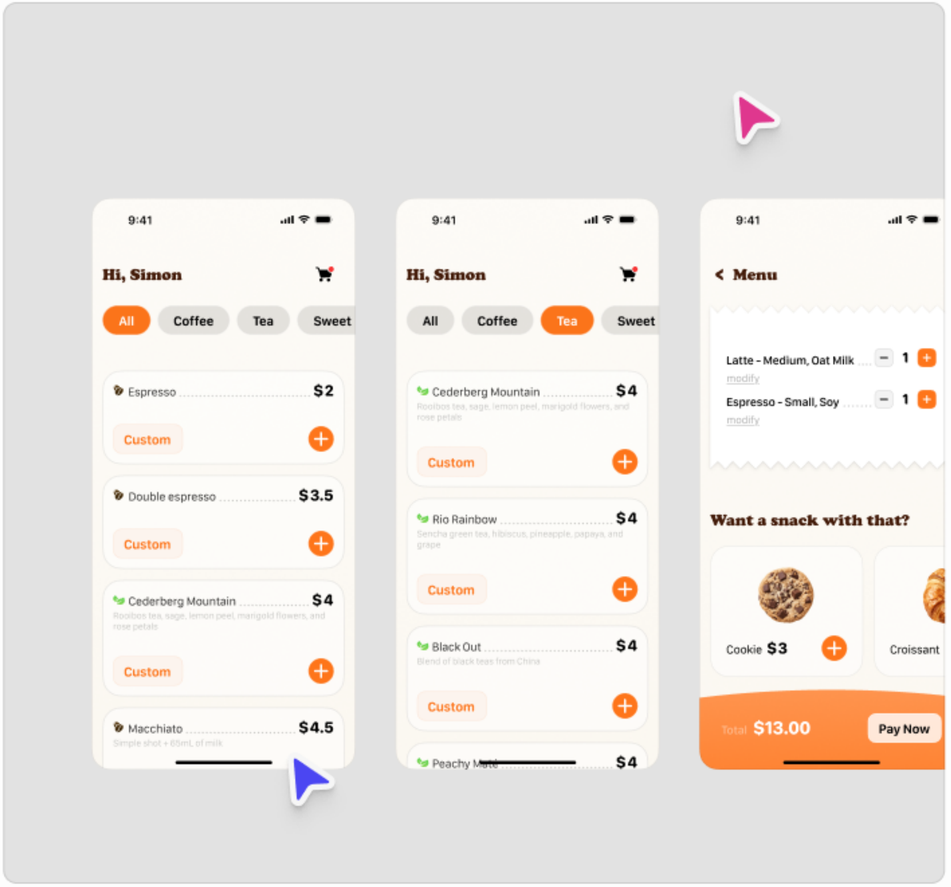
Les avantages

Utilise les **commentaires** en cliquant sur C ou sur le bouton dans la barre d'outils pour donner du feedback.

Utilise **l'historique** des versions pour suivre les modifications.
Suis les curseurs des autres collaborateurs **en direct.**





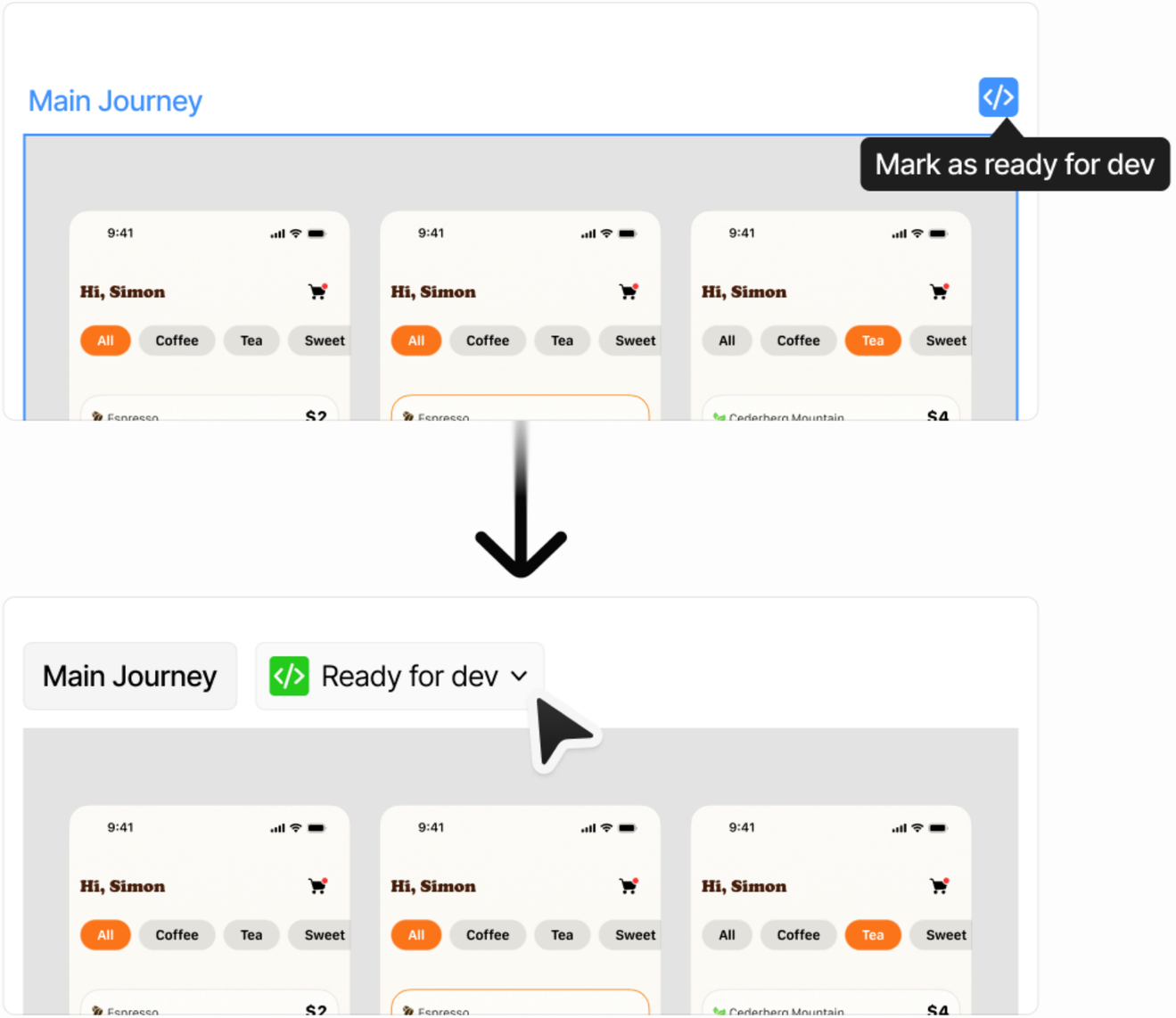


Tips

Après avoir commenté, il suffit d'appuyer sur V pour repasser en mode édition.

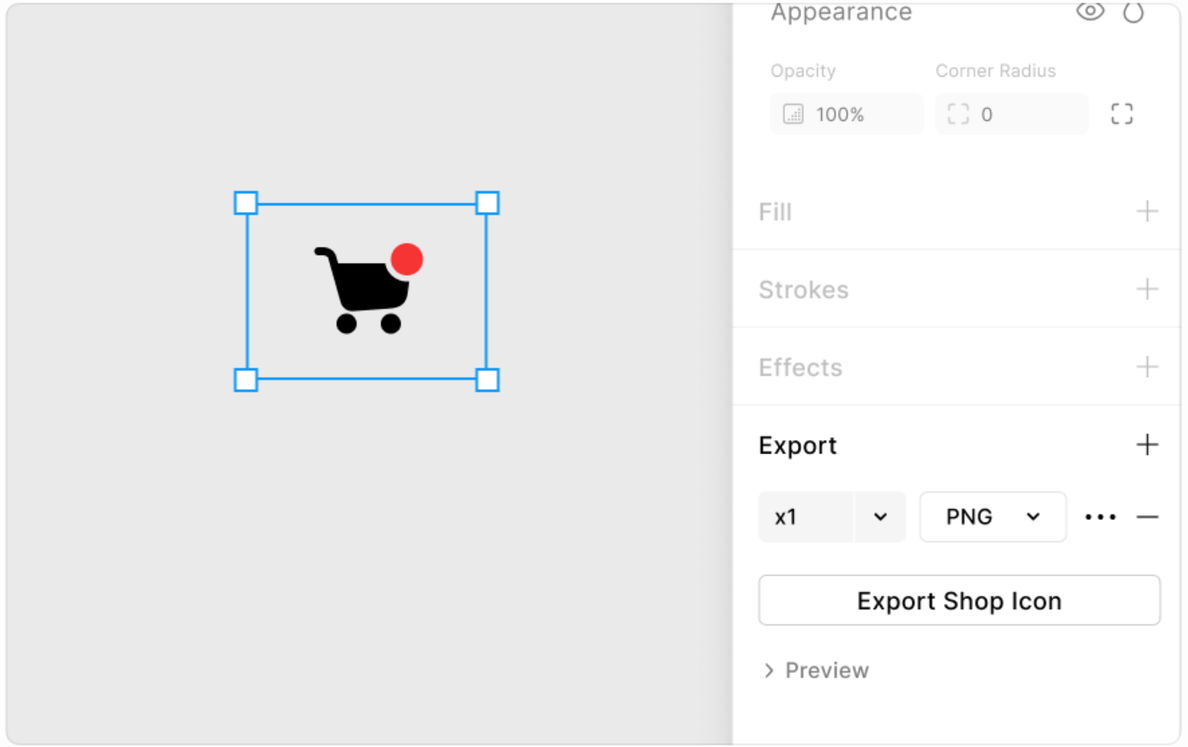
Handoff

C'est le processus de transmission des maquettes finalisées aux équipes de développement. Pour ça, on utilise le **Dev Mode**. Un développeur pourra sélectionner n'importe quel élément de la maquette et obtenir instantanément toutes les informations techniques dont il a besoin : les dimensions, les couleurs, les propriétés de police, les espacements, et même des extraits de code prêts à être utilisés (en CSS, Swift pour iOS, ou XML pour Android).



Exporter des éléments

- Sélectionne un élément (logo, icône...).
- Dans le panneau de droite, tout en bas, va dans la section **Export**.
- Choisis le format et la résolution.



Reco (JPG/PNG)

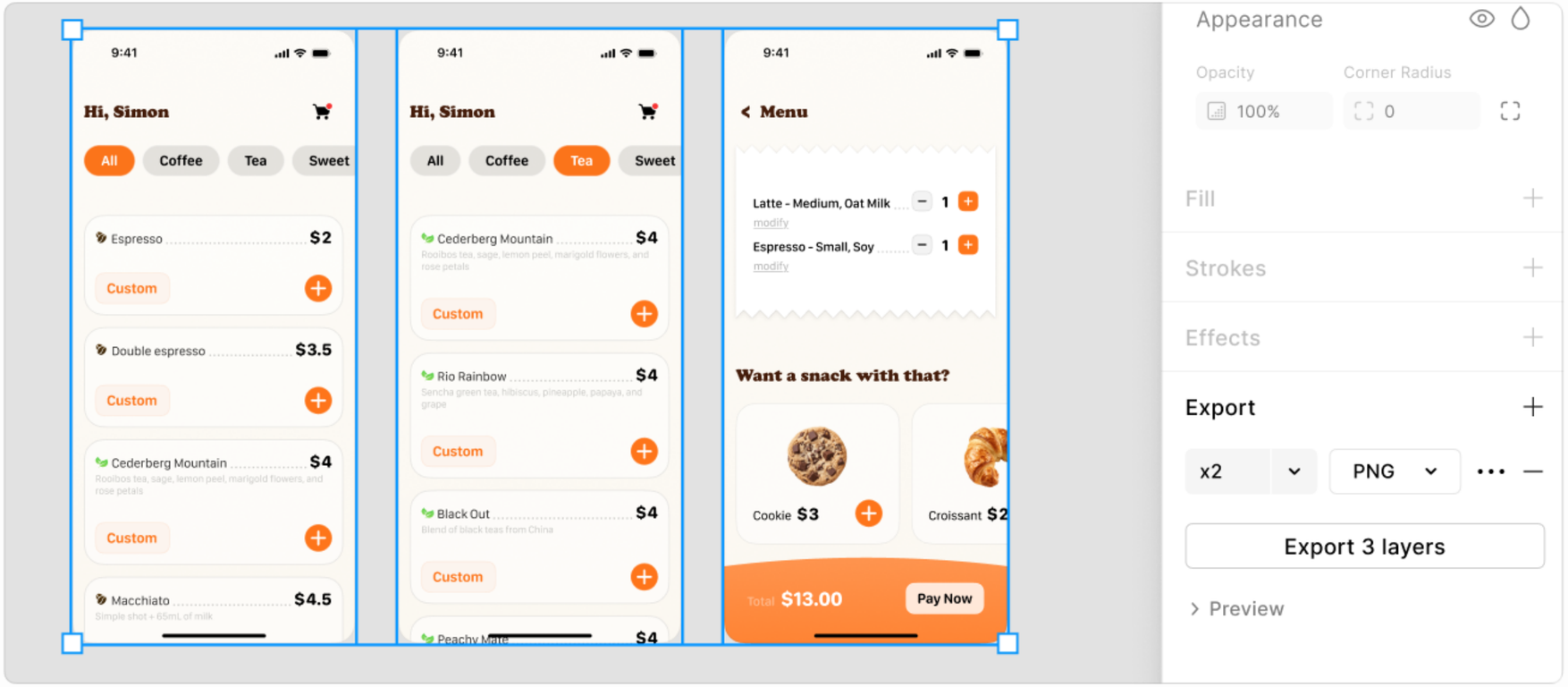
Si l'image exportée est destinée à être mise sur le web, une résolution d'au-delà de 600 pixels (longueur/largeur) sera inutile. En général, commence par exporter en x1 et juge si l'image est en trop basse résolution pour son utilisation.

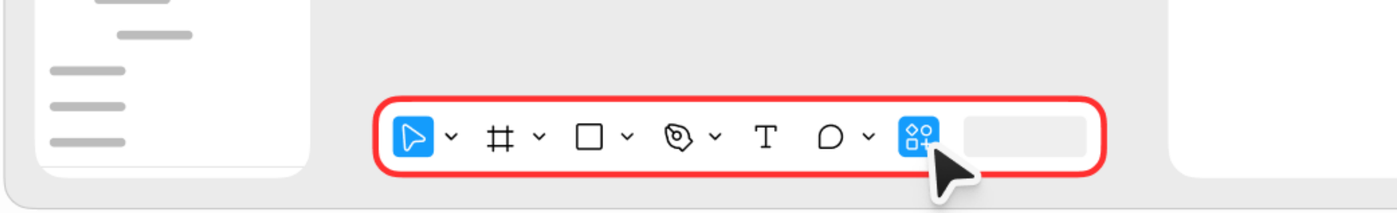
Tips

Utilise le Plugin Figma to PDF Export with links and multiple pages pour exporter des PDF avec des liens internes (comme un index sur des diapositives).

Exporter des maquettes

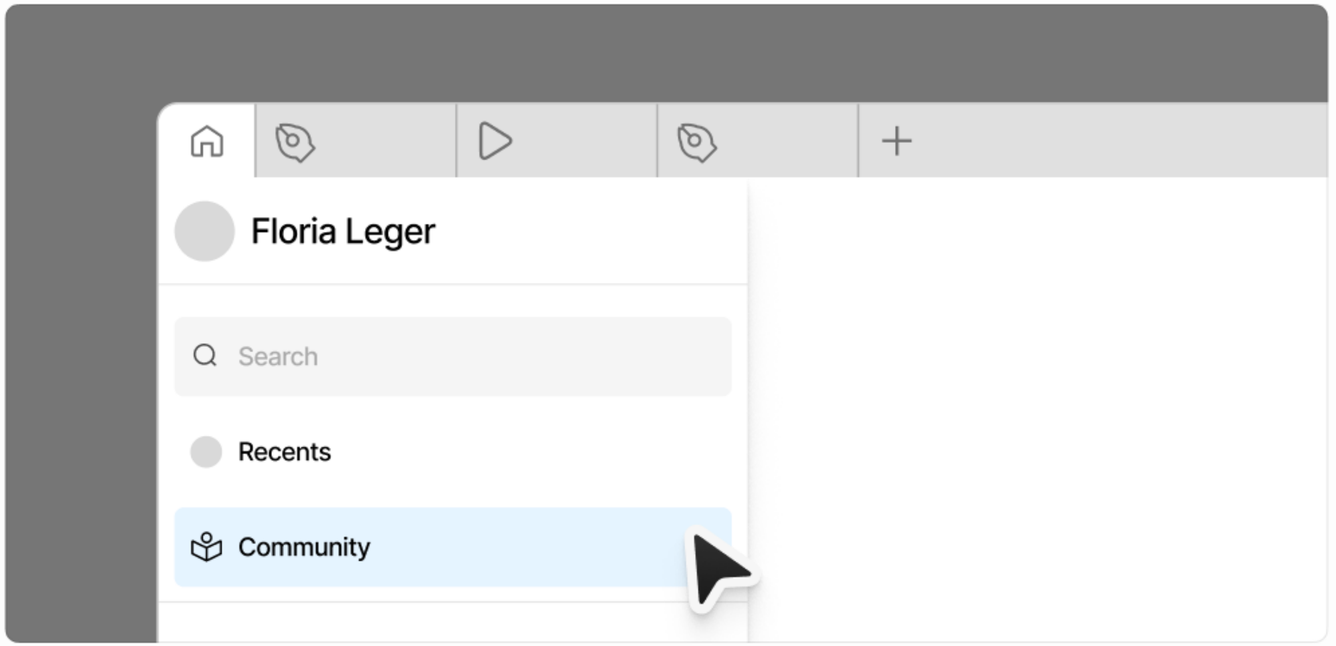
Au-delà des icônes ou images, on peut aussi exporter des écrans entiers. Pour cela, sélectionne une ou plusieurs Frames, puis on **Exporte** depuis le panneau de droite. C'est très utile pour créer un fichier PDF contenant toutes les maquettes pour une présentation, ou pour générer des images de chaque écran.





Plugins

Ce sont des mini-applications créées par la communauté qui ajoutent des fonctionnalités à Figma.



Unsplash
Insère des photos libres de droits.

Iconify
Accède à plus de 100 000 icônes.

Content Reel
Remplit les maquettes avec du contenu réaliste.

Remove BG
Supprime l'arrière-plan des images en un clic.

Autoflow
Dessine des flèches pour les flux utilisateurs.

Stark
Vérifie l'accessibilité de nos designs.

Design Lint
Trouve et corrige les incohérences de style.

Figmotion
Crée des animations directement dans Figma.

Mockuuups Studio
Place nos designs dans des maquettes de produits.

TinyImage Compressor
Compresse les images pour alléger les fichiers.

Gestion et Organisation de Fichiers

Clean Document Nettoie et organise vos fichiers Figma
Design System Organizer Aide à gérer les systèmes de design
Find and Replace Recherche et remplace du texte facilement

Création et Insertion de Contenu

Content Reel Remplit vos maquettes avec du contenu
Iconify Accède à des milliers d'icônes vectorielles
Material Symbols Ajoute des icônes Material Design de Google
Lorem Ipsum Génère du texte de remplissage "Lorem Ipsum"
Illustration Libraries Accède à diverses bibliothèques d'illustrations
EmojiOne Insère des emojis dans vos designs
FontAwesome Donne accès aux icônes Font Awesome
Jam Icons Offre un ensemble d'icônes prêtes à l'emploi
Twitter Emoji Ajoute les emojis de Twitter
UIHUT Fournit des ressources de conception d'interface

Conception Responsive

Responsive Design Outils pour la conception adaptative
Breakpoints Gère les points de rupture responsives
Constraints Support Aide à gérer les contraintes de Figma

Accessibilité

Vision Simulator Simule les déficiences de la vision des couleurs
A11y - Color Contrast Checker contrastes aux normes WCAG
Able respectent les ratios de contraste WCAG AA ou AAA
Color Blind différentes formes de daltonisme
Focus Order définir et à annoter l'ordre de navigation au clavier
Include annoter vos maquettes avec des informations d'accessibilité essentielles

Animation et Prototypage

Lottie Files Intègre des animations Lottie
Anima Crée des prototypes et exporte du code
ProtoPie Transforme les designs en prototypes interactifs
Entrance Animation Ajoute des animations d'entrée aux éléments

Exportation et Développement

HtmlGenerator Exporte les designs en code HTML
React Export Exporte les designs en composants React
Vue Export Exporte les designs en composants Vue
Svelte Export Exporte les designs en composants Svelte
Tailwind Export Exporte les designs en classes Tailwind CSS
CSS Styling Export Exporte les styles de design en CSS
Code Embed Intègre des extraits de code

Utilitaires de Conception

Logo Creator Facilite la création de logos
Split Shape Divise les formes en plusieurs parties
Viewports Prévisualise les designs sur différents écrans
Isometric Crée des designs en perspective isométrique
Arc Permet de courber le texte facilement
Better Font Picker Améliore la sélection des polices
Dopely Colors Offre une suite d'outils pour les couleurs
Mapsicle Intègre des cartes interactives dans les designs
Draw Connector Dessine des connecteurs pour créer des diagrammes
Vision Simulator Simule les déficiences de la vision des couleurs
Color Mixer Aide à mélanger les couleurs
Table Generator Génère des tableaux dans vos conceptions
Chart Generator Crée divers types de graphiques
Shadow Creator Aide à la création d'ombres personnalisées
Google Maps Embed Intègre des cartes Google Maps

Maquettes et Présentations

3D Mockup Crée des maquettes 3D pour vos designs
Artboard Studio Crée des maquettes personnalisées dans Figma
Pitchdeck Crée des présentations de diapositives interactives

Figma IA
Figma intègre de plus en plus de fonctionnalités basées sur l'IA pour accélérer, faciliter et nous assister dans le processus de création.

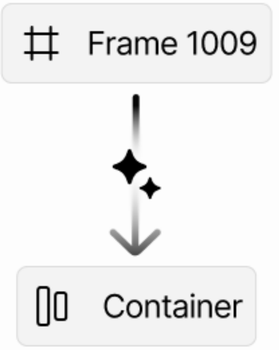
Génération d'éléments

L'IA peut aider à **générer des designs** ou des templates à partir d'une simple description textuelle.



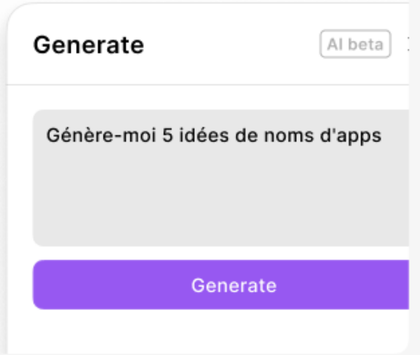
Organisation automatique

L'IA peut analyser vos calques en désordre et les **organiser** logiquement en groupes et en Auto Layout.



Génération de contenu

Dans FigJam, l'IA peut aider à **générer des idées, du texte** pour nos maquettes, ou à résumer des sessions de brainstorming.



06 Conclusion

1 Tips

2 Raccourcis

3 Continuer à apprendre

4 Ressources utiles

Règles *(Shift + R)*

Permet d'afficher les règles pour tirer des repères et aligner précisément les éléments.

Corner Smoothing

À côté du Corner Radius, permet de créer des arrondis plus organiques, à la manière d'Apple.

Gradients

Utiliser de légères variations de couleur avec un gradient rend un élément plus vivant.

Opérations mathématiques

Les champs numériques (taille, position...) sont des calculatrices, on peut taper **300/2** et Figma fera le calcul.

Modifier en noir ou blanc

Si on tape **0** ou **f** dans le champ de couleur d'un élément (Fill ou Stroke) puis qu'on appuie sur **Entrée**, sa couleur change respectivement en noir ou blanc

Savoir ce qu'on fait

Si tu es perdu dans ton fichier ou que tu viens de faire une action involontaire que tu n’as pas comprise, regarde toujours le **panneau des calques à gauche**, c'est le meilleur moyen de te repérer.

Zoomer et dézoomer *(contrôle + molette)*



Se déplacer dans le canvas *(barre d'espace)*



Sélectionner les enfants *(touche entrée)*



Sélectionner le parent *(shift + touche entrée)*



Tools

- V — Selection
- F — Frame
- T — Texte
- R — Rectangle

Arranger

- SHIFT + A — Auto Layout

Composants

- CTRL + ALT + K — Créer un composant
- CTRL + ALT + B — Détacher une instance

Editer et Manipuler des Objets

- CTRL + G — Grouper des éléments
- CTRL + C — Copier
- CTRL + V — Coller
- CTRL + SHIFT + R — Remplacer
- CTRL + D — Dupliquer
- CTRL + Z — Annuler
- CTRL + SHIFT + Z — Rétablir

Tools

P — Pencil (Mode Vecteur)

CTRL + E — Vectoriser un élément

Importation

CTRL + SHIFT + K — Images

Editer et Manipuler des Objets

0 , ... , 9 — Opacité

K — Changer d'échelle

ALT +  — Dupliquer

ALT + H — Centrer Horizontalement

ALT + V — Centrer Verticalement

SHIFT + H — Retourner Horizontalement

SHIFT + V — Retourner Verticalement

SHIFT +  — Déplacer une sélection avec contraintes V/H

Explore la Communauté Figma
Duplique des fichiers existants pour voir comment des designers professionnels travaillent.

Maîtrise les composants et les variables
Ces outils avancés permettent de créer des Design Systems complexes.

Fais des tutos
Sur youtube (TD Sunshine), figma learn...

Pratique régulièrement sur des projets personnels
Reproduis des applications ou même juste des designs que tu aimes.

Inspiration

Web & UI Design
- CSS Design Awards
- Craftwork Design
- EyeCannndy
- Lapa Ninja
- Mobbin
- One Page Love
- Saas Landing Page

UX Design
- UX Crush
- Pageflows

Logos & Identité Visuelle
- Logo Histories

Plateformes Généralistes
- Savee
- Designspiration

Outils de Création

Design 3D
- Spline

Animation
- LottieLab

Mockups & Présentation
- Shots
- Angle

Générateurs & Utilitaires
- Briefup
- Mesh Gradient
- Microcopy
- TinyWow

Prototypage & Design
- Neat
- Paper

Tests Utilisateurs & Feedback

Sondages & Formulaires
- Typeform

Ressources & Assets

Banques d'icônes
- Feather Icons
- Nucleo App
- lucide animated
- Iconoir

Typographie
- Fontjoy
- Fontpair

Images & Illustrations
- Unsplash
- Humaaans
- Mixkit
- Shapefest

Couleurs
- Color Hunt
- Happy Hues

UI Kits & Design Systems
- UI8
- Design Systems Surf

Apprentissage & Connaissances

UX & Psychologie
- NNGroup

Design Systems
- The Design System Guide

Ressources pour Développeurs

Effets & Animations
- React Bits

Portails & Collections

Généralistes Design
- Toolfolio
- UX Gears
- Toools

Design Systems
- The Design System Guide





Merci





floria.leger@ensc.fr