

Concevoir des interfaces UX avancées avec Figma

Lien : https://innov-maroc.com/formation/concevoir-des-interfaces-ux-avancees-avec-figma

DURÉE
5 jours (35h)

RÉFÉRENCE
PCD52

CATÉGORIE
UI/UX Design et Design de Produits Digitaux

INNOV MAROC

🎯 OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- 2/ OBJECTIFS DE LA FORMATION
- Analyser les besoins utilisateurs, les objectifs métier et les contraintes d’un projet UX/UI.
- Appliquer les principes fondamentaux d’ergonomie, d’utilisabilité et de Human-Centered Design à la conception d’interfaces.
- Structurer une architecture de l’information cohérente et intuitive.
- Construire des personas et formaliser des parcours utilisateurs adaptés aux différents contextes d’usage.
- Concevoir des User Flows permettant de représenter clairement les interactions et parcours principaux.
- Créer des wireframes basse fidélité pour valider la structure fonctionnelle des interfaces.
- Concevoir des interfaces haute fidélité professionnelles directement dans Figma.
- Maîtriser les grilles, espacements, alignements, typographies, couleurs et principes de hiérarchie visuelle.
- Utiliser efficacement Auto Layout pour construire des interfaces flexibles et évolutives.
- Créer et gérer des composants, variantes, propriétés et états interactifs dans Figma.
- Utiliser les variables Figma pour gérer les paramètres et comportements des interfaces.
- Structurer des Design Tokens et construire un Design System cohérent et évolutif.
- Concevoir des interfaces responsive adaptées aux environnements desktop, tablette et mobile.
- Créer des prototypes interactifs avancés simulant des parcours utilisateurs réalistes.
- Configurer des interactions, transitions, overlays, animations et micro-interactions dans Figma.
- Reproduire les différents états fonctionnels d’une interface : normal, hover, focus, active, disabled, loading, erreur et confirmation.

INNOV MAROC

POUR QUI ?

- UX/UI Designers souhaitant approfondir leur maîtrise de Figma et des méthodes UX avancées.
- Web Designers souhaitant passer de la conception graphique à la conception d’interfaces digitales structurées.
- Product Designers travaillant sur des produits, applications et plateformes numériques.
- Graphistes souhaitant évoluer vers l’UX/UI Design et maîtriser les workflows professionnels de Figma.
- Directeurs artistiques digitaux impliqués dans la conception d’expériences et d’interfaces numériques.
- Designers d’interfaces souhaitant maîtriser les composants, variables, prototypes et Design Systems.
- Chefs de projet digital souhaitant comprendre et piloter efficacement les processus UX/UI.
- Product Managers collaborant avec des équipes UX, UI, Design et développement.
- Développeurs front-end souhaitant mieux comprendre les principes UX/UI et les workflows de conception dans Figma.
- Professionnels du digital souhaitant acquérir une maîtrise opérationnelle de Figma appliquée à des projets professionnels.

INNOV MAROC



Programme détaillé

1 / FONDAMENTAUX AVANCÉS DE L'UX/UI ET CADRAGE DU PROJET

- Identifier les besoins utilisateurs, les objectifs métier et les contraintes fonctionnelles d'un projet d'interface.
- Appliquer les principes d'ergonomie, de hiérarchie visuelle, d'affordance, de feedback et de cohérence issus des approches de référence en UX Design.
- Définir les objectifs UX, les profils utilisateurs et les principaux parcours à concevoir dans Figma.

2 / RECHERCHE UTILISATEUR, PERSONAS ET PARCOURS UX

- Structurer les informations issues de la recherche utilisateur pour identifier besoins, attentes, irritants et comportements.
- Construire des personas pertinents et formaliser leurs objectifs, motivations, frustrations et contextes d'utilisation.
- Cartographier les User Flows et parcours utilisateurs afin de définir les différentes étapes d'une expérience digitale.

3 / ARCHITECTURE DE L'INFORMATION ET WIREFRAMES

- Organiser les contenus, fonctionnalités, menus et systèmes de navigation selon une architecture claire et intuitive.
- Concevoir des wireframes basse fidélité dans Figma pour valider rapidement la structure et la hiérarchie des écrans.
- Définir les parcours de navigation, appels à l'action, états fonctionnels et scénarios principaux avant la conception graphique.

4 / CONCEPTION UI ET HIÉRARCHIE VISUELLE

- Construire des interfaces haute fidélité en appliquant grilles, espacements, alignements, proportions et règles de composition.

INNOV MAROC

- Maîtriser la typographie, les contrastes, les couleurs, les icônes et les éléments graphiques pour renforcer lisibilité et compréhension.
- Transformer des wireframes en interfaces professionnelles cohérentes en respectant les principes d'UI Design et de design visuel.

5 / AUTOLAYOUT ET COMPOSANTS FIGMA

- Maîtriser Auto Layout pour créer des interfaces flexibles, structurées et facilement adaptables aux différentes contraintes de contenu.
- Créer des composants réutilisables et définir leurs propriétés, variantes et états fonctionnels.
- Organiser une bibliothèque de composants permettant d'accélérer la production et de maintenir la cohérence des interfaces.

6 / VARIABLES, DESIGN TOKENS ET DESIGN SYSTEM

- Utiliser les variables Figma pour gérer couleurs, espacements, dimensions, typographies et autres paramètres d'interface.
- Structurer des Design Tokens et établir des règles de conception permettant de standardiser les décisions UI.
- Construire un Design System évolutif intégrant composants, variantes, styles, variables, règles d'utilisation et documentation.

7 / RESPONSIVE DESIGN ET ADAPTATION MULTI-ÉCRANS

- Concevoir des interfaces responsive adaptées aux environnements desktop, tablette et mobile.
- Utiliser Auto Layout, contraintes, grilles et propriétés de composants pour gérer efficacement les variations de dimensions.
- Décliner une interface existante sur plusieurs formats sans compromettre la hiérarchie, l'ergonomie et la cohérence visuelle.

8 / PROTOTYPAGE INTERACTIF AVANCÉ

- Construire des prototypes Figma réalistes reliant plusieurs écrans, parcours et scénarios utilisateurs.
- Configurer les interactions, overlays, transitions, animations, variables et états nécessaires à la simulation d'une expérience digitale.
- Concevoir des micro-interactions et comportements d'interface permettant de représenter les états normaux, actifs, hover, focus, loading, erreurs et confirmations.

9 / TESTS UX, ITÉRATION ET OPTIMISATION

INNOV MAROC

- Préparer des prototypes interactifs destinés aux tests d’utilisabilité et à la validation des parcours utilisateurs.
- Identifier les problèmes d’ergonomie, de navigation, de compréhension et d’interaction à partir des observations et retours utilisateurs.
- Améliorer les interfaces par cycles d’itération successifs en priorisant les problèmes ayant le plus d’impact sur l’expérience utilisateur.

10 / COLLABORATION, HANDOFF ET LIVRAISON AUX ÉQUIPES TECHNIQUES

- Organiser les fichiers Figma, pages, composants, variantes et nomenclatures afin de faciliter la collaboration entre designers et équipes projet.
- Préparer les spécifications, annotations, dimensions, comportements et ressources nécessaires au handoff avec les développeurs.
- Finaliser un projet UX/UI complet dans Figma en assurant cohérence du Design System, qualité du prototype et préparation à l’intégration.

Approche pédagogique

- Support Ecrit et Projection
- Exposés Interactifs, Podcasts et Vidéos
- Brainstorming et Jeux de Rôle
- Mises en Situation pour faciliter l'assimilation
- Cas Pratiques et Labs inclus pour leur impact opérationnel
- Test de Validation des Acquis des Connaissances

Prochaines dates programmées

30 Nov. au 04 Déc. 2026	Distanciel
08 au 12 Fév. 2027	Présentiel - Casablanca
05 au 09 Avr. 2027	Présentiel - Casablanca
31 Mai au 04 Juin 2027	Présentiel - Casablanca
26 au 30 Juil. 2027	Présentiel - Casablanca

Autres dates possibles sur demande. Contactez-nous pour organiser une session intra-entreprise.

INNOV MAROC

Réservation & Renseignements

Téléphone : +212 522 247 210
Email : contact@innov-maroc.com
Web : https//www.innov-maroc.com

INNOV MAROC — Tous droits réservés

INNOV MAROC