

Découvrir Figma et créer ses maquettes



Qu'est-ce que Figma ?

Figma est **l'un des outils les plus populaires pour la conception d'interfaces web et mobile**. Il est utilisé par les designers professionnels, les développeurs et les équipes produit pour créer des maquettes interactives et collaboratives.



Comment fonctionne Figma ?

- **Aucune installation requise** : fonctionne directement dans un navigateur.
- **Plusieurs personnes peuvent éditer une maquette** en temps réel, comme sur Google Docs.
- **Stockage dans le cloud** : pas besoin de sauvegarder des fichiers manuellement, tout est enregistré en direct.

👉 Bien qu'il soit possible d'utiliser Figma dans un navigateur, je vous conseille de télécharger l'application pour l'utiliser directement sur votre ordinateur.

Penser Mobile First

Le Mobile-First signifie que l'on commence la conception d'un site web en priorisant l'expérience mobile avant d'adapter le design aux écrans plus grands.

Au lieu de concevoir un site pour ordinateur puis de le réduire pour mobile, on fait l'inverse :

- On structure la page pour qu'elle soit claire et fonctionnelle sur un petit écran.
- On ajoute des améliorations en passant aux écrans plus grands (tablettes et ordinateurs).

👉 Pourquoi privilégier le Mobile-First ?

- Parce que la majorité des utilisateurs sont sur mobile (+ de 50% du trafic web mondial)
- Parce que c'est plus simple d'ajouter que de supprimer
- Google privilégie les sites optimisés pour mobile dans son référencement SEO.
- Une expérience utilisateur fluide sur mobile améliore le taux de conversion.

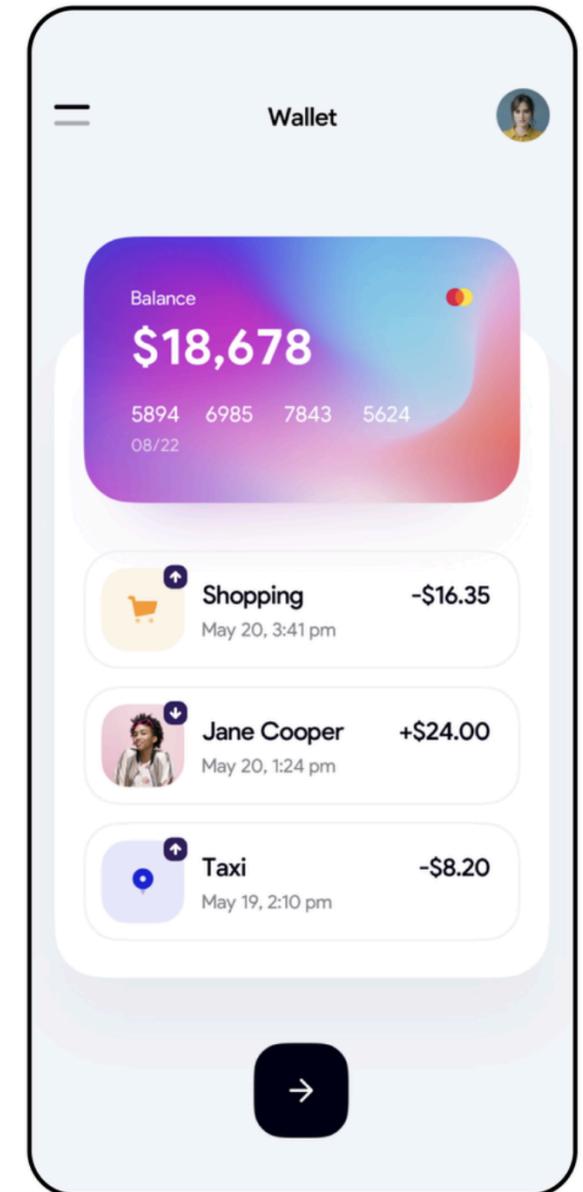


Penser Mobile First

Pourquoi commencer sa maquette mobile sur Figma en premier ?

- Travailler avec des contraintes dès le début
- Faciliter l'adaptation vers Tablette et Desktop
- Améliorer la performance et la rapidité

👉 Donc, sur Figma, on commence souvent par la version mobile



Débuter avec Figma



Étape 1 : Créer un compte et ouvrir un projet

1. Aller sur figma.com et créer un compte (ou se connecter).
2. Cliquer sur "+ New File" pour créer un nouveau projet.
3. Renommer le fichier : "Maquette Mobile - Prénom".

👉 Exercice : Ajouter un écran mobile

- Sélectionner l'outil Frame (F).
- Dans la colonne de droite, choisir un format mobile :
 - **iPhone 16** par exemple
- Renommer le Frame en "Accueil Mobile" (clic droit > Rename).

Débuter avec Figma

👉 Exercice : Ajouter un écran mobile

- Sélectionner l'outil Frame (F).
- Dans la colonne de droite, choisir un format mobile :
 - **iPhone 16** par exemple
- Renommer le Frame en "Accueil Mobile" (clic droit > Rename).



Débuter avec Figma



👉 Organiser son Plan de travail :

1. Afficher "Layout grid" et choisissez entre 3 et 5 colonnes
2. Ajouter l'extension **Unsplash** dans les plugins (Widgets > Manage all widgets > Plugins > ...).
3. Ajouter l'extension **Iconify**.
4. Zoomer sur votre projet à 150 ou 200% pour travailler.
5. Optimiser les tailles de police (Taille min. 16px pour le texte, 24px pour les titres).

👉 Utiliser des palettes de couleurs pour s'aider au besoin :

- <https://colorhunt.co/>
- <https://color.adobe.com/fr/create/color-wheel>

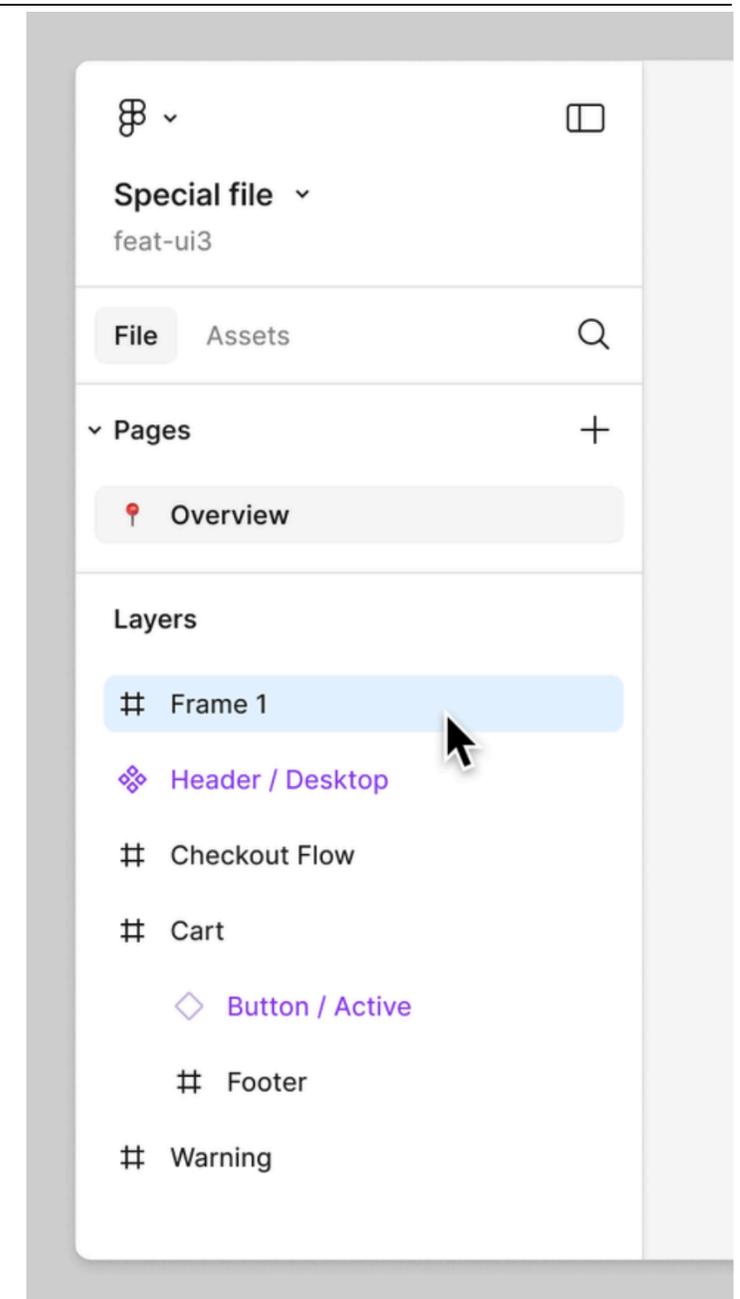
Les calques et l'organisation des éléments dans Figma

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

- Chaque élément que vous ajoutez est un calque.
- Figma organise les calques sous forme d'une liste hiérarchique.
- Un calque peut contenir d'autres calques.

Outils essentiels pour gérer les calques :

- **Renommer un calque** (Double-clic sur le nom) → Permet de mieux organiser la maquette.
- **Grouper des calques** (Ctrl + G ou Cmd + G sur Mac) → Permet d'organiser plusieurs éléments ensemble.
- **Utiliser les Frames** (F) au lieu des Groupes → Un Frame peut contenir plusieurs calques et réagir au responsive.
- **Verrouiller un calque** (Ctrl + Shift + L) → Empêche de déplacer un élément par accident.



Les calques et l'organisation des éléments dans Figma

Exercice rapide :

1. Créer un rectangle (R) et un texte (T).
2. Ouvrir le panneau des calques et observer la hiérarchie.
3. Grouper ces éléments (Ctrl + G) et les renommer.



Nous livrons à domicile !

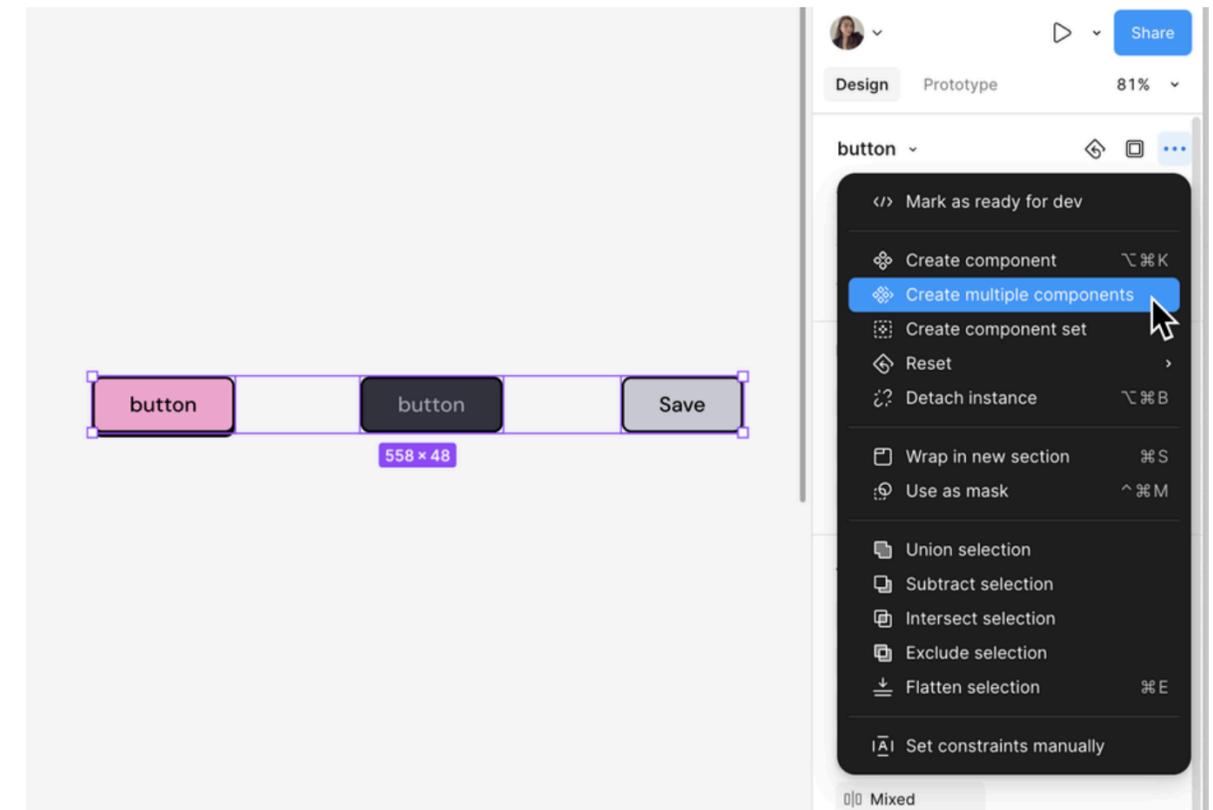
Les composants et instances : Réutiliser ses éléments efficacement

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

Un composant est un élément réutilisable dans plusieurs endroits d'un projet (ex : un bouton, une carte produit).

Différence entre un Composant et une Instance :

- Composant (original) : C'est le modèle de base que l'on crée une seule fois.
- Instance (copie modifiable) : C'est une version du composant qu'on peut réutiliser partout.



Comment créer un composant ?

1. Créer un élément (ex : un bouton avec texte et fond coloré).
2. Sélectionner l'élément et cliquer sur "Créer un composant" (Ctrl + Alt + K).
3. Ce composant apparaît maintenant dans le panneau "Assets" et peut être réutilisé.

Les composants et instances : Réutiliser ses éléments efficacement

Exercice rapide

1. Créer un bouton avec un texte et un fond coloré.
2. Transformer ce bouton en Composant (Ctrl + Alt + K).
3. Ajouter plusieurs Instances et modifier uniquement l'une d'elles (voir la différence).



Les outils essentiels à connaître sur Figma

Les outils de base pour structurer une maquette

1. **Frame** (F) : Créer des écrans ou sections (ex : page mobile, desktop).
2. **Auto Layout** (Shift + A) : Permet de créer un alignement intelligent pour les éléments (ex : bouton centré).
3. **Contraintes** (Resizing Options) : Permet d'adapter les éléments lorsqu'on change la taille de l'écran.
4. **Grilles et colonnes** (Ctrl + Shift + 4) : Pour aligner et organiser facilement une maquette.

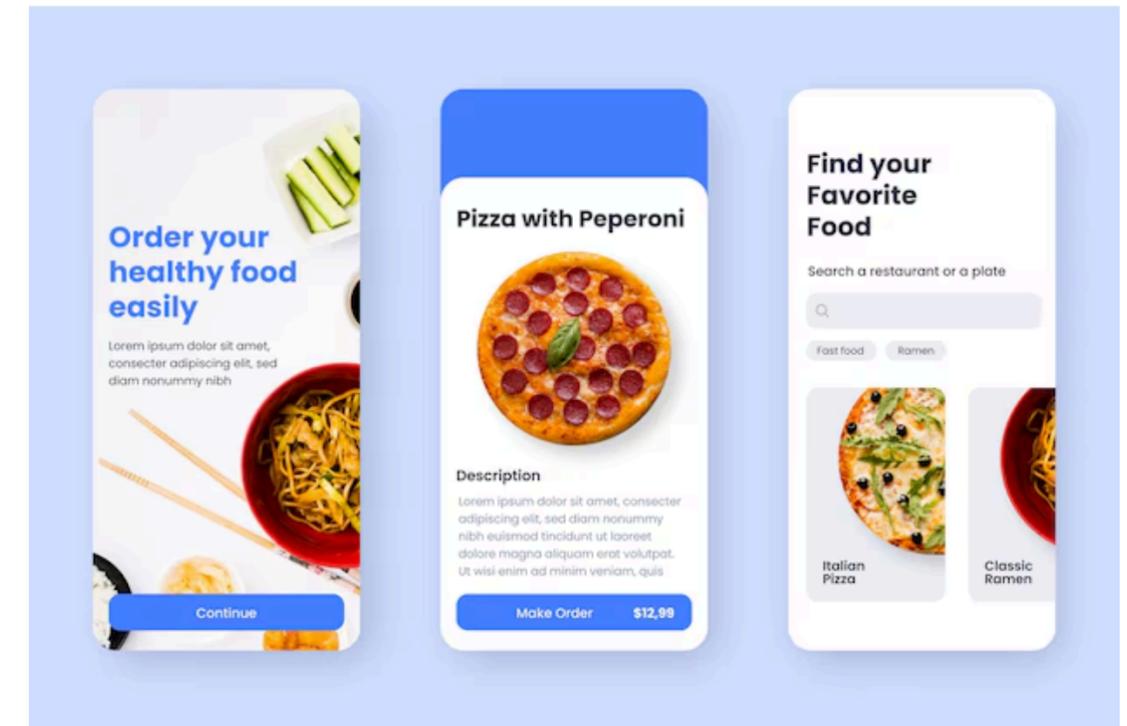
Créer la page d'accueil sur mobile

👉 Exercice : Créer la page d'accueil pour mobile

Ajouter les sections principales de votre design

Utilisez l'arboresce et les wireframes réalisés dans le module précédent.

- **Header** : Logo + Menu
- **Hero** : Titre + Image et/ou texte principal
- **Services** et/ou **Produits**
- **Call-to-action** (bouton vers une action)
- **Footer** (liens, contact)



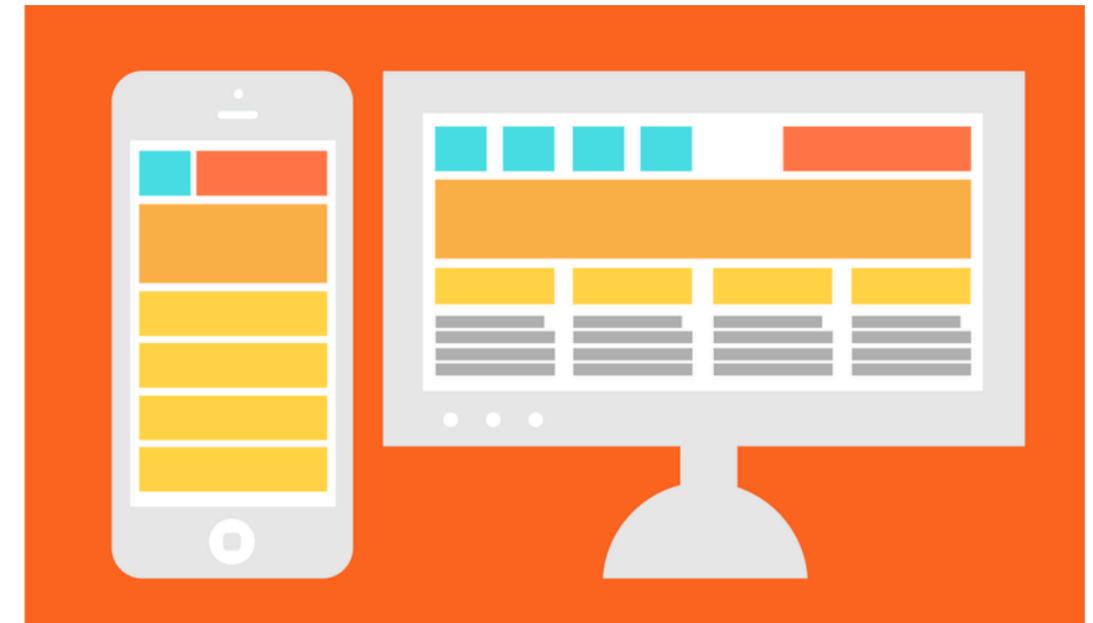
👉 Aide pour ajouter le header :

- Créer un rectangle (R) en haut du Frame (+/- 60px de hauteur, largeur 100%).
- Ajouter un texte (T) pour le logo
- Ajouter une icône de menu avec un simple rectangle + trois petits traits (ou via Plugins).
- Sélectionner tout et cliquer sur Auto Layout (Shift + A) pour mieux gérer les espacements.

Adapter la maquette pour Desktop

👉 Exercice : Dupliquer et adapter au desktop

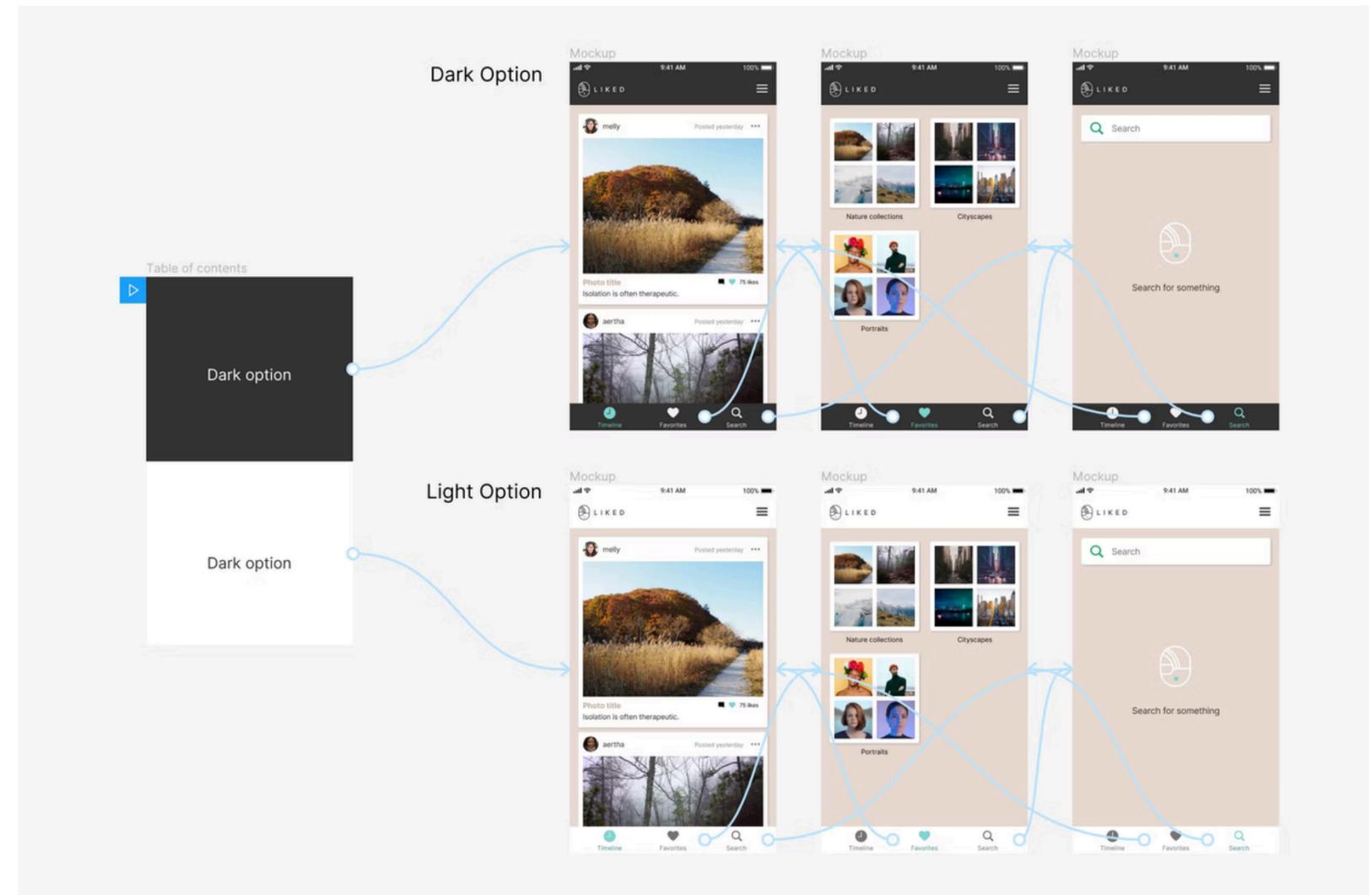
- Dupliquer le Frame (Ctrl + D) et renommer-le "Accueil Tablette".
- Modifier la largeur (1440px pour Desktop).
- **Réorganiser les éléments :**
 - Sur Desktop, les éléments peuvent être côte à côte au lieu d'être empilés.



Prototyper des interactions

👉 Exercice : Ajouter un lien entre pages

- Créer de nouvelles pages (ex : "Page Contact").
- Dans le mode Prototype, cliquer sur un élément cliquable de la maquette > tirer une flèche vers la page de destination.
- Tester en mode Preview (Play en haut à droite).



Exercice 1

👉 Exercice : Prototyper une interaction simple

Ajouter un lien entre pages

Utilisez l'arborescence et les wireframes réalisés dans le module précédent.

- **Header** : Logo + Menu
- **Hero** : Titre + Image et/ou texte principal
- **Services** et/ou **Produits**
- **Call-to-action** (bouton vers une action)
- **Footer** (liens, contact)

Exercice 2

👉 Concevoir les maquettes de votre projet fil rouge

- Autant de pages que vous voulez
- Prévoir au moins une page avec formulaire

👉 Besoin d'inspiration ?

- <https://dev.to/devluc/50-best-websites-for-web-design-inspiration-and-ideas-be6?ref=dailydev>

Ressources

Inspiration

<https://dev.to/devluc/50-best-websites-for-web-design-inspiration-and-ideas-be6?ref=dailydev>

Guide complet pour bien démarrer avec Figma

<https://www.afalence.com/articles/utiliser-figma-guide-complet>

Autoflow figma

<https://www.youtube.com/watch?v=RB9svnli4wc>