

Les nouveaux outils du design : Sketch et Invision

DESCRIPTION

Cette formation vous permettra de maîtriser les nouveaux outils du design d'interface et d'acquérir la méthodologie nécessaire pour optimiser votre workflow en mode projet.

Le combo Sketch + Invision est devenu la solution incontournable dans la création d'interface. Il met à disposition des outils plus rapides, plus techniques et complets pour réaliser des maquettes, des wireframes, des parcours, des prototypes...

Nous vous proposons une formation sur mesure, adaptée à vos besoins allant de la prise en main de ces outils, jusqu'à la création et la publication d'un projet concret.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Appréhender les fonctionnalités du logiciel Sketch et de Invision
Réaliser des maquettes, des wireframes et des prototypes d'un site web ou d'une application mobile
Découvrir et utiliser facilement tout le potentiel du logiciel Sketch
Acquérir une méthodologie de travail en phase avec les bonnes pratiques du design web et mobile
Acquérir les réflexes qui vous permettront d'optimiser le workflow entre les designers et les développeurs

PUBLIC CIBLE

UI designer
UX designer
Webdesigner
Graphiste
Développeur web
Développeur mobile

PRÉ-REQUIS

- Présence pleine et active des participants

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Une approche pédagogique individuelle et participative où l'essentiel du temps passé consiste à apprendre par la pratique via des exercices visant à construire un projet personnel en 2 jours. La formation sera rythmée par l'alternance de démos, de mises en pratique, d'exercices de co-conception et de questions/réponses.

PROFILS DES INTERVENANTS

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE

Stage pratique en présentiel
USER EXPERIENCE (UX)

Code :
SKET1

Durée :
2 jours (14 heures)

Exposés :
25%

Cas pratiques :
75%

Tarif & dates intra :
Sur demande

LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

POUR ALLER PLUS LOIN :

- Formation "UX : concevoir un produit fondé sur l'expérience utilisateur"

Programme pédagogique détaillé par journée

JOURNÉE 1

PRÉSENTATION DU LOGICIEL SKETCH ET DE INVISION

- Contexte d'utilisation (UI, wireframes, maquette graphique, prototypage...)
- Présentation de l'interface Sketch (menus, barre d'outils, artboards...)
- Présentation de l'interface et des fonctionnalités Invision
- Cas pratique : personnalisation de l'interface Sketch et découverte des templates existants.

APPRENTISSAGE DES FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES

- Modèles de pages et gestion des plans de travail
- Format desktop/tablettes/smartphone
- Utilisation de repères et des grilles
- Importer des objets graphiques vectoriels ou images
- Créer et modifier des éléments d'interface (menu, boutons, fond d'écran)
- Utilisation des effets visuels (ombre, dégradé, arrondi...)
- Utilisation des typographies
- Cas pratique : Sur la base d'un exemple donné par le formateur, l'exercice vise à utiliser toutes les fonctionnalités présentées pour reproduire l'original.

OPTIMISER LA PRODUCTION GRAPHIQUE AVEC SKETCH

- Gérer l'utilisation des calques et des symboles
- Créer des masques
- Gestion des styles de texte
- Gestion des styles de calque
- Cas pratique : sur la base d'un cas concret, création d'une bibliothèque de composants graphiques et mise en place d'une feuille de style

GESTION DES EXPORTS AVEC SKETCH

- Préparer les fichiers pour l'intégration
- Choisir les différents formats d'export (SVG, PNG, JPEG, GIF)
- Utiliser l'outil slice pour découper les éléments graphiques de l'interface
- Exporter les images et symboles (résolution, taille, format...)
- Cas pratique : le formateur partage un écran aux élèves qui doivent préparer et exporter les éléments nécessaires à l'intégration

JOURNÉE 2

BRAINSTORMING D'UN PROJET WEB OU MOBILE À RÉALISER

RÉALISATION D'UN PROJET COMPLET SOUS SKETCH ET D'UN PROTOTYPE INTERACTIF AVEC INVISION

- Créer les maquettes du projet avec Sketch
- Installer le plugin Craft permettant d'exporter sur InVision
- Créer un compte et utiliser des fonctionnalités de Invision (travail collaboratif, prototypage...)
- Partage des assets et spécifications des maquettes avec Inspect

- Cas pratique : Concevoir les maquettes d'un projet concret avec Sketch et utiliser Invision pour générer un prototype animé

DÉCOUVERTE DES AUTRES NOUVEAUX OUTILS DU DESIGN (XD, FIGMA, KONCEPT, FLUID UI...)