

SKETCH APP INITIATION

14 heures en classe virtuelle

Compétences visées

Concevoir des interfaces graphiques de sites Web responsives.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de prendre en main les outils de design d'interface du logiciel Sketch, d'identifier et de mettre en pratique une méthodologie optimisée dans la construction des fichiers et d'exporter et de partager vos projets d'UX/UI Design.

Population visée

Graphiste, webdesigner, UI Designer, UX Designer, chef de projet ou toute personne devant utiliser Sketch dans le cadre de la conception et création d'interface.

Pré-requis

Une bonne connaissance du Web est conseillé. Avoir une bonne maîtrise de son environnement informatique.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, pouvant être complété d'un audit de niveau, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur Expert en design d'interface, UX/UI Design.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Découvrir Sketch App

- Décrire le logiciel Sketch et ses principaux usages : illustration vectorielle, UX Design (wireframe), UI Design
- Identifier les fonctionnalités phares du logiciel Sketch, ses spécificités par rapport aux autres solutions
- Découvrir les dernières actualités du logiciel Sketch

Prendre en main le logiciel

- Nommer et explorer les différentes zones de l'interface Sketch
- Personnaliser la barre d'outils (toolbar)
- Décrire la touch bar pour les utilisateurs de Mac Book Pro
- Connaître les conventions d'usage dans les outils de design
- Mémoriser les raccourcis principaux
- Ajuster les préférences

Designer des formes pour des interfaces web/app

- Créer des espaces de travail (artboards) et des calques
- Insérer des formes prédéfinies, créer des formes personnalisées
- Sélectionner, positionner, transformer, supprimer des éléments : taille, couleurs fond et contour, dégradés, motifs, transformation, rotation...
- Ajouter des effets : ombre interne ou externe, flou
- Maîtriser et modifier les courbes de Bézier
- Utiliser les opérations booléennes (union, subtract, intersect, exclude)
- Utiliser les masques
- Ajouter et agencer des titres, des paragraphes
- Positionner un texte sur une courbe, vectoriser du texte
- Importer et éditer des éléments vectoriels (logo, icône, illustration...) et matriciels (image)

Acquérir une méthodologie optimisée dans la construction de fichiers .sketch

- Organiser son projet de l'UX à l'UI : web design vs app mobile
- Acquérir une bonne convention de nommage (fichiers, pages, artboards, calques, styles, symboles...)
- Mettre en place des grilles, des layouts et des repères
- Mettre en place des styles de texte et de forme partagés
- Créer des symboles et exploiter les fonctionnalités de l'override (textes, images, styles et symboles imbriqués)
- Exploiter les contraintes de redimensionnement
- Ajouter et gérer des bibliothèques partagées par plusieurs documents
- Organiser sa page Symbols
- Profiter des ressources et modèles externes spécifiques à Sketch
- Profiter des plugins et services complémentaires indispensables spécifiques à Sketch

Exporter et partager son projet Sketch

- Visionner ses écrans sur un mobile
- Exporter ses écrans en fichiers pdf, jpg ou sur le cloud
- Exporter les éléments sur Invision
- Créer un prototype, ajouter des interactions et des animations
- Exporter les éléments pour la production (code et assets)