

SKETCH APP ET UX/UI DESIGN INITIATION

2 jours en présentiel (14 heures)

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet :

- de maîtriser les outils de design d'interface du logiciel Sketch
- d'optimiser votre workflow dans la conception et création d'interfaces
- d'exporter et partager votre projet.

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.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste MAC par stagiaire et un support de cours est remis à la fin du stage. La formation est constituée d'explications théoriques, de démonstrations suivies d'exercices de mise en pratique.

Formateur

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

Modalités de validation des acquis

Évaluation des acquis via un questionnaire. Attestation de fin de stage.

Contenu

DÉCOUVRIR SKETCH

- Décrire le logiciel Sketch et ses principaux usages : illustration vectorielle, wireframe, UI Design
- Identifier ses fonctionnalités phares
- Découvrir les dernières actualités Sketch

PRENDRE EN MAIN LE LOGICIEL

- Nommer et explorer les différentes zones de l'interface : le plan de travail, la barre d'outils, les pages et calques, l'inspecteur
- 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 FORMES ET INTERFACE

- 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
- 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...)
- Importer et éditer des éléments bitmap

OPTIMISER SON WORKFLOW

- Organiser son projet de l'UX à l'UI : web design vs app mobile
- Acquérir une bonne convention de nommage (fichiers, pages, calques, symboles...)
- Mettre en place des grilles (layout) 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 et symboles imbriqués dynamiques)
- Exploiter les contraintes de redimensionnement
- Ajouter et gérer des bibliothèques partagées par plusieurs documents
- Organiser sa page Symbols
- Profiter des ressources et modèles externes
- Profiter d'une sélection des meilleurs plugins et services
- Créer un prototype avec Invision ou Marvel

EXPORTER ET PARTAGER SON PROJET

- Exporter ses écrans en fichiers pdf, jpg, ...
- Exporter ses écrans sur un mobile avec Sketch Mirror
- Partager ses écrans sur Sketch Cloud
- Exporter les éléments pour la production (code et assets)