

UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur

Sketch

2 jours (14h00) | ★★★★★ 4,6/5 | SKET-FND | Évaluation qualitative de fin de stage |
Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Multimédia › Les essentiels de la créa › UX Design et Design Thinking ou le Design centré utilisateur



À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Appliquer les bonnes pratiques de la conception d'interfaces
- Créer des interfaces d'applications mobiles et des sites Web responsives
- Utiliser les principaux plug-ins de Sketch App
- Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs
- Partager et tester des prototypes pour réaliser des interfaces fonctionnelles.

Niveau requis

Avoir une bonne connaissance du Web. Avoir une bonne maîtrise de son environnement informatique. Connaître le design sur informatique est un plus (Illustrator, Photoshop, InDesign, XPress, Affinity...).

Public concerné

Graphistes, webdesigners ou toute personne devant créer des maquettes de sites Web et d'applications mobiles et tablettes.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômés et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

Introduction

- Qu'est-ce que Sketch App ?
- Les atouts et les enjeux du logiciel

Le prototypage

- Les étapes de conception
- Le design d'interface
- La chorégraphie de contenu
- Les tendances du design

Découvrir l'interface Sketch

- Barre d'outils et panneaux de propriétés
- Les plans de travail, pages et calques
- Personnaliser la barre d'outils

Réaliser une interface d'application mobile

- Définir le croquis de l'interface ou maquette filaire
- détaillée selon une chorégraphie de contenu adapté

Designer avec Sketch

- Créer un plan de travail
- Créer et gérer les calques
- Utiliser les grilles et les repères
- Créer et modifier des formes
- Importer des éléments graphiques vectoriels et bitmap

Les formes

- Créer et modifier des formes
- Créer des éléments vectoriels avec l'outil plume
- Manipuler les points d'ancrage

Les textes

- Saisir et agencer du texte
- Créer des styles de texte

Les images

- Importer des images
- Créer des masques

Les symboles

- Créer et gérer les symboles
- Manipuler l'override

Les plug-ins

- Sélectionner et installer les principaux plug-ins

Prototyper

- Sélectionner et installer les principaux plug-ins et services (Craft - InVision)
- Créer des liens d'interactions avec Sketch
- Créer des liens d'interactions avec Craft
- Synchroniser le prototype avec InVision

Partager et collaborer

- Partager avec Sketch Cloud
- Collaborer avec Craft Freehand
- Utiliser les applications Sketch Mirror et Crystal

Exporter

- Choisir les formats d'export (JPG, PNG, SVG...)
- Choisir la taille des éléments pour les écrans
- Retina ou HD
- L'exportation pour les intégrateurs Web

Concevoir une interface responsive de site Web

- Définir le croquis de l'interface ou maquette filaire détaillée selon une chorégraphie de contenu adapté
- Partager et exporter le prototype avec le plug-in Craft

Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)