



Formation : Sketch – Invision – Flinto : l'essentiel

Prix : 1.500 H.T€

Prochaine date : 20-21 Septembre 2018

Lieu : 11 rue de Rome, 75008 PARIS

Planning annuel :

2018 : 20-21 septembre | 21-22 novembre |

Toutes nos formations sont disponibles en Intra. Contactez-nous pour plus de renseignements.

Retrouvez cette formation sur notre site web : <http://training.ux-republic.com/course/sketch-invision-flinto/>

Objectif de la formation

Sketch est un des outils de référence pour la conception d'interfaces web et mobile. Son écosystème ouvert, sa fiabilité et ses évolutions continues offrent aux UX & UI Designers un très large spectre d'utilisation : du wireframe à la maquette haute-fidélité. Avec un logiciel pour deux métiers, Sketch permet une approche collaborative et rapide de la conception d'interface.

Associé à Invision et Flinto, il est possible de créer des prototypes rapides ou avancées avec ces deux solutions. Enfin, l'export des maquettes aux développeurs est rationalisé grâce à la solution Zeplin.

Sketch is built for designers like you. With useful features, an intuitive interface and powerful plugins built by a community of developers, it helps you focus on what you do best. Team Sketch

Au terme de cette formation, vous saurez :

- **Rationaliser** la durée de conception
- **Collaborer** entre UX & UI Designer sur le même outil
- **Maitriser** les fondamentaux de Sketch : artboard, symboles, plugins...
- **Designer** avec une librairie de composants partagés
- **Prototyper** rapidement et qualitativement avec Invision & Flinto
- **Exporter** des maquettes aux développeurs via Zeplin
- **Transformer** votre méthodologie de conception d'interface

Pédagogie de la formation

Durant ces deux journées, vous bénéficierez d'une expérience de formation immersive.

Vous serez amené à mettre en oeuvre l'ensemble d'un cycle de conception jusqu'au prototypage afin de concevoir un produit (application, site web...). Notre formateur vous accompagnera dans la réalisation des différentes étapes et leurs attendus.

Nos formations sont issues des savoir-faire de nos consultants et illustrées de leurs retours d'expérience.

Notre cursus est conçu selon les principes suivant :

- **Répartition** du temps d'apprentissage entre **30% de théorie & 70% de pratique**

- **Illustration** des outils sur des cas concrets
- **Mise en pratique** par la réalisation d'un prototype
- **Échanges** réguliers avec le formateur et les participants
- **Evaluation et analyse** par un formateur-consultant expert sur ces logiciels

Programme de la formation

Jour 1

Comprendre Sketch

- **Origines et principes** de Sketch
- **Processus** de conception du wireframe à la maquette
- **Ecosystème** Sketch : plugins, logiciels associés
- **Prise en main** de l'interface

Sketch : les fondamentaux

- **Travailler** avec des artboards
- **Construire** une interface simple
- **Créer** un symbole simple
- **Concevoir** des symboles complexes et des composants
- **Réaliser** des transitions des écrans

Collaborer avec Sketch

- **Designer** sur un même fichier UX&UI
- **Constituer** une librairie partagée pour un même projet
- **Organiser** ses plans de travail

Optimiser la conception

- **Harmoniser** la conception (style de texte, couleurs...)
- **Exporter** ses artboards vers Invision avec Craft
- **Mettre à jour** la librairie partagée

Jour 2

Concevoir des maquettes haute-fidélité avec Sketch

- **Intégrer** la charte graphique dans les wireframes
- **Préparer** ses artboards à être animé

Partager des maquettes avec Zeplin

- **Exporter** les différents composants
- **Livrer** à des développeurs sans effort
- **Partager** les enchainements d'écrans

Prototyper rapidement avec Invision

- **Réaliser** un prototype rapide
- **Gérer** les différentes transitions et animations
- **Communiquer** avec l'outil

Prototyper rapidement avec Invision

- **Réaliser** un prototype rapide
- **Gérer** les différentes transitions et animations
- **Communiquer** avec l'outil

Prototyper pour le mobile avec Flinto

- **Découvrir** Flinto et son potentiel
- **Animer** des changements de page
- **Gérer** des transitions simples

Réaliser des animations complexes avec Flinto

- **Produire** des animations motion
- **Créer** des micro-interactions
- **Mettre** de l'émotion dans les écrans

Moyens techniques

- **Lieux de la formation** : en présentiel dans notre salle de créativité
- **Repas** : petit-déjeuner, déjeuner et autres collations et boissons seront offertes
- **Technologie** : un grand écran est utilisé pour la projection des exercices pratiques
- **Matériel pédagogique** : mise à disposition de l'ensemble du matériel (post-it, feutres, scotch, ciseaux...)
- **Supports pédagogiques** : chacun des apprenants disposera d'une clé USB avec les supports de formation (et/ou envoyés par mail si besoin)
- **Émargement** : une copie de la feuille d'emargement est transmise ?au commanditaire

Pré-requis

Connaitre les fondamentaux ergonomiques de la conception d'écrans.

Notre approche pédagogique fondée sur la collaboration permet aux apprenants, d'assimiler la méthodologie et les techniques, grâce à leurs expériences professionnelles.

Publics concernés

- UX-Designer
- UI-Designer
- Graphiste
- Web Designer
- Product Owner
- Dev Front

Durée et programme de la formation

2 jours – 14 heures

Modalités des évaluations des acquis

- **Un diplôme** de designer / prototypeur
- **Une attestation de fin de stage** pour la formation Sketch – Invision – Flinto
- **Un contrôle des connaissances sous forme de QCM et un exercice pratique** sont réalisés pendant et à l'issue de la formation.
Ils permettent de valider les acquis et de reprendre les points non assimilés.

UX-REPUBLIC Training est une marque déposée de la société UX-REPUBLIC (www.ux-republic.com)

Nous sommes un centre de formation agréé numéro 11922021792 dédié aux métiers de la User Expérience et du Développement Front-office

Vous pouvez nous joindre par téléphone au +33 1 44 94 90 70, par email training@ux-republic.com ou via notre site web <http://training.ux-republic.com>