



Formation : Sketch / Flinto : les fondamentaux

Prix : 1.500 H.T€

Prochaine date : 17-18 Juillet 2019

Lieu : 11 rue de Rome, 75008 PARIS

Planning annuel :

2019 : 17-18 jul | 9-10 oct | 11-12 dec |

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

Retrouvez cette formation sur notre site web : <https://training.ux-republic.com/course/sketch-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 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 :

- **Optimiser** la durée de conception
- **Collaborer** entre UX & UI Designer sur le même outil
- **Maîtriser** les fondamentaux de Sketch : artboard, symboles, plugins...
- **Designer** avec une librairie de composants partagés
- **Prototyper** rapidement et qualitativement avec 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

- Les origines et les principes de Sketch
- Le processus de conception du wireframe à la maquette
- L'écosystème avec des plugins
- Prise en main de l'interface

Mise en pratique

- Travailler avec des artboards
- Construire une interface simple
- Créer un symbole simple

Construire ensemble

- Collaborer sur un même fichier UX & UI
- Concevoir des symboles complexes et des composants
- 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 vos créations avec Zeplin

- Exporter les différents composants
- Livrer à des développeurs sans effort
- Partager les enchaînements d'écran

Donner vie à des pixels avec Flinto

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

Concevoir des animations complexes avec Flinto

- Réaliser des animations motions
- 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.

Aucun pré-requis technique sur l'outil n'est nécessaire.

Publics concernés

Cette formation s'adresse à tous les professionnels souhaitant s'initier aux logiciels de conception :

- 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 / 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>