

INTITULÉ : Sketch, l'indispensable

RÉF : WEB

DURÉE : 2 Jours (soit 14h)

TARIF INTRA : 1600€ HT (2 à 5 personnes d'une même entreprise)

PUBLIC : Chef de projets web, Webdesigners,...

PRÉREQUIS : Avoir une expérience en conception graphique

FORMATEUR : Graphiste en activité depuis plusieurs années

MOYENS PÉDAGOGIQUES : Ordinateurs Mac mis à disposition avec dernière version du logiciel et accès internet. Clé USB 8Go offerte avec support de cours numérique. 5 personnes maximum par stage.

OBJECTIFS :

- Prendre en main Sketch.
- Produire efficacement avec Sketch
- Concevoir une maquette graphique pour le web (UI/UX)
- Exporter les éléments graphiques
- Réaliser un prototype interactif

L'INTERFACE DU LOGICIEL

Découvrir l'interface
Identifier les périmètres fonctionnels (UI, wireframes, maquette graphique)
Personnaliser la barre d'outils

LES PROTOTYPES INTERACTIFS

Installer le plugin InVision
Créer un compte InVision
Créer des interactions avec InVision

CONCEVOIR UNE MAQUETTE GRAPHIQUE POUR LE WEB

Concevoir des pages et des plans de travail
Mettre en place une grille
Importer des objets graphiques vectoriels ou bitmap
Créer ou modifier des éléments d'interface directement depuis Sketch (menu, boutons, fond d'écran)
Gérer les effets visuels (ombre, dégradé, arrondi...)
Gérer l'aspect typographique

PRODUIRE AVEC SKETCH

Gérer les symboles
Créer des styles de calque
Créer des styles de texte
Créer une bibliothèque d'objets graphiques

LES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

Préparer les fichiers pour l'intégrateur
Identifier les différents formats d'export (SVG, PNG, JPEG, GIF)
Utiliser l'outil Découpe
Exporter une image pour les écrans Retina ou HD