



Photo : Jean-Charles Queffelec

FORMATION CONTINUE

L'École de design Nantes Atlantique

# CRÉER VOS INTERFACES MOBILES AVEC SKETCH, ADOBE XD OU FIGMA / DESIGN THINKING

Les logiciels Sketch App (disponible uniquement sous Mac OS), Adobe XD ou Figma permettent de créer des interfaces web et mobiles.

Destinées au design web, ces outils sont pensés de manière à faciliter le travail en co-création avec les différents acteurs d'un projet.

Ils accélèrent l'efficacité dans la construction d'interfaces complexes utilisées dans le processus UX/UI.

Véritable passerelle entre UX et UI, ces outils de prototypage permettent à chacun de travailler sur ses propres problématiques conjointement. Ils confèrent ainsi aisance et agilité à ses utilisateurs, pour trouver une ergonomie optimale et le meilleur design possible de l'interface créée.

Processus créatif, le prototypage est indispensable pour communiquer un concept et le tester auprès des utilisateurs. Parfaitement intégré à la démarche du Design Thinking, il en constitue la 4<sup>ème</sup> et dernière phase (après l'observation des utilisateurs, la définition du besoin et la création de l'innovation).

Cette formation s'adresse plus particulièrement aux designers UX, designers UI, concepteurs, développeurs désirant découvrir le design d'interface.

## OBJECTIFS

- Utiliser les outils de productions graphiques de Sketch App, Adobe XD ou FIGMA (selon le logiciels choisis) afin de créer des interfaces web et mobiles
- Travailler de manière collaborative avec d'autres prestataires graphiques
- Préparer des livrables
- Savoir communiquer un concept et le tester auprès des utilisateurs
- Travailler conjointement entre UX et UI sur les mêmes problématiques

## FORMATEUR

Formateur UX UI Design.

## PUBLIC CONCERNÉ

La formation s'adresse aux designers UX/UI, graphistes, chargés de communication, webdesigners, concepteurs, développeurs avec un niveau débutant ou plus avancé sur les logiciels de prototypages.

Pour les personnes ayant une RQTH, merci de nous contacter.

## PRÉREQUIS

**Maîtriser l'environnement Mac OS pour Sketch App et être déjà familiarisé avec des outils webdesign.**

Connaître un logiciel vectoriel est par ailleurs un atout (type Photoshop ou Illustrator)

## COÛT DE LA SESSION

Formation disponible uniquement dans votre structure (en intra-entreprise). Nous contacter pour les détails et devis.

## CONTACT

Équipe formation continue

[t] +33 (0)2 51 13 50 70

[m] formation-continue@lecolededesign.com

## CONTENU DE LA FORMATION

### Auto-positionnement

#### JOUR 1

- Découverte de l'interface et de ses outils de conception graphique

#### JOUR 2

- Utilisation des Artboards et des Wireframes autour de l'application
- Prototypage rapide des interfaces Responsives
- Création d'une navigation Web optimale adaptée à tout type d'appareil mobile (tablette, téléphone, ordinateur...)
- Structuration des Wireframes

#### JOUR 3

- Mise en place d'interfaces design (avec création de symboles, bibliothèques...) et prototypage d'interfaces en lien avec des outils annexes (InVision, Zeplin...)
- Optimisation des éléments de la maquette
- Préparation de la collaboration avec tous les acteurs du projet UX/UI et préparation des livrables
- Utilisation des extensions possibles à partir d'un fichier Sketch App (ex : Zeplin), Adobe XD ou Figma.

## TYPE D'ACTIVITÉS EFFECTUÉES

Apport théorique suivi d'exercices avec un accompagnement constant du formateur tout au long de la formation.

## NATURE DES DOCUMENTS ATTESTANT LA RÉALISATION DE LA FORMATION

Une feuille d'émargement signée par les apprenants et le formateur, par demi-journée de formation, permettra de justifier de la réalisation de la prestation.  
Une attestation de réalisation mentionnant la nature et la durée de l'action de la formation sera remise aux apprenants à l'issue de la formation.

## DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

- > **Durée globale** (en présentiel) : **7 à 21h**
- > Horaires pour les 3 jours :  
9h à 12h30 - 13h30 à 17h

## MOYENS PÉDAGOGIQUES & TECHNIQUES

Pédagogie par le projet et mise en pratique des connaissances transmises à l'apprenant. Tous les supports de formation sont fournis de manière dématérialisée.

Chaque apprenant apporte son ordinateur personnel avec le logiciel Sketch App, Adobe XD et Figma.

La salle de formation est équipée d'un moyen de projection (TV, vidéoprojecteur), le mobilier et les espaces d'affichage sont modulables.

Le formateur est à l'écoute des apprenants lors de la formation. Des temps d'échanges et de questions sont prévus dans le programme de la formation.

Si besoin, vous pouvez également contacter les chargés de la formation continue au sein de L'École de design Nantes Atlantique.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Exercices à réaliser par l'apprenant. Vérification de son assiduité : l'accent sera mis sur sa participation constante et active, notamment dans le cadre des études de cas pratiques, préparées et exposées par le formateur.