

INVISION

PUBLIC Graphistes, webdesigners, UI Designers, UX Designers, chefs de projet ou toute personne devant utiliser Sketch dans le cadre de la conception et création d'interface

PRÉ-REQUIS Une bonne connaissance du Web est conseillée. Avoir une bonne maîtrise de son environnement informatique

DURÉE 35 heures (5 jours)

OBJECTIFS Découvrir Invision Cloud, Invision Studio et DSM

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation

DÉCOUVRIR INVISION CLOUD, INVISION STUDIO ET DSM

- Décrire l'App Invision et ses principaux usages :
- UX/UI Design, prototypage basse et haute définition, cloud, collaboration...
- Découvrir Invision Studio et Invision DSM (Design System Manager)
- Identifier ses fonctionnalités phares
- Découvrir les dernières actualités Invision
- Profiter des ressources et modèles externes

CRÉER UNE INTERFACE GRAPHIQUE AVEC FREEHAND

- Organiser son travail (pages, plan de travail, groupe de calques)
- Mettre en place une grille
- Importer des objets graphiques vectoriel ou bitmap
- Importer un fichier Sketch
- Créer ou modifier des éléments d'interface directement depuis InVision (menu, boutons, fond d'écran)
- Gérer les effets visuels (ombre, dégradé, arrondi...)
- Gérer l'aspect typographique

RACONTER SON PROJET AVEC INVISION MOODBOARD

- Raconter son idée, présenter une planche de tendance, une charte graphique, ...
- Ajouter des images, des couleurs, des typographies, des notes
- Choisir différents types de grille (Masonry, Meticulous, Grid)
- Éditer le header, documenter et commenter les éléments du moodboard
- Gérer les options et partager le moodboard

DESIGNER (UX/UI) AVEC INVISION STUDIO

- Prendre en main l'interface et mémoriser les raccourcis principaux
- Exploiter le lanceur et importer des fichiers Sketch
- Créer des espaces de travail (artboards) et des calques
- Insérer des formes prédéfinies, créer des formes personnalisées
- Sélectionner, positionner, transformer, supprimer des éléments : taille, couleurs fond et contour, dégradés, motifs, transformation, rotation...
- Ajouter des effets : ombre interne ou externe, flou
- Maîtriser et modifier les courbes de Bézier

- Utiliser les opérations booléennes
- Utiliser les masques
- Ajouter et agencer des titres, des paragraphes
- Importer et éditer des éléments vectoriels ou bitmap
- Mettre en place des grilles (layout) et des repères
- Créer des composants et exploiter les fonctionnalités de l'override
- Exploiter les contraintes de redimensionnement
- Organiser son projet de l'UX à l'UI : web design vs app mobile
- Acquérir une bonne convention de nommage (fichiers, pages, composants...)

PROTOTYPER DANS INVISION

- Se servir de Craft pour synchroniser ses écrans Photoshop ou Sketch avec Invision
- Profiter de l'outil Duplicate de Craft pour déployer les pages de listes ou galeries
- Ajouter des interactions, des événements souris ou tactiles, des transitions
- Mettre en place des modèles d'interactions
- dans Invision
- Mettre en place des transitions avancées dans Invision Studio

PUBLIER ET PARTAGER UN PROTOTYPE

- Exporter ses écrans en fichiers pdf, jpg...
- Visualiser ses écrans sur un mobile avec l'App mobile Invision
- Partager ses écrans le Cloud
- Exporter les éléments pour la production (code et assets)
- Commenter et échanger sur les pages et les éléments
- Exploiter l'outil d'Inspecteur pour les développeurs
- Récolter des retours utilisateurs

OPTIMISER SON WORKFLOW AVEC INVISION DSM

- Gérer depuis un seul endroit tous les éléments graphiques d'une marque
- Documenter les couleurs, styles de texte, styles de calques, icônes et composants
- Gérer les accès et les droits au Design System Manager
- Partager ses ressources avec les développeurs

Lieu de la formation : 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur