

AXURE INITIATION

2 jours en présentiel (14 heures)

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de prototyper des interfaces web/app avec le logiciel Axure, d'exporter et partager votre projet et d'optimiser votre workflow dans la conception et création d'interfaces.

Population visée

UX Designer, chef de projet, graphiste, webdesigner, UI Designer, ou toute personne devant utiliser Axure dans le cadre de la conception et création d'interface.

Pré-requis

Une bonne connaissance du Web est conseillée ainsi qu'une bonne maîtrise de son environnement informatique.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est remis pendant le stage. La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et d'exercices pratiques.

Formateur

Formateur Expert en design d'interface, UX/UI Design.

Modalités de validation des acquis

Évaluation des acquis via un questionnaire.
Attestation de fin de stage.

Contenu

DÉCOUVRIR AXURE ET LES ENJEUX DU PROTOTYPING D'INTERFACE

- Décrire le logiciel Axure et ses principaux usages : wireframe, UI Design, prototype
- Identifier ses fonctionnalités phares
- Identifier les enjeux du prototyping dans une démarche centrée utilisateur
- Différencier les solutions de wireframing et de prototyping
- Rappeler les bons usages dans la conception d'un prototype

PRENDRE EN MAIN LE LOGICIEL

- Nommer et explorer les différentes zones de l'interface : plan de travail, barre d'outils, pages, bibliothèques et masters, inspecteur et outline
- Connaître les conventions d'usage dans les outils de design
- Mémoriser les raccourcis principaux

PROTOTYPER DES INTERFACES WEB/APP

- Créer un nouveau projet, créer des pages et des styles de page
- Utiliser les widgets et paramétrer leurs états
- Ajouter des widgets et créer des interactions entre widgets
- Créer des interactions entre les pages
- Convertir un widget en master et manipuler les masters
- Utiliser les interactions de base et les logiques conditionnelles
- Ajouter des annotations personnalisées
- Concevoir des diagrammes de flux

PROTOTYPER DES INTERFACES MOBILE

- Identifier les enjeux d'une présence mobile
- Utiliser des bibliothèques de widgets spéciales mobile
- Ajouter des interactions et animations mobiles
- Synchroniser les vues paysage et portrait pour pages mobiles.
- Utiliser les possibilités de gestion du multi-écrans (vue adaptative)

OPTIMISER SON WORKFLOW

- Organiser son projet de l'UX à l'UI : web design vs app mobile
- Acquérir une bonne convention de nommage (fichiers, pages, widgets, masters...)
- Mettre en place des grilles (layout) et des repères
- Mettre en place des styles de widgets
- Ajouter et gérer des bibliothèques partagées par plusieurs documents
- Profiter des ressources et modèles externes

EXPORTER ET PARTAGER SON PROJET

- Visualiser et paramétrer le prototype dans un navigateur
- Exporter ses écrans en fichiers HTML, CSS et JS
- Partager ses écrans sur Axure Share