



BY ABILWAYS

15 rue de Turbigo, 75002 Paris
Tél. : 01 40 26 00 99

contact@pyramyd-formation.com
www.pyramyd-formation.com

SAS au capital de 110 000 €
RCS Paris n° 351 996 509
NAF : 8559A
TVA Intracom : FR 09 351 996 509
SIRET : 351 996 509 00029

Organisme de formation
n°11 75 15095 75

Axure

Concevoir et réaliser des prototypes d'interfaces interactives

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1300 € HT**

CODE: WM120

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

OBJECTIFS

- Définir le rôle d'Axure dans la conception ergonomique
- Concevoir une interface centrée utilisateur
- Réaliser des maquettes fonctionnelles (gabarits)
- Manipuler les widgets et les masters
- Appréhender les interactions et les logiques conditionnelles
- Utiliser les panneaux dynamiques
- Générer des prototypes HTML

PUBLIC CONCERNÉ

Chefs de projets digitaux, webdesigners, directeurs artistiques, graphistes, ergonomes...

PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir une expérience en conception et/ou en développement de sites Web ou applications mobiles et/ou en conduite de projet digital.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



- Module Présentiel
 - Accès à 50000 Tutos
- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciel : Axure
- Informations générales : voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

Expert UX et UI design ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

PROGRAMME

Définir le rôle d'Axure dans la conception ergonomique

- Appréhender les bonnes pratiques de l'UX design
 - Différencier les livrables de la conception ergonomique : sketch, zoning, wireframe, prototype
 - Identifier les enjeux du prototypage dans une démarche centrée utilisateur
- **Études de cas sur des projets réalisés avec Axure**

Concevoir une interface centrée utilisateur

- Définir les objectifs du projet et les attentes utilisateurs
 - Traduire l'objectif en scénario d'usage
 - Bâtir les parcours utilisateurs
 - Lister les gabarits (pages types) et leurs fonctionnalités
- **Exercice : définir les parcours utilisateurs et gabarits à prototyper**

Réaliser des maquettes fonctionnelles (gabarits)

- Identifier l'environnement de travail et les fonctions principales d'Axure
 - Créer et modifier des styles de page
 - Définir une grille de composition
 - Prévisualiser un prototype
- **Exercice : créer une arborescence de pages, des grilles et des styles de page**

Manipuler les widgets et les masters

- Importer, nommer, dupliquer, grouper des formes et widgets dans le plan de travail
- Utiliser les formes (lignes, carrés, ronds)
- Manipuler les widgets Placeholder et Image
- Différencier les widgets de textes (labels, paragraphes, titres)
- Utiliser et paramétrer le widget de menu
- Distinguer, manipuler et paramétrer les widgets de formulaires
- Charger une nouvelle librairie de widgets
- Créer un master

- Distinguer les comportements d'un master (libre, verrouillé, délié)
 - Importer, manipuler et modifier des masters
- **Exercice : créer un prototype de page d'accueil, créer un header et le placer sur différentes pages**

Appréhender les interactions et les logiques conditionnelles

- Identifier les interactions selon les événements (au chargement de la page, au clic, au survol...)
 - Créer des liens entre les pages
 - Démarrer une animation à l'ouverture d'une page
 - Afficher et cacher un élément au survol de la souris
 - Concevoir un formulaire interactif
- **Exercice : rendre cliquable un menu, rendre actif un item de menu à l'ouverture d'une page, rendre interactif un formulaire de contact**

Utiliser les panneaux dynamiques

- Appréhender un panneau dynamique : l'exemple du slideshow
 - Créer un panneau dynamique et modifier ses états
- **Exercice : créer un méga-menu**
- Manipuler les effets de transitions d'un panneau dynamique
 - Créer une lightbox avec le panneau dynamique
- **Exercice : créer un formulaire d'inscription à une newsletter dans une lightbox**

Générer des prototypes HTML

- Différencier les modes de prévisualisation d'Axure
 - Paramétrer la prévisualisation
 - Publier un prototype sur Axure Share
 - Générer des spécifications techniques
- **Exercice : créer un prototype HTML interactif complet pour un projet donné**

PLANNING PARIS

>	>	>	>
>	>	>	>
>	>	>	>
>	>	>	>
>	>	>	>
11 au 12	juin	2019	12 au 13 décembre 2019

www.pyramyd-formation.com

01 40 26 00 99 / contact@pyramyd.fr