

# Axure, concevoir des maquettes d'interface graphique

## découverte d'outils et maquettage sur Axure

Cours Pratique de 2 jours - 14h  
Réf : AXU - Prix 2024 : 1 490€ HT

Définir des maquettes d'IHM permet d'impliquer utilisateurs et développeurs en amont de la réalisation, pour bien valider l'ergonomie d'un site grand public ou d'une application métier. Ce stage vous montrera comment bien utiliser les outils de maquettage et en particulier Axure pour la réussite d'une telle démarche.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Se familiariser avec les concepts de zoning, architecture de l'information, navigation

Créer des maquettes statiques et dynamiques avec Axure

Intégrer les principes de bases de la rédaction de spécifications d'IHM

### TRAVAUX PRATIQUES

Travaux pratiques de complexité croissante sur Axure.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 01/2018

### 1) Introduction

- Pourquoi faire une maquette IHM ?
- Coûts et bénéfices.
- Quand faire une maquette IHM ?
- Les principes de "design centré utilisateur" : rappels.
- Utiliser une maquette pour des tests utilisateurs : l'approche AgileUX.
- Exemples de projets.

### 2) Les outils existants : panorama (Balsamiq, Visio, Axure, InVision...)

- Le maquettage vertical et le maquettage horizontal.
  - Basse, moyenne et haute fidélité des maquettes.
  - Différence entre maquettes et prototypes.
  - Les outils du marché, gratuits et payants : avantages et inconvénients. Quel choix faire ?
- Démonstration : Exemples de réalisations mises en œuvre avec différents outils.*

### 3) Structurer les contenus

- Concevoir la structure du produit et l'architecture de l'information.
- Les flux de navigation.
- Valider une structure de contenus avec les utilisateurs finaux : le tri de cartes.
- Outils de mind mapping : XMind et les autres.

*Exercice : Utilisation de XMind, outil de mind mapping, pour structurer les éléments de l'interface.*

### 4) Créer une interface avec Axure : des bases aux comportements dynamiques

- Axure RP Pro : un outil puissant et complet.

### PARTICIPANTS

Développeurs Front-End, webmasters, MOA.

### PRÉREQUIS

Connaissances de base sur le design d'interfaces graphiques, ou connaissances équivalentes à celles apportées par le stage AIL, IHM ou EGO.

### COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

### MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

### MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

### ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Créer des pages statiques. Widgets, masters, liens.
- Importer des bibliothèques (icônes, polices...) et gérer le style des pages.
- Widgets et masters.
- Créer des interfaces Responsive pour tablettes et smartphones.
- Créer des interactions.
- Les comportements dynamiques (panels dynamiques, événements, variables).

*Exercice : Mise en œuvre de maquettes variées avec Axure.*

#### 5) Ecrire des spécifications d'interface homme-machine

- Pourquoi écrire des spécifications IHM ? Temps nécessaire et bénéfices.
- Générer des spécifications IHM avec Axure : un document exploitable ?
- Bonnes pratiques dans Axure afin d'optimiser les spécifications générées par l'outil.
- Charte ergonomique et charte graphique : complémentarités et différences.
- Exemples de réalisations.

*Exercice : Exporter et compléter des spécifications IHM.*

## LES DATES

---

CLASSE À DISTANCE

2024 : 18 nov.