

Formation - Adobe XD

Apprenez à créer des maquettes fonctionnelles pour vos projets de sites web et d'applications mobiles.

Ergonomie des interfaces (UX Design)

UX Design

CODE : 4901 | Mise à jour : 30/03/2023

Objectifs

- Concevoir la maquette interactive d'une application mobile ou d'un site web
- Mobiliser les bonnes pratiques pour améliorer l'efficacité du workflow de production
- Partager et tester des prototypes pour réaliser des interfaces fonctionnelles

Contenu de la formation

Créer un prototype interactif avec Adobe XD

Workflow de création dans Adobe XD

Prise en main des fonctionnalités de l'outil

Création des éléments de contenu et mise en page des écrans (formes, textes, images, couleurs)

Création des interactions et des chemins de navigation entre les écrans

Prévisualisation des prototypes

Optimiser la création des écrans en mode Design

Utilisation des masques et des effets

Organisation des éléments d'interfaces pour optimiser le processus de création et de mise à jour (calques, groupes, piles)

Création d'actifs (couleurs, polices, composants)

Utilisation des kits d'interfaces (UI kits, design systems)

Créer des objets compatibles avec le redimensionnement réactif (responsive design)

Import/export d'éléments d'interface (inter-opérabilité avec d'autres logiciels, export des productions sous divers formats)

Créer des prototypes plus vrais que nature

Gestion du défilement (objets fixes, défilements multi-directionnels, ancres)

Utilisation des transitions et des déclencheurs (clics, gestes, commandes vocales, raccourcis claviers)

Utilisation des incrustations pour créer des modales

Transformations 3D

Tirer profit de la puissance des composants

Logique des composants

Création de micro-interactions et effets d'animation

Simulation du comportement des éléments d'interface interactifs

FORMATION MULTIMODALE

PUBLIC CIBLE

Webdesigners, graphistes, directeurs artistiques, responsables de communication, chefs de projets.

PRÉ-REQUIS

Une bonne connaissance de l'environnement web et la pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel et bitmap est souhaitée.

DURÉE

2 jours (14 heures)

SESSION INTRA

Nous consulter

Faciliter le travail collaboratif

Collaboration autour du prototype et mise en commun des ressources avec les membres de l'équipe

Partage du prototype avec des parties intéressées (donneurs d'ordre, testeurs)

Transmission des spécifications aux collaborateurs chargés du développement de la solution

Modalités pédagogiques

- Documents supports de formation projetés
- Exposés théoriques
- Etude de cas concrets
- Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation

Evaluation des résultats

- Mises en situations
- Produit type à fabriquer

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Veuillez faire connaître vos besoins au plus tôt lors de nos échanges. La prise en compte d'un besoin spécifique peut nécessiter un délai pour étudier les modalités d'adaptation ou d'orientation.

Taux de satisfaction des stagiaires :

★★★★☆ 90% (2)



Franck David

Formateur UX Design - Conduite de projets innovants

Je vous accompagne dans votre montée en compétences sur l'ergonomie des interfaces numériques, le Design Thinking ou l'Innovation d'usage.

📞 06 61 50 77 13

✉ contact@franckdavid.fr