

Axure

Apprenez à créer un prototype haute-fidélité avec Axure RP9

Durée de la formation : 2 jours

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, vous pourrez :

- Utiliser l'ensemble des fonctionnalités d'Axure
- Créer votre propre architecture de site ou de produit
- Créer des composants interactifs
- Intégrer des variables et des conditions dans vos prototypes
- Implémenter des interactions poussées dans vos maquettes

À qui s'adresse la formation ?

Concepteurs, designers, webdesigners, webmasters, développeurs, PO, chefs de projets AMOA souhaitant réaliser des prototypes interactifs sans passer par une phase de développement ou d'intégration.

Nos formateurs

Nos formateurs sont avant tout des praticiens, consultants en design d'expérience utilisateur et product design, évoluant dans le domaine de l'innovation et du design depuis plus de 15 ans. Quotidiennement au contact des entreprises, ils sauront vous transmettre leur passion pour le design d'expérience utilisateur.

Outils pédagogiques

- La formation vous apporte les principes clés de l'utilisation d'Axure, sa philosophie et le potentiel de l'outil
- Mise en application via des exercices guidés puis via des exercices semi-guidés
- Le stage est 100% pratique
- Vous aurez l'occasion de réaliser les maquettes d'un de vos projets en cours. Pour que votre formation soit personnalisée, pensez à bien définir votre besoin en amont.

Moyens techniques

- Formation en salle ou à distance via Google Meet + Miro
- Liste des tutoriels, articles et ouvrages de référence
- Un ordinateur portable par participant
- Une Licence d'essai Axure - 30 jours par participant

Suivi et évaluation

L'évaluation des compétences acquises est faite en continu pendant la formation :

- lors des exercices pratiques
- par les productions des participants
- en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation

Programme

Jour 1 – Apprentissage des fondamentaux

1. Identification des besoins spécifiques
2. Consolidation des objectifs
3. Définition des attentes des participants
4. Exercices pratiques :
 - a. Présentation de l'interface
 - b. Pages et navigation
 - c. Panneaux dynamiques
 - d. Masters et librairies
 - e. Conditions et fonctionnalités complexes
 - f. Adaptatif et responsive
 - g. Hébergement et partage du prototype
5. Évaluation des compétences

Jour 2 – Mise en pratique

1. Exercices pratiques :
 - a. Conception sur papier d'une page d'un produit identifié en jour 1
 - b. Réalisation du prototype haute-fidélité de cette page sur Axure RP 9
2. Évaluation des compétences

Lieu du stage

Locaux Kirk (5 rue de l'industrie – 92400 Courbevoie) ou Paris ou à distance

Inscription

www.kirk-agency.fr/formations

Tél : 01 43 34 08 34

Mail : bonjour@kirk-agency.fr