

Adobe XD, concevoir l'expérience utilisateur

Cours Pratique de 3 jours - 21h

Réf : AXG - Prix 2025 : 2 240 HT

Vous aborderez les bases d'Adobe XD afin de concevoir des maquettes rapidement. Vous comprendrez des notions plus avancées telles que la grille de répétition ou encore les symboles. Vous créerez les premières maquettes de vos applications web et mobile et gèrerez l'interactivité de celles-ci.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

Comprendre l'intérêt d'Adobe XD

Maîtriser l'interface du logiciel

Conserver la ligne graphique

Partager le prototype

Mettre en place l'interactivité

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 04/2024

1) Découverte de l'interface d'Adobe XD

- Qu'est-ce que Adobe XD ?
- Les atouts et les enjeux du logiciel.
- L'écran d'accueil d'Adobe XD, toutes ses particularités.
- La barre de menus et la barre d'outils.
- Les panneaux de propriétés.

Travaux pratiques : Découverte de l'interface.

2) Les étapes de conception

- Le design d'interface.
- Utiliser les grilles de répétition.
- L'intégration de la charte graphique dans les wireframes.
- Harmoniser la conception (styles de texte, couleurs...).
- La gestion des différentes transitions et animations.
- Les méthodologies du prototypage rapide.

Travaux pratiques : Incorporation de la charte graphique dans la conception d'une première maquette.

3) Les outils de dessins et la gestion des textes

- La création de formes simples.
- La création des éléments vectoriels.
- Les icônes et les écrans de matériel.
- La saisie de texte.
- L'importation des fichiers textes.

Travaux pratiques : Création de menus de navigation et de blocs de contenus avec les outils vectoriels.

4) Le paramétrage des images et l'application des couleurs

- L'importation de fichier sources.

PARTICIPANTS

Toute personne impliquée dans la création d'interface utilisateur.

PRÉREQUIS

Avoir des notions de conception d'interface. La connaissance d'outils de retouche d'image est un plus.

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.

- La création de symboles.
- La gestion des calques.
- La création de nuanciers.

Travaux pratiques : Importation de fichiers sources (Photoshop, Illustrator) et incorporation dans des calques.

5) L'interface d'application mobile et le prototypage

- La création des interfaces responsives.
- La conception d'une maquette détaillée.
- L'organisation des artboards.
- L'utilisation de l'inspecteur.
- Designer avec des UI-Kits.
- Les kits de design d'interfaces, Material Design.

Travaux pratiques : Conception d'interface responsive pour les terminaux mobiles.

6) Propriétés partagées et communes

- Redimensionnement dynamique des composants.
- Créer deux écrans d'application mobile (connexion/inscription).

7) Partage des conceptions et des prototypes

- Le partage et la mise en place du test.
- Les commentaires et les ressources liées.
- Les tests de support mobile.

Travaux pratiques : Mise à disposition de partages et de tests utilisateur coté client.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE
2025 : 16 juil., 27 oct.

PARIS
2025 : 09 juil., 20 oct.