

## ADOBE XD - DESIGN D'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

<b>Durée</b>	<b>2 jours</b>	<b>Référence Formation</b>	<b>2-XD-BASE</b>
--------------	----------------	----------------------------	------------------

### Objectifs

- Maîtriser la conception d'interfaces
- Créer des interfaces interactives de sites web et d'applications mobiles
- Créer un parcours de navigation pour l'utilisateur final

### Participants

Webmasters, graphistes, directeurs artistiques, responsables de communication, chefs de projets

### Pré-requis

- Bonne maîtrise de l'environnement Windows ou Mac OS
- Avoir une bonne connaissance de l'environnement Web

### Moyens pédagogiques

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Remise d'un support de cours.

### PROGRAMME

#### Introduction

- Présentation d'Adobe XD
- Domaine d'intervention : illustration, UX Design, UI Design

#### Interface et préférences

- Découvrir les différentes zones de l'interface Adobe XD
- Connaître les normes d'usage dans les outils de design
- Mémoriser les raccourcis principaux
- Paramétrer l'interface utilisateur

#### La création graphique

- Créer des plans de travail et des calques
- Insérer des formes prédéfinies, créer des formes personnalisées
- Sélectionner, positionner, transformer, supprimer des éléments
- Paramétrer la taille, les couleurs, les dégradés ou motifs
- Ajouter des effets
- Utiliser les masques
- Ajouter des blocs de texte
- Importer et éditer des éléments vectoriels et des images bitmap

#### Le projet complet

- Gestion du projet et des fichiers .XD
- Calques, grilles, repères
- Gestion des styles
- Les composants : utiliser les fonctionnalités de l'override (textes, images, composants imbriqués)

- Utiliser les contraintes de redimensionnement
- Créer un prototype avec des transitions
- Définir le premier écran du prototype
- Créer des connexions entre les différents écrans
- Les différentes possibilités d'interactions et d'animations

**Exporter et partager son projet Adobe XD**

- Visionner et tester sur un smartphone
- Exporter les écrans en fichiers .JPG .PNG .PDF
- Exporter les éléments pour la production