



Axure : création de prototypes et spécifications

Lien : <https://innov-maroc.com/formation/axure-creation-de-prototypes-et-specifications>

 DURÉE
4 jours (28h)

 RÉFÉRENCE
TTA75

 CATÉGORIE
**Outils de Tests
Applications**

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- ✓ Concevoir et réaliser un prototype d'interfaces interactives avec Axure RP Pro
- ✓ Créer des interactions entre les pages ou au sein d'une page
- ✓ Créer des interfaces adaptées pour mobile, tablette et PC
- ✓ Générer des prototypes HTML

POUR QUI ?

- ✓ Chefs de projets
- ✓ Développeurs Front-End
- ✓ Webmasters
- ✓ MOA



Programme détaillé

1 / Introduction

- Pourquoi faire une maquette IHM ?
- Coût et bénéfices : le ROI du maquetage
- Pourquoi et quand maquetter ?
- Différencier les livrables de la conception ergonomique : sketch, zoning, wireframe, prototype
- Identifier les enjeux du prototypage dans une démarche centrée utilisateur
- L'approche AgileUX
- Exemples concrets de maquetage de logiciels, sites et applications mobiles

2 / Revue global des outils existants : Balsamiq, Visio, Axure, InVision...

- Le maquetage vertical et le maquetage 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 ?

3 / Les bonnes pratiques du maquetage

- Les clés de réussite d'un « bon maquetage »
- Recueil du besoin et infos utilisateurs
- Maquetage papier
- Liste des fonctions par écran
- Zoning

- Quelles stratégies pour quels besoins
- Maquettes pour un test utilisateurs
- Maquettes pour formaliser
- Le maquettage en Agile
- Les spécifications IHM

4 / Le maquettage ergonomique

- Les méthodes de l'ergonomes : entretien, tri de cartes, analyse de tâche, mind map
- Les règles fondamentales d'ergonomie à respecter

5 / 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

6 / Introduction à Axure RP

- Les fonctions de base de Axure RP
- Arborescence et organisation des pages
- Utilisation des widgets
- Manipulation des masters
- Les panneaux dynamiques
- Les premières interactions

7 / Créer une interface avec Axure : des bases aux comportements dynamiques

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

- Les comportements dynamiques (panels dynamiques, événements, variables)

8 / 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

9 / Générer des prototypes HTML

- Différencier les modes de prévisualisation d'Axure
- Paramétrer la prévisualisation
- Publier un prototype sur Axure Share
- Générer des spécifications techniques

Approche pédagogique

- ✓ Support Ecrit et Projection
- ✓ Exposés Interactifs, Podcasts et Vidéos
- ✓ Brainstorming et Jeux de Rôle
- ✓ Cas Pratiques et Labs inclus pour leur impact opérationnel
- ✓ Test de Validation des Acquis des Connaissances

Prochaines dates programmées

 20 au 23 Oct. 2026

 Distanciel

 Autres dates possibles sur demande. Contactez-nous pour organiser une session intra-entreprise.

Réservation & Renseignements

 **Téléphone** : +212 522 247 210

 **Email** : contact@innov-maroc.com

 **Web** : <https://www.innov-maroc.com>

Document généré le 11/10/2026 — Réf : TTA75
INNOV MAROC — Tous droits réservés

INNOV MAROC