

IND8412A ERGONOMIE DES SITES WEB
LABO DE PROTOTYPAGE (COURS 9-10-11)

Julie Saulnier

École Polytechnique de Montréal

Hiver 2023



Table des matières

- Survole
- Introduction
- Plan de travail
- Widgets et composants
- Les interactions
- Panneaux dynamiques
- Partage
- Collaboration

SURVOLE

AXURE



PROTOTYPAGE

Événements d'interaction

Utiliser les événements de la souris, du toucher et du clavier pour déclencher des interactions.

Formulaires de travail

Les champs de texte, les listes déroulantes et les boutons radio sont accessibles par simple glisser-déposer.

Vues adaptatives

Concevoir pour les ordinateurs de bureau, les tablettes et les téléphones sur une seule page et afficher automatiquement la vue appropriée.

Diagrammes de flux

Les formes de flux intégrées et les connecteurs qui se refondent comme par magie facilitent la création de diagrammes en RP.

Notes et spécifications

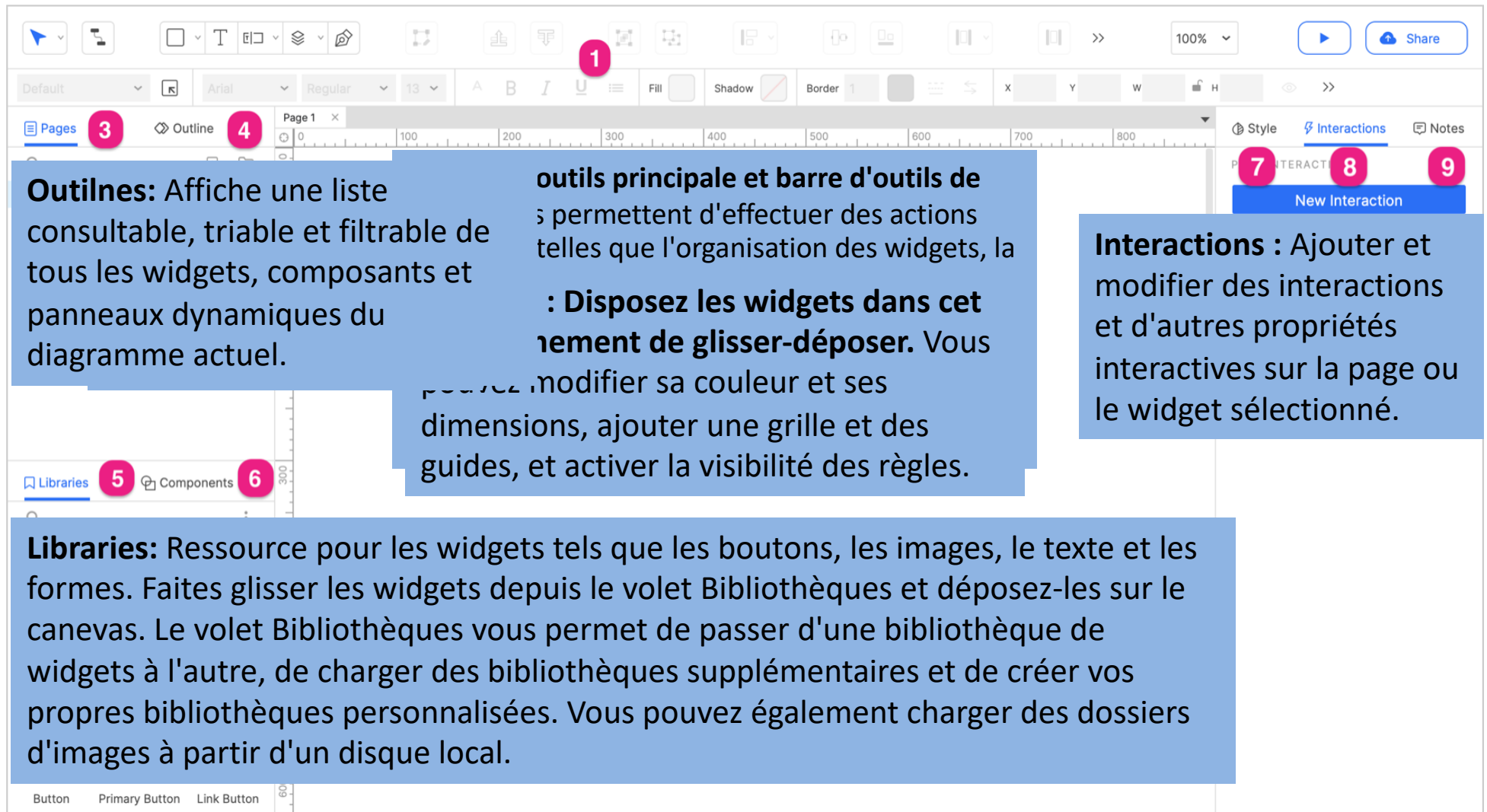
Ajouter des notes pour capturer les exigences et les spécifications pour les développeurs et les parties prenantes.

PARTAGE

Partager les prototypes fonctionnels

Cliquez sur un bouton et publiez instantanément vos prototypes RP UX sur Axure Cloud pour les partager, les inspecter et recueillir les commentaires de votre équipe.

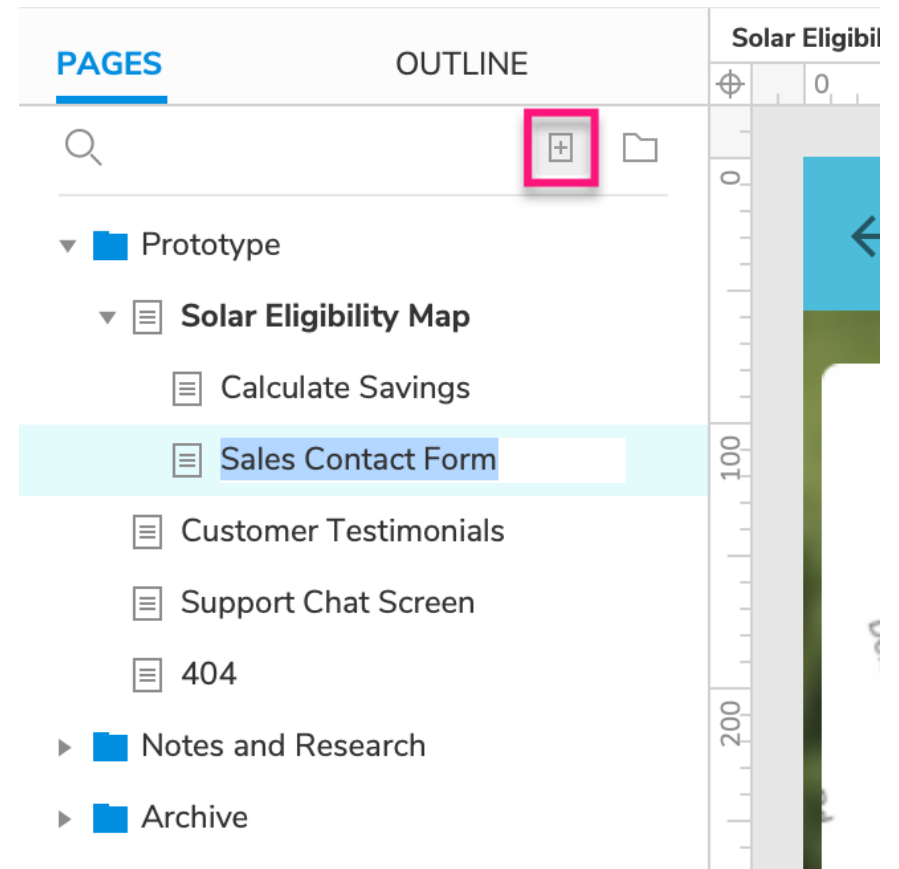
INTRODUCTION



Les fichiers Axure RP sont organisés en pages, que vous pouvez gérer dans le volet Pages.

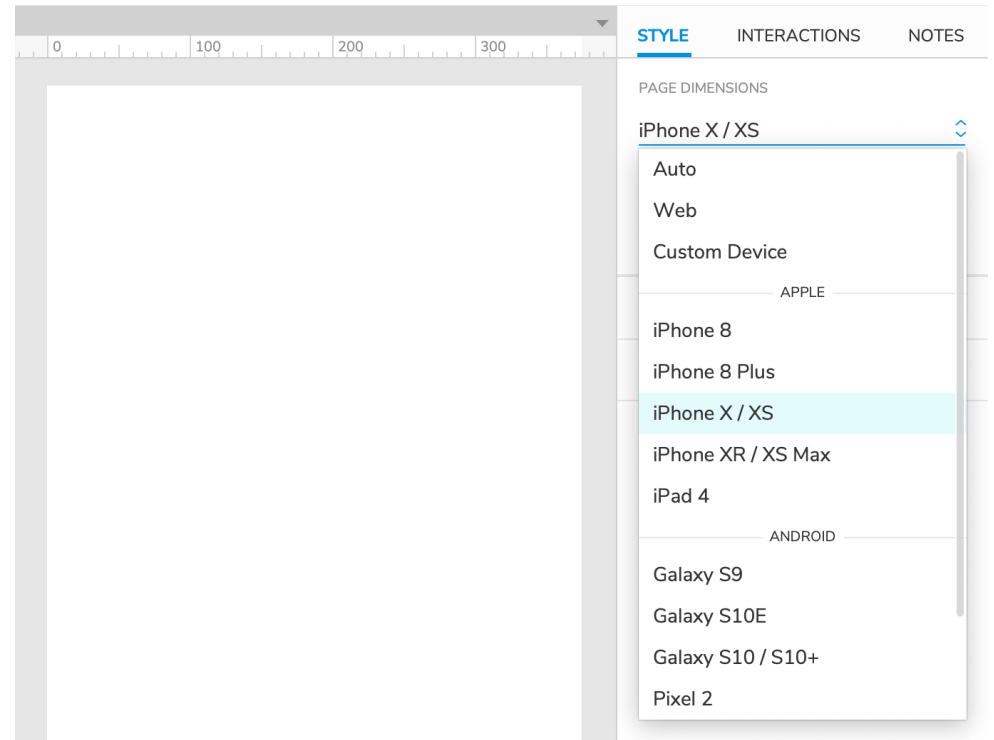
Pour ajouter une page, cliquez sur le bouton Ajouter une page en haut à droite du volet Pages.

Double-cliquez sur le nom d'une page dans le volet Pages pour l'ouvrir sur le canevas.



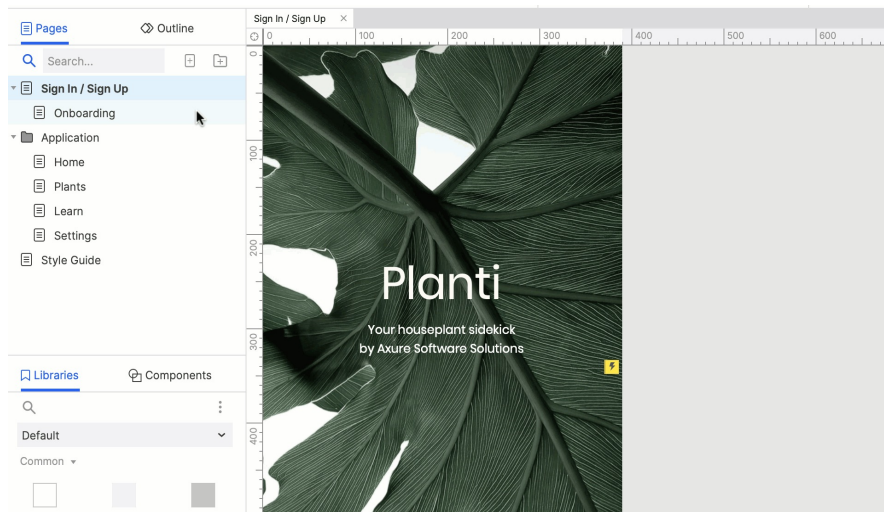
Le canevas est l'endroit où vous allez créer vos conceptions.

Vous pouvez travailler sans limites ou définir les dimensions de la page en fonction de l'appareil cible pour lequel vous concevez.



PLAN DE TRAVAIL

Ajout et organisation de pages



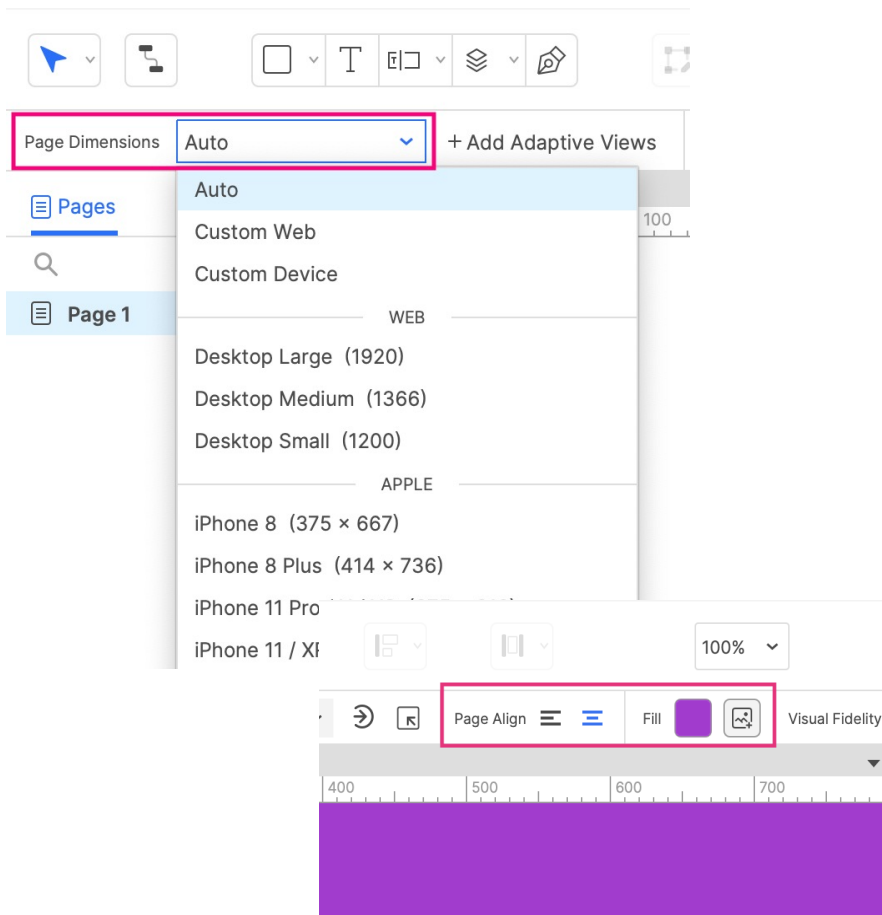
Les prototypes Axure RP sont organisés en pages qui sont gérées dans le panneau Pages. Il n'y a pas de limite au nombre de pages que vous pouvez ajouter.

Pour ajouter une nouvelle page, cliquez sur le bouton Ajouter une page en haut à droite du panneau Pages.

Pour ouvrir une page sur le canevas, double-cliquez dessus.

Vous pouvez également renommer les pages (cliquez lorsqu'elles sont sélectionnées), les réorganiser, les indenter et les organiser en dossiers.

Pages de style

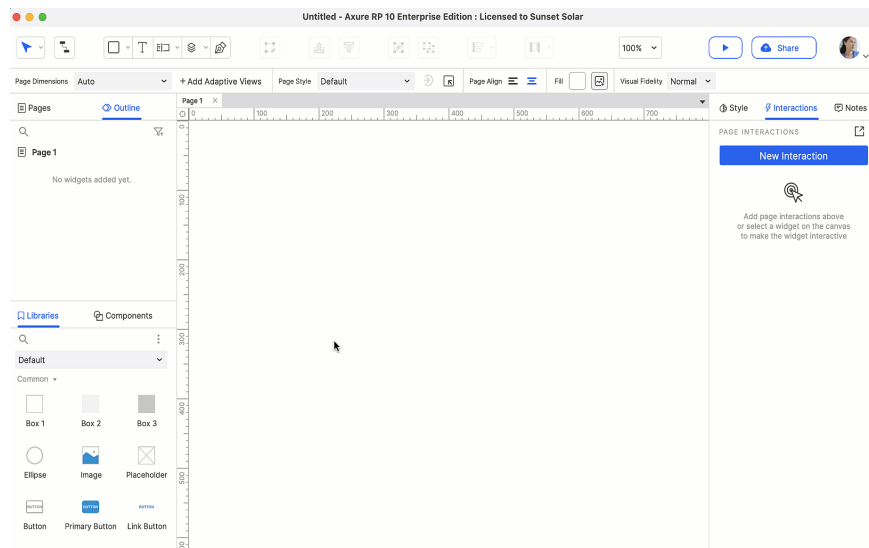


Dans **la barre d'outils Style ou le volet Style**, vous pouvez donner un style à vos pages, par exemple en modifiant la taille, la couleur d'arrière-plan ou l'alignement de la page.

- Pour définir la taille de la page, cliquez sur le menu déroulant Dimensions de la page dans la barre d'outils Style ou dans le volet Style.
- Pour modifier la couleur d'arrière-plan, cliquez sur le bouton Remplir et choisissez une couleur.
- Pour centrer ou aligner à gauche la page, utilisez les boutons d'alignement de la page. L'alignement de la page est appliqué lorsque le prototype est visualisé dans le navigateur.

WIDGETS ET COMPOSANTS

WIDGETS ET COMPOSANTS

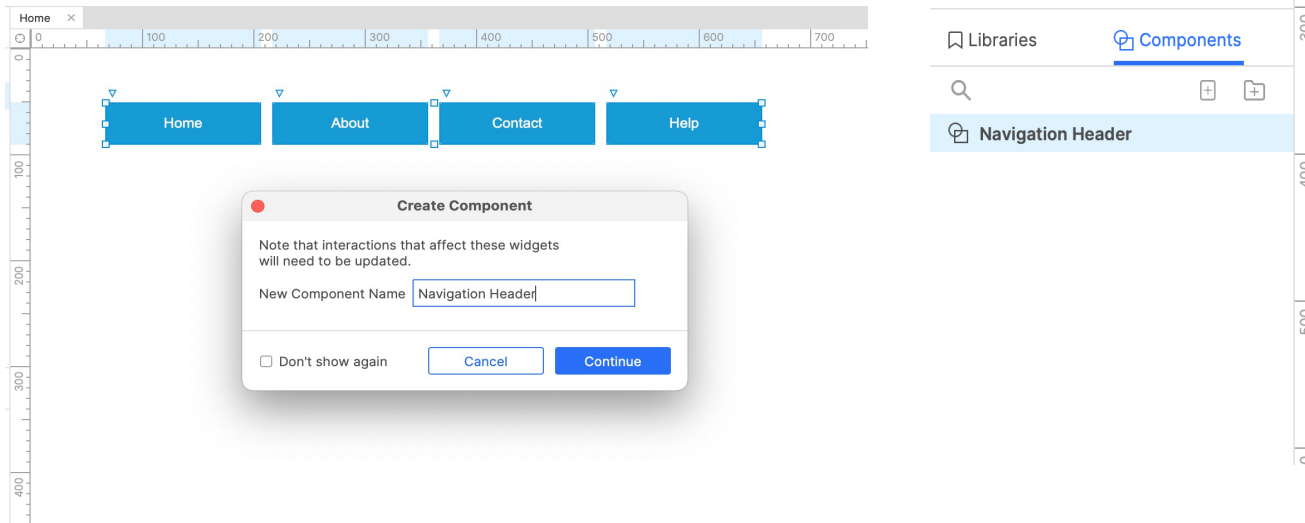


Les widgets peuvent être des formes, du texte, des images, des champs de formulaire, des conteneurs et même des éléments pilotés par des données.

Axure RP est livré avec cinq bibliothèques de widgets préinstallées. Vous pouvez également créer votre propre bibliothèque et ajouter des bibliothèques partagées par d'autres.

1. Pour ajouter un widget au canevas, faites-en glisser un depuis le volet Bibliothèques et déposez-le sur le canevas.
2. Pour modifier le texte d'un widget, double-cliquez dessus ou sélectionnez un widget et appuyez sur ENTRÉE.
3. Pour modifier la couleur de remplissage, la police ou d'autres styles visuels d'un widget, sélectionnez-le et utilisez les options de la barre d'outils Style située au-dessus du canevas ou utilisez le volet Style.

WIDGETS ET COMPOSANTS



Les composants sont des collections de widgets que vous pouvez gérer de manière centralisée et réutiliser dans le cadre d'un projet. Les modifications apportées à un composant sont automatiquement appliquées à chaque instance.

Vous pouvez ajouter, supprimer et organiser des composants dans le volet Composants. Vous pouvez également convertir des widgets existants sur le canevas en composants. Suivez les étapes ci-dessous pour l'essayer.

LES INTERACTIONS

LISTE D'ÉVÈNEMENTS

Souris

- Click or Tap : lorsque le widget est cliqué ou tapoté
- Double Click or Double Tap: lorsque le widget est doublement cliqué ou doublement tapoté.
- Menu contextuel (clic droit) : Lorsque le menu contextuel est déclenché sur le widget, soit par un clic droit, soit par une autre méthode.
- Mouse Button Down : lorsque le widget est cliqué alors que le bouton de la souris est enfoncé.
- Mouse Button Up : Lorsque le widget est cliqué et que le bouton de la souris est relâché.
- Mouse Move : se déclenche en continu lorsque le curseur de la souris est déplacé sur le widget.
- Mouse Enter : Lorsque le curseur de la souris entre dans la zone située au-dessus du widget.
- Mouse Exit (Sortie de la souris) : Lorsque le curseur de la souris quitte la zone au-dessus du widget
- Mouse Hover (survol de la souris) : Lorsque le curseur de la souris survole le widget pendant une seconde.
- Clic long : lorsque le curseur de la souris est maintenu enfoncé sur le widget pendant une seconde : Lorsque le bouton de la souris est maintenu enfoncé sur le widget pendant une seconde.

LISTE D'ÉVÈNEMENTS

Page

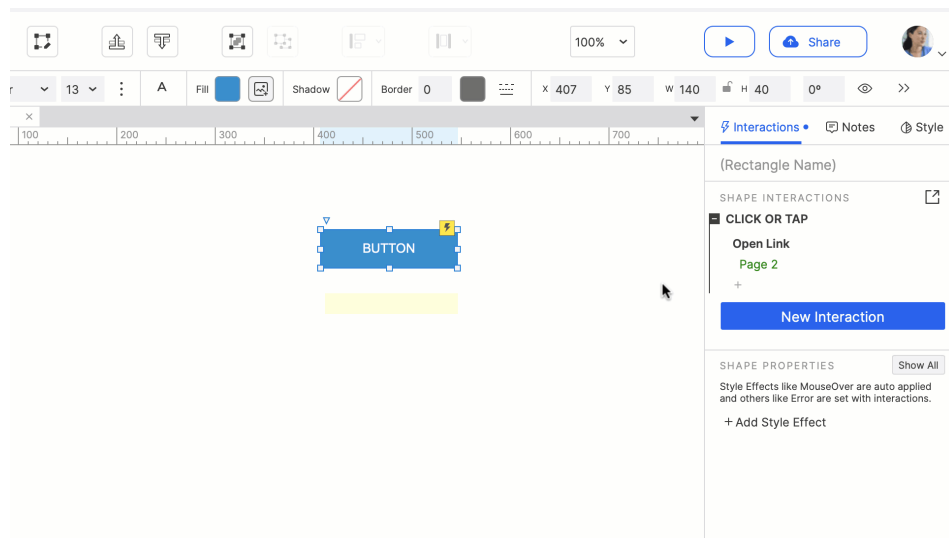
- (**Window Resized**) Fenêtre redimensionnée : Lorsque la fenêtre du navigateur est redimensionnée (se déclenche également lors du premier chargement de la page, après Page Loaded)
- (**Page Loaded**) Page chargée : Lorsque la page est chargée pour la première fois dans le navigateur web
- (**Adaptive View Changed**) Modification de la vue adaptative : lorsque la vue adaptative actuelle est modifiée pour l'une des raisons suivantes
 - la fenêtre du navigateur est redimensionnée
 - la vue est définie à l'aide de l'action Définir la vue adaptative
 - une nouvelle vue est sélectionnée dans la liste déroulante des vues adaptatives du lecteur prototype.
- (**Window Scrolled Up**) Fenêtre déroulée vers le haut : lorsque la page est déroulée vers le haut
- (**Window Scrolled Down**) Fenêtre déroulée vers le bas : lorsque la page est déroulée vers le bas.
- (**Window Scrolled**) Fenêtre déroulée : lorsque la page est déroulée vers le haut : Lorsque la page défile dans n'importe quelle direction

LISTE D'ÉVÈNEMENTS

Page

- **(Window Resized)** Fenêtre redimensionnée : Lorsque la fenêtre du navigateur est redimensionnée (se déclenche également lors du premier chargement de la page, après Page Loaded)
- **(Page Loaded)** Page chargée : Lorsque la page est chargée pour la première fois dans le navigateur web
- **(Adaptive View Changed)** Modification de la vue adaptative : lorsque la vue adaptative actuelle est modifiée pour l'une des raisons suivantes
 - la fenêtre du navigateur est redimensionnée
 - la vue est définie à l'aide de l'action Définir la vue adaptative
 - une nouvelle vue est sélectionnée dans la liste déroulante des vues adaptatives du lecteur prototype.
- **(Window Scrolled Up)** Fenêtre déroulée vers le haut : lorsque la page est déroulée vers le haut
- **(Window Scrolled Down)** Fenêtre déroulée vers le bas : lorsque la page est déroulée vers le bas.
- **(Window Scrolled)** Fenêtre déroulée : lorsque la page est déroulée vers le haut : Lorsque la page défile dans n'importe quelle direction

LES INTERACTIONS



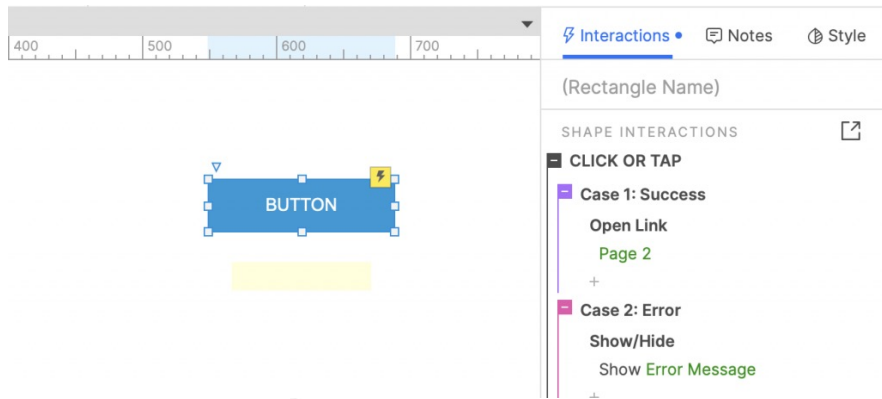
Les interactions peuvent être **ajoutées aux pages** et **aux widgets** dans le volet Interactions. Elles sont composées d'événements, d'actions et parfois de cas.

Les événements sont les **déclencheurs d'une interaction**. Par exemple, un clic, une entrée de souris ou un appui sur une touche. Différents widgets peuvent répondre à différents événements. Liste complète des événements.

Les actions sont les réponses à ces événements. Par exemple, lorsqu'un bouton est cliqué, une action Ouvrir un lien peut être exécutée pour renvoyer à une autre page. Liste complète des actions.

Les cas vous permettent d'effectuer différentes actions en fonction du scénario. Pour utiliser des cas sur un événement, cliquez d'abord sur Activer les cas à côté de l'événement. Plus d'informations à ce sujet ci-dessous.

LES INTERACTIONS



Create an account

Email Address*

Sign Up

Case 1

Case 2

Montrer les différents flux avec les cas

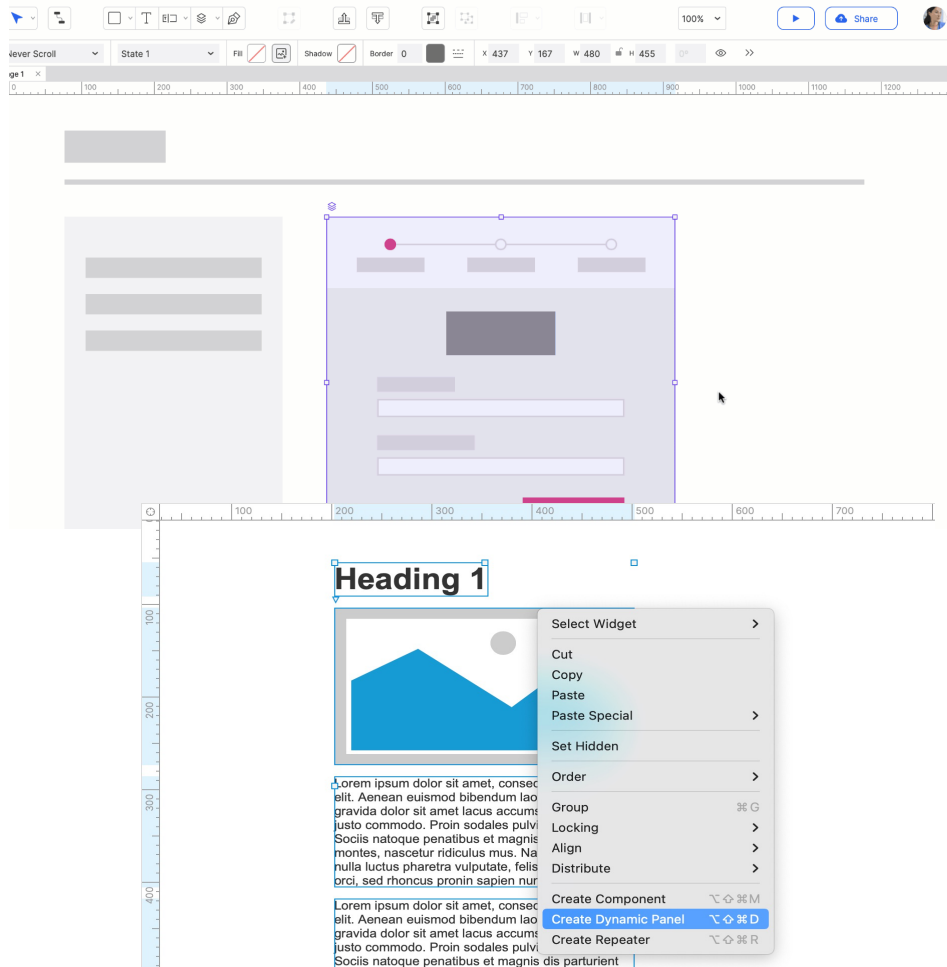
Vous pouvez utiliser les cas lorsque vous souhaitez qu'un événement effectue différentes actions en fonction du scénario.

Par exemple, un bouton de connexion peut entraîner l'affichage d'un message d'erreur ou une connexion réussie.

1. Sélectionnez l'événement et cliquez sur Activer les cas à côté de l'événement.
2. Nommez le premier cas.
3. Cliquez sur Ajouter un cas en regard de l'événement pour ajouter un deuxième cas et le nommer.
4. Ajoutez des actions au deuxième cas en cliquant sur le bouton + sous le cas.
5. Cliquez sur le bouton Aperçu pour l'essayer. Le déclenchement de l'événement affiche les noms des cas et vous pouvez cliquer sur l'un d'entre eux pour effectuer les actions correspondantes.

PANNEAUX DYNAMIQUES

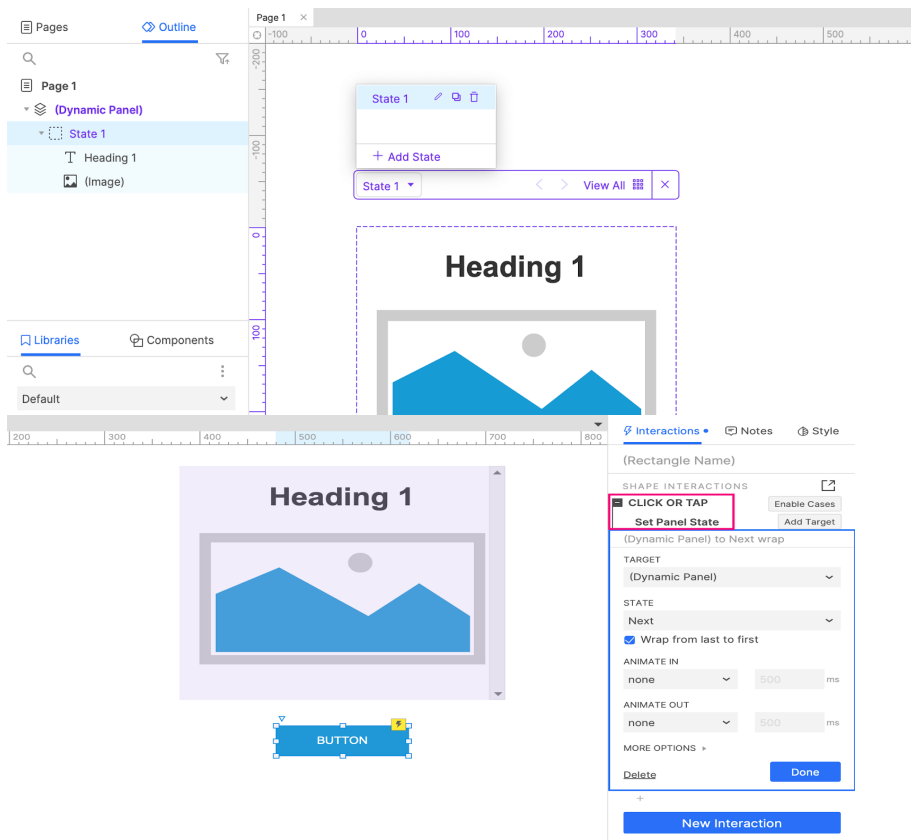
PANNEAUX DYNAMIQUES



Les **panneaux dynamiques** sont des conteneurs à états multiples, et vous pouvez facilement changer l'état visible à l'aide d'interactions. Il est ainsi facile d'intervertir le contenu pour démontrer une fonctionnalité. Voici d'autres possibilités offertes par les panneaux dynamiques :

- Échanger du contenu pour démontrer rapidement une fonctionnalité
- Créer des zones de défilement
- Faire en sorte que les widgets soient collés ou épinglés au navigateur
- Prototyper des interactions de type "glisser-déposer".

PANNEAUX DYNAMIQUES





Suivez les étapes suivantes pour essayer d'ajouter et de modifier un panneau dynamique.

1. Faites glisser un panneau dynamique sur le canevas à partir du volet Bibliothèques.
2. Double-cliquez sur le panneau pour modifier l'état
3. Faites glisser n'importe quel widget de la bibliothèque et déposez-le dans l'état 1.
4. Dans la barre flottante au-dessus du panneau, cliquez sur le menu déroulant État. Cliquez ensuite sur + Ajouter un état. Vous êtes maintenant en train de modifier l'état 2.
5. Faites glisser un autre widget de la bibliothèque et déposez-le dans l'état 2.
6. Dans la barre flottante, cliquez sur Afficher tout et essayez de modifier les widgets dans chaque état. Ensuite, cliquez sur la flèche de retour en haut à gauche pour revenir au canevas ou double-cliquez en dehors des états.

PARTAGE

PARTAGE

 **Publish Project**

Publish to Axure Cloud ▾ 

Publishing in Private Workspace ▾

New Summer Project


Access code for shareable link

k1hdj46

Publish Notes

Here's the first pass of our latest project.

Page 1 shows the low-fi wireframe, and page 2 includes design assets

 Comments enabled

Publish ▾

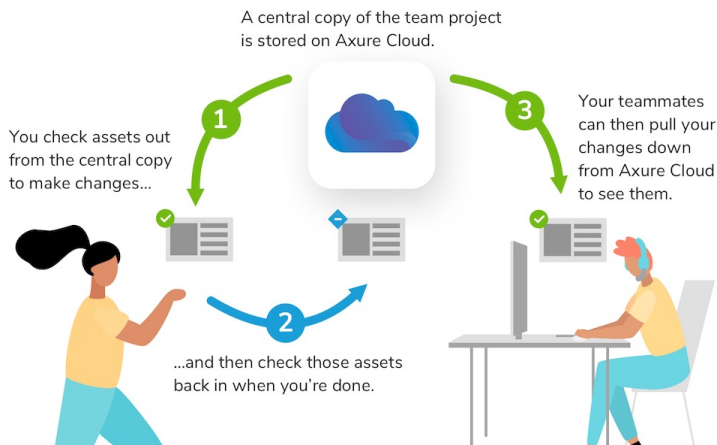
Lorsque vous publiez un fichier RP sur Axure Cloud, vous obtenez un lien que vous pouvez partager avec d'autres personnes pour qu'elles puissent visualiser votre prototype.

Pour publier, vous pouvez vous connecter à Axure Cloud à l'adresse app.axure.cloud et télécharger votre fichier. Cependant, la méthode la plus pratique consiste à publier directement à partir d'Axure RP.

1. Ouvrez un nouveau projet ou un projet existant.
2. Cliquez sur le bouton Partager à droite de la barre d'outils principale ou sélectionnez Publier → Publier dans Axure Cloud dans le menu supérieur.
3. Dans la boîte de dialogue Publier le projet, entrez un nom et, si vous le souhaitez, définissez un code d'accès pour le lien.
4. Cliquez sur Publier pour publier le projet.
5. Cliquez sur le lien partageable pour afficher le projet publié.

COLLABORATION

PARTAGE



Les projets d'équipe permettent à plusieurs personnes de travailler en même temps sur un projet Axure RP. Les projets d'équipe sont stockés sur Axure Cloud. Chaque membre de l'équipe peut obtenir une copie d'un projet sur son ordinateur, y apporter des modifications et les envoyer à Axure Cloud lorsqu'ils sont prêts.

Chaque projet d'équipe comporte deux parties :

- une copie centrale du projet, hébergée dans Axure Cloud
- une ou plusieurs copies locales du projet, chacune appartenant à un coéquipier qui contribue au projet d'équipe.

Attention!

- **(Check out)** Vous pouvez extraire la page pour la modifier dans votre copie locale. Lorsqu'une page est extraite, personne d'autre ne peut la modifier tant qu'elle n'est pas réintégrée. Lorsque vous avez terminé vos modifications, vous pouvez archiver la page dans le projet de l'équipe.
- **(Check in)** Les modifications enregistrées peuvent alors être consultées par vos coéquipiers, et les pages sont libres d'être extraites pour être modifiées à nouveau.

QUESTIONS

COURS 10-11
LABORATOIRE

