

SZKOLENIE ŚREDNIO ZAAWANSOWANE

Projektowanie zorientowane na użytkownika

UCD

Czas trwania: 2 dni

Cele szkolenia

- Pokazanie w jaki sposób przewidywać interakcje użytkownika końcowego z tworzonym systemem i zapewnić maksymalną użyteczność i ergonomię rozwiązania
- Pokazanie jakie praktyki i metody stosować, by pozyskać wymagania związane z oczekiwaną przez użytkowników użytecznością i w jaki sposób tę użyteczność testować
- Poznanie zasad tworzenia użytecznych aplikacji IT i standardy użyteczności
- Poznanie zasad planowania użyteczności rozwiązania IT
- Poznanie zasad identyfikacji wymagań użyteczności i projektowania prototypów
- Poznanie zasad opracowania wytycznych Look & Feel dla organizacji

Zalety

- Praktyka przed teorią - wszystkie szkolenia technologiczne prowadzone są w formie warsztatowej. Konieczna teoria jest wyjaśniana na przykładzie praktycznych zadań
- Konkretnie umiejętności - w ramach każdego szkolenia rozwijamy praktyczne umiejętności związane z daną technologią i tematyką
- Nauka z praktykami - wszyscy trenerzy na co dzień pracują w projektach, gwarantuje to dostęp do eksperckiej wiedzy i praktycznego know-how

Dla kogo?

- Projektanci GUI
- Analitycy biznesowi/systemowi
- Inżynierowie wymagań
- Kierownicy projektów pragnący zapewnić użyteczność projektowanego systemu IT
- Przedstawiciele organizacji Klienta, którzy walidują użyteczność systemu
- Testerzy i personel QA

Program

1. Teoria użyteczności
 - a. Definicje użyteczności i dziedziny związane z użytecznością;
 - b. Standardy i wytyczne



2. Planowanie i pozyskiwanie wymagań dotyczących użyteczności
 - a. Planowanie użyteczności
 - b. Analiza kontekstu użytkownika
 - c. Analiza wymagań użyteczności - metody
3. Projektowanie oprogramowania z perspektywy użytkownika - User-Centered Design
 - a. Projektowanie użytecznego Graficznego Interfejsu Użytkownika - GUI (Graphical User Interface)
 - b. Modelowanie Interfejsu Użytkownika
 - c. Normy, standardy, wytyczne
 - d. Czego nie robić - błędy w procesie projektowania GUI
 - e. Opracowanie dokumentu Look & Feel Guideline” (Podręcznik projektowania interfejsu użytkownika) - zalecenia projektowe
4. Testowanie i ocena interfejsu użytkownika
 - a. Listy kontrolne (check lists)
 - b. Testy z udziałem użytkowników (testy użyteczności - usability testing)
 - c. Metody zaawansowane - podstawy
5. Praktyka
 - a. Warsztaty pozyskiwania wymagań
 - b. Projektowanie aplikacji UCD (łącznie z prototypowaniem GUI)
 - c. Opracowanie wytycznych Look & Feel na podstawie wniosków z poprzednich części praktycznych
6. Korzyści z doskonalenia użyteczności - aspekty konkurencyjności

