

Tytuł szkolenia: Prototypowanie interaktywnych makiet - Axure

Kod szkolenia: U-AXURE

Wprowadzenie

Adresaci szkolenia

Webmasterzy, project managerowie, frontend developerzy, programiści stron, osoby tworzące w HTML, analitycy/projektanci współpracujący z programistami. (w niektórych sytuacjach: stratedzy zajmujący się rynkiem interaktywnym, graficy, programiści zajmujący się tworzeniem aplikacji)

Cel szkolenia

Na zajęciach uczestnicy poznają środowisko Axure oraz nauczą się w jaki sposób stworzyć interaktywną makietę strony internetowej lub aplikacji.

Axure pozwala na wygenerowanie prototypu strony internetowej w HTML dzięki temu możliwe jest przetestowanie architektury informacji strony internetowej lub aplikacji na etapie jej projektowania gdzie niskie są koszty związane z wprowadzaniem zmian.(programiści, ani grafik nie zaczęli jeszcze swojej pracy). Wyeliminowanie błędów logicznych oraz niespójności na wczesnym etapie zmniejsza koszty projektu.

Jest to również bardzo dobre narzędzie do komunikowania się z klientem. Zaakceptowanie przez klient prototypu strony/aplikacji pozwoli zminimalizować problemy związane z niezrozumieniem w komunikacji.

Czas i forma szkolenia

- 14 godzin (2 dni x 7 godzin), w tym wykłady i warsztaty praktyczne.

Plan szkolenia

1. Tworzenie makiet
 - a. wprowadzenie do interface'u aplikacji
 - b. wykorzystanie funkcjonalności
 - c. wykorzystanie widgetów
 - d. mapa strony
 - e. mastery i ich edycja
 - f. notatki
 - g. tworzenie statycznych makiet strony lub aplikacji (strona główna, formularz, logowanie, landing page, oferta)
2. Prototypy
 - a. wykorzystanie dynamic panel
 - b. interakcje dla obiektów
 - c. tworzenie przejść pomiędzy stronami
 - d. interakcje i stany
 - e. zdarzenia warunkowe
 - f. generowanie prototypu i specyfikacji
 - g. na prototypie się nie kończy - tworzenie i komunikacja zalecenia dla grafików oraz developerów.