

Tytuł szkolenia: User-Centered Design i wstęp do użyteczności

Kod szkolenia: U-UCD

Wprowadzenie

Adresaci szkolenia

Adresatami szkolenia są właściciele firm, projektanci, analitycy, marketingowcy, project managerowie, programiści itp. – wszyscy, którzy mają do czynienia z projektami interaktywnymi i chcieliby posiadać podstawową wiedzę i umiejętności z zakresu Usability i pokrewnych tematów. Nie jest potrzebna żadna początkowa wiedza ani umiejętności.

Cel szkolenia

Celem szkolenia jest poznanie podstawowych metod o pojęć związanych z użytecznością oraz samym procesem zarządzania użytecznością w projekcie (tzw. User-Centered Design). Każde zagadnienie jest bogato ilustrowane przykładami z rynku interaktywnego. W części warsztatowej kursanci będą mogli zastosować zdobytą wiedzę w praktyce, audytując wskazane serwisy WWW.

Czas i forma szkolenia

- 7 godzin (1 dni x 7 godzin), w tym wykłady i warsztaty praktyczne.

Plan szkolenia

1. Podstawowe pojęcia
Moduł w postaci wykładu wprowadza podstawowe pojęcia stosowane przy zajmowaniu się użytecznością. Terminy są ilustrowane przykładami ze świata IT i z życia codziennego.
 - a. Użyteczność
 - b. Dostępność
 - c. User Experience
 - d. Interaction Design
 - e. Architektura Informacji
 - f. Model Mentalny
 - g. Afordancja
 - h. User-Centered Design
2. Wskazówki użytecznego projektowania
 - a. 10 heurystyk użyteczności Nielsena
 - b. Tworzenie użytecznej nawigacji
 - c. Użyteczna wyszukiwarka.
3. User-Centered Design
Opisanie procesu projektowania:
 - a. Koncepcja
 - b. Badania - rozpoznanie potrzeb
 - c. Projektowanie Interakcji (Persony, Cele, Scenariusze, Funkcjonalności)
 - d. Projektowanie Interface.
 - e. Testowanie prototypów.
 - f. Wdrożenie i komunikacja z programistami,
 - g. Testy użyteczności.