

Tytuł kursu: Prototypowanie interaktywnych makiet - Axure

Kod kursu: U-AXURE

Dokument jest częścią oferty szkoleń firmy Javatech.

Pełna oferta znajduje się pod adresem: <http://www.javatech.com.pl/szkolenia.html>

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), wykład+miniworkshopy

Program 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.