

Tytuł kursu: User-Centered Design i wstęp do użyteczności

Kod kursu: U-UCD

Dokument jest częścią oferty szkoleń firmy Javatech.

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

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 dzień), w tym wykład i zajęcia praktyczne

Program 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.