

Kod szkolenia: **MVP/ANA**

Tytuł szkolenia: **Szybkie prototypowanie od BPMN do MVP**

Rapid prototyping from BPMN to MVP

Dni: 2

## Opis:

### Adresaci szkolenia

- analitycy biznesowi
- inżynierowie wymagań
- testerzy
- menadżerowie IT
- Product Ownerzy

### Cel szkolenia

Umożliwienie uczestnikom zdobycie nowych umiejętności i poszerzenie swojego warsztatu o techniki i obsługę narzędzi wykorzystywanych przez projektantów User Experience do szybkiego tworzenia prototypów produktów, usług i aplikacji.

Przedstawienie i przećwiczenie metod, narzędzi oraz podejść do pracy projektowej w celu szybkiego kreowania, prototypowania i testowania poprawności zebranych wymagań i modelowanych procesów.

Po ukończeniu warsztatu uczestnicy będą potrafili wykorzystywać zdobytą wiedzę i poznane narzędzia w swojej codziennej pracy.

Dzięki tym warsztatom:

- Będziesz potrafił samodzielnie stworzyć MVP produktu od zebranych wymagań do jego klikalnego prototypu.
- Nauczysz się szybkiego tworzenia szkiców i prototypów uzupełniających zbierane przez siebie wymagania i rozwiązania modelowane np. w BPMN
- Będziesz wiedział jak szybko stworzyć prototyp graficzny lub w HTML, CSS.
- Zdobędziesz dodatkowe umiejętności i narzędzia do zbierania oraz prezentowania wymagań podczas współpracy z klientem i programistami.
- Będziesz wiedział jak zweryfikować poprawność modelowanego procesu pod kątem użyteczności i spełnienia wymagań użytkownika końcowego.
- Poszerzysz swój warsztat o wiedzę, techniki i umiejętność obsługi narzędzi stosowanych przez projektantów User Experience.

## Mocne strony szkolenia

Szkolenie prowadzone będzie w formie warsztatów z naciskiem na praktyczne przykłady wykorzystania zdobytej wiedzy i poznanych narzędzi.

Poznane techniki i narzędzia umożliwią projektowanie zarówno prostych projektów landing page, stron jak i zaawansowanych prototypów aplikacji także uczestnikom nie znającym technologii front-end.

## Parametry szkolenia

Liczba godzin szkolenia: 2 x 8

Maksymalna liczba uczestników 8-10

## Program szkolenia:

1 dzień

### 1. Przygotowanie wymagań dla prototypu

- cel i korzyści z prototypowania
- zbieranie wymagań metody i narzędzia
- tworzenie user journey map
- wykorzystanie notacji BPMN
- case study i ćwiczenia

### 2. Prototypowanie

- rodzaje prototypów
- techniki stosowane w prototypowaniu
- szkicowanie
- makietowanie
- prototyp klikalny
- case study i ćwiczenia

### 3. Zaawansowane narzędzia do prototypowania

- przegląd wybranych narzędzi Axure, Marvel, Invision, Pencil, Origami, Vectr, Atomic.
- wykorzystanie wybranych narzędzi - ćwiczenia

2 dzień

### 1. Narzędzia do szybkiego prototypowania w HTML, CSS



- wykorzystanie narzędzia Pingendo, Macaw - ćwiczenia

## 2. Tworzenie MVP

- czym jest MVP
  - cel i zalety tworzenia MVP
  - podejście LEAN STARTUP w tworzeniu produktów

## 3. Testowanie prototypu - MVP

- rodzaje testów
  - testowanie użyteczności
  - weryfikacja założeń biznesowych MVP

