

Kod szkolenia: **AXURE**

Tytuł szkolenia: **Prototypowanie aplikacji w Axure/ Marvel/ Adobe XD/ Pingendo - 100% ćwiczeń od podstaw do zaawansowanych projektów**

Dni: 2

Opis:

Adresaci szkolenia

- analitycy biznesowi, testerzy, graficy, kierownicy projektów chcący wzbogacić swój warsztat pracy o umiejętność projektowania w najpopularniejszym narzędziu do projektowania
- osoby chcące projektować prototypy stron www i aplikacji bez nauki programowania
- osoby chcące przygotować się do pracy projektanta, badacza User Experience

Cel szkolenia

Zdobycie nowych umiejętności i poszerzenie swojego warsztatu o techniki i obsługę popularnych oraz darmowych narzędzi wykorzystywanych przez projektantów User Experience do szybkiego tworzenia zaawansowanych prototypów aplikacji.

Dzięki tym warsztatom:

- Zapoznanie się z podstawowymi i zaawansowanymi funkcjonalnościami programu Axure/ Marvel/ Adobe XD/ Pingendo.
- Przećwiczenie poszczególnych etapów projektowania od szkicu do klikalnego prototypu.
- Zdobycie wiedzy na temat wykorzystania dostępnych narzędzi w szybkim testowaniu projektów nowych aplikacji lub zmian istniejących aplikacji.

Mocne strony szkolenia

Szkolenie prowadzone będzie w formie warsztatów i tutoriali z naciskiem na praktyczne przykłady wykorzystania zdobytej wiedzy i poznanych narzędzi. Zdobyte umiejętności umożliwią projektowanie zarówno prostych projektów landing page, stron jak i zaawansowanych prototypów aplikacji także uczestnikom nie znającym technologii front-end.

Wymagania



Laptop z dostępem do internetu.

Specjalne wymagania techniczne

szkolenie realizowane jest na oprogramowaniu komercyjnym i możliwe jest użycie wersji free lub trial.

Parametry szkolenia

Liczba godzin szkolenia: 2 x 8 (2*7 godzin netto)

Program szkolenia:

1. Prototypowanie - podstawowe techniki
 - Metody i ich zastosowanie
 - Szkice
 - Makiety
 - Prototypy
2. Możliwości aplikacji Marvelle
 - Tworzenie prototypu aplikacji mobilnej i webowej
 - Tworzenie interakcji
 - Generowanie klikalnego prototypu aplikacji mobilnej/webowej
3. Możliwości aplikacji Adobe XD
 - Tworzenie prototypu aplikacji webowej
 - Tworzenie interakcji
 - Generowanie klikalnego prototypu aplikacji webowej
4. Podstawowe możliwości aplikacji Axure cz.1
 - Main Meny
 - Canvas
 - Pages
 - Libraries
 - Masters
 - Inspector
 - Outline
 - Generating HTML prototypes
5. Zaawansowane możliwości aplikacji Axure cz.2
 - Axure Share
 - Dynamic Panel
 - Wykorzystanie warunków i zmiennych
 - Tworzenie animacji i przejść
6. Wykorzystanie aplikacji Pingendo
 - Tworzenie prototypu aplikacji webowej
 - Podstawy pracy w kodzie HTML/SASS
 - Generowanie klikalnego prototypu aplikacji RWD
7. Testowanie prototypu aplikacji

