

Kod szkolenia: **UCD**

Tytuł szkolenia: **Projektowanie zorientowane na użytkownika (User-Centered Design)**

Dni: 2

Opis:

Cel szkolenia

Szkolenie pokaże, w jaki sposób przewidywać interakcje użytkownika końcowego z tworzonym systemem i zapewnić maksymalną użyteczność i ergonomię rozwiązania, jakie praktyki i metody stosować, by pozyskać wymagania związane z oczekiwaną przez użytkowników użytecznością i w jaki sposób tę użyteczność testować.

Uczestnicy szkolenia poznają zasady:

- tworzenia użytecznych aplikacji IT i standardy użyteczności
- planowania użyteczności rozwiązania IT
- identyfikacji wymagań użyteczności i projektowania prototypów
- opracowania wytycznych Look & Feel dla organizacji

Adresaci szkolenia

- projektanci GUI
- analitycy biznesowi/systemowi
- inżynierowie wymagań
- kierownicy projektów pragnący zapewnić użyteczność projektowanego systemu IT
- przedstawiciele organizacji Klienta, którzy walidują użyteczność systemu
- testerzy i personel QA

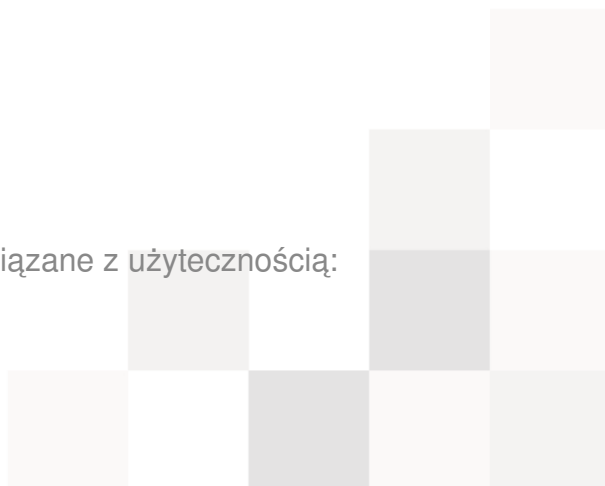
Parametry szkolenia

2*8 godzin (2*7 godzin netto) wykładów i warsztatów.

Wielkość grupy: maks. 8-10 osób.

Program szkolenia:

1. Teoria użyteczności
 - I. Definicje użyteczności i dziedziny związane z użytecznością:
 - II. Standardy i wytyczne



2. Planowanie i pozyskiwanie wymagań dotyczących użyteczności
 - I. Planowanie użyteczności
 - II. Analiza kontekstu użytkownika
 - III. Analiza wymagań użyteczności – metody
3. Projektowanie oprogramowania z perspektywy użytkownika - User-Centered Design
 - I. Projektowanie użytecznego Graficznego Interfejsu Użytkownika - GUI (Graphical User Interface)
 - II. Modelowanie Interfejsu Użytkownika
 - III. Normy, standardy, wytyczne
 - IV. Czego nie robić – błędy w procesie projektowania GUI
 - V. Opracowanie dokumentu „Look & Feel Guideline” (Podręcznik projektowania interfejsu użytkownika) - zalecenia projektowe
4. Testowanie i ocena interfejsu użytkownika
 - I. Listy kontrolne (check lists)
 - II. Testy z udziałem użytkowników (testy użyteczności – usability testing)
 - III. Metody zaawansowane - podstawy
5. Korzyści z doskonalenia użyteczności – aspekty konkurencyjności
6. Praktyka
 - I. Warsztaty pozyskiwania wymagań
 - II. Projektowanie aplikacji UCD (łącznie z prototypowaniem GUI)
 - III. Opracowanie wytycznych Look & Feel na podstawie wniosków z poprzednich części praktycznych

