



TOPAS SP. Z O.O. Projekty edukacyjne **Projektowanie makiet i prototypów Axure**

Szkolenie skierowane do:

Osób odpowiedzialnych za projektowanie oraz tworzenie koncepcji interfejsów. Projektantów, analityków biznesowych, architektów, specjalistów usability Szkoleniem zainteresowane będą w szczególności firmy IT, wytwarzające oprogramowanie oraz agencje interaktywne.

Tematy zajęć:

1. Wprowadzenie do makiet i prototypów
 - terminologia - czym są makiety low-fi, hi-fi, prototypy, paper prototyping?
 - dobre praktyki w tworzeniu makiet
 - wykorzystanie makiet i prototypów w UCD
 - analiza przykładowych prototypów i dokumentacji
 - narzędzia do makietowania i biblioteki
 - ćwiczenie z paper prototyping.
2. Przygotowanie narzędzia do pracy
 - zapoznanie się ze środowiskiem pracy
 - zmiana ustawień: siatki, styli, widoku
 - grupowanie i edycja elementów makiet
 - import i wykorzystanie gotowych bibliotek
 - Masters - tworzenie i wykorzystanie powtarzalnych elementów
 - wprowadzenie do dzielenia się projektem
 - ćwiczenia.
3. Architektura informacji
 - tworzenie struktury makiet
 - tworzenie diagramów przepływu
 - generowanie diagramów na bazie struktury makiet.
4. Ćwiczenia - projektowanie makiet hi-fidelity - realizacja projektu webowego.
5. Prototypowanie - ćwiczenia - realizacja projektu webowego
 - wprowadzenie do tworzenia akcji z wykorzystaniem stanów dynamicznych paneli
 - wprowadzenie do tworzenia akcji z wykorzystaniem warunków
 - generowanie prototypu HTML
 - zaawansowane akcje na przykładzie gotowych rozwiązań.
6. Dokumentacja
 - tworzenie adnotacji i notatek
 - generowanie dokumentacji za pomocą Axure
 - formatowanie dokumentacji
 - ćwiczenia.

Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia:

Szkolenie wprowadza w projektowanie interakcji i architekturę informacji. Dzięki licznym ćwiczeniom praktycznym uczestnicy zdobywają umiejętność obsługi popularnego programu do prototypowania i tworzenia dokumentacji – Axure RP. Analizie poddawane są również przykłady zaawansowanych projektów funkcjonalnych. W trakcie warsztatów realizowany jest przykładowy projekt funkcjonalny strony webowej.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego





TOPAS SP. Z O.O.

Projekty edukacyjne **Projektowanie makiet i prototypów Axure**

Metoda szkolenia:

- Ćwiczenia praktyczne
- Dyskusja
- Wykład
- Warsztaty
- Praca indyw. i w grupach
- Prezentacja multimedialna

Czas trwania:

24 godziny, 3 dni

Oczekiwane przygotowanie słuchaczy:

Podstawowa wiedza w zakresie projektowania interfejsów graficznych. Mile widziane praktyczne doświadczenie, w wyżej wymieniony tematach.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

