



Szkolenie skierowane do:

Architektów informacji, projektantów interakcji, specjalistów usability, projektantów graficznych, front-end deweloperów, analityków biznesowych, testerów, kierowników realizacji oraz kierowników projektów związanych z powyższymi obszarami. Szkoleniem zainteresowane będą w szczególności firmy IT, wytwarzające oprogramowanie, agencje interaktywne oraz odbiorcy końcowi oprogramowania.

Tematy zajęć:

1. Wprowadzenie do projektowania interfejsów
 - czym są: użyteczność, user experience, architektura informacji?
 - jakie korzyści daje użyteczność interfejsu? (case studies)
2. Heurystyki użyteczności
 - Reguły Shneidermana wraz z przykładami
 - Heurystyki Nielsena wraz z przykładami.
3. Zasady projektowania interakcji
 - wybrane reguły projektowania
 - projektowanie komunikatów i tworzenie użytecznych treści.
4. Zastosowanie psychologii poznawczej w projektowaniu interakcji
 - psychologia postaci a projektowanie interfejsów
 - rola architektury informacji i grafiki w kierowaniu percepcją odbiorców
 - zasady projektowania formularzy wraz z ćwiczeniami
 - ćwiczenia w projektowaniu.
5. Wykorzystanie psychologii w projektowaniu perswazyjnym
 - reguły projektowania perswazyjnego wraz z przykładami
 - ćwiczenie - wykorzystanie reguł do projektowania wybranych zagadnień.

Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia:

Szkolenie wprowadza w ogólne zasady użyteczności i projektowania interakcji. Omawiane są podstawowe zasady użyteczności w oparciu o liczne przykłady dobrych i złych praktyk (zarówno webowe, jak i softwarowe). Szczegółowej analizie poddane zostają wybrane, złożone zagadnienia projektowania interfejsów. Uczestnicy zapoznają się z mechanizmami psychologicznymi i technikami perswazyjnymi, które są podstawą percepcji interfejsów. Zdobyte umiejętności są utrwalane w trakcie ćwiczeń praktycznych.

Metoda szkolenia:

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

Czas trwania:

24 godziny, 3 dni

Oczekiwane przygotowanie słuchaczy:

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

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

