



USABILITY IR USER EXPERIENCE
MOKYMAI ĮMONĖMS

Naudotojo sąsajos projektavimas su Axure

Sritis: Informacinės technologijos, sistemų projektavimas
Mokymus veda: Tautvydas Strazdas, Certified Usability Analyst

Atnaujinta: 2016-02-08

Registracija, mokymų datos ir vietos skelbiamos svetainėje
www.uxmokymai.lt

Turinys

APIE LEKTORIŲ.....	3
APIE MOKYMUS.....	4
KAM SKIRTA?.....	5
KODĖL VERTA?.....	5
MOKYMŲ PROGRAMA.....	6

Apie lektorių

Tautvydas Strazdas yra sertifikuotas naudotojo sąsajos patogumo specialistas, įgyjęs Certified Usability Analyst (CUA) sertifikaciją Human Factors International mokymų centre, Londone, 2011 metais. Tautvydas turi daugiau nei 7 metų patirtį dirbant su valstybinių informacinių sistemų ir e. paslaugų įgyvendinimu ir daugiau nei 15 metų bendrą patirtį informacinių technologijų, web dizaino, reikalavimų analizės, projektavimo, projektų valdymo srityje.



Tautvydas nuolat dalyvauja tiek valstybinio, tiek privataus sektoriaus projektuose, kurių metu kuriamos informacinės sistemos, viešųjų e.paslaugų portalai, elektroninės parduotuvės, elektroninių mokėjimų sprendimai, gamybos ir procesų automatizavimo sprendimai, mobiliosios aplikacijos ir interneto svetainės, vykdomi individualūs mokymai.

Iki 2015 metų Tautvydas dirbo savarankiškai, kaip nepriklausomas ekspertas, o nuo 2016 metų pradėjo veiklą privačioje įmonėje, kuri teikia naudotojų tyrimų ir naudotojo sąsajos projektavimo paslaugas.

Susisiekti:

Tautvydas Strazdas

Tel.: 8 699 49993

El. paštas: tautvydas@cafevoltaic.com

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/tstrazdas>

Apie mokymus

Tai praktiniai mokymai, kurių metu išmoksite nenaudojant programinio kodo, suprojektuoti aukšto detalumo informacinės sistemos, interneto portalo, elektroninės parduotuvės ir mobiliosios aplikacijos naudotojo sąsają, pateikti prototipą interneto naršyklėje klientams, gauti grįžtamąjį ryšį, specifikuoti užduotis programuotojams.

Šias užduotis atliksite naudojant profesionalų pripažintą ir jau tapusiu standartu savo srityje, interaktyvių prototipų kūrimo įrankį *Axure RP* (Windows ir Mac).

Pirmą mokymų dieną išmoksite naudotis bazinėmis *Axure RP* funkcijomis. Išbandysite standartinių HTML elementų biblioteką, elementų formatavimą, sukurti projekto struktūrą, aktyvias zonas, nesudėtingas elementų sąveikas (*angl. interaction*), įgyvendinti žemo detalumo prototipą (*angl. low fidelity prototype, wireframe*), sugeneruoti HTML versiją peržiūrai naršyklėje.

Antrą mokymų dieną išmoksite naudotis *Axure RP* sąlyginės logikos (*angl. conditional logic*) funkcionalumu, naudoti kintamuosius, kurti prisitaikančio dizaino (*angl. responsive design*) sprendimus, sukurti individualią elementų biblioteką, naudoti interneto šriftus, įgyvendinti aukšto detalumo (*angl. high fidelity*) prototipą.

Mokymų metu bus nagrinėjama geroji naudotojo sąsajos projektavimo praktika, aptariami prototipo privalumai bendrame programinės įrangos kūrimo procese, aptiriamos reikalavimų derinimo su klientu situacijos, užduočių parengimo programuotojams, prototipo detalumo, versijavimo ir grįžtamojo ryšio klausimai.

Apie Axure

Axure RP yra lyderis interaktyvių prototipų kūrimo srityje. Ją naudoja daugiau nei 30 000 profesionalų visame pasaulyje, komunikuoti dizaino idėjas, įgyvendinti naudotojo sąsajos koncepcijas ir detalius naudotojo sąsajos veikimo principus. Jei vis dar projektus derinate *Word*, *PowerPoint*, *Visio*, *Photoshop* pagalba, tuomet *Axure RP* kaip tik Jums!



Interaktyvūs prototipai – puikūs būdas pristatyti kuriamo produkto idėją, atlikti išankstinį patogumo vertinimą, bei suderinti reikalavimus su klientu ir kūrėjų komanda!

Kam skirta?

Mokymuose gali dalyvauti visi programinės įrangos kūrėjai, nepriklausomai nuo naudojamos technologijos, platformos. Šie mokymai orientuoti į funkcijas pažengusiems, todėl rekomenduojama būti gerai susipažinus su *Axure RP* bazinėmis funkcijomis.

Mokymuose gali dalyvauti mobiliųjų aplikacijų projektuotojai ir kūrėjai, nepriklausomai nuo naudojamos technologinės platformos.

Tikslinė auditorija: **grafikos dizaineriai, iOS, Android, Windows Mobile naudotojo sąsajos dizaineriai ir projektuotojai, naudotojo patirties dizaineriai, informacijos architektai, sąveikos dizaineriai, verslo analitikai, naudotojo sąsajos techninės specifikacijos rengėjai, produktų vadovai.**

Tikslinė auditorija: **grafikos dizaineriai, naudotojo sąsajos dizaineriai ir projektuotojai, naudotojo patirties dizaineriai, informacijos architektai, sąveikos dizaineriai, verslo analitikai, naudotojo sąsajos techninės specifikacijos rengėjai, produktų vadovai.**

Kodėl verta?

Po šių mokymų galėsite be programuotojų pagalbos įgyvendinti įvairaus detalumo ir sudėtingumo svetainių, portalų, el. komercijos projektų, mobiliųjų aplikacijų, informacinių sistemų prototipus.

Prototipo pagalba galėsite:

- greitai paversti žodinius ir rašytinius paaiškinimus į projekto vizualų sprendimą;
- sumažinti arba visai pakeisti popierinės dokumentacijos poreikį;
- pagerinti komunikaciją tarp užsakovo ir vykdytojo;
- padidinti naudotojo sąsajos ir viso projekto reikalavimų aiškumą;
- panaudoti prototipą kaip techninę specifikaciją programuotojams.

Mokymų programa

Naudotojo sąsajos projektavimas

- Pažintis su į naudotoją orientuoto dizainu (angl. *user-centered design*);
- Naudotojo sąsajos projektavimo privalumai;
- *Axure RP* privalumai ir galimybės, alternatyvų apžvalga;
- Prototipo privalumai programinės įrangos kūrimo procese;
- Kliento ir naudotojų įtraukimas į kūrybinį procesą;
- Poreikių supratimas ir kliento lūkesčio atitikimas;
- Prototipo detalumas, versijavimas, pateikimas, grįžtamasis ryšys;
- Klausimai, atsakymai, jūsų projektų aptarimas.

Žemo detalumo prototipo kūrimas

- *Axure RP* funkcionalumo apžvalga;
- Bazinių *Axure RP* funkcijų naudojimas;
- Prototipo planavimas ir karkaso parengimas;
- Standartinių naudotojo sąsajos elementų redagavimas;
- Prototipo struktūros kūrimas (*Sitemap*);
- Titulinio ir vidinių puslapių struktūros (*Layout*) kūrimas;
- Navigacijos kūrimas naudojant šablonus (*Master*);
- Puslapių sąveikos įgyvendinimas;
- Tekstinių elementų, nuorodų ir paveikslėlių redagavimas;
- Lentelių kūrimas ir formatavimas;
- Formos ir įvesties laukų kūrimas (*TextField*, *Radio*, *Checkbox*, *Dropdown*, *TextArea*);
- Paaiškinimų ir anotacijų pateikimas programuotojams arba klientams;
- Prototipo eksportavimas į HTML ir pateikimas naršyklėje.

Aukšto detalumo prototipo kūrimas

- Karkaso parengimas naudojant pagalbines linijas ir tinklėlį (*Guides*, *Grid*);
- Internetinių šriftų ir ikonėlių integravimas (*Web fonts*, *Web icons*);
- Interaktyvių būsenų (*MouseOver*, *MouseDown*, *Disabled*) įgyvendinimas;
- Naudotojo sąsajos stilių valdymas (*Widget style editor*, *Page style editor*);
- Dinaminių blokų kūrimas (*Dynamic Panel*);
- *Axure RP* sąlyginės logikos funkcijos (*Conditional Logic*);
- Prototipo automatizavimas naudojant globalius kintamuosius (*Global variables*);
- Individualių UI elementų bibliotekos kūrimas ir valdymas (*Widget library*);
- Prisitaikančio dizaino kūrimas (*Responsive web design*);
- Prototipo eksportavimas į HTML ir pateikimas naršyklėje.

Mobiliosios aplikacijos prototipo kūrimas

- Mobiliosios aplikacijos karkaso parengimas;
- Mobiliosios aplikacijos projektavimas;
- Mobiliosios aplikacijos prototipo peržiūra naršyklėje ir mobiliajam įrenginyje;

Axure RP funkcijos didelės apimties projektams

- Langų sąveikos projektavimas (Window Flow);
- Naudojimo atvejų projektavimas (Use Case);
- Procesų projektavimas (Process Diagram);
- Naudotojo sąsajos specifikavimas (Technical Specification);
- Darbas grupėje, naudojant *Axure RP* platformą;