

Утверждаю

_____ 2012 г.

**Программа обучения сотрудников компании "XYZ"
по курсу
«Юзабилити-проектирование пользовательского
интерфейса»**

Параметры программы:

Численность учебной группы: 12 человек.

Объем курса: 40 академических аудиторных часов.

Период обучения: с _____ по _____ 2012 г.

Место обучения: Учебный Центр XYZ

Согласована:

Менеджер по персоналу XYZ,

Ааааааа Бббббббб

Разработана:

Сертифицированный юзабилити-аналитик,

канд. психол. наук Андреев Виктор Николаевич

тел: +7 911 164-71-66

e-mail: victor.andreev@mail.ru

_____ 2012 г.



15 марта 2012 г.

Состав учащихся

Целевая аудитория курса – менеджеры информационных систем, которые влияют на процесс разработки пользовательского интерфейса (ПИ) и специалисты департамента разработки из следующих отделов: постановки задач, проектирования и разработки, тестирования. К ним относятся: менеджеры проекта/продукта, бизнес- и системные аналитики, лидеры команды разработчиков, разработчики графического пользовательского интерфейса, тестировщики и инженеры по качеству, технические писатели пользовательской документации.

Цели и задачи обучения

Основная цель курса – познакомить специалистов компании с понятиями юзабилити и опыта пользователя, представить ориентированную на пользователя технологию проектирования и разработки программ, научить создавать пользовательский интерфейс с учетом эргономических требований, сформировать умение проводить юзабилити-оценку программного продукта.

Учащиеся приобретут следующие **знания**:

1. Представление о юзабилити и о связанных с ним показателях качества программного продукта.
2. Знания возможностей и ограничений как человеческого восприятия, так и устройств ввода-вывода информации.
3. Знания о видах работ по ориентированной на пользователя технологии проектирования, оценке объёмов этих работ и необходимых ресурсов для их проведения.
4. Знание видов и техник диалога между пользователем и программой и условий их применения.
5. Представление о концепциях и принципах интерактивного и визуального дизайна.
6. Перечень и особенности источников пополнения знаний о юзабилити и эргономических рекомендациях по проектированию ПИ.

По окончании обучения учащиеся получают следующие **практические навыки**:

1. Умения собирать и анализировать информацию о профиле, задачах, операциях и реакциях пользователя.
2. Навыки концептуального проектирования ПИ, разработки информационной архитектуры и навигации в приложении и окне.
3. Навыки работы с современными средствами прототипирования ПИ.
4. Навыки интерактивного дизайна, обеспечивающие высокий уровень юзабилити, с применением современного набора элементов/контролов для MS- и Java-платформ.
5. Навыки визуального дизайна с учётом возможностей зрительной системы человека и современных средств компьютерной графики.
6. Умения распознать и избежать юзабилити-ошибок при проектировании ПИ.
7. Навыки проведения юзабилити-экспертизы и оценки прототипов ПИ с участием конечных пользователей.
8. Умения спланировать и провести юзабилити-тестирование конечного продукта.

Методы и технология обучения

Учебные занятия проводятся по тематическому плану (см. ниже).

Примерно 45% времени, отведённого на каждую тему, используется для представления теоретического учебного материала с примерами и пояснениями. Вторые 45% времени используются на проведение практических занятий. Оставшиеся 10% приходятся на контрольные задания (как групповые, так и индивидуальные).

В конце курса учащиеся выполняют задание по проектированию пользовательского интерфейса в группах, а также сдают итоговый тест.

Для изложения учебного материала преподаватель использует проектор и компьютер с предъявлением слайдов в MS Power Point. При изучении ряда учебных тем слайды распечатываются и раздаются учащимся.

В практические занятия входят следующие виды занятий:

- дискуссия на заданную тему,
- выполнение совместного задания в группе,
- выполнение индивидуального практического задания с использованием компьютера,
- краткая презентация по одной из предложенных тем.

Организация обучения

Обучение проводится в компьютеризированном классе Учебного Центра с понедельника по пятницу включительно. Как правило, занятия проводятся в одном и том же классе. Состав учащихся на протяжении всех занятий остаётся неизменным.

Длительность занятий составляет 8 академических часов в день, с 9:00 до 18:00 часов. Перерывы: каждые 2 часа по 15 минут и один перерыв на обед в 13:00 на 45 минут.

Компания XXX обеспечивает доступ преподавателей к копирующему аппарату для размножения учебных материалов. Задания и тесты выдаются учащимся в печатной форме. Также компания выделяет на время обучения: экран, проектор и компьютер для презентации учебного материала в компьютеризированном классе.

На компьютеры учебного класса кроме MS Office 2007 устанавливается MS Visio 2007, который будет использоваться как средство для прототипирования. Желательно иметь сетевой доступ к компьютерам учащихся с компьютера преподавателя для показа работ учащихся на проекторе.

Учащиеся, успешно прошедшие курс обучения и сдавшие экзамен, получают на руки Сертификат об обучении, подписанный руководством компании InterUX и ведущим преподавателем.

Содержание курса (тематический план)

Юзабилити, пользовательский интерфейс и опыт взаимодействия:

определение, свойства и источники (4 часа)

- Юзабилити как элемент системы качества программного продукта.
- Связь юзабилити с рыночным успехом продукта (лояльность потребителей, снижение затрат на поддержку и т. д.).
- Сходство и различие понятий «пользовательский интерфейс» и «опыт взаимодействия».
- Эргономические стандарты и принципы разработки ПИ.
- Руководства по проектированию ПИ.

Особенности обработки информации человеком (2 часа)

- Задачный подход в обработке информации и ограничения памяти.
- Эмоциональные и интеллектуальные перегрузки.
- Особенности зрительного и слухового восприятия.
- Моторно-речевые особенности представления информации.

Организация взаимодействия пользователя с компьютером (6 часов)

- Особенности применения различных устройств ввода-вывода информации.
- Возможности и ограничения видов диалога между пользователем и программой (команды, меню, заполнение форм, и др.).
- Применение видов диалога для разных задач пользователя.

Особенности человеко-ориентированного подхода в разработке (2 часа)

- Цели и задачи человеко-ориентированного подхода (ЧОП) в разработке программ.
- Технологические этапы ЧОП, необходимые условия и ресурсы.
- Встраивание ЧОП в классическую модель водопадного проектирования и Agile-технологии.

Технология ЧОП: Анализ пользовательских требований (6 часов)

- Сбор данных о пользователе: способы и техники.

- Построение профиля пользователя, методика персонажей.
- Анализ пользовательских задач. Формирование сценариев.
- Описание пользовательской модели данных. Построение информационной архитектуры.
- Концептуальное проектирование опыта взаимодействия.

Технология ЧОП: Проектирование интерфейсов (12 часов)

- Стратегия интерактивного дизайна, её выбор с учётом специфики пользовательских задач.
- Классификация экранов и навигации.
- Пространственный дизайн, разбивка на окна (экраны) и размещение данных в поле экрана.
- Классификация и взаимодействие элементов интерфейса, их связь с видами диалога.
- Паттерны проектирования и стилевые руководства.
- Языковые средства для организации взаимодействия (текстовые меню, метки, сообщения, микродиалоги, подсказки).
- Проектирование способов поддержки работы пользователя (учебные курсы, встроенная помощь, руководства пользователя).
- Методы и средства прототипирования.

Технология ЧОП: Оценка и тестирование ПИ (4 часа)

- Пользовательская оценка прототипа.
- Экспертная оценка для редизайна.
- Юзабилити-тестирование готового продукта.
- Методы и средства оценки и тестирования.

Внедрение человеко-ориентированного подхода в процесс разработки (2 часа)

- Перераспределение обязанностей в компании, связанных с проектированием и оценкой ПИ.
- Постановка новых технологических процессов и коммуникаций.
- Разработка документации для поддержки новых процессов.

- Мотивация и обучение персонала.

Проектирование прототипа ПИ в группе (1,5 часа)

Итоговый экзамен (1 час)