

IIBA® Uluslararası Ekran Tasarımı ve Kullanılabilirlik Eğitimi

Süre: 2 Gün

Ekran Tasarımı ve Kullanılabilirlik Eğitimi Hakkında

IIBA® Uluslararası Ekran Tasarımı ve Kullanılabilirlik Eğitimi, kullanıcı odaklı tasarımın temellerini ve kullanıcı deneyimi tasarım sürecini ele alan 2 günlük sanal sınıf / online programdır. Kullanılabilirlik problemleri ve yatırımının geri dönüşü, prototipleme teknikleri ve görsel tasarım prensipleriyle birlikte değerlendirilir.

Eğitim; strateji, kapsam, yapısal tasarım ve iskelet tasarım katmanlarını kapsar. Kullanıcı ihtiyaçlarının belirlenmesi, persona çalışmaları, mental model, kullanıcı senaryoları ve bağlam analizi; fonksiyonel ve içerik gereksinimleriyle ilişkilendirilir. Bilgi mimarisi, etkileşim tasarımı, menü, navigasyon ve arayüz tasarımı da müfredatta yer alır.

İş analistleri, sistem analistleri, proje yöneticileri, takım liderleri ve yöneticileri ile kurumsal mimarlar programa katılabilir. Scrum ekiplerinde Product Owner rolünü üstlenenler, iş analizi ve proje kapsam yönetimi bilgilerini geliştirmek isteyenler ile iş analizi ekiplerini veya süreçlerini yöneten orta ve üst kademe IT yöneticileri de hedef kitlede yer alır.

Öğrenme Başlıkları

- Kullanıcı Odaklı Ekran Tasarımı ve Kullanıcı Deneyiminin Temelleri
- Ekran Tasarımı / Kullanıcı Deneyimi Tasarım Süreci

Eğitim İçeriği

Kullanıcı Odaklı Ekran Tasarımı ve Kullanıcı Deneyiminin Temelleri

- Kullanılabilirlik nedir?
- Kullanıcı deneyimi nedir?
- Kullanılabilirlik problemleri
- Kullanılabilirlik yatırımının geri dönüş oranı

Ekran Tasarımı / Kullanıcı Deneyimi Tasarım Süreci

- Strateji Katmanı (Strategy Layer)
- Uygulamanın/Web sitesinin amacının belirlenmesi

- Kullanıcı İhtiyaçlarının Belirlenmesi
- Kullanıcı Profilleme / Persona Oluşturma,
- Persona Çalışmaları,
- Mental Model Belirleme,
- Kullanıcı Senaryolarının Tanımlanması
- Bağlam Analizi (Context Analysis)
- Kapsam Katmanı (Scope Layer)
- Fonksiyonel Gereksinimlerin (Functional Requirements) Belirlenmesi
- Use Cases
- İçerik Gereksinimlerinin (Content Requirements) Belirlenmesi
- Yapısal Tasarım Katmanı (Structure Layer)
- Etkileşim Tasarımı (Interaction Design)
- Information Architecture (Bilgi Mimarisi)
- Veritabanı Bazlı Düzenleme
- Hiyerarşik Düzenleme
- Dar-Derin (Narrow-Deep) vs
- Geniş-Sığ (Broad-Shallow) Düzenleme
- Hypertext Düzenleme
- İskelet Tasarım Katmanı (Skeleton Layer)
- Uluslararası Tasarım Prensipleri ve Kuralları
- Low Fidelity Prototyping
- Sketching
- Screen Mockups
- Storyboards
- Wireframing
- High Fidelity Prototyping Widgets (Primary / Secondary Windows, Message Boxes, Dialog Boxes, Tabs, Menus, Tool Bars, Command Buttons, Option Buttons, Check Boxes, List Boxes, Text Boxes)
- Etkileşim stilleri
- Menu Selection
- Form-Fill
- Direct Manipulation
- Anthropomorphic
- Command Lines
- Menü Tasarımı (Card Sorting)
- Navigasyon Tasarımı (Navigation Design)
- Arayüz Tasarımı (Interface Design)
- Görsel Tasarım

- Psikolojik Prensipler
- Görsel Tasarım Prensipleri
- Görsel Tasarım İlkeleri

Ön Koşullar

Herhangi bir ön koşul bulunmamaktadır.