

Программа семинара Аарона Маркуса

Интерфейс, ориентированный на пользователя.

Результат 40 – летних исследований и практики.

21 – 22 февраля 2008

Москва

Первый день

09:00—09:30 **Регистрация**

09:30—09:45 **Лекция 0: Introduction. Знакомство, представление семинара и инструктора**

09:45—10:30 **Лекция 1: Почему важен пользовательский интерфейс?**

Разработка интерфейса, ориентированного на пользователя непосредственно затрагивает удовлетворенность конечного потребителя. Эта лекция – экспертный обзор проектирования интерфейса, ориентированного на пользователя, представление лучших практик, которые приводят к успеху. Особое внимание будет уделено вопросам пользовательской адаптации, быстрого понимания и легкости в использовании. Темы лекции:

- Юзабилити (Usability)
- User-centered design
- User-experience design
- Возврат инвестиций в юзабилити (ROI)

10:30—11:00 **Дискуссия**

11:00—11:20 **Кофе-брейк**

11:20—12:30 **Лекция 2: Соответствие целям пользователей посредством анализа потребностей/задач UI**

Пользовательские интерфейсы часто терпят неудачу, так как они были разработаны только на основе технических или функциональных спецификаций, без вовлечения пользователя. Лекция расскажет, как сделать пользователя центром процесса проектирования таким образом, чтобы технические и функциональные спецификации значимо и удобно отражались в пользовательском интерфейсе.

12:30—13:00 **Дискуссия**

13:00—14:00 **Обед**

14:00—15:00 **Лекция 3: Удобен ли Ваш интерфейс? Откуда Вы знаете?**

Проектирование без знания о пользователях «из первых рук» рискованно, так как неверные предположения о потребностях пользователей и их поведении могут привести к плохой юзабилити. Эта лекция представляет методы тестирования пользователей, которые помогают делать дизайн ориентированным на пользователя.

- Кто должен быть протестирован?
- Что должно быть протестировано?
- Когда нужно тестировать?
- Как проводить юзабилити тестирование?

15:00—15:30 **Дискуссия**

15:30—15:50 **Кофе-брейк**

15:50—17:00 **Лекция 4: Истории о прототипах: секрет нахождения друзей и финансирования.**

В сегодняшней экономике даже критические для бизнеса проекты должны быть «проданы» высшему руководству или ключевым клиентам, тем, кто должен финансировать и поддерживать разработку. Эта лекция рассказывает, как делать прототипы и демо-версии, чтобы показать видение продукта понятным, наглядным и желаемым для ключевой аудитории.

- Цели демо-версии
- Атрибуты успешной демо-версии
- Развитие вашего «сообщения» через мозговой штурм

17:00—17:15 **Дискуссия**

17:15—17:45 **Лекция 5: Web 2.0 и культурные различия.**

В лекции обсуждаются характеристики сайтов Web 2.0 и различия сайтов Web 2.0 в США, Японии, Корее и Тайване.

17:45—18:00 **Дискуссия**

Второй день

09:00—09:30 **Регистрация**

09:30—09:45 **Лекция 0: Introduction. Представление семинара, знакомство с опытом слушателей.**

09:45—10:45 **Лекция 1: Культурные аспекты и проектирование UI**

Лекция иллюстрирует 5 аспектов культуры: (power distance, individualism vs. collectivism, masculinity vs. femininity, uncertainty avoidance, long-term time orientation). Для каждого аспекта будут объяснены его характеристики потенциальное влияние на работу, образование, семейную жизнь и показаны примеры веб-сайтов различных стран, где одна и та же тема демонстрирует местные особенности сайтов.

10:45—11:00 **Практическое задание 1: Кросс-культурные диалоги**

Каждая группа изучает один из примерно восьми межнациональных текстовых диалогов и пытается понять скрытые в тексте культурные послания. Результаты объявляются всем участникам и обсуждаются.

11:00—11:20 **Кофе-брейк**

11:20—11:45 **Практическое задание 1: Кросс-культурные диалоги**

Продолжение

11:45—12:45 **Лекция 1: Культурные аспекты и проектирование UI**

Продолжение

12:45—13:00 **Лекция 2: Применение культурных моделей в проектировании UI**

Иллюстрированная лекция, которая обобщает исследование д-ра Pia Honold, Siemens Corporation, в использовании культурных моделей чтобы предсказывать как немецкие и китайские потребители собирают информацию об использовании мобильного телефона. Эта информация затрагивает разработку документации, онлайн-помощи и т.д. Презентации д-ра Honold показывают, как результаты исследования соответствуют предсказаниями, но и содержит некоторые сюрпризы.

13:00—14:00 **Обед**

14:00—14:45 **Практическое задание 2: Отображение культурных аспектов в компонентах пользовательского интерфейса**

Каждая группа изучает один культурный аспект и его влияние на фундаментальные UI компоненты (метафоры, ментальные модели, навигацию, интеракцию и внешний вид). Результаты объявляются всем участникам и обсуждаются.

14:45—15:30 **Лекция 3: Культура и проектирование корпоративных веб-сайтов**

Мы проэкзаменуем несколько бизнесов и потребительских веб-сайтов мультинациональных корпораций из различных стран (США: McDonald's, Coke; Корея: Samsung; Германия: Siemens) и обсудим альтернативу «универсальности» против локализованных решений для каждой культуры. Культурная модель используется для анализа вариаций в компонентах пользовательского интерфейса корпоративных глобальных веб-сайтов приблизительно дюжины компаний как B2B, так и B2C, включая Siemens, Peoplesoft, McDonalds, и Coca-Cola.

15:30—15:50 Кофе-брейк

15:50—16:45 **Лекция 4: Лучшие исследования культурных аспектов**

Обзор 60 профессиональных аналитиков культуры и пользовательского интерфейса.

16:45—17:30 **Практическое задание 3: Проектирование пользовательского интерфейса для одной культуры.**

17:45—18:00 **Дискуссия**

Регистрация на сайте www.edu.it-online.ru или по телефону +7 495 775 15 43.

Контактное лицо: менеджер по работе с клиентами Екатерина Егорова.