

LA TECHNOLOGY TRANSFER PRESENTA

JIM HOBART

DESIGNING FOR USABILITY

**Tecniche collaudate
di GUI Design,**

Web Accessibility e

Information Architecture

ROMA 15-17 NOVEMBRE 2010

RAPID

PROTOTYPING

Tecniche collaudate di

Prototyping per indirizzare

Requisiti e Usabilità

ROMA 18-19 NOVEMBRE 2010

RESIDENZA DI RIPETTA - VIA DI RIPETTA, 231



info@technologytransfer.it
www.technologytransfer.it

DESIGNING FOR USABILITY

Imparerete come definire gli obiettivi dell'utente e le necessità del Business applicando tecniche collaudate di Design per realizzare applicazioni di elevata usabilità. Queste tecniche esposte nel seminario sono le stesse usate con successo su progetti reali per moltissime aziende e agenzie governative degli Stati Uniti. Nei prossimi anni implementare un processo di Design può significare il successo o il fallimento del progetto. Il seminario Vi mostrerà come applicare questo *processo collaudato* per identificare i veri requisiti dell'utente, come sviluppare e validare *modelli concettuali* e come creare Design che sono *altamente usabili*.

Spiegherà come adottare una prospettiva user-centric e come il Design customer-centered può trasformare la Vostra organizzazione.

I partecipanti impareranno:

- A capire meglio i propri utenti attraverso la task analysis, mental models e user profiles
- A determinare la migliore Information Architecture per i propri utenti
- Le tecniche appropriate di Layout e di Design
- Nuove tecniche di Design Modeling
- A creare e implementare "in casa" Web standard
- Come pianificare e condurre un efficace Usability Test
- Come implementare Design di net-database ed e-Commerce
- Come progettare molte più applicazioni di successo
- Come validare e difendere importanti decisioni di Design

DOCUMENTAZIONE

In aggiunta alla documentazione tecnica del seminario, i partecipanti riceveranno un insieme completo di templates per facilitare rapidamente l'introduzione di questo processo nella loro organizzazione.

DESCRIZIONE

RAPID PROTOTYPING

Il seminario insegnerà come costruire efficaci Prototipi per comunicare velocemente i requisiti del Business e fissare le realistiche aspettative dell'utente. Descriverà un collaudato processo di pianificazione, creazione e comunicazione di Prototipi interattivi per validare le decisioni di design e ottenere consenso sulle proposte di design del software. Vi verranno spiegate le stesse tecniche che sono state usate con successo in centinaia di progetti reali, sia per grandi aziende che per enti governativi. Implementare un Prototipo di successo può rappresentare l'elemento che determina il successo o il fallimento di un progetto. Vi verrà spiegato come applicare nella pratica un processo collaudato di identificazione dei veri Requisiti utente, come sviluppare e validare modelli concettuali e come creare elementi visuali di Prototyping altamente riusabili.

In particolare i partecipanti impareranno come:

- Sviluppare un piano dettagliato di Prototyping
- Facilitare le sessioni di Prototyping
- Scegliere il metodo migliore di Prototyping basato sulle necessità del progetto
- Applicare nuove tecniche di design modeling per avere Prototipi riusabili
- Sviluppare flussi e scenari di task
- Definire il contenuto e la fedeltà del Prototipo
- Creare Prototipi efficaci
- Creare design Patterns usabili per facilitare il Rapid Prototyping
- Validare decisioni di design con i Prototipi

DOCUMENTAZIONE

In aggiunta alla documentazione tecnica del seminario i partecipanti riceveranno un insieme completo di templates per facilitare rapidamente l'introduzione di questo processo nella loro organizzazione.

DESIGNING FOR USABILITY

1. Usability Primer

- Imparare i benefici del Designing for Usability
- Le sfide poste dall'usabilità e il modo di superarle
- Una lista delle principali ragioni del fallimento del Design di un'applicazione

Laboratorio

Valutare diverse applicazioni di successo e critiche

2. Layout e Design

- Controlli GUI
 - Forms
 - Buttons
 - Text layout
 - List views e Grids
 - Data controls
 - Tree views
 - Image maps
 - Frames
- Imparare l'uso appropriato e il comportamento dei controlli di base
- Frames: quando usarli e quando evitarli
- Un Design efficace dell'immagine JPEG verso GIF
- Un uso efficace del colore e della grafica
- Tecniche di collocamento di ciascun controllo

Laboratorio

Fare il Design di una applicazione Web per un complesso search e un retrieval di un contenuto

3. Visual Design Patterns

Implementare Visual Design Patterns per risolvere aspetti complessi di implementazione con il Design di applicazioni Web.

Panoramica sul Pattern

- Introduzione ai Design Patterns
- Come scrivere un Pattern
- Come usare i Patterns durante il Design

Patterns di Navigazione

- Bread crumbs
- Navigazione globale
- Workspace
- Ritorno al lavoro precedente

Patterns di Search

- Ricerca semplice
- Ricerca avanzata
- Area di ricerca
- Lista dei risultati

4. Navigation Modeling

- Concetti di user navigation attraverso il Web
- Identificare le tipologie delle caratteristiche dei diversi utenti
- Imparare come scegliere il miglior Web navigation model basato sulla tipologia degli utenti
- Identificare i tipi di tasks e la loro influenza sul Web Design
- Progettare i master borders per una più facile navigazione

Laboratorio

Creare un navigation model per una complessa applicazione transazionale su Web

5. Designing Applicazioni Net-Database

- Data Publishing
- Aggiornamenti Real-Time
- Design di transazioni complesse
- Aggiornamento di una form complessa
- Transazioni Shopping Cart

Laboratorio

Design di una interfaccia usabile per una applicazione complessa data-base-driven

6. Design del Portale Intranet e Corporate

- Evoluzione dei Portali
- Tecniche di layout del Portale
- Integrare Portlets nel Design globale
- Guidelines di Information Architecture
- Integrare Design collaborativi
- Apprendere tecniche di Design per un efficace information center aziendale

Laboratorio

Creare un Portale per una Intranet aziendale

7. Design di Applicazioni Accessibili

- Benefici nel progettare applicazioni accessibili
- Guidelines (WAI e 508)
- Usare efficacemente fogli di stile
- Problematiche di colore e font
- Guidelines di layout

8. Usare Tecnologie Avanzate

- Design di Applicazioni Rich Internet
- Cosa fare e cosa non fare con i nuovi multimedia controls
- Mettere a disposizione contenuto attraverso la banda larga
- Usare fogli di stile a cascata
- Progettare con HTML dinamico
- Usare efficacemente le tecniche di Design "Push" e "Pull"
- Streaming audio e video
- Far leva su XML per l'usabilità

Laboratorio

Applicare le nuove tecnologie per creare una applicazione Enterprise su Internet per manodopera distribuita

9. Usability Testing

- Tecniche pratiche di Usability Testing
- Quando deve essere fatto lo Usability Testing
- Le differenze fra lo Usability Testing di un Web site e di una applicazione GUI
- Come deve essere condotto un Usability Test
- Tecniche di intervista per un ottimale feedback degli utenti
- Convertire le scoperte del Test in Design usabili

Laboratorio

Fare un Usability Test di un'applicazione Web

10. Creare Standards Efficaci di Web Design

- Perché sono importanti gli standards di Web Design
- Identificare il processo di definizione e implementazione degli standards
- Contenuti degli standards
- Come implementarli e mantenerli

RAPID PROTOTYPING

1. Prototyping Primer

- Cosa è un Prototipo?
- Benefici e sfide poste dal Prototyping
- Come usare il Prototyping
- Vari metodi di condurre il Prototyping

2. Il processo di Prototyping

- Esame del processo
 - Planning
 - Modelling
 - Specifica
 - Design
 - Risultati
 - Validazione
- Imparare le tecniche per implementare il processo di Prototyping sul Vostro progetto
- Adattare il processo alla Vostra organizzazione

3. Pianificare il Vostro Prototipo

Sviluppare un plan del Prototipo per validare il Vostro progetto software.

- Verifica delle assunzioni
 - Introduzione ai design Patterns
 - Come scrivere un Pattern
 - Come usare i Patterns durante il design
- Validare i Requisiti
 - Passare in rassegna
 - Identificare gli obiettivi
 - Testing di Usabilità
- Sviluppare flussi di task
 - Task layer maps
 - Dipendenze dei tasks
 - Profili dell'utente
- Definire contenuto e fedeltà

Laboratorio

Esaminare un Prototype Plan e identificare i modi per migliorarlo

4. Creare le specifiche del Prototipo

- Identificare gli obiettivi del Prototipo
- Determinare le caratteristiche del Prototipo
- Scegliere un metodo di Prototyping
- Scegliere i tools per il Prototyping

Laboratorio

Sviluppare una specifica di Prototipo

5. Costruire Prototipi efficaci

- Stabilire cicli di verifica
- Validare le decisioni di design
- Usare Prototipi per raccogliere le critiche
- Integrare design collaborativi
- Apprendere tecniche di design per un efficace information center aziendale

Laboratorio

Creare un Prototipo transazionale

6. Stabilire gli standards di Design

- Perché gli standards di design sono importanti?
- Visual Design Standards
- Interaction Design Standards
- User Interface Design Standards
- Guidelines sull'Information Architecture

7. Test di Usabilità sui Prototipi

- Tecniche pratiche di testing di Usabilità
- Quando fare un test di Usabilità per un Prototipo
- Le differenze fra l'Usability testing di un Prototipo e di una applicazione di produzione
- Come condurre un test di Usabilità
- Tecniche di intervista per raccogliere i feedback dell'utente
- Tradurre i risultati del test in soluzioni di design

Laboratorio

Condurre un test di Usabilità per un Prototipo

PARTECIPANTI

- Project Managers
- Project Leaders
- Progettisti di GUI
- Sviluppatori
- Analisti di Business

I partecipanti sono invitati a portare il proprio laptop.

James Hobart è Presidente della Classic System Solutions Inc., un'azienda californiana specializzata in GUI Design sia in ambiente Web che in ambiente Client/Server. Mr. Hobart è un esperto in GUI Design per i sistemi di transaction processing e per la migrazione di sistemi con interfaccia a caratteri a sistemi GUI e tecnologie basate su Web. È stato speaker e chairman di prestigiose Conferenze di sviluppo software tra cui: Comdex/Windows World, Software World, Software Development and Client/Server World.

PARTECIPANTI

- **Responsabili di progetto** coinvolti nella realizzazione e gestione di progetti basati su Web e GUI
- **Project Leader** che hanno bisogno di conoscere i passi necessari per rendere Web-enabling le applicazioni Client/Server esistenti
- **Progettisti GUI** che hanno bisogno di conoscere come e quando usare i nuovi controlli Web nella creazione di interfacce utente
- **Sviluppatori** che sono responsabili dell'implementazione di interfacce utente
- **Analisti** che hanno bisogno di conoscere gli aspetti critici per tradurre i requisiti in un Design usabile
- **Utenti** che hanno bisogno di capire i principi delle buone tecniche di Design dell'interfaccia utente

I partecipanti dovrebbero avere una conoscenza base delle componenti GUI e di navigazione in un ambiente Web.

JAMES
HOBART

QUOTA DI PARTECIPAZIONE

Designing for Usability € 1500 (+iva)

Rapid Prototyping € 1200 (+iva)

La partecipazione a entrambi i seminari viene offerta a una speciale quota di € 2500 (+iva)

La quota comprende documentazione, colazioni di lavoro e coffee breaks.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Il pagamento della quota, IVA inclusa, dovrà essere effettuato tramite bonifico, codice Iban: IT 34 Y 03069 05039 048890270110 Banca Intesa Sanpaolo S.p.A. Ag. 6787 di Roma, intestato alla Technology Transfer S.r.l. e la ricevuta di versamento inviata insieme alla scheda di iscrizione a:

TECHNOLOGY TRANSFER S.r.l.

Piazza Cavour, 3 - 00193 ROMA - Tel. 06-6832227 - Fax 06-6871102

entro il 2 Novembre 2010

Vi consigliamo di far precedere la scheda di iscrizione da una prenotazione telefonica.

LUOGO

Roma, Residenza di Ripetta - Via di Ripetta, 231

DURATA ED ORARIO

3 giorni/2 giorni: 9.30-13.00 14.00-17.00

È previsto il servizio di traduzione simultanea

CONDIZIONI GENERALI

In caso di rinuncia con preavviso inferiore a 15 giorni verrà addebitato il 50% della quota di partecipazione, in caso di rinuncia con preavviso inferiore ad una settimana verrà addebitata l'intera quota. In caso di cancellazione del seminario, per qualsiasi causa, la responsabilità della Technology Transfer si intende limitata al rimborso delle quote di iscrizione già pervenute.

SCONTI DI GRUPPO

Se un'azienda iscrive allo stesso evento 5 partecipanti, pagherà solo 4 partecipazioni. Chi usufruisce di questa agevolazione non ha diritto ad altri sconti per lo stesso evento.

ISCRIZIONI IN ANTICIPO

I partecipanti che si iscriveranno al seminario 30 giorni prima avranno uno sconto del 5%.

TUTELA DATI PERSONALI

Ai sensi dell'art. 13 della legge n. 196/2003, il partecipante è informato che i suoi dati personali acquisiti tramite la scheda di partecipazione al seminario saranno trattati da Technology Transfer anche con l'ausilio di mezzi elettronici, con finalità riguardanti l'esecuzione degli obblighi derivati dalla Sua partecipazione al seminario, per finalità statistiche e per l'invio di materiale promozionale dell'attività di Technology Transfer.

Il conferimento dei dati è facoltativo ma necessario per la partecipazione al seminario. Il titolare del trattamento dei dati è Technology Transfer, Piazza Cavour, 3 - 00193 Roma, nei cui confronti il partecipante può esercitare i diritti di cui all'art. 13 della legge n. 196/2003.



JIM HOBART

- DESIGNING FOR USABILITY** *Roma 15-17 Novembre 2010
Residenza di Ripetta
Via di Ripetta, 231
Quota di iscrizione:
€ 1500 (+iva)*
- RAPID PROTOTYPING** *Roma 18-19 Novembre 2010
Residenza di Ripetta
Via di Ripetta, 231
Quota di iscrizione:
€ 1200 (+iva)*
- ENTRAMBI I SEMINARI** **Quota di iscrizione per entrambi i seminari € 2500 (+iva)**

È previsto il servizio di traduzione simultanea

In caso di rinuncia o di cancellazione dei seminari valgono le condizioni generali riportate sopra.

nome

cognome

funzione aziendale

azienda

partita iva

codice fiscale

indirizzo

città

cap

provincia

telefono

fax

e-mail



Timbro e firma

Da restituire compilato a:
Technology Transfer S.r.l.
Piazza Cavour, 3 - 00193 Roma
Tel. 06-6832227 - Fax 06-6871102
info@technologytransfer.it
www.technologytransfer.it