



# Курс по usability и UX

Базовый комплект знаний и навыков проектировщика  
интерфейсов



О программе	3
Цели программы	3
Преимущества программы	3
Тренеры	4
Структура курса	5
Модуль 1. С чего начать проектирование?	5
Модуль 2. Проектируем для людей.	6
Модуль 3. Как сделать интерфейс удобным, а продукт желанным.	7
Процесс обучения	8
Индивидуальные проекты	8
Защита проектов	9
Как попасть на обучение?	10
Отзывы участников	11



## О программе

Программа представляет собой базовый комплект знаний и навыков специалиста по usability и проектированию опыта взаимодействия (User Experience). Кроме будущих usability-специалистов программа будет интересна также бизнес-аналитикам, системным аналитикам, разработчикам, тестировщикам, менеджерам проектов и продуктов, дизайнерам и специалистам по маркетингу. В программу вошли рекомендации как признанных профессионалов в области обеспечения usability ([Якоб Нильсен](#), [Алан Купер](#), [Стив Круг](#), [Джесс Гарретт](#), [Сьюзен Уэйншенк](#), [Бил Бакстон](#) и др.), так и ведущих мировых компаний и организаций ([Microsoft](#), [Apple](#), [W3C](#) и др.).

## Цели программы

- 1) Формирование у слушателей теоретической базы;
- 2) Формирование у слушателей практических навыков:
  - исследования целевой аудитории программного обучения (ПО);
  - проведения экспертной оценки и usability-тестирования программных продуктов;
  - проектирования пользовательских интерфейсов и разработке прототипов.

## Преимущества программы

- Практическая ориентированность: по каждой теме предусмотрено большое количество практической работы, направленное на закрепление соответствующих навыков. Выполнение таких заданий – это уникальная возможность попробовать различные инструменты и техники в условиях, приближенных к условиям реального проекта;
- Широкий охват теории: весь курс целиком покрывает большое количество тем, начиная от вопросов общей психологии и анализа целевой аудитории и заканчивая информационной архитектурой и методами убеждения. Темы связаны между собой и «белых пятен» не останется;
- Эффективность: Слушатели курсов успешно внедряют в практику на своих проектах полученные знания и навыки, получая при этом положительную обратную связь от заказчиков. Для некоторых наши курсы стали стартовой площадкой для смены места работы или даже рода деятельности.



## Тренеры

Программа курса "Usability и UX"



### **Дарья Косило**

Тренер, UX аналитик в компании UXpresso.

Ведущая и соведущая различных докладов и мастер-классов на территории Беларуси и СНГ. Опытный UX аналитик с большим количеством разнообразных проектов в портфолио.

Считает своей священной миссией помощь в улучшении жизни людей, делая мир интерфейсов и обслуживания лучше. Обожает мобильные устройства и приложения и верит, что за ними будущее.

 <https://www.facebook.com/dafna.yorke>

 <https://www.linkedin.com/darya-kosilo>



### **Илья Горчаков**

Тренер, UX аналитик и проектный менеджер в компании UXpresso.

Автор, ведущий и соведущий различных докладов и мастер-классов на территории Беларуси и СНГ. Имеет более 6 лет опыта в IT в ролях бизнес-аналитика, UX аналитика и проектного менеджера.

 <https://www.facebook.com/ilyagorchakov>



## Структура курса

### Модуль 1. С чего начать проектирование?

Этот модуль поможет участникам приобрести понятие о том, что такое usability и его составляющих, о специалистах, которые отвечают за usability конечного продукта, о проектировании опыта взаимодействия (user experience) и его отношении к usability, о смежных дисциплинах и компетенциях.

На тренинге также будет уделено внимание проектированию, ориентированному на человека (Human-Centred Design) и месту мероприятий по обеспечению usability в процессе разработки ПО.

Этот модуль поможет дать ответ на вопрос «С чего начать процесс проектирования нового продукта (или переработки существующего)?». На практике участники познакомятся с полезными для проектировщика инструментами, которыми помогают «разложить по полочкам» бизнес заказчика и те задачи проектирования, которые необходимо выполнить:

- Business Model Canvas;
- Feature Model Canvas;
- Стратегия дизайна.

Большое количество времени на тренинге будет посвящено обзору наиболее популярных эвристик Якоба Нильсена. Слушатели научатся применять эти и другие эвристики для оценки существующих решений (заказчика и/или конкурентов), для составления на основании эвристик проверочных списков (для последующего проектирования и оценки решений) и для аргументации тех или иных решений. Кроме того, будет рассмотрен порядок проведения экспертной оценки и подготовки отчета.

На основании первых знаний о целевой аудитории участники попробуют выдвинуть первые гипотезы относительно групп пользователей и задач, которые они решают с помощью продукта. В этом им помогут такие инструменты как Карта эмпатии и Визуальный сценарий. Ну а т.к. любая гипотеза должна быть проверена, участники познакомятся с таким методом исследования целевой аудитории, как Опросы: какие есть «подводные камни» при составлении опроса, о чем стоит и не стоит спрашивать, как правильно составлять и формулировать вопросы/ответы.

#### Программа модуля:

- Понятие usability по ISO 9241-11 и составляющие usability;
- Понятие user experience по ISO 9241-210 и составляющие UX;



- Проектирование, ориентированное на человека. Обзор стандарт Human-Centred Design;
- Business Model Canvas, Feature Model Canvas, Стратегия Дизайна;
- Экспертные методы оценки usability;
- Эвристики Якоба Нильсена;
- Порядок проведения экспертной оценки и оформления отчета;
- Карты эмпатии;
- Визуальные сценарии;
- Особенности подготовки и проведения опросов.

## Модуль 2. Проектируем для людей.

В результате прохождения этого модуля участники узнают, как повысить качество проектируемых интерфейсов за счет освоения таких инструментов как Группы пользователей, Персоны (Персонажи) и Контекстные сценарии.

Кроме того, тренинг познакомит участников с инструментом визуализации взаимодействия пользователей с продуктом/сервисом – Experience Map (и его производной - Customer Journey Map). Это инструмент позволяет выявить проблемные места во взаимодействии человека с продуктом и создать для него (человека) положительный и непрерывный опыт взаимодействия. Дополнительно будет рассмотрена возможность использования данного инструмента при создании enterprise-систем или сложных сервисов.

На основании полученных знаний о пользователях участники попробуют выдвинуть первые гипотезы относительно необходимого функционала продукта с помощью инструмента Impact map (Карта воздействия). А для проверки этих гипотез участники познакомятся с моделью Нориаки Кано, которая позволяет проверить ожидания и потенциальную удовлетворенность пользователей от будущего функционала системы.

Отдельно наиболее глубоко будет рассмотрено usability-тестирование: как и зачем организовать, как проводить подготовку, что делать и чего не стоит делать в процессе, как обработать результаты. На данном тренинге слушатели получают и практический опыт проведения usability-тестирования с реальными пользователями и обработки результатов. Дополнительным бонусом станет рассмотрение темы карточной сортировки и оценки “вкусщины”: участники не только познакомятся с теорией, но и попробуют эти методы на практике.

### Программа модуля:

- Группы пользователей;
- Персоны и прото-персоны;



- Контекстные сценарии;
- Experience Map (Customer Journey Map);
- Impact Map;
- Модель Кано;
- Оценка usability с привлечением пользователей: порядок подготовки и проведения usability-тестирования;
- Карточная сортировка;
- Оценка вкусовщины.

## Модуль 3. Как сделать интерфейс удобным, а продукт желанным.

Данный модуль позволит участникам познакомиться с основами информационной архитектуры и на практике закрепить понимание ее составляющих: поиска, навигации, именования и структуризации информационных объектов. Отдельное внимание будет уделено пониманию поведения пользователей во время поиска: как и почему люди ищут информацию, и почему их поведение может меняться. Продолжением темы информационной архитектуры станет рассмотрение Объектной (ментальной) информационной модели. Выделение информационных объектов, их атрибутов и представлений поможет при дальнейшем проектировании экранов и расположении объектов на этих экранах.

Дополнительным бонусом при рассмотрении информационной архитектуры станет проработка инструмента Карта сценария. Это универсальный, но в тоже время простой инструмент, о чем участники смогут убедиться на практике.

Также слушатели научатся разрабатывать макеты пользовательского интерфейса различной степени детализации: от набросков до высоко детализированных макетов и функциональных бумажных прототипов.

Кроме того, каждый участник приобретет понимание того, как создать не просто удобный, а желанный интерфейс: интерфейс, заставляющий пользователей с нетерпением ждать взаимодействия с ним, привязывающий пользователя к себе, вызывающий бурю обсуждений и оставляющий положительные эмоции. Дополнительно будет затронута психологическая сторона вопроса (формирование эмоций, состояние потока, ментальные модели) и освещены вопросы визуальной иерархии информации на экране.

Отдельно будет рассмотрена психология восприятия людьми информации: проектирование интерфейса с учетом Гештальт-принципов и направления движения взгляда при обработке информации.



### Программа модуля:

- Информационная архитектура;
- Объектная (ментальная) информационная модель;
- Режимы поиска информации;
- Карта сценария;
- Макеты пользовательского интерфейса: классификация, цели создания, советы;
- Бумажные прототипы;
- Основы визуальной иерархии;
- Психология восприятия информации (Гештальт-принципы при проектировании интерфейсов);
- Направление движения взгляда;
- “Желанный” интерфейс.

## Процесс обучения

По всем темам предусмотрено большое количество практической работы на занятиях. Также в процессе обучения слушателям курсов предстоит выполнять домашние задания, позволяющие закрепить полученные теоретические знания на практике. Стоит отметить, что помимо часов аудиторной работы предусмотрено более 30 часов индивидуальной работы (с обратной связью от тренера), не включая часы на прочтение дополнительной литературы.

По каждому модулю предусмотрены планы-конспекты, содержащие, помимо прочего, списки рекомендуемой литературы по теме тренинга и дополнительные задания для самостоятельной работы.

## Индивидуальные проекты

Для более глубокого освоения материалов курсов участникам предлагается выполнить индивидуальные проекты. Все проекты являются абсолютно реальными, некоторые из них существуют уже несколько лет. Проекты бывают самыми разными как по сложности, так и по тематике. Например, одним из проектов было настольная система по управлению атомным силовым микроскопом; среди прошлых тем были также онлайн магазины, мобильные приложения с дополненной реальностью, CRM-системы и многое другое. Во время работы над проектом слушателям предстоит общаться с заказчиком для извлечения требования, «выходить в поле» и учиться собирать информацию у потенциальных пользователей, чтобы лучше понимать их потребности, и самое главное – спроектировать интерфейс целевой системы. Иногда результаты работы настолько приятно





поражают заказчика, что учащиеся могут получить поощрение (начиная от благодарности на фирменном бланке и заканчивая предложением работы).

## Защита проектов

После окончания работы над проектами учащиеся презентуют результаты своей работы перед экспертной комиссией, состоящей из тренеров и приглашенных гостей из других компаний. Некоторые приглашенные эксперты готовы предложить вакансию понравившимся участникам курсов в своих компаниях.

После успешной защиты индивидуального проекта выдается диплом об окончании курсов.



## Как попасть на обучение?

После того, как вы приняли решение пойти на курсы, вам необходимо сделать три простых шага:

1. Заполнить заявку на сайте [itmine.by](https://itmine.by);
2. После того, как мы свяжемся с вами, пройти собеседование с тренером;
3. Оплатить участие - и в бой!

Как видите, все действительно просто ;)

## Отзывы участников



### Ольга Конышева

Менеджер проектов, Яндекс.Деньги.

Спасибо вам еще раз за чудесный тренинг! Динамично и продуктивно. Коротко и доступно изложенная теория, которую нужно сразу применять на практике. Спасибо Никите и Юре: не бросали своих подопечных во время выполнения задания, а всячески помогали, подталкивали и мотивировали. Побольше вам клиентов, интересных тем для тренингов и мастер-классов, процветания и благополучия!).



### Елена Барткевич

Руководитель проектов, ЗАО "Альфа-Банк".

Очень понравилась сама суть того, о чем нам говорили на курсах: и теория, и практика, и как их увязать, и что со всем этим делать. Понравилось использование примеров - как рабочих, специализированных, так и из окружающей жизни.

Понравилась увязка с другими областями знаний (мотивация, потребности, эмоции, маркетинг и т.д.) Понравилось, что были задания, на которых можно было потренироваться. Очень понравился тренер (очень редко встречаются тренеры, которые и темой владеют на практике, и донести могут до аудитории. И его "вау" теперь у

каждого из нас останется словом-паролем!)



## Ирина Будницкая

QA, R-Style.

Очень понравились и материалы курсов, и преподавательская работа. Много нового и интересного для себя может найти даже специалист с опытом работы. Удачное соотношение теория/практика помогли лучше разобраться с изученным материалом и самостоятельно применить полученные знания.

Очень удачно выбрана последовательность преподнесения новой информации: начиная с основ юзабилити, постепенно переходя к составлению карт эмпатии, ВМС и выбору персоны для прототипирования, что помогло сформировать общую картину и объединить знания при проектировании. Также рассматривались полезные инструменты и программы, которые могут пригодиться для работы в UX тестировании. Еще раз огромное спасибо тренеру Никите!.



## Ксения Колтун

QA Lead, Eram.

За время работы 6+ лет в IT сфере я прослушала десятки курсов, тренингов, в том числе дистанционных, выступления на конференциях, сторонние тренинги и внутренние, организованные компанией EPAM Systems. Имея определенный опыт в данной области, могу смело заявить, что «ЮЗАБИЛИТИ И UX» курс организованный ITMINE – это лучший курс, который я посетила, по качеству

*Больше отзывов наших выпускников на сайте [itmine.by](https://itmine.by)*