

LA TECHNOLOGY TRANSFER PRESENTA

JAMES HOBART

**USER EXPERIENCE
DESIGN**

ONLINE LIVE STREAMING

1-4 DICEMBRE 2020

PER RAGIONI LEGATE AL FUSO ORARIO, QUESTO SEMINARIO SI SVOLGERA' IN 4 POMERIGGI DALLE 14 ALLE 18



info@technologytransfer.it
www.technologytransfer.it

DESCRIZIONE

Colmare il gap fra i requisiti del business e lo sviluppo software è fondamentale, in questo workshop imparerete come definire gli obiettivi dell'utente e le necessità del business per poi applicare collaudate tecniche di design per assicurare alta usabilità e applicazioni di successo.

Verranno spiegate e usate le stesse tecniche che sono state utilizzate con successo in progetti reali. Implementare un processo di design UX può significare la differenza fra il successo e il fallimento. Vi verrà mostrato come applicare un processo collaudato che permette di identificare i veri requisiti dell'utente, di sviluppare e validare modelli concettuali e creare design altamente usabili.

Le nostre raccomandazioni di design sono frutto di solide ricerche fatte nei nostri Usability Lab. Vi spiegheremo come adottare una prospettiva centrata sull'utente e come il design customer-centered può trasformare la Vostra organizzazione.

In particolare i partecipanti impareranno:

- A conoscere più approfonditamente i propri clienti attraverso la **task analysis**, i **mental models** e gli **user profiles**
- A determinare la migliore **Information Architecture** per i propri utenti
- Tecniche appropriate di **layout** e di **design** per Web e Mobile
- Nuove tecniche di **design modeling** e di **design thinking**
- Uso ottimale di colore, icone, grafica e testo
- A creare e implementare **standard di design** in-house
- A pianificare e condurre un efficace **usability test remoto**
- A creare **design complessi** di applicazioni aziendali
- A validare e difendere importanti **decisioni di design**

PROGRAMMA

1. Fondamenti di User Experience Design

- Apprendere i benefici di UX Design
- Le sfide dell'usabilità e come superarle
- Una lista delle principali ragioni per cui fallisce un design di applicazione

Laboratorio

Risolvere alcuni design "complicati" di applicazione

Laboratorio

Esaminare alcuni design di successo

2. Tecniche di Layout e di Design

- Guidelines per widget design
- Tecniche fondamentali di design del layout
- Uso efficace di colore e grafica
- Layout e tecniche di posizionamento

Laboratorio

Esaminare e migliorare un design complesso di applicazione

3. Visual Design Patterns

- Implementare Design Patterns per risolvere complicati problemi di usabilità

Panoramica sul Design Pattern

- Introduzione ai Design Patterns
- Come identificare e creare un Design Pattern
- Come usare Patterns durante il design

Patterns di Navigazione

- Bread crumbs
- Global Navigation
- Return to prior work
- Transazioni multi-step

Patterns di Search

- Search semplice e avanzato
- Facets, lista di risultati

Error Handling Patterns

4. Modeling di Navigazione

- Esplorare i concetti di navigazione utente attraverso Web e Mobile
- Identificare i tipi di caratteristiche dei diversi utenti
- Imparare a scegliere il miglior livello di navigazione basato sui tipi di utente
- Identificare i tipi di tasks e come influenzano il Web e Mobile design
- Progettare master borders per una più facile navigazione

Laboratorio

Creare un modello di navigazione per una applicazione Web transazionale complessa

5. Documentare i Designs

- Gli utenti
- Modelli di tasks e mappe
- Modelli di presentazione
- Modelli di interazione
- Mappe di viaggio

Laboratorio

Creare un modello di task per una complessa transazione utente

6. Soluzioni di Modeling Design

- Differenti tecniche di modeling e prototyping
- Quando usare ciascuna tecnica
- Prototipi cartacei
- Wireframes
- Prototipi interattivi
- I migliori tools per ciascuna tecnica di modeling

Laboratorio

Creare un prototipo interattivo per una complessa transazione utente

7. Creare User Experiences ricche e interessanti

- Progettare con micro interazioni
- Best Practices per interfacce multiplatforma
- Creare delle forms ricche e interattive
- Usare in maniera efficace state transitions
- Usare in maniera efficace le tecniche di design “Push” e “Pull”
- Audio e video interattivi

Laboratorio

Applicare le nuove tecnologie per migliorare l'applicazione Enterprise

8. Usability Testing

- Quando deve essere fatto l'Usability Testing
- Quali sono le diverse tecniche di Usability Testing
- Come fare un Usability Test remoto
- Tecniche di intervista per feedback utenti ottimali
- Trasformare i risultati del test in designs usabili

Laboratorio

Fare un Usability Test per una applicazione Web Enterprise

9. Creare dei validi standard di Web e Mobile Design

- Perché gli standard di UX Design sono importanti
- Identificare il processo di definizione e implementazione degli standard
- Apprendere i contenuti degli standard
- Come implementare e mantenere gli standard

10. Conclusione del seminario

- Sommario del seminario
- Domande e risposte

PARTECIPANTI

- Responsabili di Progetto
- Project Leaders
- Interaction Designers
- Product Managers
- Analisti e Sviluppatori

INFORMAZIONI

QUOTA DI PARTECIPAZIONE	MODALITÀ D'ISCRIZIONE	CONDIZIONI GENERALI	TUTELA DATI PERSONALI
<p>User Experience Design € 1100 (+iva)</p> <p>La quota di partecipazione comprende documentazione.</p> <p>DURATA ED ORARIO 4 giorni: 14.00-18.00</p> <p>Il seminario sarà tenuto in lingua inglese. I nostri speaker sono abituati a parlare in pubblico a platee di lingue differenti in tutto il mondo. Il loro inglese è chiaro e sanno di dover parlare lentamente.</p>	<p>Il pagamento della quota, IVA inclusa, dovrà essere effettuato tramite bonifico, codice IBAN: IT 03 W 06230 03202 000057031348 Banca: Cariparma Agenzia 1 di Roma intestato alla Technology Transfer S.r.l. e la ricevuta di versamento inviata insieme alla scheda di iscrizione a: info@technologytransfer.it</p> <p>TECHNOLOGY TRANSFER S.r.l. Piazza Cavour, 3 00193 ROMA (Tel. 06-6832227)</p> <p>Vi consigliamo di far precedere la scheda d'iscrizione da una prenotazione telefonica.</p>	<p>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.</p> <p>SCONTI</p> <p>I partecipanti che si iscriveranno al seminario 30 giorni prima avranno uno sconto del 5%.</p> <p>Se un'azienda iscrive allo stesso evento 5 partecipanti, pagherà solo 4 partecipazioni. Gli sconti per lo stesso evento non sono cumulabili fra di loro.</p>	<p>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.</p>

JAMES HOBART USER EXPERIENCE DESIGN

1-4 Dicembre 2020

Quota di iscrizione:
€ 1100 (+iva)

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



DOCENTE

James Hobart è Presidente della Classic System Solutions, una società californiana specializzata in User Interface Design. E' un consulente di fama internazionale esperto di User Interface Design e nella creazione di strategie efficaci di User Experience. E' anche esperto di design su larga scala di applicazioni Enterprise. Ha più di 27 anni di esperienza nello sviluppo software e più di 23 anni di esperienza su GUI, Web e Mobile Interface Design.