

IBUQ Poziom Podstawowy (Foundation Level)

Opis: Jednym z głównych tematów szkolenia jest proces wytwarzania oprogramowania przyjaznego użytkownikowi w oparciu o Inżynierię Użyteczności. Jest oczywiste, że ergonomia nie tworzy się tylko w wybranych obszarach i nie jest ona weryfikowana tylko na końcu projektu, przy pomocy pytań do użytkowników. Aby zbudować użyteczny interfejs, musi istnieć pełna harmonia procesów, która obejmuje elementy od analizy wymagań, poprzez prototypowanie i specyfikację, do implementacji i oceny i na samym końcu również testowanie. **Podczas szkolenia IBUQ uzyskasz wiedzę o ludzkim postrzeganiu rzeczywistości: percepcji, modelach umysłowych, zdolności do obsługi błędów oraz nauczysz się technik niezbędnych do wytwarzania optymalnych interaktywnych systemów (np. style interakcji, metody modelowania, elementy dialogowe).** W zakres szkolenia wchodzi również standardy i normy użyteczności, oraz przewodniki po stylach interfejsów.

Po ukończeniu szkolenia istnieje możliwość przystąpienia do egzaminu na Certyfikowanego Profesjonalistę Inżynierii Użyteczności IBUQ. Kurs jest zgodny z planem nauczania dla Poziomu Podstawowego programu IBUQ.

Czas trwania: 3 dni, łącznie 20h.

Język: Szkolenie jest prowadzone w języku polskim lub angielskim. Materiały szkoleniowe dostępne są w języku polskim lub angielskim.

Grupa docelowa: Szkolenie dedykowane jest osobom, które pragną zdobyć i potwierdzić swoje umiejętności projektowania oraz testowania użytecznych interfejsów międzynarodowym certyfikatem.



Program:

1. Podstawy Użyteczności

- Konieczność i korzyści stosowania Użyteczności.

2. Interfejsy Człowiek-Maszyna

- Ergonomia oprogramowania i zasady projektowania.
- Przetwarzanie informacji o człowieku.
- Standardy, zasady, przepisy.
- Dostępność.

3. Inżynieria Użyteczności

- Podstawy Inżynierii Użyteczności.
- Faza analizy i koncepcji.
- Faza projektowania.
- Faza prototypowania.
- Faza oceny.
- Testowanie i ocena użyteczności.

Egzamin:

- Egzamin dostępny w języku polskim i angielskim.
- Forma egzaminu: papierowy - test, 40 pytań.
- Próg zdawalności: 65%.
- Czas trwania: język ojczysty - 60 min.
- Egzamin odbywa się ostatniego dnia szkolenia, ale nie jest obowiązkowy.

Materiały do pobrania:

Przed przystąpieniem do szkolenia polecamy zapoznać się z materiałami pomocniczymi:

- [Sylabus Certified Professional for Usability Engineering Foundation Level](#)

Trener



Karolina Zmitrowicz

W branży IT ponad 10 lat. Posiada międzynarodowe doświadczenie w zakresie analizy biznesowej oraz inżynierii wymagań, zarządzania jakością i zarządzania projektami: pracowała dla wiodących organizacji finansowych w RPA, Holandii, Austrii, Słowacji, Włoszech i w Polsce. Podczas swojej kariery pełniła różne role, od testera, przez technical writera, po kierownika projektów R&D, co umożliwiło jej poznanie wielu aspektów realizacji projektów IT i nauczyło postrzegania podejmowanych tematów z różnych punktów widzenia.

Praca w międzynarodowych, wielokulturowych zespołach projektowych wykształciła w Karolinie nie tylko umiejętności efektywnego planowania, koordynacji złożonych działań, ale i doskonałe umiejętności interpersonalne.

Autorka wielu artykułów, książek z obszaru inżynierii wymagań oraz testowania:

„Inżynieria wymagań w praktyce” (PWN 2014)

„Analitik systemów” (PWN 2015)

„Tester oprogramowania” (PWN 2015)

„Jakość projektów informatycznych. Rozwój i testowanie oprogramowania” (Helion 2015)

Posiada certyfikaty: REQB, IQBBA, IBUQ, ISTQB.

Ponadto jest certyfikowany audytorem systemów zarządzania jakością zgodnych z ISO 9001.

Czynnie wspiera prace Stowarzyszenia Jakości Systemów Informatycznych działając w grupach roboczych ISTQB i REQB. Bierze też udział w pracach nad rozwojem programu certyfikacji IQBBA. Wykłada przedmioty związane z testowaniem oprogramowania na Wyższej Szkole Bankowej w Gdańsku oraz prowadzi studia podyplomowe „Inżynieria wymagań w projektach informatycznych”.