

Projektowanie produktów cyfrowych zorientowanych na użytkownika przy pomocy Figmy - UX/UI



Przeznaczenie szkolenia

Szkolenie skierowane do osób związanych z produkcją i projektowaniem oprogramowania ale także osób stawiających pierwsze kroki w projektowaniu. Dla webdeveloperów pragnących poznać tajniki projektowania, Projektantów Graficznych chcących poszerzyć kompetencje o produkty cyfrowe ale również Product Ownerów czy Managerów chcących zrozumieć proces projektowy. Szczególnie polecane również dla osób szukających nowych kierunków rozwoju w obszarze UX Designu oraz pragnących zdobyć nowe kompetencje w zakresie projektowania interfejsów graficznych (UI).



Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia

Szkolenie wprowadza w dziedzinę projektowania zorientowanego na użytkownika (UCD) w idei Design Thinking. Omawiane są dobre praktyki i metodyka prowadzenia projektów, co umożliwia wdrożenie ich w codziennej pracy. Zdobyte umiejętności są utrwalane w trakcie ćwiczeń praktycznych w programie Figma – efektem szkolenia jest zaprojektowanie prostej aplikacji w metodyce UCD. Ponadto zdobycie praktycznej umiejętności obsługi programu Figma – łatwego w obsłudze i darmowego narzędzia o wielkich możliwościach do projektowania contentu social media, prostych elementów graficznych oraz kolaboracji i prowadzenia warsztatów w zespole projektowym i z klientem a także do tworzenia prototypów stron i aplikacji (klikalne makiety).



Oczekiwane przygotowanie słuchaczy

Podstawowa wiedza na temat UX i użyteczności.



Język szkolenia

- Szkolenie: polski



Szkolenie obejmuje

Warsztaty online prowadzone w programie Figma (Figma Jam)



Czas trwania

2 dni / 14 godzin

Agenda szkolenia

1. Wprowadzenie do projektowania interfejsów

- czym są: użyteczność, user experience, architektura informacji, customer journey?
- proces tworzenia użytecznych projektów w metodyce UCD – double diamond and design thinking
- jakie korzyści daje użyteczność interfejsu? (heurystyki Nielsena)

2. Analiza wymagań

- jak poznać wymagania użytkowników? (narzędzia badawcze – persony, mapy empatii)
- poznaj swojego użytkownika, czyli dlaczego warto stosować persony?
- klasyfikacja metod badawczych i ich dobór do problemów badawczych – badania ilościowe i jakościowe
- weryfikacja zaprojektowanych rozwiązań – testy A/B, analityka
- tworzenie architektury informacji, customer journey i user flows.

3. Dobre praktyki w tworzeniu makiet i prototypów

- Metaprojektowanie – przygotowanie do projektowania – moodboards, design guidelines
- Różnice w projektowaniu makiet lo-fi i hi-fi.
- Wykorzystanie siatek (grids, columns) w projektowaniu layoutów.
- Praca z frames i zarządzanie widokami.
- Techniki tworzenia responsywnych widoków – praca z constraints, autolayouts.
- Praca ze stylami – typografia, palety kolorystyczne
- Praca z tekstem – podstawy typografii
- Tworzenie elementów widoków z możliwością ponownego użycia – tworzenie biblioteki komponentów.

- Definiowanie nawigacji pomiędzy widokami – interaktywne prototypowanie.
- Definiowanie rodzajów przejść pomiędzy interakcjami – rodzaje animacji.
- Eksportowanie projektu w wersji dla zespołu deweloperskiego lub jako interaktywnego prototypu