kod szkolenia: USA_FIGMA / PL AA 2d

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

Odbiorcy szkolenia

Szkolenie skierowane do osób związanych z produkcją i projektowaniem oprogramowania ale także osób stawiających pierwsze kroki w projektowaniu. Dla webdeveloperów pragnących poznać tajniki projaktowania, 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

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).

Program 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

Oczekiwane przygotowanie uczestnika

Podstawowa wiedza na temat UX i użyteczności.

Szkolenie obejmuje

Warsztaty online prowadzone w programie Figma (Figma Jam)

Czas trwania

2 dni / 14 godzin

Język

- Szkolenie: polski