

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

Wstęp do projektowanie produktów cyfrowych zorientowanych na
użytkownika przy pomocy Figmy



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.

AGENDA SPOTKANIA

Sala szkoleniowa

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

Kod szkolenia	USA_FIGMA / PL AA 2d
Czas trwania	2 dni
Poziom	Podstawowy
Autoryzacja	Altkom