

Wprowadzenie do UX

Nazwa kursu	Wprowadzenie do UX
Liczba godzin	16
Mnemonik	UX1

OPIS

Założenia i cele Kurs wprowadza w zagadnienia związane z projektowaniem doświadczeń użytkownika (ang. User Experience Design, UX). Uczestnicy w ramach praktycznych ćwiczeń poznają wachlarz narzędzi i technik wykorzystywanych przez profesjonalnych projektantów UX m.in. kanwę propozycji wartości, personę UX, prototypowanie (paper prototyping) czy testy użyteczności. Kurs prowadzi krok po kroku przez proces projektowy wykorzystywany w organizacjach.

Adresaci kursu Osoby, które od niedawna interesują się obszarem UX lub które chcą rozpocząć swoją karierę jako specjaliści UX.

Charakter kursu podstawowy

Jednostka prowadząca Zamiejscowy Wydział Informatyki PJATK Gdańsk, wyGRAMy.co, Postdata S.A.

Język wykładowy polski

Kierownik kursu Kamil Tyburski

Prowadzący Magdalena Żądkowska – badaczka UX z 5 letnim doświadczeniem, pracowała w agencji UX-owej, gdzie prowadziła projekty dla takich firm jak Mastercard, Santander czy Orange. Kamil Tyburski – projektant UX i grafik z 8 letnim doświadczeniem, przez 4 lata CEO agencji reklamowej SayOh!. Obecnie razem pracują w firmie informatycznej Postdata, tworząc rozwiązania dla Poczty Polskiej.

Warunki uruchomienia Skompletowanie grupy słuchaczy

Plan godzinowy Wykłady 6 godzin; Zajęcia praktyczne 10 godzin

Cena kursu 1190 PLN

Cena szkolenia dla studentów PJATK 350 PLN

Dla grup zorganizowanych istnieje możliwość uzgodnienia warunków organizacyjnych i cenowych

Termin	Termin rozpoczęcia: do uzgodnienia
Charakter kursu	otwarty

WYMOGI

1 DZIEŃ

Wprowadzenie do UX: czym jest UX, dlaczego uwzględnianie potrzeb użytkowników jest już koniecznością i jakie korzyści wnosi do projektu, jak wygląda proces projektowy krok po kroku, przybliżenie sylwetek specjalistów UX i ich roli w zespołach produkcyjnych

Strategia UX: jak stworzyć wizję produktu, który pokochają klienci i biznes, jak zbierać wymagania biznesowe i nadawać im priorytety

Identyfikowanie potrzeb: jak poznać nieujawnione potrzeby klientów, z jakich metod badawczych korzystać, jak prezentować wyniki badań i przekuć je na decyzje projektowe

Treści programowe

2 DZIEŃ

Prototypowanie: jak szybko i tanio weryfikować pomysły, jak tworzyć produkty przyjazne dla użytkowników, jakimi wzorcami projektowymi kierować się tworząc interfejs użytkownika, z jakich narzędzi do prototypowania korzystać

Testowanie: jak testować prototypy, jak napisać scenariusz badawczy, jak zadawać pytania i nie wpływać na wyniki, jak i ilu użytkowników zrekrutować na badania -

Opis ćwiczeń

Podczas kursu uczestnicy będą realizować szereg ćwiczeń odzwierciedlających proces projektowy. Na kursie uczestnicy będą mieli szansę stworzyć prototypy niskiej szczegółowości, a następnie je przetestować. Wszystkie ćwiczenia będą powiązane ze sobą – kolejne ćwiczenia będą następstwem bądź rozwinięciem poprzednich. Ćwiczenia będą rozłożone w miarę równomiernie podczas kursu i będą odpowiadały omawianym kolejno tematom.

Warunki zaliczenia

Wykonanie ćwiczeń praktycznych

Świadectwa i certyfikaty

Świadectwo PJATK ukończenia kursu
Po kursie:

Korzyści

- Dowiesz się kim jest projektant UX i UI, badacz i jakie pełnią role w zespole produkcyjnym
- Będziesz znał/a techniki i metody wykorzystywane w procesie projektowania UX
- Będziesz potrafił/a zaplanować proces projektowy i wybrać odpowiednie metody UX
- Poznasz podstawy prototypowania i przydatne narzędzia

Nieodzowna wiedza poprzedzająca

nie dotyczy

Pożądana wiedza poprzedzająca

Podstawy z zakresu tworzenia oprogramowania
Literatura podstawowa: Iga Mościchowska, Barbara Rogoś-Turek: *Badania jako podstawa projektowania User Experience*
Don Norman: *Dizajn na co dzień*

Wykaz literatury

Literatura uzupełniająca:

Steve Krug: *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*

Don Norman: *Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie –*

Kontakt do celów organizacyjnych

KONTAKT

mail: gdansk@pja.edu.pl

tel. 58 6835987