

Kod szkolenia: **UX/ANA**

Tytuł szkolenia: **User Experience - projektowanie satysfakcji odbiorcy**

User Experience - designing user's satisfaction

Dni: 4

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkoleniem powinni być zainteresowani wszyscy chcący rozwijać się w kierunku User Experience, projektowania aplikacji i usług oraz Product i Service Design, w szczególności:

- analitycy biznesowi,
- inżynierowie wymagań,
- testerzy,
- menadżerowie IT,
- Product Ownerzy.

Cel szkolenia

- Przedstawienie i przećwiczenie **wszystkich etapów** związanych z procesem projektowania aplikacji, produktu cyfrowego lub usługi.
- Przedstawienie **praktycznego zastosowania** pojęć i koncepcji związanych z projektowaniem satysfakcji odbiorcy - User Experience, Product i Service Design.
- Nauka technik i obsługi **narzędzi** wykorzystywanych w pracy projektanta UX.
- **Przećwiczenie** wykonywania podstawowych zadań, rozwiązywania napotykanym problemów i sposobów współpracy projektanta UX z użytkownikami, zespołem developerskim, analitykiem i kierownikiem projektu.
- Poznanie metod unikania i minimalizowania **ryzyka porażek projektów** nowych produktów i usług cyfrowych.

Mocne strony szkolenia

- Szeroki zakres szkolenia pozwoli uczestnikom poznać wszystkie zagadnienia związane z pracą przy projektowaniu produktu i usługi satysfakcjonującej użytkowników i klientów, zwiększając szanse na sukces projektu.
- Szkolenie prowadzone będzie przez praktyka oraz doświadczonego trenera i wykładowcę przedstawiającego w sposób ciekawy i przystępny najbardziej zawile zagadnienia związane z User Experience.
- Szkolenie prowadzone będzie w formie warsztatów z naciskiem na praktyczne

przykłady wykorzystania zdobytej wiedzy i przedstawionych technik.

- Uczestnicy poznają i przećwiczą wszystkie etapy pracy projektanta od zebrania wymagań do stworzenia i przetestowania prototypu usługi lub aplikacji.
- Poznane narzędzia umożliwią testowanie i projektowanie zarówno prostych projektów landing page, stron jak i zaawansowanych prototypów aplikacji i usług także uczestnikom nie znającym technologii front-end.

Parametry szkolenia

Liczba godzin szkolenia: 4 x 8

Maksymalna liczba uczestników 8-10

Program szkolenia:

1. User Experience – podstawowe pojęcia i procesy
 - User Experience - podstawowe pojęcia i definicje
 - Zastosowanie User Experience - ćwiczenia i case study
 - Psychologia poznawcza w UX – ćwiczenia i case study
 - Proces projektowy - etapy pracy nad projektem
2. Zbieranie wymagań, badanie użyteczności, prezentowanie wymagań
 - Metody zbierania wymagań
 - wywiady
 - obserwacje etnograficzne
 - sortowanie kart (ang. card sorting)
 - dzienniczki i ankiety
 - audyt ekspercki
 - heurystyki Nielsena
 - eyetracking
 - mousetracking
 - ćwiczenia
 - Metody prezentowania wymagań
 - persony
 - mapy empatii (ang. Empathy map)
 - mapa doświadczeń klienta (ang. Customer journey map)
 - scenorys (ang. Story boards)
 - historie użytkownika (ang. User stories)
 - ćwiczenia
3. Projektowanie i prototypowanie
 - Metody projektowania
 - szkice
 - makiety
 - prototypy
 - ćwiczenia i case study
 - Narzędzia projektanta
 - Axure, Marvel, Pencil, Vectr, Atomic, Pingendo, Macaw - prezentacja funkcjonalności i zastosowania

- ćwiczenia
- 4. Testowanie i weryfikacja przyjętego rozwiązania
 - Klasyczne metody testowania użyteczności
 - testy zadaniowe
 - „testy korytarzowe”
 - obserwacja naturalne
 - Zdalne metody testowania użyteczności
 - wywiady zdalne
 - testy A/B
 - mousetracking/ clicktracking
 - Prezentacja narzędzi przydatnych w testowaniu
 - Inspectlet
 - Mouseflow
 - UsabilityTools
 - Analiza wyników i wyciąganie wniosków z testów
 - case study i ćwiczenia

