

Kod szkolenia: **UX/MOBILE**

Tytuł szkolenia: **Prototypowanie aplikacji mobilnych**

Dni: 2

Opis:

Adresaci szkolenia

- analitycy biznesowi, testerzy, kierownicy projektów chcący wzbogacić swój warsztat pracy o umiejętność projektowania aplikacji mobilnych
- osoby chcące przygotować się do pracy projektanta User Experience

Cel szkolenia

- Przedstawienie narzędzi i technik do prototypowania aplikacji na urządzenia mobilne.
- Zapoznanie się z różnicami w prototypowaniu na urządzenia z systemami iOS, Android, Windows
- Nauka technik i obsługi narzędzi wykorzystywanych w pracy projektanta UX, Analityka biznesowego i Product Menadżera.
- Przećwiczenie etapu prototypowania pomysłu na nową aplikację i nową funkcjonalność już istniejącej aplikacji.
- Po warsztatach uczestnicy powinni być w stanie samodzielnie zaprojektować prototyp aplikacji mobilnej w celu prezentacji klientom, testowania z użytkownikami lub jako uzupełnienie specyfikacji wymagań.

Mocne strony szkolenia

Szkolenie prowadzone będzie w formie praktycznych warsztatów z naciskiem na przykłady wykorzystania zdobytej wiedzy, przedstawionych technik i narzędzi.

Uczestnicy poznają i przećwiczą etap tworzenia prototypu aplikacji mobilnej z wykorzystaniem różnych technik i narzędzi oraz będą w stanie samodzielnie zaprojektować prototyp w celu prezentacji klientom, testowania z użytkownikami lub oceny trafności pomysłu biznesowego nowej aplikacji lub funkcjonalności.

Parametry szkolenia

Liczba godzin szkolenia: 2 x 8h

Maksymalna liczba uczestników 12

Program szkolenia:



1. Etap przygotowania do tworzenia prototypu aplikacji
 - co chcemy zaprojektować?
 - określenie grupy docelowej, potrzeb i ograniczeń użytkowników naszej aplikacji i usługi
 - określenie urządzeń na które będziemy prototypować - trudności, ograniczenia i różnice w podejściu
1. Zasady projektowania na urządzenia mobilne
 - różnice w protypowaniu na urządzenia z iOS, Android, Windows
 - specyficzne elementy interfejsu
 - źródła wiedzy i dobrych praktyk
2. Tradycyjne metody prototypowania
 - szkice
 - makiety
3. Narzędzia do tworzenia wysokiej jakości klikalnych prototypów
 - prezentacja i nauka obsługi popularnych narzędzi
4. Ćwiczenia i warsztat tworzenia prototypu
 - wykonasz klikalny prototyp graficzny wysokiej jakości
 - wykonasz prototyp zmian w istniejącej aplikacji
5. Metody wykorzystanie stworzonego prototypu
 - wykorzystanie prototypu w pracy Analityka Biznesowego, Product Ownera i zespołu developerskiego
 - wykorzystanie w pracy z klientem i do weryfikacji trafności pomysłu biznesowego na aplikację i usługę

