

Kod szkolenia: **UX/TEST**

Tytuł szkolenia: **Testowanie użyteczności i UX**

Dni: 2

Opis:

Adresaci szkolenia

- analitycy biznesowi, testerzy, kierownicy projektów chcący wzbogacić swój warsztat pracy o umiejętność testowania użyteczności i User Experience
- osoby chcące przygotować się do pracy projektanta User Experience

Cel szkolenia

- Przedstawienie narzędzi i technik testowania użyteczności i User Experience produktów i usług
- 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

Mocne strony szkolenia

Szkolenie prowadzone będzie w formie praktycznych warsztatów z naciskiem na umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy i przedstawionych technik w realnych projektach.

Poznane narzędzia umożliwią testowanie i poprawę użyteczności i User Experience zarówno prostych projektów landing page, stron jak i zaawansowanych aplikacji także uczestnikom nie znającym technologii front-end.

Parametry szkolenia

Liczba godzin szkolenia: 2 x 8

Maksymalna liczba uczestników 12

Program szkolenia:

1. Etap przygotowania do testów



- co chcemy testować?
- określenie próby badawczej
- określenie metody testowania - badania ilościowe i jakościowe

2. Klasyczne metody testowania użyteczności

- cognitive walkthrough
- Heurystyki Nielsena
- wywiady i testy zadaniowe
- „testy korytarzowe”
- obserwacja naturalna

3. Metody i narzędzia do zdalnego testowania użyteczności

- wywiad zdalny
- testy A/B
- Eye Tracking/ Mouse Tracking/ Click Tracking
- narzędzia do zdalnego testowania użyteczności

4. Analiza i wyciąganie wniosków z testów

- jak interpretować wyniki testów?
- wykorzystanie testów do doskonalenia jakości produktów i zwiększania konwersji

5. Testowania aplikacji i usług wybranych przez uczestników

- case study i ćwiczenia

