

## UX Designer (kod: K-UX)

### Opis i cel kursu

Nasz kurs przeznaczony jest dla osób, które chcą zostać UX designerem i chcieliby nauczyć się w jaki sposób projektować oraz badać rozwiązania interaktywne w sposób, który pozwoli realizować cele użytkowników oraz biznesu. Nie musisz posiadać wcześniejszego doświadczenia związane z projektowaniem. Wszystkiego nauczymy Cię od początku.

### Program

- WPROWADZENIE DO USER EXPERIENCE DESIGN**
  - UX to cecha umysłu
  - Integralność produktu
  - Atrakcyjność produktu
  - Modele psychologiczne
  - Paradoks specyficzności
  - Engineering Culture
  - Znalezienie celu projektowego
  - UX i Agile
  - UX to proces
- FUNDAMENTY UX DESIGN**
  - Badania podstawą UX
  - Desktop a Mobile - jak przygotować badania? • Definiowanie celu
  - Co i kiedy testować?
  - Narzędzia testowania - konstrukcja i praktyka • Projekt 1 - USABILITY TEST
  - Podstawy technik analizy badań
  - Affinity diagram
  - Customer Journey Map
  - Persona
  - Mapa empatii
- UX DESIGN W PRAKTYCE**
  - Struktura i nawigacja
  - Interakcje - podstawy
  - Zasady projektowania
  - Wprowadzenie do projektowania
  - Podstawy FIGMA i AXURE
  - Projekt 2 - LOW FIDELITY PROTOTYPE
  - Testowanie użyteczności
- DESIGN THINKING W UX**
- FUNDAMENTY UX DESIGN II**
  - Zaawansowana metodyka badań
  - Wywiad pogłębiony
  - Card sorting
  - Testowanie A/B
  - Competitive benchmarking
  - Zaawansowana metodyka analizy danych • Projekt 3 - AFFINITY DIAGRAM
  - Projekt 4 - CUSTOMER JOURNEY MAP
  - Architektura informacji
  - Anatomia interakcji
  - Controls/Rules/Feedback
  - Wireframing

### Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

### Najbliższe terminy

2025-04-26 (Zdalnie)

2025-04-26 (Warszawa)

2025-04-28 (Zdalnie)

2025-04-28 (Warszawa)

2025-06-12 (Zdalnie)

2025-06-12 (Warszawa)

2025-06-14 (Zdalnie)

2025-06-14 (Warszawa)

## 6. ZASADY PROJEKTOWANIA II

- Zasady i wzorce
- Afordancje
- Progressive disclosure

## 7. ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW W OPROGRAMOWANIU

## 8. MOBILE/DESKTOP NAVIGATION

- Typologia aplikacji
- Dekonstrukcja aplikacji
- Content
- Display
- Nawigacja i flow
- Projekt 5 - USER'S FLOW

## 9. WORKFLOWS

- Czym jest workflow?
- Registration/Onboarding/Complex forms
- Projekt 6 - INTERACTION DESIGN

## 10. PROTOTYPOWANIE

- O prototypach
- Low/Medium/High fidelity
- FIGMA i AXURE - jak zrobić dobry prototyp
- Annotations
- Projekt 7 - MEDIUM FIDELITY PROTOTYPE
- Projekt 8 - ANNOTATIONS

### Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

### Najbliższe terminy

2025-04-26 (Zdalnie)

2025-04-26 (Warszawa)

2025-04-28 (Zdalnie)

2025-04-28 (Warszawa)

2025-06-12 (Zdalnie)

2025-06-12 (Warszawa)

2025-06-14 (Zdalnie)

2025-06-14 (Warszawa)

## Przeznaczenie i wymagania

brak wymagań, kurs od kompletnych podstaw

## Certyfikaty

Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty sygnowane przez ALX.