

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.

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Program

1. 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

2. 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

3. 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

4. DESIGN THINKING W UX

5. 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

Najbliższe terminy

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

2025-06-12 (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.