

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

- 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

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-06-16 (Zdalnie)
2026-06-16 (Warszawa)
2026-06-20 (Zdalnie)
2026-06-20 (Warszawa)
2026-10-10 (Warszawa)
2026-10-10 (Zdalnie)
2026-10-15 (Zdalnie)
2026-10-15 (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
- Wykorzystywanie narzędzi AI w prototypowaniu i na innych etapach pracy
- Projekt 7 - MEDIUM FIDELITY PROTOTYPE
- Projekt 8 - ANNOTATIONS

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-06-16 (Zdalnie)

2026-06-16 (Warszawa)

2026-06-20 (Zdalnie)

2026-06-20 (Warszawa)

2026-10-10 (Warszawa)

2026-10-10 (Zdalnie)

2026-10-15 (Zdalnie)

2026-10-15 (Warszawa)

Przeznaczenie i wymagania

brak wymagań, kurs od kompletnych podstaw

Certyfikaty

Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty sygnowane przez ALX.