



Projektowanie interfejsów użytkownika

– **Użyteczność oraz User Experience**

— Cel szkolenia

Szkolenie, rozwijając refleksję nad projektowaniem nowoczesnych i intuicyjnych interfejsów, ma sprawić, by każdy z Uczestników potrafił:

1. Zrozumieć czym jest projektowanie i jak jest ważne w procesie wytwarzania użytecznych produktów.
2. Określić na czym polega rola projektanta i jak powinna wyglądać jego współpraca z innymi członkami zespołu.
3. Optymalnie wykorzystywać nowoczesne narzędzia oraz techniki usprawniające proces projektowy.
4. Zdefiniować, czym jest ergonomia UI i jaki ma wpływ na odbiór produktu.
5. Przedstawić przekonującą argumentację na temat wad i zalet różnych procesów projektowych.
6. Zrozumieć czym jest użyteczność interfejsów i ją udoskonalać.
7. Upraszczać interfejsy.
8. Budować przewagę biznesową przy pomocy ergonomicznych interfejsów.
9. Identyfikować aktualne trendy w projektowaniu.
10. Sprawnie korzystać z nowoczesnych wzorców projektowych.

— Profil słuchaczy

Szkolenie skierowane jest do programistów, architektów systemów, analityków biznesowych, projektantów, specjalistów ds. marketingu, kierowników projektów oraz managerów.

— Wymagania wstępne

Nie jest wymagane posiadania specjalistycznej wiedzy dotyczącej projektowania. Szkolenie jest przeznaczone zarówno dla osób niezaznajomionych z tą tematyką, jak również dla Uczestników chcących poszerzyć zakres wiedzy i kompetencji z omawianej dziedziny.

— Czas trwania

2 dni po 8 godzin lekcyjnych

— Metoda realizacji

Szkolenie łączy miniwykłady z empirycznymi analizami (nie)użytecznych interfejsów. Prezentacje opierają się na fachowej wiedzy merytorycznej ilustrowanej praktycznymi przykładami jej zastosowania. Istotny element szkolenia stanowi moderowana dyskusja inspirowana pomysłami i pytaniami trenera, które motywują Uczestników do autorskiej, twórczej i krytycznej refleksji nad dyskutowanymi przypadkami.

— Tematyka

Interfejs użytkownika

- podstawowe pojęcia
- historia, rozwój oraz przyszłość
- rodzaje
- interfejsy dobre, czyli jakie?

Analiza wymagań

- użytkownik — kim jest...?
- ...i skąd wiedzieć czego chce?
- cele biznesowe versus cele użytkownika

Interakcja

- modele interakcji
- mikrointerakcje
- niestandardowe przykłady

Architektura informacji

- nomenklatura
- schematy nawigacji
- komunikaty błędów

Proces projektowy

- procesy projektowe (przegląd i analiza)
- rola projektanta, programisty oraz Project Manager-a
- narzędzia oraz techniki wspierające proces projektowy
- projektowanie defensywne

Użyteczność

- użyteczność a funkcjonalność
- heurystyki Nielsena
- jak powinno się projektować formularze
- techniki i narzędzia badania użyteczności

User Experience

- definicja oraz korzyści
- grafika i jej wpływ na odbiór informacji
- typografia; ikonografia; teoria kolorów
- UX w życiu codziennym
- budowanie przewagi biznesowej.

— Cena

1499 zł + 23% VAT

— Ścieżka rozwoju

W celu poszerzenia wiedzy i kompetencji, a także doskonalenia umiejętności z zakresu projektowania UI polecane jest szkolenie:

Projektowanie interfejsów użytkownika

- **Urządzenia mobilne** *(w przygotowaniu)*

— Prowadzący

Marcel Dziejic

Absolwent Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie (kierunek: Automatyka i Robotyka). Od ponad 10 lat zajmuje się projektowaniem interfejsów użytkownika. Wiedzę i kompetencje zdobywał współpracując z międzynarodowymi firmami w Polsce, Wielkiej Brytanii oraz Holandii.

Przeprowadził kilkadziesiąt autorskich szkoleń z zakresu projektowania interfejsów, użyteczności, User Experience oraz interfejsów mobilnych, w których uczestniczyło ponad 600 osób.

Prowadzi zajęcia dydaktyczne na Akademii Górniczo-Hutniczej oraz Uniwersytecie Jagiellońskim. Mówi dużo. Czyta więcej. Działa sprawnie. Entuzjasta prostoty oraz Dave Matthews Band.

hi@uxtalks.pl

+48 535 82 06 27