

UX – JAK PROJEKTOWAĆ SOFTWARE, KTÓRY UŻYTKOWNIK POKOCHA?

Prowadzący: Michał Popielnicki

Czas trwania: 2 dni

Miejsce szkolenia: Warszawa

Termin: 24-25 czerwca 2017

Cel szkolenia:

Zapoznanie uczestników z zasadami oraz metodyką tworzenia użytecznych produktów cyfrowych (UX) związanych z www oraz aplikacjami mobilnymi.

Z czym wyjdiesz?

- Zbiorem konkretnych metodyk oceny użyteczności rozwiązań dot. UX (User experience)
- Wiedzą jak zoptymalizować doświadczenia użytkownika
- Umiejętnością analizy i projektowania UX w tworzeniu produktów cyfrowych
- Wiedzą jakie są sposoby testowania użyteczności

Agenda:

Podstawowe mierniki użyteczności:

- zagadnienia ergonomii czy obciążenie mentalne
- omówienie heurystyki Nielsena

Metodyka projektowania produktu (aplikacji, strony):

- szczegółowe omówienie całego procesu od badań poprzez planowanie i eksploracje do makiet
- zapoznanie z praktycznymi narzędziami, które pomogą: przeprowadzać analizy i we współpracy w udziałowcami projektu oraz pozwolą na skupieniu się na użyteczności projektowanego produktu

Metody testowania rozwiązań:

- na jakich etapach i w jaki sposób testować rozwiązania produktu
- jak dobierać grupy testowe i organizować przebieg testów

Wymagany poziom wiedzy uczestników:

- Brak konieczności posiadania wiedzy z zakresu user experience.

Wymagania sprzętu/Oprogramowania:

- Własny komputer z WiFi

Cena: 1700,00 zł

Podana cena zawiera podatek VAT (23%)

Podana cena za szkolenie nie obejmuje użyczenia komputera dla uczestnika.

Jeśli chcesz skorzystać z naszego sprzętu skontaktuj się z nami: marzena.zielinska@kaizenit.pl

Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania szkolenia.

Numer rachunku bankowego: 91 1750 0012 0000 0000 3700 5711

KaiZen HR

ul. Szobera 4/3, 01-318 Warszawa

NIP: 522-147-65-48

REGON: 14208780