

# USER EXPERIENCE

## APLIKACJI MOBILNYCH I WEBOWYCH W PRAKTYCE

27-28/03/2017

godz. 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>

Kurs skierowany jest do grafików, jak również osób, które nie są zawodowo związane z projektowaniem graficznym, ale są członkami zespołów zajmujących się tworzeniem stron i aplikacji webowych oraz mobilnych.

### PONIEDZIAŁEK (27/03)

#### 1.0 Wstęp:

Powitanie, przedstawienie prowadzącego oraz krótkie zapoznanie z uczestnikami warsztatów.

#### 2.0 Część teoretyczna (wykład):

Podczas wykładu uczestnicy będą mogli zapoznać się z zagadnieniem UX w projektowaniu dla Internetu. Przede wszystkim dowiedzą się czym w zajmuje się User Experience i pod jakimi aspektami różni się od User Interface. Poruszony zostanie także wpływ Architektury Informacji oraz szkieletu interakcji na ostateczny odbiór projektu. Omawiać będziemy również marketingowy kontekst UX i związane z nim zagadnienie konwersji stron i aplikacji.

Cała prezentacja, będzie udostępniona uczestnikom w formie dokumentu PDF, tak, aby mogli korzystać z niej podczas kolejnych etapów workshopu.

#### 3.0 Część praktyczna:

Po zakończeniu części teoretycznej uczestnicy rozpoczną pracę nad projektem. Odbywać będzie się ona w oparciu o briefy zleceń, aby w jak najlepszy sposób zapoznać się z wyzwaniami związanymi z pracą z prawdziwym klientem. Uczestnicy zostaną podzieleni na grupy, w których wspólnie będą musieli poprowadzić projekt. Na wszystkich etapach workshopu zapewniamy wsparcie doświadczonych UX Designera oraz Project Managera.

#### 3.1 Czytanie briefu (praca w grupach):

Na podstawie otrzymanych briefów uczestnicy będą musieli zdobyć jak najwięcej informacji dotyczących zlecenia. Ich zadaniem będzie wypracowanie bazy danych niezbędnej do realizacji projektu. Rolę klientów udzielającego szczegółowych informacji przejmują w tej części prowadzący warsztaty eksperci. Jednocześnie odpowiedzą oni uczestnikom, jakie są kluczowe pytania które warto zadać zleceniodawcy tak, aby poprawnie wycenić projekt, jak również uniknąć czasochłonnych poprawek w kolejnych etapach pracy.

**PRZERWA:** 60 MIN



PRIME  
WORKSHOPS  
WARSZTATY UI/UX

### 3.2 Research:

Po dokładnej analizie briefu, a przed rozpoczęciem tworzenia schematu interakcji, uczestnicy warsztatów przeprowadzać będą szybki research rynku związany z tematem aplikacji. Ekspersi pokażą warsztatowiczom jak przeprowadzać tego rodzaju poszukiwania i na co zwrócić szczególną uwagę.

### 3.3 Tworzenie wireframów:

Uczestnicy tworzyć będą schematy funkcjonalności jak również interakcji zachodzących w ramach aplikacji. Wspierani przez UX Designera dowiedzą się jak budować wireframey i jak je później prototypować. W tej części system pracy opierać będzie się o rozmowę i dogłębną analizę projektów (tzw. korekty). Korekty prowadzone są z każdym uczestnikiem indywidualnie ze zwróceniem uwagi na aspekty szczególnie właściwe dla jego projektu.

## WTOREK (28/03)

Drugiego dnia workshopu uczestnicy kontynuują pracę nad wireframami.

### 4.0 Prezentacja projektu klientowi:

Po zakończeniu prototypowania aplikacji każdy uczestnik będzie miał za zadanie zaprezentować i sprzedać swój projekt klientowi. Ekspersi podpowiedzą na co zwrócić uwagę przy tego typu prezentacji tak, aby zrobić to w jak najbardziej efektywny sposób.

**Efektem pracy podczas warsztatów jest w założeniu gotowy projekt wireframów aplikacji mobilnej gotowych do stworzenia na ich podstawie interfejsu graficznego. Poziom zaawansowania projektów zależy od pracy indywidualnej.**

Po zakończeniu warsztatów uczestnicy, którzy nie zdążyli w pełni skończyć swoich prototypów, będą mieli kolejny miesiąc na ewentualne konsultacje mailowe z ekspertem prowadzącym workshop.

**CENA: 649 ZŁ**

**-50%** dla studentów do 26 roku życia **-20%** dla kupujących pakiet kursów

