

PODSTAWY PROJEKTOWANIA UI/UX

20-21/03/2017

godz. 9⁰⁰-17⁰⁰

Kurs skierowany jest do osób, które **w stopniu przynajmniej podstawowym** opanowały obsługę oprogramowania Adobe Photoshop oraz Adobe Illustrator.

PONIEDZIAŁEK (20/03)

1.0 Wstęp:

Powitanie, podłączenie do wszelkich potrzebnych sieci, przedstawienie prowadzącego oraz krótkie zapoznanie z uczestnikami warsztatów.

2.0 Część teoretyczna (wykład):

Podczas wykładu uczestnicy będą mogli zapoznać się z podstawowymi zasadami tworzenia webdesignu. Omówione zostaną różnice pomiędzy User Experience oraz User Interface oraz dlaczego podział na te dwie strefy jest taki ważny. Poznać będzie można również techniczne aspekty kreowania aplikacji, m.in. na jakim gridzie opierać projekt oraz jakie są niezbędne przy tworzeniu webdesignu narzędzia, dostępne w ramach oprogramowania Adobe. Wykład będzie także zawierał skondensowaną dawkę wiedzy o najnowszych trendach w projektowaniu UI (jak operować typografią, fotografiami, kolorem) w tym wstęp do metodologii projektowania wg. Google (Material Design). Co ważne, warsztatowicze dowiedzą się nie tylko jak tworzyć projekt, ale także jak później zaprezentować go klientowi od jak najlepszej strony.

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 aplikacjami. Proces ten podzielony jest na trzy etapy. Zapewniają one stworzenie projektu dobrego od strony wizualnej (UI) jak również posiadającego przemyślany i przyjazny użytkownikowi szkielet interakcji (UX).

3.1 Szukanie inspiracji (praca w grupach):

Na podstawie określonych tematów uczestnicy będą mieli za zadanie wykreowanie ogólnego konceptu aplikacji, wrażenia, które ma ona wywoływać. Ich zadaniem będzie praca w grupach i przygotowanie moodboardów, które potem omawiane będą na forum.

PRZERWA: 60 MIN



PRIME
WORKSHOPS
WARSZTATY UI/UX

Po opracowaniu moodboardów rozpoczynamy pracę nad szkieletem interakcji oraz interfejsem graficznym aplikacji. W kolejnych etapach uczestnicy pracują już samodzielnie, przy wsparciu doświadczonego UI/UX designera. System pracy opiera o rozmowę oraz dogłębną analizę projektów i jest prowadzony z każdym uczestnikiem indywidualnie (tzw. korekty)

3.2 UX - Tworzenie wireframe'ów (praca indywidualna):

Praca nad schematem interakcji zachodzących w ramach aplikacji. Korekty

W zależności od indywidualnego przebiegu pracy w pierwszym dniu warsztatów uczestnicy kończą pracę nad UX aplikacji lub kontynuują ją we wtorek.

WTOREK (21/03)

3.3 UI - Tworzenie interfejsu graficznego (praca indywidualna):

Praca nad interfejsem z użyciem narzędzi dostępnych w ramach oprogramowania Adobe. Korekty

4.0 Prezentacja projektu klientowi

Omówione zostanie narzędzie webowe Invision służące do prototypowania aplikacji oraz stron www. Uczestnicy będą mogli także dowiedzieć się jak najlepiej zaprezentować swoją pracę w ramach portfolio.

Efektem pracy podczas warsztatów jest w założeniu gotowy projekt kilku kluczowych ekranów aplikacji, gotowy do włączenia do portfolio. Poziom zaawansowania projektów zależy od pracy indywidualnej.

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

CENA: 699 ZŁ

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

