Lab 1.

Jak będziemy pracować na laboratoriach?

Celem przedmiotu jest pokazanie jak wygląda proces projektowania stron i aplikacji w nurcie zorientowanym na użytkownika. Z jakich składa się etapów? Jakie są trudności? Jakie aspekty trzeba wziąć pod uwagę?

Praca odbywać się będzie w 3-4 osobowych zespołach nad konkretnym tematem projektowym. Wynikiem pracy całego zespołu będzie prototyp aplikacji lub strony zaprojektowany zgodnie z zasadami UX. Proces projektowy będzie trwał cały semestr, ale będzie podzielony na etapy i konkretne zadania realizowane na laboratoriach. Poszczególne zadania będą oceniane. Każde laboratoria będą sprintem, na którym każda grupa krótko przedstawia co udało się wykonać, z czym był problem.

1. Podział na zespoły projektowe, 3-4 osobowe. Ważne, aby w zespole znajdowały się osoby z różnymi kompetencjami np. graficzne, programistyczne, organizacyjne. Zespół musi mieć lidera.
2. Wybór tematów
3. Organizacja pracy w grupie: narzędzia do komunikacji, narzędzia do przechowywania plików, narzędzia do research-u (teams, slack, trello, dropbox, airtable).
4. Uzgodnienie zasad w zespołach i zaangażowania w projekt.

**Przykładowe tematy projektowe:**

1. Narzędzie organizacyjne (kalendarz, zadania, tryby pracy, itd.)
2. Aplikacja dla studentów (studia, zajęcia, praca, rozrywka, opłaty, zadania, projekty)
3. Zakupy on-line
4. Rozwój osobisty (szkolenia, warsztaty, subskrypcja ciekawych kanałów)
5. Pomoc społeczna (wsparcie dla biznesu, zbiórki, pomoc sąsiedzka)
6. Smart home
7. Kultura (muzea, kina, koncerty). Jak zachęcić np. dzieci do kultury.
8. Przestrzeń publiczna (komunikacja, aranżacja miejsc, przestrzeń zielona)
9. Ekologia (segregacja śmieci, utrzymanie porządku)
10. Góry, morze – jak zachęcić turystów do utrzymania porządku
11. Usługi (restauracje, hotele, transport)
12. Alerty (pogodowe, komunikacyjne)

Laboratorium 2

Wybrany temat projektowy wymaga poznania z uwzględnieniem różnych perspektyw. Szczególną uwagę należy zwrócić na:

1. **Segment rynku.** Jak duży jest rynek konkurencji? Jakie to są firmy? Do jakiego użytkownika kierowana jest usługa?
2. **Istniejące rozwiązania.** Czy są jakieś aplikacje, strony w tym temacie. Być może są jakieś projekty w trakcie realizacji.
3. **Opinie obecnych użytkowników.** Blogi, komentarze, grupy społecznościowe są najlepszym źródłem do poznania opinii użytkowników. Unikamy hejtu i komentarzy nic nie wnoszących np. nie podoba mi się.
4. **Otoczenie gospodarcze i polityczne.** Czy są jakieś plany rozwoju gospodarczego w danym temacie? Dofinansowanie, wsparcie rozwoju?
5. **Trendy globalne** np. klimatyczne.

Zbierz informacje i dokonaj ich analizy. Spróbuj wyłonić najistotniejsze wnioski, które pomogą zdefiniować wartości aplikacji/strony dla użytkownika. Pamiętaj, że wartość to usługa, którą dajemy użytkownikowi i która spowoduje, że użytkownik zostanie na stronie/aplikacji i będzie do niej powracał.

Popularnym narzędziem do gromadzenia i organizowania wyników badań jest airtable. Możesz też użyć innego narzędzia np. slack, trello, word, excel.

## Laboratorium 3

Na podstawie przeprowadzonych badań w zadaniu 2 opracuj następujące elementy UX:

**1. Propozycja wartości** - jaką unikalną wartość będziesz oferował? To może być na pozór mała rzecz, ale znacząco poprawiająca użyteczność produktu cyfrowego. Zdefiniuj tę wartość zdaniem np. Aplikacja turystyczna działająca bez dostępu do internetu.

**2. Persona** - kim jest użytkownik? Co lubi robić, gdzie pracuje, jaki ma styl życia, itd.?

**3. Mapa empatii** - jakie emocje odczuwa? Co go denerwuje, zniechęca? Jakich pozytywnych emocji oczekuje?

**4. UX Journey Map** - na podstawie pkt. 1-3 opracuj ścieżkę użytkownika. Może ona przechodzić przez całą usługę lub tylko jej część.

Zadanie: Elementy UX pkt 1-4 prześlij do oceny.

Laboratorium 4

Zadanie polega na zaprojektowaniu architektury informacji dla strony www lub aplikacji zgodnie z wybranym tematem projektu. W tym celu, zastanów się:

* Jakie informacje chciałaby znaleźć użytkownik na stronie lub aplikacji?
* Jak je logicznie poukładać w kategorie?
* Jakich użyć etykiet?
* Czy jest potrzebny system wyszukiwania? Jakie powinny być kryteria wyszukiwania?

Zadanie: Opracowaną architekturę informacji prześlij do oceny.

Laboratorium 5 i 6

(5) Zaczynamy pracę nad ekranami stron lub aplikacji. Polecanym programem jest Figma, ale może to być inny np. Zeplin, Marvel.

* W pierwszej kolejności zastanów się jakie będą ścieżki użytkownika i jak będą one przebiegać np. Logowanie->login i hasło->komunikat błędnego hasła->przypomnienie hasła->zmiana hasła->ponowne zalogowanie. Rozpisz takie ścieżki dla swojego tematu.
* Zastanów się ile ekranów potrzebujesz dla danej ścieżki.
* Jakie elementy funkcjonalne będą na każdym ekranie.

(6)Nie myśl na razie o interakcji, nie skupiaj się na tym jak będzie wyglądało przejście pomiędzy ekranami. Nawigacja i interakcja to etap następny.