

[m]asterclass

Projektowanie inkluzywne

Jak zmniejszyć szansę wykluczenia użytkowników w Twoim produkcie?

To nie jest szkolenie z WCAG. To szkolenie z myślenia o dostępności, jako o elemencie produktu. O tym, jak na różnych etapach procesu projektowego można podejmować decyzje zwiększające inkluzywność produktów i rozwiązań oferowanych klientom. I jak inkluzywność może stać się jedną z najważniejszych cech produktu lub usługi.

Masterclass to 4-godzinne, intensywne warsztaty online, szczegółowo omawiające zagadnienia z tworzenia produktów cyfrowych. Są one zaprojektowane z myślą o osobach już pracujących w zawodzie i chcących poszerzyć swoje umiejętności.

Dzięki szkoleniu uczestnicy

- zrozumieją czym jest projektowanie inkluzywne i jak może zyskać na tym biznes
- nauczą się korzystać z kanw pomagających tworzyć inkluzywne produkty
- dowiedzą się, jak włączać dostępność w projektowanie produktów
- zrozumieją, kto w organizacji powinien zajmować się tematem dostępności
- zrozumieją, dlaczego dostępność nie kończy się na spełnieniu zasad WCAG
- poznają metodę "okazje nie do przegapienia", która łączy cele biznesowe z dostępnością

Trener



Marcin Krzanicki

Projektant UX - od kilkunastu lat wdraża zasady projektowania zorientowanego na ludzi w sektorze publicznym, branży lotniczej, fintech oraz narzędzi do pracy z danymi. Wykładowca - przekazuje wiedzę studentkom i studentom kierunków związanych z projektowaniem produktów cyfrowych na krakowskim AGH i warszawskim SWPS, gdzie przy pomocy autorskiego programu wprowadza ich w temat dostępności (nie tylko) cyfrowej. Prelegent i mentor - występował na takich konferencjach jak UX Poland, WaysConf czy hackathon dostępnościowy "Sensorycznie i na serio".

[INC] Projektowanie inkluzywne

Program szkolenia

Czas trwania: 4 godziny

- Co to jest mismatch i dlaczego pojawia się częściej, niż się nam wydaje?
- Trouble Diamond - jak sprawić, by proces Double Diamond był bardziej inkluzywny?
- Spectrum niedopasowania - czym jest i jak je stosować na etapie Discovery i Define
- Permutacja osoby - dlaczego czasem warto "skrzywdzić" osoby (Develop and Deliver)
- Inkluzywność jako gra zespołowa - kto powinien być odpowiedzialny za inkluzywność
- Okazje nie do przegapienia - jak inkluzywność może być częścią biznesu

Dla kogo

- Product Managerowie - dowiedzą się, jak włączać dostępność w proces tworzenia produktu lub usługi cyfrowej
- Projektanci UX - nauczą się włączać inkluzywność i dostępność w swój proces projektowy

Skontaktuj się z nami!



contact@ationcenter.com



+48 608 689 510