

## [w]orkshop

# User Experience Design

Jak projektować produkty uwielbiane przez użytkowników?

Szkolenie User Experience Design ma charakter warsztatowy i przypomina projektowy hackaton. Uczestnicy poznają najważniejsze narzędzia projektowe, wykorzystywane na różnych etapach procesu rozwoju produktu, i wykorzystują je w praktyce do opracowania projektu własnej aplikacji z obszaru mHealth. Szkolenie przekazuje wiedzę, uczy myślenia o potrzebach użytkowników, ale przede wszystkim jest okazją do przejścia przez kolejne etapy projektu i praktycznego wykorzystania nabytej wiedzy pod okiem doświadczonego praktyka.

Dzięki szkoleniu uczestnicy

- poznają różnice między UX, użytecznością i UI
- rozumieją założenia projektowania UX
- nauczą się dobierać różne działania projektowe do etapu procesu projektowego
- przyjmą perspektywę użytkownika dzięki personom i mapie podróży użytkownika
- nauczą się dobierać rozwiązania do potrzeb użytkowników
- dowiedzą się, jak znajomość kontekstu użytkownika przełożyć na intuicyjne interakcje
- poznają techniki angażowania zespołu do szkicowania rozwiązań
- nauczą się argumentować rozwiązania odnosząc je do potrzeb odbiorców
- dowiedzą się, jak testy z użytkownikami pozwolą im ulepszyć produkt
- będą w stanie wymienić korzyści z projektowania zorientowanego na użytkownika
- zrozumieją, jak projektant UX może wspierać prace nad rozwojem produktu cyfrowego

Trener



## Iga Mościchowska

Od kilkunastu lat promuje ideę projektowania zorientowanego na użytkownika. Jest projektantką, badaczką i facylitatorką, a także założycielką studiów podyplomowych *UX & Product Design* na AGH oraz współautorką bestsellerowego podręcznika *Badania jako podstawa projektowania user experience*. Przez lata prowadziła studio projektowo- badawcze pracując dla takich klientów jak eBay, Canal+ czy KGHM. Jej doświadczenie docenił Google zapraszając ją jako mentorkę do programu Google for Startup Accelerator.

## [UXD] User Experience Design

# Program szkolenia

Czas trwania: 14 godzin

### Dzień 1 – Problem

- Wprowadzenie do user experience design
- Proces Double Diamond – analiza case studies
- DISCOVERY: warsztaty jako metoda współpracy zespołu projektowego
- Tworzenie definicji projektu
- DEFINE: identyfikacja potrzeb użytkowników
- Sposoby zbierania potrzeb i wymagań
- Persony jako narzędzie budowanie empatii względem użytkowników
- Mapowanie doświadczeń użytkowników

### Dzień 2 – Rozwiązanie

- DEVELOP: Modelowanie interakcji i architektura informacji
- Scenariusze użytkownika, job stories i flowy
- DEVELOP: Prototypowanie interfejsu
- Dobre praktyki w szkicowaniu i prototypowaniu interfejsów
- Techniki angażowania zespołu w projektowanie
- DELIVER: Ewaluacja użyteczności rozwiązań
- Jak wnioskować na podstawie testów z użytkownikami?
- Korzyści ze zorientowania produktu na potrzeby użytkownika

### Dla kogo

- Początkujący projektanci – usystematyzują wiedzę i poznają praktyczne wskazówki.
- Projektanci graficzni – zrozumieją, jak proces projektowy pomaga w projektowaniu interfejsów
- Analitycy biznesowi i PO – dowiedzą się, w jaki sposób zbieranie potrzeb użytkowników i stosowanie technik projektowych pomaga w tworzeniu lepszych produktów.
- Programiści – odkryją, jak proponować rozwiązania dobre dla użytkowników.

---

## Skontaktuj się z nami!



[contact@ationcenter.com](mailto:contact@ationcenter.com)



+48 608 689 510