



Czego dowiesz się podczas szkolenia UX DLA LIDERÓW IT?

Poznaj efekty kształcenia!

MODUŁ #1 - WPROWADZENIE DO USER EXPERIENCE

W ramach modułu uczestnik:

- zrozumie, czym jest user experience, jakie są jego podstawy oraz metodyki wykorzystywane do jego wprowadzania;
- pozna różnice pomiędzy user experience, usability, User Centered Design;
- zrozumie, z jakich obszarów składa się user experience oraz za co dany obszar jest odpowiedzialny;
- pozna szczegółowy proces związany z user experience oraz umiejscowienie go w całym procesie budowania produktu cyfrowego;
- zrozumie, dlaczego user experience jest tak istotny w całym procesie budowania produktów cyfrowych i dlaczego nie należy go pomijać lub traktować wybiórczo.

MODUŁ #2 - METODY PRACY W UX

W ramach modułu uczestnik:

- zapozna się z Heurystykami Nielsena, zrozumie czym są i dlaczego stanowią one podstawy user experience;
- zapozna się z metodyką wędrowki poznawczej i zrozumie sposób jej użycia jako jednego z narzędzi wykorzystywanych podczas planowania, badania oraz audytowania produktów pod kątem user experience.

MODUŁ #3 - PROCES BUDOWANIA PRODUKTU CYFROWEGO #1

W ramach modułu uczestnik:

- poza dokładnie wszystkie etapy procesu user experience;
- w sposób praktyczny zrozumie i będzie potrafił zdefiniować główne założenia produktu cyfrowego;
- w sposób praktyczny zrozumie i będzie potrafił zdefiniować persony dla produktu cyfrowego;
- w sposób praktyczny zrozumie i będzie potrafił zdefiniować user story - czyli spis wszelkich sytuacji, w jakich persona będzie korzystać z produktu cyfrowego.



MODUŁ #4 - PROCES BUDOWANIA PRODUKTU CYFROWEGO #2

W ramach modułu uczestnik:

- w sposób praktyczny zrozumie i będzie potrafił zdefiniować strukturę produktu wraz z nadaniem hierarchii poszczególnym jej elementom;
- w sposób praktyczny zrozumie i będzie potrafił zdefiniować user flow - czyli bardzo dokładne scenariusze korzystania z produktu cyfrowego;
- w sposób praktyczny zrozumie i będzie potrafił przygotować bardzo proste makiety funkcjonalne.

MODUŁ #5 - PROCES BUDOWANIA PRODUKTU CYFROWEGO #3

W ramach modułu uczestnik:

- w sposób praktyczny zrozumie i będzie potrafił przygotować wysokiej jakości makiety funkcjonalne, zawierające realne dane oraz uwzględniające szczegółową architekturę produktu;
- pozna rodzaje badań użytkowników i zrozumie, jakie dane jesteśmy w stanie z nich pozyskać, jak przekładają się one na user experience;
- zrozumie, jak budowana jest warstwa wizualna produktów cyfrowych oraz jakie aktualnie panują trendy (zarówno w zakresie warstwy wizualnej jak i technologicznej).

MODUŁ #6 - KORZYŚCI BIZNESOWE ZWIĄZANE Z USER EXPERIENCE

W ramach modułu uczestnik:

- zrozumie, czym jest faza discovery i jak wpływa ona na pracę z produktem oraz relację z klientem;
- dowie się, w jaki sposób należy definiować KPI dla produktów cyfrowych, tak, aby faktycznie były one odpowiedzią na potrzeby użytkowników;
- zrozumie, jakie elementy i jakimi narzędziami należy mierzyć / badać w zakresie produktów cyfrowych.