
ADOPTING UX



Zakres tematyczny

SESJA 1 – Rozumienie UX

- Usability, User Experience, User Centered Design - rozróżnienie pojęć
- Nieporozumienia związane z UX
- Dlaczego organizacje skupiają się coraz bardziej na odczuciach użytkowników
- UX a marketing

SESJA 2 – Użyteczność, emocje, ergonomia

- Psychologia poznawcza i jej wpływ na reguły projektowania
- Rola emocji w projektowaniu
- Dyskusje i ćwiczenia

SESJA 3 – UX w kontekście pracy z produktami

- Znaczenie UX dla jednostek biznesowych wewnątrz organizacji
- Jak uzasadniać korzyści biznesowe płynące z dobrego UX (przykłady)
- Projektowanie zorientowane na użytkownika - istota i wymagania

SESJA 4 – Narzędziownik UX - podstawowe metody stosowane na różnych etapach pracy z produktem

- Model 4D
- Strategia UX produktu
- Heurystyki użyteczności - przykłady i dyskusja
- Podstawy badań z użytkownikami - jak wygląda sesja badawcza
- Ćwiczenia - jak pracować z personami i mapami podróży użytkownika
- Etapy projektowania UX
- Prace UX w fazie Develop & Deliver

EGZAMIN

1. Ewaluacja MCQ (multiple choice questions)
2. Ustny egzamin z udziałem eksperta UXalliance