



---

## PROGRAM SZKOLENIA USER EXPERIENCE DESIGN - 2 DNI

---

### DLA KOGO?

kadra zarządzająca, kierownicy projektów, product ownerzy, projektanci UX, analitycy biznesowi

### DZIEŃ 1

1. W gąszczu pojęć: UX, usability, UCD, IxD, AI
2. Model procesu projektowania user experience produktu
  - a. Dlaczego prezes centered design nie działa?
  - b. Projektowanie zorientowane na użytkownika
  - c. Rola projektanta interakcji w procesie tworzenia produktu
3. Skuteczne warsztaty z klientem podstawą zbierania wymagań
  - a. Jak przygotować się do warsztatów?
  - b. Gamestorming - kreatywne rozwiązywanie problemów
  - c. Współprojektowanie - czyli jak skorzystać z doświadczenia użytkowników
4. Skup się na najistotniejszym, czyli metoda AOF w tworzeniu strategii produktu
5. Analiza wymagań użytkowników
  - a. Jak zbierać wymagania i poznawać założenia produktu?
  - b. Jak poznać wymagania użytkowników?
  - c. Pamiętaj o swoim użytkowniku: osoby, mapa empatii.

### DZIEŃ 2

6. Jak pogodzić interesy użytkownika i biznesu, czyli value propositions canvas.
7. Projektowanie interakcji
  - a. Od ogółu do szczegółu - proces projektowy
  - b. Jak planować funkcjonalności: scenariusze użytkownika, job stories, flowy, diagramy affinity i macierze, dinner party
  - c. Modelowanie architektury informacji
  - d. Po co projektować makiety?
  - e. Myślenie wizualne, czyli jak zachęcić wszystkich do projektowania
  - f. Rola użyteczności w projektowaniu grafiki
8. Podejmowanie decyzji w dużych zespołach projektowych
9. Ewaluacja użyteczności
  - a. Po co testować użyteczność z użytkownikami?
  - b. Testy użyteczności na prototypie i na wdrożeniu
  - c. Przykładowe wyniki testów użyteczności
  - d. Testowanie koncepcji - paper prototyping i bodystorming
10. Ile to kosztuje - budżety i harmonogramy
  - a. Ile czasu przeznaczyć na UX? Przykładowe harmonogramy prac.
  - b. Jak liczyć zwrot z inwestycji w user experience?

KAMERALNE  
GRUPY

PRAKTYCZNE  
ĆWICZENIA

ATRAKCYJNE  
MATERIAŁY

ŚWIETNA  
ATMOSFERA

### TRENERZY



**IGA  
MOŚCICHOWSKA**

Projektowaniem interakcji i badaniami użyteczności zajmuje się od 2007 roku. Wykłada tematykę user experience na 3 renomowanych uczelniach i występuje na licznych konferencjach branżowych. Szkoliła zespoły w Interia.pl, IBM, Red Sky, Unit 4 Teta, COI czy Millenium Bank.



**BARBARA  
ROGOŚ-TUREK**

Od 2008 roku poznaje potrzeby użytkowników, testuje interfejsy oraz projektuje procesy i interakcje na rynek polski oraz zagraniczny. Jest kierownikiem studiów UX Design na SWPS Wrocław. Szkoliła zespoły w Sygnity, BRE Bank, KGHM czy Mobica.

### PYTANIA?

**MARTA  
MICHAŁOWSKA**

[mm@witflow.com](mailto:mm@witflow.com)

tel. 530 83 76 29

