



---

## PROGRAM SZKOLENIA – 1 DZIEŃ

### UŻYTECZNOŚĆ APLIKACJI WEBOWYCH I MOBILNYCH

---

#### DLA KOGO?

programiści, graficy, front-endowcy, analitycy biznesowi, product ownerzy, marketingowcy

1. Wstęp do użyteczności
2. Heurystyki użyteczności wraz z przykładami
3. Zasady projektowania interakcji
  - a. Prawo Hicka, prawo Fittsa, ślepotą bannerowa, afordancje
  - b. Mity użyteczności
  - c. Znaczenie ikon w interfejsach
  - d. Jak tworzyć użyteczne treści do internetu?
  - e. Tworzenie komunikatów zrozumiałych dla użytkowników
  - f. Użyteczność formularzy
4. Strategia osiągnięcia prostoty w rozwiązaniach interaktywnych
  - a. 4 techniki: usuwanie, organizacja, ukrywanie, przenoszenie

**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

