UX Designer (kod: K-UX)

Opis i cel kursu

Nasz kurs przeznaczony jest dla osób, które chcą zostać UX designerem i chcieliby nauczyć się w jaki sposób projektować oraz badać rozwiązania interaktywne w sposób, który pozwoli realizować cele użytkowników oraz biznesu. Nie musisz posiadać wcześniejszego doświadczenia związanego z projektowaniem. Wszystkiego nauczymy Cię od początku.

Zapytaj o szczegóły
tel. 22 63 64 164
akademia@alx.pl

Program

1. **WPROWADZENIE DO USER EXPERIENCE DESIGN**
   - UX to cecha umysłu
   - Integralność produktu
   - Atrakcyjność produktu
   - Modele psychologiczne
   - Paradoks specyficzności
   - Engineering Culture
   - Znalezienie celu projektowego
   - UX i Agile
   - UX to proces
2. **FUNDAMENTY UX DESIGN**
   - Badania podstawą UX
   - Desktop a Mobile - jak przygotować badania? • Definiowanie celu
   - Co i kiedy testować?
   - Narzędzia testowania - konstrukcja i praktyka • Projekt 1 - USABILITY TEST
   - Podstawy technik analizy badań
   - Affinity diagram
   - Customer Journey Map
   - Persona
   - Mapa empatii
3. **UX DESIGN W PRAKTYCE**
   - Struktura i nawigacja
   - Interakcje - podstawy
   - Zasady projektowania
   - Wprowadzenie do projektowania
   - Podstawy Figmy
   - Projekt 2 - LOW FIDELITY PROTOTYPE
   - Testowanie użyteczności
4. **DESIGN THINKING W UX**
5. **FUNDAMENTY UX DESIGN II**
   - Zaawansowana metodyka badań
   - Wywiad pogłębiony
   - Card sorting
   - Testowanie A/B
   - Competitive benchmarking
   - Zaawansowana metodyka analizy danych • Projekt 3 - AFFINITY DIAGRAM
   - Projekt 4 - CUSTOMER JOURNEY MAP
   - Architektura informacji
   - Anatomia interakcji
   - Controls/Rules/Feedback
   - Wireframing

Najbliższe terminy
2026-11-14 (Zdalnie)
2026-11-14 (Warszawa)
2026-12-10 (Zdalnie)
2026-12-10 (Warszawa)
2026-12-12 (Zdalnie)
2026-12-12 (Warszawa)

6. **ZASADY PROJEKTOWANIA II**
   - — Zasady i wzorce
   - — Afordancje
   - — Progressive disclosure
7. **ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW W OPROGRAMOWANIU**
8. **MOBILE/DESKTOP NAVIGATION**
   - — Typologia aplikacji
   - — Dekonstrukcja aplikacji
   - — Content
   - — Display
   - — Nawigacja i flow
   - — Projekt 5 - USER'S FLOW
9. **WORKFLOWS**
   - — Czym jest workflow?
   - — Registration/Onboarding/Complex forms
   - — Projekt 6 - INTERACTION DESIGN
10. **PROTOTYPOWANIE**
    - — O prototypach
    - — Low/Medium/High fidelity
    - — Figma – jak zrobić dobry prototyp
    - — Annotations
    - — Wykorzystywanie narzędzi AI w prototypowaniu i na innych etapach pracy
    - — Projekt 7 - MEDIUM FIDELITY PROTOTYPE
    - — Projekt 8 - ANNOTATIONS

Zapytaj o szczegóły
tel. 22 63 64 164
akademia@alx.pl

Najbliższe terminy
2026-11-14 (Zdalnie)
2026-11-14 (Warszawa)
2026-12-10 (Zdalnie)
2026-12-10 (Warszawa)
2026-12-12 (Zdalnie)
2026-12-12 (Warszawa)

Przeznaczenie i wymagania

brak wymagań, kurs od kompletnych podstaw

Certyfikaty

Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty sygnowane przez ALX.