

# UI UX DESIGN

Program szkolenia

UI/UX Design

## Szczegóły

---

**Kategoria:** Projektowanie

**Czas trwania:** 24h / 3 dni

**Termin:** ustalany indywidualnie

**Cena:** ustalana indywidualnie

## Opis

Na szkoleniu UI/UX Design opanujesz kluczowe techniki projektowania wizualnego oraz projektowania zorientowanego na użytkownika.

## Program

Poniżej przedstawiamy przykładowy program szkolenia, który może zostać zmodyfikowany zgodnie z oczekiwaniami oraz poziomem grupy szkoleniowej. Przed przygotowaniem docelowego programu szkolenia przeprowadzamy rozmowę techniczną, w której bierze udział trener oraz osoba techniczna lub cały zespół developerów reprezentujący klienta, w celu ustalenia szczegółów szkolenia.

### Dzień: 1 (8h)

#### 1. Wstęp

- a. Czym jest Design?
- b. Projektowanie produktów cyfrowych
- c. Proces projektowy

#### 2. Figma - podstawy aplikacji

- a. Prework - zapoznanie z interfejsem (krótki kurs online)
- b. Podstawowy workflow
- c. Struktura projektu

#### 3. Projektowanie doświadczenia użytkownika

- a. Wstęp do UX
- b. Podstawowe narzędzia UX designera: persony, user stories, user scenarios, user journey, user flows i inne
- c. Architektura informacji
- d. Szkicowanie
- e. Warsztaty

#### 4. Figma - pierwsze kroki powstawania projektu

- a. Wireframes
- b. Działania na wektorach
- c. Korzystanie z zasobów Community

#### 5. Projektowanie interfejsu

- a. Wstęp do UI
- b. Podstawowe elementy UI

## Dzień: 2 (8h)

### 1. Projektowanie interfejsu c.d.

- a. Typografia
- b. Kolor
- c. Zasady projektowania wizualnego
- d. Gridy
- e. Animacja
- f. Jak zacząć?

### 2. Figma - tworzenie mockupu

- a. Tworzenie elementów graficznych
- b. Prototypowanie
- c. Testowanie projektu

### 3. Złożone elementy interfejsu

- a. Formularze - dobre praktyki
- b. Tabele - dobre praktyki
- c. Nawigacja

### 4. Dostępność

- a. Dostępność w projektowaniu
- b. Kontekst projektowania
- c. WCAG & Section 508
- d. Podstawowe zasady i dobre praktyki
- e. Audyty

### 5. Handoff

- a. Export w Figmie
- b. Formaty

## Dzień: 3 (8h)

### 1. Figma - zaawansowane zastosowania

- a. Budowanie i zarządzanie biblioteką stylów
- b. Komponenty
- c. Autolayout
- d. Dokumentacja projektu
- e. Constraints i responsywność
- f. Animacje i interakcje

### 2. Projektowanie doświadczenia użytkownika - zaawansowane

- a. Badania

- b. Wywiady
- c. Modele mentalne
- d. Card sorting
- e. Testy UX
- f. Heurystyka

### **3. Design Systems**

### **4. Psychologia w projektowaniu**

### **5. KPIs i inne metodologie zarządzania produktem**

## **Kontakt**



### **Przemysław Wołosz**

Key Account Manager

infoShare Academy

+48 730 830 801

[przemyslaw.wolosz@infohareacademy.com](mailto:przemyslaw.wolosz@infohareacademy.com)