

# Corporate Readiness Certificate.



## SYLLABUS

### Design Journey

[ Number of hours: 60 h ]

#### DESCRIPTION OF THE COURSE

Warsztat dedykowany jest dla osób, które interesują się lub rozpoczynają swoją przygodę z User Experience i Projektowaniem Produktu. Praktyczne ćwiczenia pozwolą poznać tajniki projektowania interfejsów skoncentrowanych na przyszłych odbiorcach. W oparciu o metodologię Agile, poznasz zwinne metody pracy w zespole developerskim. Nauczysz się również technik współpracy z klientem, co pomoże Ci w zbieraniu wymagań od swoich interesariuszy.

Kolejnym etapem będzie przekształcenie zebranych wymagań w interaktywny prototyp, który nauczysz się testować z przyszłymi użytkownikami. Po przetestowaniu założeń i funkcji, zaczniesz tworzyć warstwę wizualną interfejsu opartą o graficzny style guide. Ponadto, nauczysz się, jak wykorzystać podstawy języka HTML/CSS do stworzenia prostych interfejsów www. Warsztaty podsumuje spotkanie, na którym przyjrzymy się, jak poszczególne elementy wizualne kształtują odbiór marki oraz co może wyróżnić nasz produkt lub usługę na tle konkurencji.

#### REQUIREMENTS

- System Windows lub macOS (w celu zainstalowania oprogramowania)

## **REQUIRED BACKGROUND**

Podstawowa wiedza o projektowaniu graficznym/ produktowym . Zainteresowanie tematyką UX/UI

## **PASSING CRITERIA**

Egzamin w formie pytań zamkniętych i otwartych

## **ADDITIONAL INFORMATION ON COURSE**

Kurs odbywa się w formule spotkań on-line, jedno spotkanie raz w tygodniu 6-8 h , z uwzględnieniem warsztatu w grupach oraz zadań domowych.

## **CONTENT & LITERATURE**

---

## **TECHNICAL REQUIREMENTS FOR UNIVERSITY**

Dostęp do internetu, możliwość zainstalowania oprogramowania, mikrofon, kamera (opcjonalnie)

## **COURSE OVERVIEW**

1. Agile ( zapoznanie z metodologią, framework SCRUM )
2. UX research- zbieranie wymagań ( zapoznanie się z technikami UX, design sprint, zebranie wymagań do projektu)
3. UX project- prototypowanie ( narzędzie do prototypowania, rodzaje prototypów, stworzenie własnych )
4. UX testing- testowanie prototypów ( narzędzia do testowania, techniki, testy na gotowych prototypach)
5. Projektowanie UI ( zapoznanie się z zasadami UI, narzędzia, warsztat graficzny )
6. HTML + CSS ( Wprowadzenie do HTML+CSS, warsztat )
7. Branding i promowanie produktu ( Jak branding wpływa na postrzeganie marki, jak promować produkt )
8. Oczekiwania pracodawcy
9. Egzamin