



PROGRAM SZKOLENIA – 2 DNI

BADANIA USER EXPERIENCE

DLA KOGO?

kierownicy projektów, projektanci UX, product ownerzy, marketingowcy, testerzy

1. Klasyfikacja badań z użytkownikami na różnych etapach projektowania UX
 - a. Badania potrzeb
 - b. Ewaluacja interfejsów
 - c. Optymalizacja
2. Przegląd metod badawczych i ich dobór do problemów (w tym: clicktracking, eyetracking, test 5 sekund, sondaże, sortowanie kart, idi, fgi, wędrówka pluralistyczna)
3. Przykłady różnych procesów i narzędzi badawczych - case studies
4. Jak planować badania w cyklu życia produktu?
5. Jak rekrutować uczestników badań?
6. Testy użyteczności jako narzędzie weryfikacji ergonomii interfejsów
7. Jak opracować scenariusz badania i treść zadań testowych?
8. Warsztat moderatora i obserwatora – jakich błędów nie popełniać?
9. Analiza klastrowa - jak wnioskować po badaniach?
10. Użyteczne raporty z badań
11. Fragmenty nagrań i przykładowe wnioski z badań

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

tel. 530 83 76 29

