

Sveiki!

UX/UI kursas

Greta Galubauskaitė

1. UX/UI įvadas

UX/UI guiding principles

1. User experience, User acceptance, Accessibility, Usability: skirtumai ir paskirtys
2. Kodėl User experience svarbu verslui?
3. Svarbiausi produkto vertinimo kriterijai
4. Kaip keičiasi produkto vertinimas keičiantis skirtingiems vartojimo kontekstams
5. Produkto kūrimo procesas pagal Usability ISO Standartą. Agile/Waterfall metodikos produkto kūrime
6. User Centred Design (UCD) principai
7. Accessibility ir Usability testai. Kaip vertiname tikslinę ir plačią auditoriją turinčius produktus
8. Inclusive dizaino principai
9. UX dizaino rolės: kokios tavo pareigos ir atsakomybės?
10. Testas
11. Produkto kūrimo užduotis 1: Idėjos pasirinkimas ir vystymas

2. Tyrimai

Research

1. Kokybiniai ir kiekybiniai tyrimai. Rūšys ir skirtumai
2. Tikslinės auditorijos identifikavimas
3. Detalus observacijos ir interviu planavimas: pasiruošimas, veiksmai tyrimuose
4. Observacija ir interpretacija. Skirtumai / trūkumai/ privalumai
5. Tyrimo rezultatų klasifikavimas prieš dokumentacijų ruošimą
6. Tyrimų rezultatų (data) dokumentacijų/ metrikų rūšys
7. Testas
8. Produkto kūrimo užduotis 2: Kokybinis tyrimas. Pasiruošimas
Produkto kūrimo užduotis 3: Kokybinis tyrimas. Įgyvendinimas

3. Vartojimo kontekstas

Context of use

1. Vartojimo konteksto komponentai
2. Personos dokumentacija. Dažniausios klaidos
3. MVP skalė: svarbiausių vartotojo poreikių išgryninimo metodikos. Vartotojo ir verslo perspektyvos
4. Vartotojo poreikių formulavimas. Dažniausios klaidos.
5. Vartotojo istorijos (user stories) dokumentacijos. Kam jos skirtos? Kokia nauda?
6. Vartotojo kelionės žemėlapis (journey map) dokumentacijos. Kam jos skirtos? Kokia nauda?
7. Sprendimo hipotezės. Kuriame techninius sprendimus pagal tyrimų dokumentacijas. Kuo remtis?
8. Testas
9. Produkto kūrimo užduotis 4: 5 skirtingos tyrimų dokumentacijos.

4. Informācijas architektūra

Information architecture

1. Informācijas kategorizavimo būdai pagal dizainerių conceptualius modelius
2. Informācijas kategorizavimo būdas pagal vartotojų mentalinius modelius
3. Vartotojo informācijas architektūros kūrimo procesas: pasiruošimas ir vykdymas
4. Rezultatų analizė
5. Informācijas architektūros kūrimas po visų rezultatų analizės
6. Testas

5. Interaktyvus ir vizualus dizainas

Visual and interaction design

1. Vizualaus dizaino principai. Pavyzdžiai
2. Design patterns: rūšys ir panaudojimas
3. Dizaino komponentai
4. Eye tracking rūšys ir dokumentacijos
5. Skeumorfinizmas ir minimalizmas. Privalumai ir trūkumai
6. Testas
7. Quick wins: vizualaus ir interaktyvaus dizaino pratimai

6. Prototipai

Prototyping

1. Wireframes, sketches, prototypes: skirtumai ir paskirtys
2. Prototipų galimybės ir alternatyvos
3. Prototipų kūrimo procesas. Kuriame prototipus tavo pasirinktai idėjai
4. Skaitmeniniai ir popieriniai prototipai. Kada kuriuos naudoti?
5. Skaitmeninių prototipų įrankų apžvalga. Skirtumai ir paskirtys
6. Testas
7. Užduotis. Prototipo kūrimas

7. Tinkamumo testavimas

Usability testing

1. Tinkamumo (usability) testavimo rūšys ir eiliškumas
2. Pasiruošimas testavimui ir vykdymas
3. Funkcionalumo ir vizualaus dizaino testavimai. Kas svarbiausia ir kuo jie skiriasi?
4. Testavimo komponentai: kas reikalinga atliekant testavimus?
5. Testavimo scenarijų rašymas. Kam jie skirti?
6. Testuotojo pareigos ir manieros testavime
7. Testavimo rezultatų analizės technika
8. Usability Heuristics. Kam jis skirtas? Pavyzdžiai
9. Testas
10. Užduotis 1. Testavimo scenarijai
11. Užduotis 2. Testavimas