

Agile UI/UX Eğitimi

Süre: 1 Gün

Kurumsal Agile UX Eğitimi Hakkında

Agile UI/UX Eğitimi, kullanıcı deneyimi çalışmalarını çevik ürün geliştirme süreçlerine dâhil etmek isteyen kurumsal ekipler için hazırlanmış 1 günlük, 5 saatlik uygulamalı atölyedir. Program; Agile ve Lean yaklaşımlarının UX ile ilişkisini, kullanıcı ihtiyaçlarının ürün kararlarına aktarılmasını, prototiplemeyi ve kullanılabilirlik testlerini ele alır.

Katılımcılar Product Owner, Scrum Master, geliştirici ve tasarımcıların kullanıcı deneyimine katkısını değerlendirir. Ürün hedefleri ile kullanıcı ihtiyaçlarını ilişkilendirir; persona, kullanıcı senaryosu, bilgi mimarisi ve arayüz prototipi gibi çıktıları çevik çalışma bağlamında inceler. Gerçek senaryolar üzerinden yapılan çalışmalar, tasarım kararlarının ekip içinde birlikte ele alınmasına odaklanır.

UX araştırması ve arayüz tasarımının temel kavramlarını önce kapsamlı biçimde öğrenmek isteyen ekipler UI/UX Temelleri Eğitimi programını inceleyebilir. Bu atölyenin odağı, UX çalışmalarının çevik ürün ekiplerindeki kullanım biçimidir.

Eğitim Sonunda Kazanılacak Yetkinlikler

- Agile, Lean ve UX yaklaşımları arasındaki ilişkiyi açıklamak.
- Kullanıcı ihtiyaçlarını ürün hedefleri ve çevik ekip çalışmalarıyla ilişkilendirmek.
- Product Backlog Item, Acceptance Criteria ve Definition of Done kavramlarını tasarım çalışmaları açısından değerlendirmek.
- Persona ve kullanıcı senaryolarıyla UX çalışmalarına yön vermek.
- Bilgi mimarisi, etkileşim ve arayüz kararlarını prototip üzerinde ele almak.
- Kullanılabilirlik testlerini ve kullanıcı geri bildirimlerini ürün geliştirme sürecine dâhil etmek.

Kimler Katılmalı?

- UX/UI tasarımcıları.
- Ürün yöneticileri ve Product Owner'lar.
- Çevik ekiplerde çalışan yazılım geliştiricileri.
- Kullanıcı odaklı ürün geliştirmek isteyen proje ve ürün ekipleri.

Agile UX Eğitimi İçeriği

Agile, Lean ve UX İlişkisi

- Agile Manifesto ve çevik yaklaşımın temel ilkeleri.
- Scrum, Kanban ve XP yaklaşımlarına genel bakış.
- Product Backlog Item, Acceptance Criteria ve Definition of Done kavramları.
- UX, kullanılabilirlik ve kullanılabilirlik testlerinin ürün çalışmalarına dâhil edilmesi.
- Product Owner, Scrum Master, geliştirici ve tasarımcı rollerinin UX çalışmalarına katkısı.
- Design Thinking ve Agile arasındaki ilişki.

Scrum ve diğer çevik çalışma yöntemlerini ayrıca derinleştirmek isteyen ekipler Agile ve Scrum Eğitimleri programlarını inceleyebilir.

UX Tasarım Süreci

Strateji: Kullanıcıyı ve Problemi Anlamak

- Empathy, Define ve Ideate adımları.
- Ürün hedeflerinin ve kullanıcı ihtiyaçlarının belirlenmesi.
- Kullanıcı profillemesi ve persona oluşturma.
- Mental modellerin değerlendirilmesi.
- Kullanıcı senaryolarının tanımlanması.

Kapsam: Gereksinimleri Belirlemek

- Fonksiyonel gereksinimler ve kullanım senaryoları.
- İçerik gereksinimlerinin belirlenmesi.

Yapı: Etkileşim ve Bilgi Mimarisi

- Etkileşim tasarımı ve navigasyon kararları.
- Bilgi mimarisi ve card sorting yaklaşımı.

İskelet ve Görsel Tasarım

- Arayüz tasarımının temel ilkeleri.
- Düşük ve yüksek ayrıntı düzeyinde prototipleme.
- Pencere, menü, sekme, buton ve giriş alanı gibi arayüz öğeleri.
- Psikolojik ve bilişsel ilkelerin görsel tasarımla ilişkisi.
- Görsel tasarım stilleri ve güncel yaklaşımlar.

UX Testi ve Kullanılabilirlik Değerlendirmesi

- Kullanılabilirlik testi nedir ve ne zaman yapılır?
- Kullanılabilirlik kriterlerinin belirlenmesi.
- Uzman incelemesi (heuristic inspection).
- Kullanıcı gözlemi (user observation).
- Test bulgularının tasarım kararlarında kullanılması.

Eğitim Katılım Ön Koşulları

Eğitime katılım için zorunlu bir ön koşul bulunmamaktadır.