

UI/UX: Tasarım Sistemleri Eğitimi (İleri Düzey)

Süre: 1 Gün

Kurumsal Tasarım Sistemleri Eğitimi Hakkında

UI/UX: Tasarım Sistemleri Eğitimi (İleri Düzey), dijital ürünlerde ortak bir tasarım dili oluşturmak isteyen kurumsal ekipler için hazırlanmış 1 günlük uygulamalı atölyedir. Program; görsel ilkelerin, yeniden kullanılabilir arayüz bileşenlerinin ve ekiplerin başvurabileceği dokümantasyonun birlikte nasıl ele alınacağını inceler.

Katılımcılar Figma üzerinde renk, tipografi, ikon ve boşluk sistemleri oluşturur; buton, giriş alanı ve kart gibi bileşenlerin farklı durumlarını tasarlar. Tasarım kararlarının geliştiricilere açık biçimde aktarılması, erişilebilirlik, farklı ekranlara uyum ve sistemin güncel tutulması da eğitimin kapsamındadır.

Kullanıcı araştırması, arayüz tasarımı ve prototiplemenin temelleriyle başlamak isteyen ekipler UI/UX Temelleri Eğitimi programını inceleyebilir. Bu atölye, birden fazla ürün veya ekibin kullanabileceği ortak tasarım yapısına odaklanır.

Eğitim Sonunda Kazanılacak Yetkinlikler

- Tasarım sisteminin kapsamını ve kurumun dijital ürünleri için sağlayacağı kullanım alanlarını belirlemek.
- Renk, tipografi, ikon ve boşluk kararlarını tutarlı bir görsel dilde toplamak.
- Yeniden kullanılabilir arayüz bileşenleri ve bunların farklı durumlarını tasarlamak.
- Tasarım kararlarını ekiplerin kullanabileceği biçimde belgelemek.
- Erişilebilirlik ve responsive tasarım ilkelerini bileşenlere uygulamak.
- Çok markalı yapılarda tutarlılık ile esneklik arasındaki tasarım kararlarını değerlendirmek.
- Tasarım sisteminin benimsenmesi, güncellenmesi ve kullanımının izlenmesi için süreç oluşturmak.

Kimler Katılmalı?

- UX/UI tasarımcıları ve tasarım ekipleri.
- Frontend geliştiriciler.
- Ürün yöneticileri.
- Birden fazla dijital üründe veya ekipte ortak arayüz bileşenleri kullanan profesyoneller.

Tasarım Sistemleri Eğitimi İçeriği

Tasarım Sistemlerini Anlamak

- Tasarım sistemi nedir ve dijital ürün geliştirmede neden kullanılır?
- Tutarlılık ve yeniden kullanılabilirlik ilkeleri.
- Küçük arayüz bileşenlerinden daha büyük yapılara geçiş.

Görsel Tutarlılık Oluşturma

- Dijital ürünlerde ortak bir görsel dil kurma.
- Birden fazla ekibin aynı tasarım kararlarını uygulaması.
- Büyük ekiplerde tasarım koordinasyonunun ele alınması.

Figma ile Uygulamalı Bileşen Tasarımı

- Renk paleti, tipografi, ikon seti ve boşluk sistemleri oluşturma.
- Buton, giriş alanı ve kart gibi temel bileşenleri tasarlama.
- Bileşenlerin farklı durumlarını ve birlikte kullanımını değerlendirme.

Dokümantasyon ve Ekip İş Birliği

- Tasarım kararları ve bileşenler için anlaşılır dokümantasyon hazırlama.
- Geliştiricilerin bileşenleri kullanmasını kolaylaştıracak açıklamalar oluşturma.
- Tasarım, geliştirme ve ürün ekipleri arasında iş birliği yöntemleri.

Erişilebilirlik ve Kapsayıcı Tasarım

- Arayüz bileşenlerinde erişilebilirlik ilkelerini değerlendirme.
- Farklı kullanıcı ihtiyaçlarına uygun işlevsel deneyimler tasarlama.

Esnek ve Responsive Yapılar

- Çok markalı tasarım sistemleri için stratejiler.
- Farklı cihaz ve ekran boyutlarında görsel tutarlılığı sürdürme.
- Ortak bileşenlerin değişen ürün ihtiyaçlarına uyarlanması.

Tasarım Sisteminin Yönetimi

- Tasarım sisteminin ekipler tarafından benimsenmesine yönelik yaklaşımlar.
- Değişikliklerin ve güncellemelerin yönetimi.
- Sistemin kullanımını ve etkisini değerlendirme yöntemleri.

Tasarım sisteminin çevik ürün ekiplerinin günlük çalışma akışındaki kullanımını ayrıca ele almak isteyen kurumlar Agile UI/UX Eğitimi içeriğini inceleyebilir.

Eđitim Katılım Ön Koşulları

Eđitime katılım için zorunlu bir ön koşul bulunmamaktadır.