

UI - User Interface & UX - User Experience

Süre: 2 Gün · Eğitim türü: Sanal Sınıf / Online

Açıklama

UI/UX Temelleri Eğitimi, kullanıcı deneyimi (UX - User Experience) ve kullanıcı arayüzü (UI - User Interface) tasarımı alanlarında temel bilgi ve beceriler kazandırmayı amaçlar. Eğitim, UI ve UX kavramlarını temelden ileri seviyeye kadar ele alarak, teorik bilgiyi uygulamalı çalışmalarla birleştiren bütünsel bir öğrenme deneyimi sunar.

Katılımcılar; kullanıcı odaklı tasarım ilkeleri, arayüz estetiği, etkileşim tasarımı ve deneyim haritalama konularını gerçek örnekler üzerinden inceleyecek, atölye çalışmalarıyla da kendi fikirlerini hayata geçirme fırsatı bulacaktır. Program boyunca, kullanıcıların ürün veya hizmetle etkileşimini anlamak, planlamak ve optimize etmek; aynı zamanda bu etkileşimi görsel olarak etkili, kullanıcı dostu ve tatmin edici hale getirmek üzerine odaklanılacaktır.

Bu eğitimde neler öğreneceksiniz?

- Kullanıcı Odaklı Ekran Tasarımı ve Kullanıcı Deneyiminin Temelleri
- Ekran Tasarımı / Kullanıcı Deneyimi Tasarım Süreci

Kimler Katılmalı

İş Analistleri, Sistem Analistleri, Proje Yöneticileri, Takım Liderleri / Yöneticileri ve Kurumsal Mimarlar,

Scrum Ekiplerinde Product Owner (Ürün Yöneticisi) Rolünü Üstlenen Kişiler,

İş Analizi ve Proje Kapsam Yönetimi alanlarında bilgi birikimini geliştirmek ve iş performansını artırmak isteyenler,

İş Analizi ekiplerini veya İş Analizi süreçlerini yöneten Orta ve Üst Kademe IT Yöneticileri

Eğitim İçeriği

Kullanıcı Deneyimi, Temel Kavramlar

- Kullanıcı deneyimi kavramı
- Kullanıcı deneyimi tasarımı
- Görsel düşünme teknikleri
- Journey Map (Yolculuk haritası) oluşturma

Kullanıcı Deneyimi Araştırmalarına ve Tekniklerine Giriş

- Kullanıcı araştırmaları ve araştırma sorularını tanımlama
- Bağlantı şeması ve ilişki ağı
- Nitel araştırma teknikleri ve analiz yöntemleri
- Veri toplama teknikleri
- Bağlamsal görüşme teknikleri
- Benchmark oluşturma: rakip analiz teknikleri
- Ürün değer algısını belirleme ve tanımlama

Servis Tasarımı

- Servis tasarımı temel ilkeleri
- Kullanıcı odaklı tasarım
- Servis tasarımında tasarım odaklı düşünce yaklaşımı ve teknikleri
- Persona nedir?
- Persona nasıl oluşturulur? Persona'ların davranış tasarımları.

Bilgi Mimarisi

- Bilgi mimari kavramı ve oluşturma teknikleri
- Bilgilendirme tasarımı ve ilkeleri
- Uygulama içi yönlendirme (Navigasyon)
- Bilginin önceliklendirilmesi ve sınıflandırılması

Tasarım Sistemi

- Tasarım sistemi oluşturma teknikleri
- Kullanıcı rehberi ve arayüz kiti yönetimi
- Ortak dosya üzerinde arayüz tasarımı
- Tasarım dilinin ve kütüphanesinin oluşturulması

Kullanıcı Deneyimi Fikrinin Görselleştirilmesi, Arayüz Öğeleri

- Proje fikrinin görsel olarak temsil edilmesi
- Proje fikri görselleştirme teknikleri
- Temel tasarım prensipleri
- Arayüz grafik öğeleri

Arayüz Tasarımında Renk, Tipografi ve Veri Görselleştirmenin Önemi ve Etkileri

- Temel tipografi kavramları
- Tipografi ilkeleri ve prensipleri
- Arayüz tasarımında tipografi kullanımı
- Okunabilirlik ve okunaklılık
- Renk teorisi
- Tasarımda rengin etkisi ve önemi, kullanım kriterleri
- Renk paleti seçim kriterleri

Prototipleme

- Uygulamaların sınıflandırılması
- Teknolojik cihazların türleri ve arayüz özellikleri
- Dijital uygulamalarda bilgi akışı ve yönetimi
- Sektörden başarılı örnek uygulamalar
- Prototipleme kavramı
- Prototipleme tipleri ve uygulamaları

Gelişmiş Protipleme ve Arayüz Animasyonları

- Uygulamaların sınıflandırılması
- Teknolojik cihazların türleri ve arayüz özellikleri
- Dijital uygulamalarda bilgi akışı ve yönetimi
- Sektörden başarılı örnek uygulamalar
- Prototipleme kavramı
- Prototipleme tipleri ve uygulamaları

Geliştirme Aşaması için Paketleme ve Optimizasyon

- Arayüz optimizasyon teknikleri
- Geliştirme için arayüz düzenleme ve paketleme
- Dışarı aktarım teknikleri
- Kullanıcı deneyimi metriklerinden veri toplama ve analiz etme işlemleri
- Kullanılabilirlik testlerinin sonuçlarını değerlendirme

Ön Koşullar

Herhangi bir ön koşul bulunmamaktadır.