

KULLANICI DENEYİMİ UX /UI TASARIMI



İÇERİK

AMAÇ

Eğitimin amacı, kullanıcı deneyimi tasarımı odaklı yaratıcı düşünme bilgi ve yöntemlerini kazanmaktır.

ODAK NOKTALARI

#Kullanıcı Deneyimi #Tasarımcı Düşünce
#İnovasyon #Arayüz Tasarımı

EĞİTİMDEN BEKLENEN SONUÇLAR

Bilir:Kullanıcı deneyimi tasarım süreç ve prensiplerini, tasarımcı düşünce ve yaklaşımlarını bilir. Empati Haritası Deneyim haritası gibi yöntemleri ve kullanıcı odaklı çözüm, kullanıcıyı anlamak ve iş süreçleri ilişkisini bilir.

Anlar:Yenilik kaynağı olarak kullanıcı odaklı çözümleri görür ve etkin inovasyon proje süreçleri ve iş stratejisi geliştirmeyi anlar.

Yapar:Tasarımcı düşünce araç kutusunu kullanır, kullanıcı odaklı araştırma yöntemlerini geliştirir ve yenilikçi tasarım süreçlerini yönetir.

HEDEF KİTLE

Kullanıcı deneyimi tasarımı odaklı ürün ve arayüz çözümleri geliştirmek isteyen tüm profesyonellerin katılımına uygundur.

NOT

Eğitim, 09:30-16:30 saat aralığında tam gün olarak planlanmıştır.

- ❑ Kullanıcı Deneyimi
 - ▶ Kullanıcı Deneyimi Tasarımı -Kavramlar-Tanımlar, İnsan Odaklı Tasarım
 - ▶ Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Prensipleri, Tasarım Proje Süreçleri
 - ▶ Paydaş İhtiyaçların ve Gereksinimlerin Tanımlama & Analizi
 - ▶ UX Tasarımının İş Değeri, UX Proje Hedeflerinin Tanımlanması
 - ▶ Ürün/İş Geliştirme Süreçlerinde Kullanıcı Deneyimi Tasarımı
 - ▶ Tasarım Hedefleri ve Stratejisi Belirleme, Kullanıcı Odaklı Ürün İnovasyonu
- ❑ Tasarım Odaklı Düşünme Temelleri
 - ▶ Temel Prensipler ve Kavramları, Tasarım Süreçleri ve Özellikleri
 - ▶ Tasarımcı Düşünce Temel Aşamaları
 - ▶ Ürün Özellikleri, Hedefleri ve Yönü Nasıl Belirlenmelidir?
 - ▶ Tasarım Problemlerini Yapılandırma, İnsan İhtiyaçlarına Yönelik İçgörü Oluşturma
- ❑ Kullanıcı Araştırması
 - ▶ Kullanıcı Araştırması Nedir & Ne Beklemeliyiz?
 - ▶ Kullanıcı Araştırmaları Yapılandırma ve Yöntemleri
 - ▶ Ürün Odaklı Hedef Kitle Segmentasyonu
 - ▶ Kullanıcıları Tanımlama, İhtiyaçları ve Fırsat Alanlarını Belirleme
 - ▶ Kullanıcı Deneyim Haritalarının Geliştirilmesi
- ❑ Yenilikçi Fikir Geliştirme Yöntemleri
 - ▶ Fikir Yaratma-Araştırmadan Fikir Oluşturmaya
 - ▶ Nasıl Yaratıcı Olunur? Nasıl İnovatif Olunur?
 - ▶ Yenilikçi Fikir Geliştirme Yöntemleri, Bireysel ve Grup Fikir Üretme Yöntemleri
 - ▶ Tasarım Yaklaşımının Belirlenmesi Ve İlk Fikirler
 - ▶ Yenilikçi Değer Odaklı Çözüm Geliştirme
 - ▶ Değer, Hipotez, Varsayım ve Ürün Özelliği Yolculuğu
- ❑ Prototipleme
 - ▶ Temel Prototipleme Yöntemleri, Niye Prototip Kullanmalıyız?
 - ▶ Wireframing & Bilgi Mimarisi Yöntemleri
 - ▶ Wireframe-Mock-up, Prototip Farkları Nelerdir?
 - ▶ Tasarım Kararlarına Nasıl Etki Ederler?
 - ▶ Tasarım Sürecinin Hangi Aşamada Kullanılmalıdır?
- ❑ Arayüz Tasarımı
 - ▶ UI Tasarımı Nedir ve Nasıl Kullanıcı Dostu Olunur?
 - ▶ Görsel Tasarım İlkeleri, Renk Psikolojisi, Renk Teorisi, Renk Tekerleği ve Profiller
 - ▶ 10 Kullanılabilirlik Buluşsal Yöntemi, Gestalt Prensipleri
 - ▶ İkna Edici ve Duygusal Tasarım, Bilişsel Yük ve Onyargı, Zihinsel Modeller
 - ▶ Accessibility/Ulaşılabilirlik, Renk, Şekiller ve Efektler
 - ▶ Arayüz Bileşen Oluşturma Teknikleri
- ❑ Değerlendirme ve Test
 - ▶ Kullanıcı Testi Nedir ve Ne zaman Kullanılır?
 - ▶ Kullanıcı Test Metodolojisi ve Yapısının Belirlenmesi, Kullanıcının Seçilmesi
 - ▶ Kullanılabilirlik Görevlerinin Tanımlanması
 - ▶ Test Bulgularının Analizi ve Yinelemeli Tasarım
 - ▶ Kullanıcı Testlerin Dikkat edilmesi Gerekenler?
 - ▶ Proje Metriklerinin Belirlenmesi ve Ölçülmesi

NOT : Eğitim, 09:30-16:30 saat aralığında tam gün olarak planlanmıştır.

EĞİTİM YETKİNLİK İLİŞKİSİ

Davranışsal Yetkinlikler	Merak Ve Keşfetme, Müşteri Duyarlılığı, Analitik Düşünme Ve Yaratıcılık
Yönetsel Yetkinlikler	Hızlı Karar Alma ve Çeviklik
Mesleki/ Bankacılık Teknik Yetkinlikler	Global Zeka
Öz-Gelecek Yetkinlikleri	Değişimi Okuyabilmek Ve Geleceği Kurgulamak

Uygulama Yeri	Süre	Eğitim Görevlisi
Sanal Sınıf	4 gün	Ayhan Enşici

Başlangıç Tarihi : 7.04.2025 - Bitiş Tarihi: 10.04.2025

TBB Üyeleri İçin Eğitim Ücreti: ₺ 12.000 - Diğer Kurumlar İçin Eğitim Ücreti: ₺ 12.800

- Fiyatlarımıza KDV Dahildir.