

# Projektowanie na urządzenia mobilne

---

## Cele szkolenia

Celem szkolenia jest nauczenie się tworzenia interfejsów na urządzenia mobilne i poznania różnic w projektowaniu na różne wielkości ekranów.

## Umiejętności

Dzięki szkoleniu uczestnik będzie potrafił:

- *Zaprojektować stronę / aplikację mobilną*
- *Zbadać potrzeby użytkowników mobilnych*
- *Zaprojektować architekturę informacji na urządzenia mobilne*
- *Wykorzystać dobre praktyki projektowania na mobile w swoich projektach*
- *Korzystać z narzędzi do prototypowania*

## Profil uczestników

Szkolenie przeznaczone jest dla osób, które chcą projektować aplikacje lub strony www na urządzenia mobilne, poszerzyć swoją wiedzę w temacie projektowania albo chcą się rozwijać jako UX Designer.

Szkolenie dla programistów, analityków biznesowych, grafików, początkujących ux designerów, specjalistów ds. marketingu, kierowników projektów, managerów, leaderów zespołu.

## Przygotowanie uczestników

Podstawowa wiedza w zakresie projektowania interfejsów.

## Szczegółowy program szkolenia

1. *Wstęp do UX Design dla urządzeń mobilnych*
  - 1.1. *Różnice w projektowaniu na mobile i desktop*
  - 1.2. *Responsive vs. adaptive design*
  - 1.3. *Kontekst użycia*
2. *Badania użyteczności na urządzeniach mobilnych*
  - 2.1. *Rodzaje*
  - 2.2. *Narzędzia*
3. *Filozofia 'mobile first'*
4. *Tworzenie treści na mobile*
5. *Architektura informacji na urządzeniach mobilnych*
6. *Gesty*
7. *UI urządzeń mobilnych*

## 8. *Dobre praktyki*

### 8.1. *Przykłady*

### 8.2. *Trendy*

### 8.3. *Google Material Design*

### 8.4. *Praktyczne wskazówki*

## **Metoda realizacji szkolenia**

*Teoria na przemian z zadaniami oraz końcowym projektem własnej aplikacji przy użyciu programu do prototypowania.*

## **Liczba dni, liczba godzin szkoleniowych**

*2 dni, 16 godzin szkoleniowych*

## **Ścieżka rozwoju po szkoleniu**

- *Projektowanie procesów, prowadzenie badań użyteczności, front-end development*