

# Kullanıcı Deneyimi Araştırması ve Tasarımı Eğitimi

## Eğitim Hakkında

Bu Kullanıcı Deneyimi (UX) Araştırma ve Tasarım eğitimi, katılımcılara personalar, yolculuk haritaları, kullanıcı hikayeleri, eskizler, tel kafesler, kağıt, etkileşimli ve yüksek kaliteli prototipler aracılığıyla tüm dijital kanallarda sezgisel bir kullanıcı deneyiminin nasıl oluşturulacağını öğretir.

## Neler Öğreneceksiniz

Tüm katılımcılar:

UX ve Kullanıcı Merkezli Tasarımın temel ilkelerini anlamayı

Kullanıcı Araştırmacısı, Kullanıcı Deneyimi Tasarımcısı ve Etkileşim Tasarımcısı gibi çeşitli rollerin sorumluluklarına aşina olmayı

Kullanıcı geri bildirim toplama sürecini yeniden üretmeyi

Nitel ve nicel analiz arasındaki farkı ve her birinin ne zaman ve neden kullanılacağını bilmeyi

Kullanıcı Deneyimi Tasarımı için kullanılan en az dört araç hakkında temel bir anlayışa sahip olmayı

Kullanılabilirlik testlerinin nasıl yapılacağını öğrenmeyi

Birden çok dijital uç nokta için tasarım yapmanın karmaşıklığını ve duyarlı / uyarlanabilir tasarım ilkelerini anlamayı

Bileşen tabanlı, teknolojiden bağımsız bir tasarım sisteminin amacını ve birini başarılı bir şekilde uygulamak için gereken adımları anlamayı

## Eğitim İçeriği

### Giriş

#### Kullanıcı Deneyimi Nedir ve Neden Önemlidir?

UX ve Tasarım'ın rolleri ve etkinlikleri

UX ve tasarım, ürün yaşam döngüsünü nasıl geliştirir?

Uygulamada örnek olaylar ve kullanıcı deneyimi örnekleri

Zaman ve bütçe kısıtlamalarına göre UX'in pratik uygulaması

### UX Araştırması

Bağlamsal Sorgulama ve Kullanıcı Testi (Niteliksel Analiz)

Kişiler ve yolculuk haritaları geliştirmek

Kullanım durumlarının ana hatlarını çizme,% 80'e karşı kenar ve köşe

Kullanılabilirlik Testi, ne zaman ve nasıl test edilmeli

Çevrimiçi anketler, metrikler ve ölçüm (Nicel analiz)

### Etkileşim dizaynı

Popüler Tasarım Araçları Araştırması

Bilgi Mimarisi, İsimlendirme, ikonografi ve düzen  
Tel Çerçeveleme ve Prototipleme  
Esneklik ve modülerlik için tasarım  
Duyarlı ve uyarlanabilir tasarım  
Bileşen tabanlı sistemler

### **Organizasyonel ve Teknik Uygulama**

Farklı iş akışlarını, araç setlerini yönetme stratejileri  
Kısaca marka standartları ve tasarım sistemleri  
Teknolojiden bağımsız sistemlere geçiş  
Şartname: tasarım ve üretim arasındaki boşluğu doldurmak  
Bir ekip için varlık ve dosya yönetimi  
Örgütsel iletişim ve uyum