

## SZKOLENIE ŚREDNIO ZAAWANSOWANE

---

# Testowanie użyteczności i UX

UX/TEST

**Czas trwania: 2 dni**

Testowanie użyteczności i UX

### Cele szkolenia

---

- Przedstawienie narzędzi i technik testowania użyteczności i User Experience produktów i usług
- Nauka technik i obsługi narzędzi wykorzystywanych w pracy projektanta UX
- Przećwiczenie wykonywania podstawowych zadań, rozwiązywania napotykaných problemów i sposobów współpracy projektanta UX z użytkownikami, zespołem developerskim, analitykiem i kierownikiem projektu

### Zalety

---

- Praktyczne warsztaty z naciskiem na umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy i przedstawionych technik w realnych projektach
- Poznane narzędzia umożliwią testowanie i poprawę użyteczności i User Experience zarówno prostych projektów landing page, stron jak i zaawansowanych aplikacji także uczestnikom nie znającym technologii front-end

### Dla kogo?

---

- Analitycy biznesowi, testerzy, kierownicy projektów chcący wzbogacić swój warsztat pracy o umiejętność testowania użyteczności i User Experience
- Osoby chcące przygotować się do pracy projektanta User Experience

### Wymagania

---



## Program

---

1. Etap przygotowania do testów
  - a. Co chcemy testować?
  - b. Określenie próby badawczej
  - c. Określenie metody testowania - badania ilościowe i jakościowe
2. Klasyczne metody testowania użyteczności
  - a. Cognitive walkthrough
  - b. Heurystyki Nielsen
  - c. Wywiady i testy zadaniowe
  - d. Testy korytarzowe
  - e. Obserwacja naturalna
3. Metody i narzędzia do zdalnego testowania użyteczności
  - a. Wywiad zdalny
  - b. Testy A/B
  - c. Eye Tracking/Mouse Tracking/Click Tracking
  - d. Narzędzia do zdalnego testowania użyteczności
4. Analiza i wyciąganie wniosków z testów
  - a. Jak interpretować wyniki testów?
  - b. Wykorzystanie testów do doskonalenia jakości produktów i zwiększania konwersji
5. Testowania aplikacji i usług wybranych przez uczestników
  - a. Case study i ćwiczenia

