

Warsztaty: Badania użyteczności produktów i usług cyfrowych

Rodzaj świadczonej usługi	Usługa szkoleniowa
Usługa otwarta / zamknięta	Usługa otwarta (dostępna dla wszystkich zainteresowanych)
Dostawca usługi	Andrzej Pyra: POGO Design z siedzibą w Poznaniu
Tytuł usługi	Badania użyteczności produktów i usług cyfrowych
Kategoria usługi	Warsztaty praktyczne
Data realizacji	8-9 maja 2021, 9:00-17:00
Rekrutacja aktywna / zakończona	Rekrutacja zakończona. Liczba dostępnych miejsc jest już wypełniona, ale możesz się zapisać na listę rezerwową – uwierz, że warto :)
Data końcowa rekrutacji	24 lutego 2021
Grupa docelowa	<ul style="list-style-type: none"> A. Osoby rozpoczynające swoją pracę z User Experience – początkujący projektanci i badacze. B. Osoby rozwijające własne produkty cyfrowe (serwisy www, aplikacje mobilne), które chcą dowiedzieć się, jak samodzielnie testować rozwiązania z użytkownikami. C. Osoby, które mają za sobą już pierwsze doświadczenia w badaniach użyteczności, ale chciałyby doszlifować swoje umiejętności.
Minimalna liczba uczestników	6
Maksymalna liczba uczestników	16
Liczba godzin usługi łącznie	16
Cel usługi	Edukacyjny:

Warsztaty: Badania użyteczności produktów i usług cyfrowych

	<ul style="list-style-type: none"> usługa przygotowuje uczestnika do pracy w procesach projektowych w zakresie projektowania, moderowania i wnioskowania z badań użyteczności produktów i usług cyfrowych
Efekty uczenia się	<p>Usługa prowadzi do nabycia kompetencji (umiejętności).</p> <p>Uczestnik warsztatu po zakończeniu usługi:</p> <ol style="list-style-type: none"> dobiera właściwą liczebnie i strukturalnie próbę badawczą do testów użyteczności; tworzy scenariusz badania, który odpowiada na konkretne pytania badawcze; moderuje sesje badawcze – rozmawia z uczestnikami i prowadzi sesje w sposób umożliwiający wiarygodne wyniki; łączy różne źródła danych – płynące z obserwacji zachowań użytkowników oraz ich opinii i odczuć na temat testowanego produktu; stosuje obiektywne i subiektywne metryki użyteczności; interpretuje wyniki badania i formułuje na ich podstawie rekomendacje projektowe <p>Uzyskane kompetencje można sprawdzić w praktyce. My jako organizatorzy warsztatu przeprowadzamy ankietę poszkoleniową oraz follow-up (więcej o tym w opisie harmonogramu usługi). Praktyczne dysponowanie ww. umiejętnościami każdy z uczestników będzie w stanie zweryfikować podczas pracy zawodowej niezwłocznie po ukończeniu warsztatu.</p>
Cena usługi na 1 uczestnika	1500 zł netto + 23% VAT
Lokalizacja usługi	<p>Centrum Szkoleniowe Adgar Ochota</p> <p>al. Jerozolimskie 181B, 02-222 Warszawa</p> <p>Budynek B, 2 piętro (dojazd windą B2)</p>

Warsztaty: Badania użyteczności produktów i usług cyfrowych

	<p>02-222 Warszawa</p> <p>kliknij tutaj aby zobaczyć miejsce szkolenia na mapie</p>
<p>Warunki logistyczne</p>	<p>Obok budynku znajduje się płatny parking. Dla uczestników warsztatów obniżony koszt parkingu to 2 zł za godzinę. Koniecznie zgłoś się po podbicie biletu parkingowego w recepcji.</p> <p>Zachęcamy do poruszania się komunikacją miejską:</p> <ul style="list-style-type: none"> - z dworca kolejowego Warszawa Centralna dotrzesz na miejsce szkolenia autobusami: 127, 158, 517 (przystanek: Berestecka); - z lotniska im. Chopina dotrzesz pociągami linii: S2, RL. <p>Przestrzeń, w której prowadzimy warsztaty jest odpowiednia dla liczebności grupy (16 osób), właściwie oświetlona, posiada dostęp do toalety i jest dostępna dla osób niepełnosprawnych (winda).</p>
<p>Osoby prowadzące usługę</p>	<p>MILENA ROKICZAN-KWAPISZ</p> <p>Obecnie pracuje w Santander Bank Polska, gdzie koordynuje badania User Experience. Przekłada wyniki badań na rozwój produktu, a także prowadzi wewnętrzne szkolenia z zakresu badań UX. Jednocześnie rozwija swój startup, w którym odpowiada za strategię rozwoju aplikacji take&drive oraz analizy rynku.</p> <p>Ma na swoim koncie setki przeprowadzonych rozmów z użytkownikami, przy wykorzystaniu różnych technik (klasycznych testów użyteczności, wywiadów indywidualnych, technik etnograficznych).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Badaczka z 9-letnim doświadczeniem, założycielka startupu take&drive 2) Wykładowca na studiach podyplomowych 3) User Experience Design na SWPS 4) Przez wiele lat prowadziła kluczowe projekty badawcze w agencji Symetria UX, a także odpowiadała za

Warsztaty: Badania użyteczności produktów i usług cyfrowych

	<p>przekazywanie wiedzy i rozwój kompetencji innych badaczy i projektantów UX. Realizowała badania m.in. dla Mastercard, Booking.com, Polskiego Standardu Płatności czy ING Banku Śląskiego</p> <p>SUPERWIZJA Mocną stroną szkoleń oferowanych przez Learn Design by Andrzej Pyra: POGO Design jest proces superwizji. Podczas każdego szkolenia czy warsztatu (również wirtualnego) obecny jest supervisor, który obserwuje pracę szkoleniowca / trenera, przebieg warsztatu i realizację celów oraz kwestie organizacyjne. Wnioski z takiej obserwacji zawsze omawiamy jakiś czas po szkoleniu (nie „na gorąco”, a gdy opadną emocje) wspólnie z prowadzącym, często w większym gronie. Kładziemy nacisk na doskonalenie naszej oferty po to, żeby uczestnicy byli coraz bardziej usatysfakcjonowani.</p> <p>MATERIAŁY SZKOLENIOWE Autorem programu i harmonogramu szkolenia oraz materiałów szkoleniowych jest prowadząca Milena Rokiczan-Kwapisz.</p> <p>KONTAKT kontakt@pogodesign.pl</p>
Program usługi	<p>Dostosowanie do potrzeb uczestników:</p> <p>Wskazane jest posiadanie podstawowej wiedzy na temat User Experience.</p> <p>Testowanie użyteczności rozwiązań cyfrowych powoli staje się standardem, bez którego ciężko wdrażać na rynek zrozumiałe i przyjazne dla użytkowników produkty. Nawet najlepszy projektant nie przewidzi wszystkich zachowań użytkowników czy sposobów, w jaki zinterpretują poszczególne elementy interfejsu czy komunikaty.</p> <p>Zaprojektowanie poprawnego testu użyteczności i jego realizacja wymaga wielu umiejętności badawczych – począwszy od</p>

Warsztaty: Badania użyteczności produktów i usług cyfrowych

odpowiedniego zdefiniowania problemów, dobór technik i próby, moderowania sesji badawczych, aż po analizę i interpretację wyników.

Na warsztacie uczestnik zostanie przeprowadzony przez cały proces testowania użyteczności i pozna jak uniknąć pułapek, które czekają na poszczególnych etapach. Dzięki przeplatającym się częściami teoretycznym i praktycznym, uczestnik kończy warsztat z dużą dawką wiedzy i konkretnymi umiejętnościami.

Warunki, które należy spełnić aby realizacja usługi pozwoliła na osiągnięcie celu edukacyjnego obejmują zabranie na warsztat:

- 1) laptopa
- 2) telefonu

Wszystkie inne niezbędne materiały i przybory do pracy będą na Ciebie czekać.

Zakres tematyczny usługi pozwoli uczestnikowi nauczyć się:

- 1) jak dobrać próbę do testów użyteczności i kiedy 5 użytkowników wystarczy, a kiedy 5 to będzie za mało
- 2) napisać scenariusz badania, który będzie odpowiadał na konkretne pytania badawcze
- 3) jak moderować sesje badawcze – jak rozmawiać z uczestnikami i prowadzić sesje w taki sposób, aby otrzymać wiarygodne wyniki, m.in. dowiedzieć się, czy protokół głośnego myślenia jest zawsze dobrym rozwiązaniem
- 4) łączyć ze sobą różne źródła danych – płynące z obserwacji zachowań użytkowników oraz ich opinii i odczuć na temat testowanego produktu, m.in. kiedy stosować metryki użyteczności (obiektywne i subiektywne)
- 5) interpretować wyniki badania i rozsądnie przekładać je na rekomendacje projektowe

Opinie o naszych warsztatach:

Warsztaty: Badania użyteczności produktów i usług cyfrowych

	<p>Izabela Undrul, Senior UX Researcher, OLX Group:</p> <p><i>„Milena jest świetnym nauczycielem, który nawet najtrudniejsze zagadnienia potrafi przekazać w zrozumiały sposób, a przede wszystkim widać, że szczerze interesują ją tematy badawcze i wciąż uaktualnia swoją wiedzę. Jest osobą, która nie godzi się na bylejakość i zawsze stara się poprzeć to, co mówi odpowiednimi źródłami. Szczerze polecam szkolenia prowadzone przez Milenę wszystkim, którym zależy na rzetelności i jakości.”</i></p> <p>Uczestnik warsztatów w grudniu 2019, specjalista UX:</p> <p><i>„Milena jest w absolutnej czołówce profesjonalistów – nie tylko pod względem doświadczenia zawodowego ale i w aspekcie kompetencji dydaktycznych.”</i></p>
<p>Harmonogram usługi</p>	<p>Harmonogram warsztatu jest ramowy, co oznacza, że realizacja poszczególnych elementów składowych może ulegać zmianom. Traktujemy poniższy harmonogram płynnie – podobnie jak sam warsztat. Dostosowujemy czas potrzebny na poszczególne zagadnienia do potrzeb grupy co oznacza, że jeżeli w ogólnym ujęciu uczestnicy potrzebują poświęcić więcej czasu na jedno zadanie, a na inne mniej, to tak właśnie działamy.</p> <p>DZIEŃ PIERWSZY</p> <p>8:45-9:00 Rejestracja i przywitania</p> <p>9:00-13:00 Wprowadzenie oraz planowanie badania</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Specyfika testów sumatywnych i formatywnych – w jakim celu prowadzone jest badanie (identyfikacja błędów użyteczności vs. pomiar użyteczności) i jak to się przekłada na cały schemat badania 2) Omówienie case studies – pokazanie różnych podejść do testowania użyteczności produktów 3) Dobór próby do badań (wielkość próby, kryteria, wskazówki dot. rekrutacji) 4) Stawianie pytań badawczych 5) Przegląd technik badawczych służących do testowania

Warsztaty: Badania użyteczności produktów i usług cyfrowych

	<p>użyteczności (zadaniowe testy użyteczności a inne techniki – np. testy zdalne, eyetracking, analiza ekspercka, RITE)</p> <p>6) Opracowanie planu badania użyteczności (warsztat)</p> <p>13:00-13:30 Przerwa na lunch</p> <p>13:30-16:30 Scenariusz badania i przygotowanie testów użyteczności</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Struktura sesji z użytkownikami 2) Tworzenie zadań do klasycznych testów z użytkownikami 3) Miary obiektywne i subiektywne w testach użyteczności (Czy mierzyć czas wykonania zadań, liczbę kliknięć itd.? Jak zmierzyć postrzeganą łatwość, atrakcyjność, zaufanie do produktu?) 4) Przygotowanie materiałów do badania – poziom szczegółowości prototypów a otrzymywane wyniki 5) Opracowanie scenariusza badania (warsztat) <p>16:30-17:00 Podsumowanie i zakończenie pierwszego dnia</p> <p>DZIEŃ DRUGI</p> <p>9:00-13:00 Prowadzenie testów użyteczności</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Jak moderować sesje i nawiązać dobrą relację z uczestnikiem badania? 2) Wskazówki dla prowadzenia sesji badawczych 3) Rola obserwatora badań 4) Moderowanie testów z użytkownikami (warsztat) <p>13:00-13:30 Przerwa na lunch</p> <p>13:30-16:00 Analiza wyników badań i dzielenie się nimi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Metody analizy wyników, wskazówki pozwalające na uniknięcie błędów w analizie 2) Analiza wyników z przeprowadzonych testów (warsztat) 3) Jak pisać raporty z testów użyteczności 4) Przegląd innych sposobów na dzielenie się wynikami <p>16:00-17:00 Q&A przy kawie i rozdanie dyplomów uczestnictwa</p> <p>17:00 Zakończenie drugiego dnia</p> <p><u>Minimum 50% godzin usługi stanowią zajęcia praktyczne.</u></p>
--	---

Warsztaty: Badania użyteczności produktów i usług cyfrowych

	<p>PO SZKOLENIU</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Otrzymaśz certyfikat 2) Otrzymaśz dostęp do specjalnej, zamkniętej grupy slackowej, którą prowadzę od paru lat. Dołączysz w ten sposób do grona najlepszych projektantów i projektantek UX w kraju. Możesz wymieniać się tam doświadczeniami z innymi uczestnikami naszych szkoleń, a także naszymi ekspertami 3) Poprosimy Cię o wypełnienie ankiety 4) Po pewnym czasie od szkolenia realizujemy follow-up. Interesują nas losy naszych uczestników – zbieramy feedback na temat tego w jakim stopniu efekty szkolenia są wykorzystywane w ich pracy zawodowej. Chętnie dowiemy się, z czym macie problemy i pozostajemy otwarci na dyskusję.
Osoba do kontaktu	Andrzej Pyra; e-mail: kontakt@pogodesign.pl
Warunki uczestnictwa	<p>Dostępne formy płatności</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Wpłata na konto 2) Płatność kartą 3) Raty 0% (PayU) 4) Płatność odroczone o 30 dni (kup teraz, zapłać później) <p>Zgłoszenie na szkolenie może zostać zrealizowane mailowo na adres kontakt@pogodesign.pl, za pośrednictwem strony WWW, na której zbierane są zgłoszenia na szkolenie.</p> <p>Po otrzymaniu formularza zgłoszenia Organizator skontaktuje się z Uczestnikiem za pośrednictwem poczty elektronicznej w celu potwierdzenia rezerwacji miejsca szkoleniowego. Potwierdzenie rezerwacji następuje maksymalnie w ciągu 2 dni roboczych po otrzymaniu formularza.</p>

Warsztaty: Badania użyteczności produktów i usług cyfrowych

	<p>Wszelkie informacje organizacyjne (miejsce szkolenia, harmonogram zajęć) Organizator przesyła Uczestnikowi w formie elektronicznej co najmniej na 7 dni przed terminem szkolenia na adres e-mail wskazany przez Uczestnika w formularzu zgłoszenia.</p> <p>Prosimy o wypełnienie ankiety pod tym linkiem (kliknij aby zobaczyć ankietę)</p> <p>Zachęcamy do zapoznania się z naszym Regulaminem szkoleń i warsztatów pod adresem:</p> <p>https://learndesign.pl/wp-content/uploads/2020/04/Regulamin-warsztato%CC%81w-i-szkolen%CC%81.pdf</p> <p>W Regulaminie zawarte są informacje m.in. o:</p> <ol style="list-style-type: none">1) zasadach rezygnacji z uczestnictwa,2) warunkach zmian terminu lub miejsca,3) warunkach płatności,4) procedurze reklamacyjnej5) celu i podstawie przetwarzania danych osobowych.
Dodatkowe informacje o usłudze	-