



UX Prototyping

Duration: 3 Days **Course Code: UXA-P**

Overview:

Ontdek je schetsvaardigheden en maak je eigen schets library die je kan toepassen op je projecten. Krijg overzicht over alle UX-prototypingtools: wanneer zet je welke in? Ga aan de slag met populaire prototype tools zoals Figma, Sketch, ProtoPie, Axure RP of Adobe XD.

Target Audience:

Deze training is bedoeld voor mensen die reeds over de basisvaardigheden van UX beschikken. 1 á 2 weken voor aanvang van de training bellen we je voor een telefonische intake. Dan maken we even kennis en kijken we of er onderwerpen zijn waar we extra aandacht aan kunnen schenken.

Objectives:

- Overzicht over alle UX-prototypingtools: wanneer zet je welke in? Hoe werken de programma's?
 - Leren schetsen als een pro
 - Een eigen schets-library ontwikkeld
 - Onder begeleiding een prototype uitgewerkt voor je eigen case
 - Alle handige plugins en API's voor je prototype geïnstalleerd om nog sneller te werken
 - Verdieping gekregen in je favoriete prototype software; al je vragen zijn beantwoord!
 - Het proces van prototyping
 - Je prototypes onder de aandacht brengen bij je team; meer draagvlak voor UX!
 - User feedback verzamelen om je ontwerp te optimaliseren
 - User feedback verwerken in je prototypes
 - Met een prototype je team overtuigen van je ontwerp keuzes
 - Je prototype te presenteren; do's en dont's
-

Prerequisites:

■

Content:

Leren schetsen

- Prototyping gebruiken in de in de verschillende fases van het UX-designproces.
- Schetsen als methode om snel veel ideeën te kunnen delen.
- Creëer je eigen schets-library, zodat je altijd dezelfde soort users en wireframes schetst.
- Verzamel user feedback om zo je ontwerp te optimaliseren.

Dag 2 Vormgeving en interactie in Adobe XD

- Een interface-ontwerp maken, variëren en testen
- je taken als web- en app-ontwerper snel en doordacht uitvoeren
- Opzetten van Artboards; de tabbladen Design, Prototype, Share
- Een eenvoudig voorbeeld (wireframe, rapid-prototyping, testen)
- Indeling a.h.v. een Layout Grid (kolommen en marges), Guides
- Invoegen van vormen (lijnen en vlakken) en beelden (maskers)
- Vectorische vormen tekenen met Pen; PathFinder; Convert Path
- Gebruiken van populaire UI-elementen (iOS, Android, Windows)
- Kleuren (vulling en lijn), pipet, verlopen, schaduw, vervaging, 3D
- Teksten toevoegen (punt- en vlakteksten) en typografie instellen
- Objecten uitlijnen en groeperen, Padding, Stacking, Responsive
- Layers, Assets (Components, Styles, Colors), Repeat Grid, Scrolls
- Automatisch meerdere formaten aanmaken (Responsive Resize)
- Navigaties, interacties, transities en (micro)animaties instellen
- Speciale interacties zoals Overlays, States (Hovers) en spraak

Delen en samenwerken

- Integratie met andere populaire Adobe apps en CC Libraries
- Gebruik maken van templates, UI-kits en plug-ins van derden
- Live preview of video, online of op mobile, met hotspot-hints
- Publiceren, feedback verzamelen, ook via andere platformen
- Exporteer artboards, materialen, design-specs voor developers

Additional Information:

Neem je eigen laptop mee (geen tablet). Zorg dat deze onbeveiligd is, want de docent kan je vragen om van tevoren software te installeren. Daarover vertelt hij je meer per mail of tijdens het intakegesprek. Deze training wordt uigevoerd in samenwerking met UX Academy.

Further Information:

For More information, or to book your course, please call us on 0800/84.009

info@globalknowledge.be

www.globalknowledge.com/en-be/