

Silabus UI/UX Designer

Fundamental

- Sejarah Singkat UI/UX
- Peran UI UX dalam Dunia Digital
- Perbedaan UI VS UX
- Roles Terkait UI UX

Section 1 - Introduction

- Case UI UX dalam Kehidupan Sehari hari
- Mengenal Tools dalam Proses Research dan Design
- Pengenalan Design Thinking
- Kegunaan Design Thnking
- Lima Fase Design Thinking
- Tugas 1

Section 2 - Empathize

- Pentingnya Fase Empathize
- Activity Pada Fase Empathize
- Mengenal Empathy Maps
- Membuat Empathy Maps
- Mengenal Research & UX Research
- Mengapa Research Penting
- Langkah-langkah Research
- Metode - Metode Research
- Research Objective & Problem Statement

Section 3 - Define

- Timeline Penelitian dalam sebuah project
- Pendalaman beberapa metode UX Research
- Tugas 2

- Tugas 3
- Define: Pentingnya Fase Define
- Activity pada fase define
- Memahami User
- Memahami User
- Memahami dan Membuat User Persona
- Memahami dan Membuat User Journey Maps
- Tugas 4

Section 4 - Ideate

- Ideation: Mengenal Wireframe & Information
- Peralatan Wireframe & Information Architecture
- Mengenal Flow Chart
- Tugas 5
- Membuat Wireflow

- Tugas 6
- Prototyping: Pentingnya Fase Prototyping
- Activity pada Fase Prototyping
- Peralatan Prototyping

Section 5 - Prototyping

- Mulai Mendesign: Design System
- Mengenal Auto Layout
- Platform Inspirational Untuk Mendesign
- Pentingnya Design System
- Mengenal Atomic Design

Section 6 - Prototyping

- Mengenal Variant dan Component
- Mengenal Color Style

- Mengenal Type Style
- Mengenal Elevation / Shadow
- Spacing dalam Design
- Membuat Button dan Cards
- Tugas 7
- Plugin dalam mendesign
- Mengenal Interaksi
- Tugas 8

Section 7 - Testing

- Testing: Pentingnya fase Testing Penting
- Usability Testing
- Metode-metode Testing
- Tugas 9

Section 8 - Case Study

- Design Handoff
- Mengenal UX Writing secara singkat
- Menemukan Referensi Design
- Contoh-Contoh Case Study
- Platform Portfolio
- Platform Penyedia Kerja untuk UI UX Designer
- Mengenal Agile dan Scrum dalam sebuah Project

Section 9 - Final Project

- Final Project