

LIVE MENTORING BOOTCAMP

UI & UX FOR WEB & APP PROJECT

Ilmu Real

Lulusan Auto Hired

Berkas Portofolio

Project Kompleks

Bukan Skill Abal-Abal

Mulai tanggal

9 Oktober 2023

RP 235.000
(50 MAHASISWA
PERTAMA)

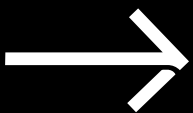


TENTANG BOOTCAMP

Desain UX mengacu pada istilah "user experience design", sedangkan UI adalah singkatan dari "user interface design". Keduanya digunakan dalam pengembangan produk digital seperti Aplikasi dan Website, membuat profesi UI-UX Researcher and Designer terbuka lebar. Skill ini semakin banyak dicari seiring tingginya kompetisi antar tech product.

UI/UX menjadi garda terdepan untuk mengembangkan desain produk digital dan kenyamanan konsumen saat menggunakan aplikasi. Gimana sih proses pembuatannya? Dan kira-kira skill apa aja ya yang dibutuhkan? Nah pada Bootcamp ini semua akan kita pelajari, dari hal-hal dasar di bidang UI/UX, pengetahuan seputar UI/UX, tools dan skills apa aja yang diperlukan sebelum memulai karir di dunia UI/UX. Serta Peserta juga diharapkan dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari untuk membuat project UI-UX Design.

Bootcamp ini menjamin peserta dibekali dengan keterampilan praktis yang dapat segera diterapkan dalam lingkungan kerja. Mengingat batasan waktu, peserta hanya diperbolehkan memilih satu dari tiga proyek akhir yang ada (Kode nama: Health Care, Sales Track & Credit Survey). Jika Anda ingin mengembangkan keahlian mendalam dalam Pembuatan UI & UX bagi Web dan App, dilengkapi mentoring mumpuni, maka bootcamp ini adalah pilihan yang sangat tepat bagi Anda.



TUJUAN BOOTCAMP

- Memberikan peserta pengetahuan dan keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk menjadi UI-UX Designer.
- Mempersiapkan peserta untuk berkarir di bidang UI-UX Design.
- Memberikan wadah bagi peserta untuk belajar dan berdiskusi dengan para ahli di bidang UI-UX Design.
- Menambah relasi dan networking peserta dengan para profesional di bidang UI-UX Design.

SKILL YANG AKAN DIKUASAI

- User research & Persona
- Prototyping
- UI/UX Design
- Design System
- User Journey
- UX Writing
- Team Work
- Problem Solving
- Critical Thinking
- Creative Thinking
- Attention to Details
- Growth Mindse

SISTEM PEMBELAJARAN

- Sesi Kelas & Praktik Bersama Experts
- Membuat & Mereview Portofolio
- Pre & Post Test untuk uji pemahaman.
- Bimbingan bersama Tutor Berpengalaman mengenai Persiapan Karir/Project

PESERTA BOOTCAMP

- Pelajar, Mahasiswa, Freelancer maupun Pengusaha
- Professional yang ingin mendalami
- Ingin Mengeksplorasi Skill baru
- Belajar untuk masa depan dan karir impian





TARGET PEMBELAJARAN

Pemahaman Konsep Dasar UI/UX

Peserta akan memahami prinsip dasar UI (User Interface) dan UX (User Experience), serta perbedaan antara keduanya

Pengumpulan Informasi dan Riset Pengguna

Peserta akan belajar cara melakukan riset pengguna, termasuk wawancara, survei, dan analisis kompetitor untuk mengumpulkan informasi yang relevan dalam proses desain.

Pemodelan Pengalaman Pengguna

Peserta akan belajar merancang user flows, wireframes, dan mockups untuk menggambarkan secara visual bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan produk atau aplikasi.

Desain Visual

Peserta akan memahami prinsip desain visual seperti tipografi, warna, dan layout untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan konsisten.

Prototipe Interaktif

Peserta akan belajar menggunakan alat prototipe untuk membuat versi interaktif dari desain mereka, sehingga dapat menguji dan mendemonstrasikan aliran pengalaman pengguna.

Tes Pengguna

Peserta akan memahami metode pengujian pengguna dan belajar bagaimana melaksanakan tes dengan pengguna nyata untuk mengidentifikasi masalah dan peluang perbaikan.

Kolaborasi Tim dan Klien

Peserta akan belajar bekerja dalam tim desain dan berinteraksi dengan klien atau pemangku kepentingan untuk memahami kebutuhan dan ekspektasi mereka.

Responsif dan Desain Mobile

Peserta akan memahami prinsip desain responsif dan bagaimana mengadaptasi desain untuk berbagai perangkat, termasuk ponsel dan tablet.

Animasi dan Microinteractions

Peserta akan belajar cara menambahkan elemen animasi dan microinteractions yang meningkatkan pengalaman pengguna.

Presentasi dan Penerbitan

Peserta akan belajar cara menyajikan desain mereka kepada klien atau tim pengembang, serta mempersiapkan desain untuk penerbitan atau pengembangan lebih lanjut.

Mengikuti Tren dan Inovasi Terbaru

Peserta akan belajar untuk tetap mengikuti tren terbaru dalam desain UI/UX dan berinovasi dalam pendekatan desain.

Proyek Akhir

Peserta akan menyelesaikan proyek akhir di mana mereka akan mengaplikasikan semua yang telah dipelajari untuk merancang antarmuka pengguna yang komprehensif dan optimal.

Setiap target pembelajaran ini akan memungkinkan peserta bootcamp untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang disiplin UI/UX dan siap untuk menerapkan keterampilan mereka dalam dunia desain yang sebenarnya.

SILABUS BOOTCAMP

Pertemuan 1: Pemahaman UI/UX dan Pengenalan Tools UI/UX

Peserta dapat memahami pengertian UI-UX Design, peran UI-UX Designer, dan tahapan proses UI-UX Design.

- Pengertian UI-UX Design
- Perbedaan UI-UX
- Istilah-istilah dalam UX Design
- Peran UI-UX Designer dalam pengembangan Produk

- Industri UI-UX Design
- Prospek karier UI-UX Design
- Tahapan proses UI-UX Design
- Studi kasus UI-UX Design yang baik dan buruk
- Penjelasan 3 project yang akan di pilih peserta, serta pembagian kelompok. (Noel Healthcare, Digital Sales, Credit Survey)

Pertemuan 2: User Research

Peserta dapat memahami pentingnya user research dan cara melakukan user research.

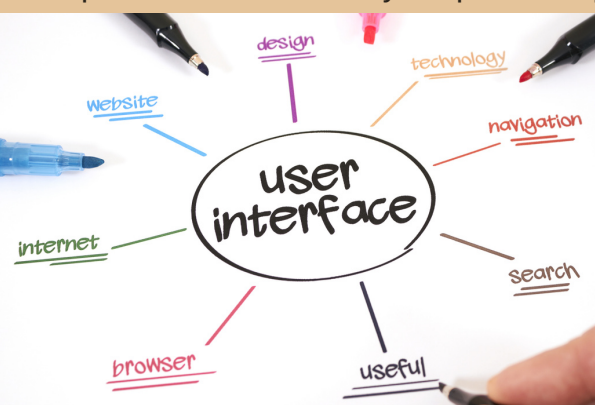
- Pengenalan user research
- Pentingnya user research
- Metode user research: Design Thinking
- Latihan & Penugasan pembuatan Design Thinking sesuai project kelompok



Pertemuan 3 : User Persona & Journey Map

Peserta dapat memahami pengertian user persona dan cara membuat user persona.

- Pembahasan Penugasan pertemuan sebelumnya.
- Pengertian user persona & Journey Map
- Cara membuat user persona & Journey Map
- Merancang Desain Flow Penggunaan Produk
- Latihan & Penugasan pembuatan Merancang Desain Flow Penggunaan Produk, user persona dan Journey Map sesuai project kelompok



Pertemuan 4 : Pengembangan Define Problem & Ideation Design

Peserta dapat mencari Problem dan mengidentifikasi masalah serta eksplorasi Design

- Pembahasan Penugasan pertemuan sebelumnya.
- Membuat User Stories
- Mengidentifikasi Masalah Pengguna

- Problem Statement
- Eksplorasi Ide Design
- Ideation Design Solution
- Latihan & Penugasan pembuatan problem Statement, eksplorasi ide, dan ideation sesuai project kelompok

Pertemuan 5 : Pembuatan dan Implementasi Wireframe Prototype

Peserta dapat memahami pengertian wireframe dan cara membuat wireframe.

- Pengenalan wireframing dan Prototype
- Elemen-elemen wireframe
- Jenis-Jenis Prototype

- Metode Design Wireframe
- Pengenalan aplikasi Figma
- Digital Wireframe di Figma
- Latihan & Penugasan pembuatan Digital Wireframe di Figma sesuai project kelompok: Metode Ruwet vs Metode Lancar.

Pertemuan 6 : Basic UI Design dan System

Peserta dapat memahami Basic UI Design dan System dan cara pengaplikasiannya.

- Basic Typography
- Pengenalan Layout UI Design
- Pengenalan Design System
- Dasar Elemen Visual UI

- Basic Mockup Design System
- Variasi Desain UX Design System
- Design System Library di Figma
- Latihan & Penugasan pembuatan Design System Library di Figma sesuai project kelompok.



Pertemuan 7 : Visual Design

Peserta dapat memahami prinsip-prinsip visual desain dan cara menerapkannya.

- Prinsip-prinsip visual design
- Elemen-elemen visual design
- Cara menerapkan visual design
- Latihan & Penugasan cara menerapkan visual design dan reviewnya sesuai project kelompok

Pertemuan 8 : Prototyping Tools

Peserta dapat memahami berbagai macam prototyping tools dan cara menggunakannya.

- Pengenalan low & High-Fidelity
- Pengenalan Komponen dan Fitur Prototype
- Jenis serta Fitur prototype tools
- Cara menggunakan prototyping tools
- Redesign Aplikasi
- Membuat Low-Fidelity Prototype
- Membuat High-Fidelity prototype.
- Latihan & Penugasan pembuatan Low Fidelity di Figma sesuai project kelompok.

Pertemuan 9 : Responsif dan Desain Mobile

Peserta belajar memahami prinsip desain responsif dan bagaimana mengadaptasi desain untuk berbagai perangkat, termasuk ponsel dan tablet.

- Prinsip desain responsif dan bagaimana mengadaptasi desain
- Animasi dan Microinteractions, cara menambahkan elemen animasi dan microinteractions yang meningkatkan pengalaman pengguna.
- Finalisasi prototype (animasi, dlsb).
- Peserta di mentor sesuai kelompok projectnya masing-masing
- Review dan finalisasi wire Frame dan Low Fidelity sesuai project setiap kelompok.



Pertemuan 10 : Mentoring – Perbaikan dan Finalisasi HIGH FIDELITY sesuai Project yang Ditugaskan (Jeda Seminggu Untuk memberikan Waktu Kerja Tim yang Cukup)

- Peserta di mentor sesuai kelompok projectnya masing-masing
- Review dan finalisasi High Fidelity sesuai project setiap kelompok.



Pertemuan 11 : Mentoring – Finalisasi prototype (animasi, dlsb).

- Peserta di mentor sesuai kelompok projectnya masing-masing
- Review dan finalisasi Prototype sesuai project setiap kelompok.

Pertemuan 12 : Usability Testing, Revisi, Evaluasi Bootcamp dan Penutupan

Peserta dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari untuk membuat project UI-UX Design.

- Usability Testing dan Revisi Prototype.
- Review Project Akhir.

- Q&A.
- Evaluasi Bootcamp.
- Penutupan.





KRITERIA PENILAIAN

Kreativitas dan Inovasi

Sejauh mana peserta mampu menghasilkan ide-ide kreatif dan solusi inovatif dalam merancang antarmuka pengguna yang menarik dan efektif

Pemahaman UI/UX Principles

Seberapa baik peserta memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar UI/UX dalam desain mereka, seperti konsistensi, visibilitas, feedback, dan lain-lain.

Pemahaman Pengguna

Kemampuan peserta dalam mengumpulkan informasi dari riset pengguna, menganalisis kebutuhan dan preferensi pengguna, serta merancang pengalaman yang relevan.

User Flows dan Wireframes

Kemampuan peserta dalam merancang user flows yang intuitif dan membuat wireframes yang jelas untuk menggambarkan alur interaksi pengguna.

Responsif dan Adopsi Perangkat

Sejauh mana peserta mampu menghasilkan desain yang responsif dan dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat, termasuk ponsel dan tablet.

Kualitas Hasil Akhir

Evaluasi terhadap hasil akhir proyek atau tugas, termasuk kesesuaian dengan tujuan awal, kualitas desain, dan kemampuan dalam menjawab kebutuhan pengguna.

Keterampilan Teknis

Seberapa baik peserta menguasai alat-alat desain seperti Adobe XD, Sketch, Figma, atau alat prototipe lainnya yang mungkin digunakan dalam industri.

Proyek Akhir

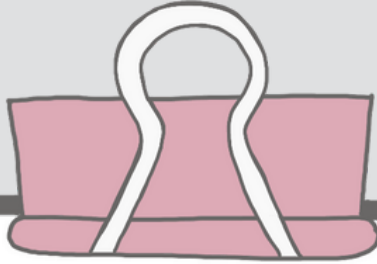
Penilaian terhadap keseluruhan proyek akhir yang mencerminkan pemahaman dan penerapan konsep UI/UX dalam konteks nyata

Kemajuan Selama Bootcamp

Evaluasi terhadap bagaimana peserta mengembangkan keterampilan mereka dari awal hingga akhir bootcamp



JADWAL KELAS DAN DURASI BOOTCAMP



WEEKDAY CLASS
SENIN: 19.30- SELESAI
RABU: 19.30-SELESAI

**SPECIAL
DISCOUNT**

MULAI TANGGAL 9 OKTOBER 2023
HANYA RP. 235.000
(UNTUK 50 MAHASISWA PERTAMA)
HARGA NORMAL = RP. 735.000,-