



MARDES ACADEMY

UX Design

Research, flows dhe prototype në Figma

Kurs praktik për të menduar një produkt digjital para dizajnit final: research, problem statement, user flow, wireframe, prototype dhe testim bazik.

18

ligjërata praktike

6

projekte me feedback

250 EUR

ose 350 EUR për 2 kurse



STRUKTURA

Si funksionon kursi

Programi është ndërtuar për punë reale: ligjëratë, ushtrim, dorëzim, feedback dhe përmirësim. Studentët kanë qasje në dashboard pas aprovimit nga admini.

Në fund të kursit

- Shkruan problem statement të qartë
- Ndërton user flow dhe wireframe
- Prototipon një rrjedhë të klikueshme
- Merr feedback dhe iteron zgjidhjen

Mjetet kryesore

- Figma
- FigJam ose Miro
- Google Forms
- Notion ose Docs

Vlerësimi dhe progresi

- Pjesëmarrja dhe aktiviteti - 10 pikë
- Ushtrimet javore dhe dorëzimet e vogla - 20 pikë
- Projektet 1-5 me feedback të vazhdueshëm - 45 pikë
- Projekti final dhe prezantimi - 25 pikë

Dashboard

Materialet, njoftimet, detyrat, pikët, feedback-u dhe chat-i mbahen në një hapësirë të vetme për studentin, teacher-in dhe adminin.



18 LIGJËRATA

Blloku 1

Çdo ligjëratë ka ushtrim praktik dhe lidhet me projektet që ndërtohen gradualisht gjatë kursit.

LIGJËRATA 01

Product thinking

Si lidhet problemi, përdoruesi, biznesi dhe zgjidhja para se të hapet Figma.

OUTPUT Product canvas i shkurtër.

LIGJËRATA 02

Problem statement

Shkrimi i problemit, objektivat dhe kufijtë e projektit.

OUTPUT Problem statement 1 paragraf.

LIGJËRATA 03

Research questions

Çka duhet pyetur, çka nuk duhet supozuar dhe si ruhen përgjigjet.

OUTPUT Research plan.

LIGJËRATA 04

Interviews dhe surveys

Pyetje të mira, shmangie e bias-it dhe sintetizim i përgjigjeve.

OUTPUT 5 pyetje interviste.

LIGJËRATA 05

Affinity mapping

Grupimi i insight-eve dhe gjetja e temave kryesore nga research.

OUTPUT Insight board.

LIGJËRATA 06

Persona dhe jobs to be done

Përmbledhje e përdoruesit, nevojave, motivimit dhe kontekstit.

OUTPUT Persona + JTBD.



18 LIGJËRATA

Blloku 2

Çdo ligjëratë ka ushtrim praktik dhe lidhet me projektet që ndërtohen gradualisht gjatë kursit.

LIGJËRATA 07

User journey

Hapat, emocionet, dhimbjet dhe mundësitë përgjatë eksperiencës.

OUTPUT Journey map.

LIGJËRATA 08

User flow

Rrjedha e veprimeve, vendimet, degëzimet dhe hapat kritikë.

OUTPUT Flow për një funksion.

LIGJËRATA 09

Information architecture

Struktura e faqeve, navigimi, labels dhe mënyra si gjehet informacioni.

OUTPUT Sitemap i thjeshtë.

LIGJËRATA 10

Wireframe low fidelity

Skica të shpejta, priorizim i përmbajtjes dhe layout pa dekor.

OUTPUT 3 wireframe screen.

LIGJËRATA 11

UI patterns dhe consistency

Komponentë, states, spacing, form fields dhe modele të njohura.

OUTPUT Mini component set.

LIGJËRATA 12

Accessibility basics

Kontrast, labels, focus states, tap targets dhe tekst i lexueshëm.

OUTPUT Accessibility checklist.



18 LIGJËRATA

Blloku 3

Çdo ligjëratë ka ushtrim praktik dhe lidhet me projektet që ndërtohen gradualisht gjatë kursit.

LIGJËRATA 13

Prototype në Figma

Links mes frames, interactions bazike dhe përgatitje për test.

OUTPUT Prototype i klikueshëm.

LIGJËRATA 14

Microcopy dhe forms

Tekstet e butonave, error messages, empty states dhe ndihma në flow.

OUTPUT Copy pass për screens.

LIGJËRATA 15

Usability testing

Skenar testimi, detyra, vëzhgim dhe si dokumentohen problemet.

OUTPUT Test script.

LIGJËRATA 16

Iteration nga feedback-u

Prioritizim i problemeve dhe ndryshime që përmirësojnë flow-in.

OUTPUT Prototype v2.

LIGJËRATA 17

UX case study

Problem, research, decisions, screens, testing dhe mësimet finale.

OUTPUT Case study draft.

LIGJËRATA 18

Prezantimi final

Pitch i projektit, arsyetim i vendimeve dhe feedback i fundit.

OUTPUT Final clickable prototype.



6 PROJEKTE

Dorëzimet kryesore - pjesa 1

Projektet janë të lidhura me njëri-tjetrin dhe krijojnë bazë për portofol ose prezantim klienti.

01

10 PIKË

Research mini brief

Përcakto problemin, audiencën dhe pyetjet për një produkt ose feature.

Dorëzim: Brief 1-2 faqe.

02

15 PIKË

Journey dhe user flow

Vizato rrugën e përdoruesit dhe flow-in e një veprimi kryesor.

Dorëzim: Journey map + flow diagram.

03

20 PIKË

Wireframe set

Ndërto 3-5 ekrane low fidelity për rrjedhën e zgjedhur.

Dorëzim: Figma link ose PDF.



6 PROJEKTE

Dorëzimet kryesore - pjesa 2

Projektet janë të lidhura me njëri-tjetrin dhe krijojnë bazë për portofol ose prezantim klienti.

04

20 PIKË

Clickable prototype

Kthe wireframes në prototip të klikueshëm me states bazike.

Dorëzim: Figma prototype link.

05

15 PIKË

Usability test

Testo prototipin me 2-3 persona dhe përmbledh problemet.

Dorëzim: Test notes + improvements.

06

20 PIKË

Final UX case study

Përgatit prezantim të plotë të procesit dhe zgjidhjes finale.

Dorëzim: PDF ose portfolio link.



DETAJE PRAKTIKE

Aprovimi, qasja dhe çmimet

Ky program lidhet me CRM-in e academy.mardes.agency ku admini dhe teacher-i menaxhojnë grupet, studentët, materialet, dorëzimet dhe feedback-un.

Si menaxhohet në platformë

- Studenti regjistrohet dhe pret aprovimin nga admini.
- Pas aprovimit, dashboard-i hap vetëm kursin aktiv që studenti zgjedh.
- Teacher-i sheh grupet që i janë dhënë, regjistron vijueshmërinë dhe vlerëson dorëzimet.
- Çdo vlerësim i shfaqet studentit me pikë, progres bar dhe feedback.

Çmimet

1 kurs - 250 EUR

2 kurse bundle - 350 EUR

Bundle ka 30% zbritje nga çmimi normal 500 EUR. Pagesa, orari dhe grupi konfirmohen gjatë aprovimit.

FAQ

A duhet përvojë paraprake?

Jo. Kursi nis nga bazat dhe shkon drejt praktikës me feedback.

Si dorëzohen detyrat?

Studenti dorëzon file ose link në dashboard dhe mund të shtojë shënime.

A mund të shkarkohen materialet?

Po. Materialet dhe PDF-të mund të hapen ose shkarkohen nga platforma.

Kur shfaqen pikët?

Pikët shfaqen pasi teacher-i ose admini e përfundon vlerësimin.