

Tytuł kursu: Marketing i projektowanie aplikacji mobilnych

Kod kursu: MOB-BIZ

Dokument jest częścią oferty szkoleń firmy Javatech.

Pełna oferta znajduje się pod adresem: <http://www.javatech.com.pl/szkolenia.html>

Wstęp

Rynek mobile rozrasta się w zawrotnym tempie. Problemem staje się brak kompetencji wychodzących ponad umiejętność programowania aplikacji na konkretne platformy. Coraz większe znaczenie ma znajomość realiów tego rynku oraz umiejętność współpracy z programistami mobilnymi.

Adresaci szkolenia

Szkolenie przeznaczone jest dla ludzi, którzy w swej pracy mają styczność z rynkiem aplikacji i urządzeń mobilnych. Nie jest wymagana znajomość programowania, choć przydatna jest orientacja w rynku IT.

Cel szkolenia

Szkolenie ma na celu ukazanie rynku mobilnego oraz stworzenie podstaw dla osób, które będą brały czynny udział w tworzeniu aplikacji, zarówno ze strony wykonawcy jak i pomysłodawcy. Uczestnicy dowiedzą się co charakteryzuje rynek mobilny, jakie platformy mobilne liczą się w chwili obecnej i jakie są ich cechy. Ponadto przedstawione zostaną modele biznesowe i sposoby monetyzowania aplikacji.

Druga część szkolenia skupia się na cechach dobrej aplikacji oraz na procesie jej tworzenia. Przedstawione zostaną podstawowe zasady projektowania interfejsów graficznych aplikacji mobilnych oraz sposób opracowania briefów i prototypów, które stanowią sposób komunikacji pomiędzy pomysłodawcą, a twórcą aplikacji.

Po zakończeniu szkolenia aktywny uczestnik:

- zna specyfikę rynku mobilnego
- zna sposoby monetyzacji aplikacji oraz główne modele biznesowe
- zna możliwości marketingu aplikacji mobilnych
- potrafi tworzyć briefy oraz prototypy aplikacji
- zna narzędzia do zbierania danych analitycznych z aplikacji
- zna technologie w których można tworzyć aplikacje (ich wady i zalety oraz pola zastosowań)

Czas i forma szkolenia

- 7 godzin (1 dzień x 7 godzin) w tym wykłady i warsztaty praktyczne

Program szkolenia

1. Proces tworzenia aplikacji od pomysłu do briefu
2. Tworzenie briefów
3. Sposoby monetyzacji i modele biznesowe
4. Zamawianie aplikacji (współpraca developer - klient) - kod źródłowy, publikacja aplikacji
5. Design i UI o czym warto pamiętać
6. Specyfika platform Android i iOS
7. Prototypownie lo-fi i hi-fi
8. Marketing
9. Analityka
10. Technologie (native, hybryda, mobile web + RWD, flash, silniki)