

UX Design

user thinking · wireframes · interfaces — Fillestar → Bazë | 17-20 vjeç

Të ndërtojë mënyrën e të menduarit UX nga analiza e problemit deri te prototipi bazik i testueshëm me logjikë të qartë përdorimi.

36h Orë totale	3 muaj Kohëzgjatja	2× javë Frekuenca	18 Ligjërata	6 Projekte
-------------------	-----------------------	----------------------	-----------------	---------------

Profili i kursit

Fillestarë që duan të kuptojnë mendimin e përdoruesit, rrjedhat, wireframe-et dhe prototipin bazik në Figma.

Objektivat kryesore dhe rezultatet e pritura

- Kupton dallimin mes UX dhe UI dhe rolin e secilit.
- Analizon probleme përdorimi në produkte ekzistuese.
- Ndërton persona, flow dhe strukturë informacioni.
- Krijon wireframe-e me hierarki të qartë dhe CTA funksionale.
- Lidh ekranet në një prototip bazik dhe prezanton logjikën e zgjidhjes.

KPI dhe mënyra e matjes së progresit

- Studenti realizon analizë aplikacioni, persona, flow, wireframe dhe mini prototip final.
- Studenti justifikon vendime UX bazuar në nevoja dhe jo vetëm në estetikë.
- Studenti organizon përmbajtjen dhe CTA-të në rrjedhë logjike.
- Studenti teston prototipin me grupin dhe implementon përmirësime.

Projektet e kursit

Çdo projekt është i lidhur me një aftësi reale pune dhe përdoret si pjesë e vlerësimit të progresit gjatë 3 muajve.

Kodi	Projekti	Përshkrimi dhe output-i i pritur
P01	Analizë aplikacioni	Shënim i asaj që funksionon mirë dhe asaj që e vështirëson përdorimin në një app/website real.
P02	User persona bazike	Profil i përdoruesit me nevoja, sjellje, frikëra dhe motivime.
P03	User flow i thjeshtë	Hapat kryesorë që përdoruesi kalon për të arritur një qëllim.
P04	Wireframe home page	Strukturë bardhë e zi pa dekorim, me fokus në hierarki dhe rrjedhë.
P05	Wireframe forme / app	Ekrane bazike me logjikë të qartë të input-it dhe CTA-ve.
P06	Mini prototip final	Lidhje e ekraneve në rrjedhë testuese me prezantim të problemit dhe zgjidhjes.

Struktura standarde e një ligjërate 90-minutëshe

Kohëzgjatja	Aktiviteti
10 min	Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
20 min	Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
25 min	Blloku teorik i ligjërates
25 min	Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
10 min	Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Vlerësimi i progresit

- 40% projekte praktike gjatë kursit
- 20% pjesëmarrje aktive dhe reflektime javore
- 20% zbatim i feedback-ut dhe dorëzime të rregullta
- 20% prezantimi final dhe argumentimi i procesit

Plani i plotë i ligjëratave

Për secilën ligjëratë janë shënuar fokuset teorike, aktivitetet praktike dhe rezultati i synuar. Kjo strukturë i ndihmon studentët të kuptojnë ritmin e kursit javë pas javë.

L01 Çfarë është UX?

Hyrje në mendimin e orientuar nga përdoruesi.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- UX vs UI
- Problemi, nevoja dhe përdoruesi
- Shembuj të produkteve të lehta dhe të vështira për përdorim

Pika praktike / ushtrime:

- Diskutim mbi përvoja personale me aplikacione
- Analizë e shpejtë e një procesi problematik

Rezultati i pritur: Studenti kupton se UX fillon nga njeriu dhe sjellja e tij.

L02 Shembuj të mirë dhe të këqij

Vëzhgim kritik i produkteve reale.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Heuristika bazike në gjuhë të thjeshtë
- Qartësia e navigimit dhe feedback-ut
- Friction points

Pika praktike / ushtrime:

- Shkrim i vëzhgimeve për P01
- Krahasim i dy shembujve me qasje të ndryshme

Rezultati i pritur: Zhvillohet syri analitik për probleme përdorimi.

L03 User persona

Krijimi i profilit të përdoruesit.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Qëllimet, sjelljet dhe konteksti
- Primary vs secondary user
- Gabimet e personave shumë të përgjithshëm

Pika praktike / ushtrime:

- Ndërtim i draft-personës për P02
- Plotësim i nevojave dhe motiveve

Rezultati i pritur: Studenti fiton bazë për vendime më të sakta dizajni.

L04 Nevojat dhe problemet

Nga vëzhgimi të formulimi i problemit.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Pain points
- Jobs to be done në nivel hyrës
- Pyetjet e duhura para wireframe-it

Pika praktike / ushtrime:

- Formulim i problem statement
- Prioritizim i nevojave kryesore

Rezultati i pritur: Studenti mëson të përkufizojë problemin para zgjidhjes.

L05 Projekti 1 në praktikë

Analizë aplikacioni ose website-i real.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Struktura e analizës
- Identifikimi i barrierave
- Lidhja mes problemit dhe rekomandimit

Pika praktike / ushtrime:

- Finalizim i P01
- Feedback individual mbi thellësinë e analizës

Rezultati i pritur: Studenti ushtron mendimin kritik në kontekst real.

L06 Përmbledhje dhe feedback

Mbyllje e fazës së kërkimit.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Si argumentohet gjetja UX
- Si prioritarizohen problemet
- Çfarë merret me vete në fazën e flow-it

Pika praktike / ushtrime:

- Prezantim i gjetjeve kryesore
- Përmirësim i dokumentit të analizës

Rezultati i pritur: Baza analitike bëhet pikënisje për projektimin.

L07 User flow

Rruga e përdoruesit drejt qëllimit.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Happy path dhe degëzimet
- Numri i hapave dhe kompleksiteti
- Qartësia e hyrjes dhe daljes nga detyra

Pika praktike / ushtrime:

- Ndërtim i flow-it për P03
- Testim verbal i rrjedhës me shokun/shoqen

Rezultati i pritur: Studenti mendon në hapa dhe vendime, jo vetëm në ekrane.

L08 Arkitektura e informacionit

Si organizohet përmbajtja.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Grupimi logjik i përmbajtjes
- Navigimi kryesor dhe sekondar
- Emërtimet e qarta

Pika praktike / ushtrime:

- Kartela me përmbajtje dhe organizim manual
- Hartim i strukturës së faqes/aplikacionit

Rezultati i pritur: Përmbajtja merr rend që paraprin dizajnin vizual.

L09 Wireframe me laps ose Figma

Skicimi i strukturës pa dekorim.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Low fidelity mindset
- Vendosja e blloqeve kryesore
- Fokusi te funksioni, jo bukuria

Pika praktike / ushtrime:

- Fillimi i P04
- Skica në letër dhe kalim në Figma

Rezultati i pritur: Studenti liron veten nga perfeksionizmi vizual i hershëm.

L10 Hierarkia vizuale në UX

Çfarë sheh përdoruesi i pari.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Pesha vizuale, madhësia dhe spacing
- CTA primare dhe sekondare
- Skannability

Pika praktike / ushtrime:

- Rishikim i wireframe-it me sy kritik
- Riorganizim i ekranit kryesor

Rezultati i pritur: Wireframe-i fillon të komunikojë prioritetet e duhura.

L11 Forma dhe CTA

Input-e të qarta dhe vendime të lehta.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Field labels, helper text, errors
- CTA e qartë dhe pritjet e përdoruesit
- Reduktimi i friction-it

Pika praktike / ushtrime:

- Ndërtim i P05
- Simulim i plotësimit të formës nga përdoruesi

Rezultati i pritur: Studenti kupton rëndësinë e qartësisë në interaksion.

L12 Rregullime wireframe-ve

Përmirësime sipas feedback-ut.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Prioriteti i përmirësimeve
- Kthimi te problemi fillestar
- Dokumentimi i versioneve

Pika praktike / ushtrime:

- Review i P04 dhe P05
- Korrigjime të targetuara në Figma

Rezultati i pritur: Studenti mëson ciklin iterativ të UX-it.

L13 Ngjyrat dhe UI bazike

Kalimi i kujdesshëm nga wireframe në layer vizual.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Ngjyra si mbështetje e qartësisë
- Komponentë bazikë dhe konsistenca
- Shmangia e dekorit të panevojshëm

Pika praktike / ushtrime:

- Vendosje e një stili bazik UI
- Përshtatje e ekranit me elemente minimale vizuale

Rezultati i pritur: Studenti shton estetikën pa dëmtuar logjikën.

L14 Ndërtimi i prototipit

Lidhja e ekraneve dhe gjendjeve.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Prototype links
- State transitions bazike
- Prezantimi i rrjedhës

Pika praktike / ushtrime:

- Fillimi i P06
- Lidhje e ekraneve kryesore në Figma

Rezultati i pritur: Projekti fillon të bëhet i testueshëm dhe i kuptueshëm.

L15 Testim me grupin

Vëzhgim i përdorimit në praktikë.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Çfarë pyetjesh bëhen
- Çfarë vëzhgohet gjatë testit
- Dallimi mes opinionit dhe vështirësisë reale

Pika praktike / ushtrime:

- Mini usability test mes studentëve
- Mbledhje e komenteve dhe pain points

Rezultati i pritur: Studenti sheh zgjidhjen e vet nga sytë e përdoruesit.

L16 Përmirësim i rrjedhës

Implementim i mësimave nga testimi.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Prioritizimi i feedback-ut
- Zgjidhja e friction-it
- Ruajtja e thjeshtësisë

Pika praktike / ushtrime:

- Korrigjim i flow-it dhe prototipit
- Përditësim i dokumentit të projektit

Rezultati i pritur: Prototipi bëhet më i qartë dhe më i përdorshëm.

L17 Përgatitja e prezantimit final

Si komunikohet zgjidhja UX.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Problemi → kërkimi → zgjidhja → testimi
- Pamjet kryesore që duhen treguar
- Si flitet shkurt dhe bindshëm

Pika praktike / ushtrime:

- Ndërtim i narrativës së prezantimit
- Përzgjedhje e screen-eve dhe flow-it

Rezultati i pritur: Studenti përgatit mënyrën e prezantimit të logjikës së projektit.

L18 Prezantimi final

Shfaqja e prototipit dhe reflektim.

Rrjedha e seancës:

- 10 min — Check-in + rikapitulim nga java e kaluar
- 20 min — Feedback i detyrës / diskutim i ushtrimeve
- 25 min — Blloku teorik i ligjëratës
- 25 min — Demonstrim + ushtrim praktik i udhëhequr
- 10 min — Përmbyllje, pyetje dhe detyra e radhës

Pikat kryesore teorike:

- Arsyetimi i vendimeve kryesore
- Shpjegimi i flow-it
- Hapat e ardhshëm për zgjerim

Pika praktike / ushtrime:

- Prezantim i P01-P06
- Koment final dhe plan personal për zhvillim

Rezultati i pritur: Studenti e mbyll kursin me prototip funksional dhe proces të artikuluar qartë.