

## Курс Основы Web дизайна Online

BASIC LEVEL

🕒 23 занятия 📅 2 занятия в неделю



подробнее о курсе

### ИЗУЧАЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Figma

### ПРОГРАММА КУРСА

#### 1. Введение в UI/UX Design

- Знакомство
- UI/UX Design
- Принципы юзабилити
- Профессия дизайнера
- Soft skills
- Tech skills
- Классификация сайтов

---

#### 2. Основы работы в Figma

- Фрейм
- Работа с изображениями
- Работа с линиями
- Работа с масками
- Работа с межстрочным расстоянием
- Работа с текстом
- Работа с формой

- Компоненты
  - Auto layout
- 

### 3. Основы дизайн-мышления

- Этапы дизайн-мышления
  - UX стратегия
  - Usability & Accessibility
  - Определение затрат на взаимодействие
  - 10 эвристик Якоба Нильсена
  - Закон Теслера
  - Айтирекинг
  - Закон Миллера
  - Закон Хика
  - Закон Фиттса
  - Лендинг
  - Конструкторы сайтов
  - Правила восприятия информации. Паттерны
- 

### 4. UX исследование и архитектура (part 1)

- Цикл разработки интерфейса
  - Дорожная карта
  - Персона пользователя
  - Карта эмпатии
  - Методы UX исследований
  - Брифинг
  - Двойной бриллиант
  - Психология пользователя в рамках интерфейса
  - Юзабилити аудит юзабилити аудит
  - Практика
- 

### 5. UX исследование и архитектура (part 2)

- Информационная архитектура и ее принципы и принципы
- Навигационные и поисковые системы
- Mind Map
- Знакомство с User Flow

- FigJam
- 

## 6. UX исследование и архитектура (part 3)

- Пример использования
  - Пользовательский сценарий
  - UCD
  - JTBD
  - Модель Кано
  - Композиция
  - Паттерны нейрофизиологии
  - Сетки
  - Правило "внешнего-внутреннего"
- 

## 7. Типографика

- Основы типографики
  - Швейцарская типографика
  - Классификация шрифтов
  - Комбинация шрифтов
  - Типографика IOS & Android типографика
  - Экспериментальная типографика экспериментальная типографика
  - Контурные шрифты
  - Крупная типографика
  - Надписи от руки, текст вокруг фигуры, текст вокруг фигуры
  - Наложение фото на текст
  - Видимая сетка
  - Монохром/Брутализм/Текстуры/Плоский дизайн
- 

## 8. Теория цвета (part 1)

- Теория цвета
  - Психология цвета
  - Цветовые схемы цветовые схемы
  - Практика
- 

## 9. Теория цвета (part 2)

- Цвета и восприятие и восприятие
- Психология контраста

- Коэффициент контрастности
  - Негативное пространство
  - Особенности разработки иконок
  - Оптический баланс в иконках
  - Рекомендуемые книги
- 

## 10. Основные компоненты сайтов

- MVP
  - Типы навигации
  - Принципы навигации
  - Функциональные блоки
  - Контентные блоки
  - Слайдер
  - Карточки
  - Список
  - Формы
  - Фильтры/сортировка
  - Поп-ап
  - Footer
  - Элементы интерфейса
  - Чекбоксы / Радиобатоны / Toggle / Controls
  - Notifications
- 

## 11. e-Commerce. Структура сайта

- e-Commerce
  - Структура сайта
  - Принципы визуального дизайна
  - Скетчинг
  - Кратковременная память и юзабилити и юзабилити
  - Форматы графических файлов в веб-дизайне
- 

## 12. Разработка CJM

- Принципы Гештальта
  - User Flow для e-Commerce
  - Создание CJM
-

### 13. Эффективная страница продукта

- Закрепление материала на практике
  - Эффективная страница продукта
  - Цели продуктовой страницы
  - Анализ страниц продукта
  - Практика (визуальные упражнения)
- 

### 14. Передача макетов в разработку

- Айдентика
  - Цветовой профиль
  - UX-копирайтинг
  - Передача макетов в разработку
- 

### 15. Методологии

- Оценка сложности проекта
  - Типы клиентов
  - Типы контрактов
  - Agile
  - Waterfall
  - Scrum
  - Kanban
  - Jira
  - Confluence
  - BackLog
  - Планинг-покер
  - Ретроспектива
- 

### 16. Гайдлайны и документация

- Руководство по стилю
- Design System
- Подбор полезных ссылок на различные сервисы
- Атомарный дизайн
- Дизайн-токены
- Темный режим
- Детали при разработке

- Знакомство с HTML & CSS
- 

## 17. Акцентирование. Дизайн-система. UI-Kit

- Базовый стиль
  - Анатомия стиля
  - Визуальная логика визуальная логика
  - Основные принципы логики
  - Рабочая память
  - Способы акцентирования
  - Система. Анализ системы
  - UI-Kit
  - Развитие насмотренности
- 

## 18. Тестирование. Анимация Parallax

- Тестирование юзабилити
  - Методы юзабилити-тестирования
  - Проверка идеи. Quick Usability Checks.
  - Parallax эффект
  - Базовые интерактивные анимации базовые интерактивные анимации
  - Механика анимаций
  - Хореография анимаций
- 

## 19. Responsive & Adaptive дизайн

- Responsive
  - Adaptive
  - Breakpoints
  - Мудборды
  - Mobile First
  - Desktop First
- 

## 20. Особенности мобильной разработки

- Процесс разработки мобильного приложения
- Область нажатия на кнопку
- Расположение элементов
- История
- Версии

- Требования к сетке
  - Расстояния
  - Размеры элементов & Страница 404
  - Сенсорный экран
  - Breakpoints
  - Мозговой штурм
- 

## 21. Behance

- Подготовка кейса на Behance
  - Критерии успешного оформления кейсов
  - Разбор примеров
  - Составление структуры макетов
  - Подготовка анимаций
- 

## 22. Трудоустройство

- Процесс прохождения собеседований
  - Вопросы на собеседованиях
  - Важные вопросы к рекрутеру, которые стоит задать
  - Платформы для поиска работы
  - Фриланс: плюсы и минусы
  - CV
  - Разбор примеров
- 



В конце курса выполняется дипломный проект.

### БОНУСЫ КУРСА



Free English Speaking Club