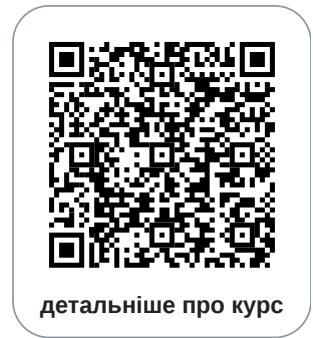


Курс Основи Web дизайну Online

BASIC LEVEL

🕒 23 заняття 📅 2 заняття на тиждень



ВИВЧАЄМО ТАКІ ТЕХНОЛОГІЇ



Figma

ПРОГРАМА КУРСУ

1. Вступ до UI/UX Design

- Знайомство
- UI/UX Design
- Принципи юзабіліті
- Професія дизайнера
- Soft skills
- Tech skills
- Класифікація сайтів

2. Основи роботи у Figma

- Фрейм
- Робота з зображеннями

- Робота з лініями
 - Робота з масками
 - Робота з міжрядковою відстанню
 - Робота з текстом
 - Робота з формою
 - Компоненти
 - Auto layout
-

3. Основи дизайн-мислення

- Етапи дизайн-мислення
 - UX стратегія
 - Usability & Accessibility
 - Визначення витрат на взаємодію
 - 10 евристик Якоба Нільсена
 - Закон Теслера
 - Айтрекінг
 - Закон Міллера
 - Закон Хіка
 - Закон Фіттса
 - Лендінг
 - Конструктори сайтів
 - Правила сприйняття інформації. Патерни.
-

4. UX дослідження та архітектура (part 1)

- Цикл розробки інтерфейсу
 - Road Map
 - User Persona
 - Empathy map
 - Методи UX досліджень
 - Брифінг
 - Double Diamond
 - Психологія користувача в рамках інтерфейсу
 - Юзабіліті аудит
 - Практика
-

5. UX дослідження та архітектура (part 2)

- Інформаційна архітектура та її принципи
 - Навігаційні та пошукові системи
 - Mind Map
 - Знайомство з User Flow
 - FigJam
-

6. UX дослідження та архітектура (part 3)

- Use Case
 - User Scenario
 - UCD
 - JTBD
 - Модель Кано
 - Композиція
 - Патерни нейрофізіології
 - Сітки
 - Правило “Зовнішнього-внутрішнього”
-

7. Типографіка

- Основи типографіки
 - Швейцарська типографіка
 - Класифікація шрифтів
 - Комбінація шрифтів
 - Типографіка IOS & Android
 - Експериментальна типографіка
 - Контурні шрифти
 - Велика типографіка
 - Надписи від руки, текст навколо фігури
 - Накладення фото на текст
 - Видима сітка
 - Монохром/Бруталізм/Текстури/Плоский дизайн
-

8. Теорія кольору (part 1)

- Теорія кольору
- Психологія кольору

- Колірні схеми
 - Практика
-

9. Теорія кольору (part 2)

- Кольори та сприйняття
 - Психологія контрасту
 - Коефіцієнт контрастності
 - Негативний простір
 - Особливості розробки іконок
 - Оптичний баланс в іконках
 - Рекомендовані книги
-

10. Основні компоненти сайтів

- MVP
 - Типи навігації
 - Принципи навігації
 - Функціональні блоки
 - Контентні блоки
 - Слайдер
 - Карточки
 - Список
 - Форми
 - Фільтри/сортування
 - Поп-ап
 - Footer
 - Елементи інтерфейсу
 - Чекбокси / Радіобатони / Toggle / Controls
 - Notifications
-

11. e-Commerce. Структура сайту

- e-Commerce
- Структура сайту
- Принципи візуального дизайну
- Sketching
- Короткотривала пам'ять та юзабіліті

- Формати графічних файлів у вебдизайні
-

12. Розробка CJM

- Принципи Гештальту
 - User Flow для e-Commerce
 - Створення CJM
-

13. Ефективна сторінка продукту

- Закріплення матеріалу на практиці
 - Ефективна сторінка продукту
 - Цілі продуктової сторінки
 - Аналіз сторінок
 - Практика (візуальні вправи)
-

14. Передача макетів у розробку

- Айдентика
 - Колірний профіль
 - UX-копірайтинг
 - Передача макетів в розробку
-

15. Методології

- Оцінка складності проекту
 - Типи клієнтів
 - Типи контрактів
 - Agile
 - Waterfall
 - Scrum
 - Kanban
 - Jira
 - Confluence
 - BackLog
 - Планінг-покер
 - Ретроспектива
-

16. Гайдлайни та документація

- Style Guide

- Design System
 - Підбір корисних посилань на різні сервіси
 - Атомарний дизайн
 - Дизайн-токени
 - Темний режим
 - Деталі при розробці
 - Знайомство з HTML & CSS
-

17. Акцентування. Дизайн-система. UI-Kit

- Базовий стиль
 - Анатомія стилю
 - Візуальна логіка
 - Основні принципи логіки
 - Робоча пам'ять
 - Способи акцентування
 - Система. Аналіз системи
 - UI-Kit
 - Розвиток надивленості
-

18. Тестування. Анімація Parallax

- Тестування юзабіліті
 - Методи юзабіліті-тестування
 - Перевірка ідеї. Quick Usability Checks.
 - Parallax ефект
 - Базові інтерактивні анімації
 - Механіка анімацій
 - Хореографія анімацій
-

19. Responsive & Adaptive дизайн

- Responsive
 - Adaptive
 - Breakpoints
 - Мудборди
 - Mobile First
 - Desktop First
-

20. Особливості мобільної розробки

- Процес розробки мобільного застосунку
 - Область натискання
 - Розташування елементів
 - Історія
 - Версії
 - Вимоги до сітки
 - Відстані
 - Розміри елементів & Сторінка 404
 - Сенсорний екран
 - Breakpoints
 - Brainstorming
-

21. Behance

- Підготовка кейсу на Behance
 - Критерії успішного оформлення кейсів
 - Розбір прикладів
 - Складання структури макетів
 - Підготовка анімацій
-

22. Працевлаштування

- Процес проходження співбесід
 - Запитання на співбесідах
 - Важливі запитання до рекрутера, які варто задати
 - Платформи для пошуку роботи
 - Фріланс: плюси та мінуси
 - CV
 - Розбір прикладів
-



В кінці курсу виконується дипломний проєкт.

БОНУСИ КУРСУ



Free English Speaking Club