



подробнее о курсе

Курс UI/UX Design Pro Online

ADVANCED LEVEL

🕒 32 занятия 📅 2 занятия в неделю

ИЗУЧАЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Figma

ПРОГРАММА КУРСА

1. Продвинутое использование Figma

- Auto layout
- Resizing
- Direction, spacing, and padding
- Alignment and advanced layout
- Absolute positioning
- Создайте цвет, текст, эффект и стили макета
- Применение стиля к объекту
- Групповые стили
- Компоменты
- Экземпляры
- Переименование слоёв
- Варианты
- Local Variables
- Обзор переменных, коллекций и режимов
- Создание переменных и управление ими

2. Глубинные интервью

- Глубинное интервью
 - Распространённые ошибки в глубинных интервью
 - Interview
-

3. UX-проектирование. Паттерны. Поведение

- Цикл разработки интерфейса
 - User Persona
 - Empathy map
 - Юзабилити аудит
 - Этапы процесса UX-проектирования
 - Паттерны в проектировании интерфейсов
 - Когнитивные и поведенческие паттерны UX-дизайна
-

4. Канва ценностного предложения (VPC)

- Value proposition canvas & Users Scenarios
 - VPC
 - User Scenarios
 - User Story
 - JTBD
-

5. Качество интерфейса. Accessibility. Usability

- Accessibility
 - Usability
-

6. Композиция. Иерархия. Как сбалансировать дизайн

- Композиция
 - Паттерны нейрофизиологии
 - Сетки
 - Правило «Внешнего-внутреннего»
 - Золотое сечение
 - Визуальная иерархия
-

7. Branbook

8. Создание эффективного Landing Page

- Landing page
- Типы целевых страниц

- Как улучшить качество целевой страницы
-

9. E-Commerce

10. Проектирование интерактивного взаимодействия и Прототипирование

- Interaction design Prototyping
 - Триггеры прототипа
 - Smart Animation
 - Прототипирование с условными
 - Выражения в прототиповке
 - Создание прототипа с переменной
-

11. Уровни детализации при создании каркасов интерфейса

- Low and High fidelity wireframes
 - Wireframes
 - О каркасном шаблоне низкой точности
-

12. UI. Ведение и передача макета

- UI
 - UI kit
 - Этапы работы над UI kit
 - Как передавать UI kit разработчику, дизайнеру, заказчику?
 - Сетки
 - UI-KiT
-

13. Особенности мобильной разработки

- Дизайн мобильного приложения
 - Процесс разработки мобильного приложения
 - Область нажатия
 - Расположение элементов и требования к сетке. Android и iOS
 - Особенности сенсорного экрана
-

14. iOS Гадлайны

- Основы разработки приложений для iOS
 - Как учесть индикатор Home
-

15. Юзабилити тестирование. A/B тестирование

- Usability Testing
 - A/B Tests
 - 8 шагов для A/B тестирования
-

16. Особенности UX в направлении Fintech проектов

- Fintech
 - Что такое Fintech UX дизайн?
 - Основные принципы
 - 6 компонентов выигрышной UX-стратегии fintech
-

17. Анатомия Дашбордов

- Dashboard
 - Анатомия дашбордов
 - Элементы интерфейса
-

18. Soft Skills для дизайнеров. Успешные кейсы Behance

- 10 Soft Skills for Designers
 - Подготовка кейса на Behance
 - Программы для оформления кейсов
-



В конце курса выполняется дипломный проект.

БОНУСЫ КУРСА



Free English Speaking Club