



детальніше про курс

## Курс UI/UX Design Pro Online

ADVANCED LEVEL

🕒 32 заняття 📅 2 заняття на тиждень

### ВИВЧАЄМО ТАКІ ТЕХНОЛОГІЇ



Figma

### ПРОГРАМА КУРСУ

#### 1. Просунуте використання Figma

- Auto layout
- Resizing
- Direction, spacing, and padding
- Alignment and advanced layout
- Absolute positioning
- Створить колір, текст, ефект і стилі сітки макета
- Застосування стилю до об'єкта
- Групові стилі
- Коопненти
- Екземпляри
- Переіменування шарів
- Варіанти
- Local Variables
- Огляд змінних, колекцій і режимів
- Створення змінних і керування ними

---

#### 2. Глибинні інтерв'ю

- Глибинне інтерв'ю
  - Поширені помилки у глибинних інтерв'ю
  - Interview
- 

### 3. UX-проектування. Паттерни. Поведінка

- Цикл розробки інтерфейсу
  - User Persona
  - Empathy map
  - Юзабіліті аудит
  - Етапи процесу UX-проектування
  - Патерни у проєктуванні інтерфейсів
  - Когнітивні й поведінкові патерни UX-дизайну
- 

### 4. Канва ціннісної пропозиції (VPC)

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

### 5. Якість інтерфейсу. Accessibility. Usability

- Accessibility
  - Usability
- 

### 6. Композиція. Ієрархія. Як збалансувати дизайн

- Композиція
  - Патерни нейрофізіології
  - Сітки
  - Правило «Зовнішнього-внутрішнього»
  - Золотий перетин
  - Візуальна ієрархія
- 

### 7. Branbook

---

### 8. Створення ефективного Landing Page

- Landing page
- Типи цільових сторінок

- Як покращити якість цільової сторінки
- 

## 9. E-Commerce

---

### 10. Проєктування інтерактивної взаємодії та Прототипування

- Interaction design Prototyping
  - Тригери прототипа
  - Smart Animation
  - Прототипування з умовними
  - Вирази в прототипуванні
  - Створення прототипа зі змінною
- 

### 11. Рівні деталізації при створенні каркасів інтерфейсу

- Low and High fidelity wireframes
  - Wireframes
  - Про каркасний шаблон низької точності
- 

### 12. UI. Ведення та передача макета

- UI
  - UI kit
  - Етапи роботи над UI kit
  - Як передавати UI kit розробнику, дизайнеру, замовнику?
  - Сітки
  - UI-KIT
- 

### 13. Особливості мобільної розробки

- Дизайн мобільного застосунку
  - Процес розробки мобільного застосунку
  - Область натискання
  - Розташування елементів і вимоги до сітки. Android та iOS
  - Особливості сенсорного екрану
- 

### 14. iOS Гадлайни

- Основи розробки додатків для iOS
  - Як врахувати індикатор Home
- 

### 15. Юзабіліті тестування. A/B тестування

- Usability Testing
  - A/B Tests
  - 8 кроків для A/B тестування
- 

## 16. Особливості UX у напрямку Fintech проєктів

- Fintech
  - Що таке fintech UX дизайн?
  - Основні принципи
  - 6 компонентів виграшної UX-стратегії fintech
- 

## 17. Анатомія Дашбордів

- Dashboard
  - Анатомія дашбордів
  - Елементи інтерфейсу
- 

## 18. Soft Skills для Дизайнерів. Успішні кейси Behance

- 10 Soft Skills for Designers
  - Підготовка кейсу на Behance
  - Програми для оформлення кейсів
- 



В кінці курсу виконується дипломний проєкт.

### БОНУСИ КУРСУ



Free English Speaking Club