hillel IT school

детальніше про курс

Курс **UI/UX Design: від нуля до Pro**
Online

BASIC LEVEL

40 занять 2 заняття на тиждень

ВИВЧАЄМО ТАКІ ТЕХНОЛОГІЇ



Figma

ПРОГРАМА КУРСУ

1. Блок 1. UI-основи та посадкова сторінка

1. Вступ до UI/UX, життєвий цикл продукту, ролі
   - що таке UI, UX і продукт;
   - ролі в команді та місце дизайнера;
   - етапи життєвого циклу продукту;
   - Agile й Waterfall: що це і де дизайнер;
   - структура курсу та три портфоліо-проєкти;
   - правила курсу, зокрема щодо використання ШІ.
2. Фігма: basics
   - інтерфейс Figma й гарячі клавіші;
   - фрейми;
   - зображення, лінії, маски;
   - текст і міжрядковий інтервал;
   - форми;
   - самостійно: pen tool, boolean, плагіни.
3. Посадкові сторінки + мудборд і візуальний напрям
   - призначення й типи лендингів;

- структура сторінки: hero-блок, функціональні й контентні блоки, footer;
- заклики до дії;
- аналіз прикладів;
- мудборд і візуальний напрям;
- бриф проєкту І та збір референсів (Mobbin, Refero, Land-book).

4. Типографіка + текстові стилі у Figma
- класифікація шрифтів і комбінування;
- типографічна шкала;
- міжрядкові та міжлітерні інтервали, читабельність;
- типографіка iOS та Android;
- підбір шрифтів для лендингу;
- текстові стилі у Figma.

5. Композиція, сітки, гештальт
- баланс, акценти, негативний простір;
- правило «внутрішнього-зовнішнього», золоте січення;
- модульні сітки, колонки, відступи (8pt);
- візуальна ієрархія і групування;
- принципи Гештальта;
- розкладка екрана лендингу на сітці.

6. Колористика, контраст WCAG + змінні кольору у Figma
- колірне коло й колірні схеми;
- контраст і коефіцієнт контрастності (WCAG);
- семантичні кольори (ролі в палітрі);
- асоціації кольору в межах бренду;
- тіні;
- палітра лендингу у вигляді variables у Figma.

7. Фігма: автолейаут
- напрям, відступи, padding;
- resizing і вирівнювання;
- absolute position;
- логіка flexbox;
- кнопки, картки й списки, що підлаштовуються під вміст.

8. Огляд UI-елементів і патернів (частина 1)
- кнопки;
- поля та форми;
- чекбокси, радіокнопки, перемикачі;
- навігація;

- картки;
- розбір реальних інтерфейсів.

9. Компоненти, варіанти, properties, стани
   - components й instances;
   - variants і properties;
   - стани: hover, active, focus, disabled, error;
   - зворотний зв’язок інтерфейсу;
   - компоненти лендингу зі станами.
10. Адаптивність на основі автолейауту
    - responsive й adaptive;
    - breakpoints і constraints;
    - Mobile First і Desktop First;
    - адаптивні сітки;
    - адаптація лендингу під десктоп і мобільний.
11. UI-кіт, організація файлу, назви шарів і компонентів
    - збір UI-кіта проєкту;
    - структура файлу;
    - іменування шарів і компонентів;
    - підготовка макета до показу.
12. Практикум: робота над проєктами з ментором
    - робота над лендингом на занятті;
    - індивідуальний фідбек;
    - фінальне рев’ю перед презентацією;
    - публікація лендингу (Framer, Figma Sites).
13. Презентація рішень і дизайн-критика
    - як презентувати рішення та аргументувати їх;
    - як давати й приймати фідбек;
    - репетиція захисту;
    - peer-review робіт.
14. Захист проєктів I (посадкова сторінка з мобільним адаптивом)
    - презентація лендингу;
    - розбір рішень;
    - критика групи й викладача.

---

2. Блок 2. UX-аудит і редизайн онлайн-платформи

15. Вступ до UX, usable vs useful, евристики Нільсена
    - що таке зручність інтерфейсу;
    - usable vs useful;

- 10 евристик Якоба Нільсена;
- вибір платформи для редизайну.

16. UX-аудит і метрики
    - евристичний аналіз платформи;
    - аналіз конкурентів;
    - формулювання проблеми перед редизайном;
    - конверсія, утримання користувачів, успішність виконання задач;
    - HEART, воронки, гіпотези;
    - теплові карти та GA4: що це і на що дивитися;
    - як зрозуміти, що редизайн спрацював.
17. ШІ-інструменти для дизайнера
    - де ШІ допомагає: мікротексти, ідеї, узагальнення нотаток, функції Figma;
    - де шкодить: вигадані дані, шаблонний UI, «синтетичні» користувачі;
    - тимчасові зображення та права на них;
    - вправа: AI-макет проти власного лендингу;
    - застосування інструментів у проєкті II.
18. Інформаційна архітектура, навігація, user flow
    - принципи структурування контенту;
    - card sorting;
    - sitemap;
    - типи й принципи навігації;
    - user flow ключових сценаріїв;
    - нова структура платформи.
19. Огляд UI-елементів і патернів (частина 2), стани сторінок, іконки
    - таблиці, фільтри й сортування;
    - пошук, модальні вікна, сповіщення;
    - пагінація та списки;
    - стани сторінок: порожній екран, завантаження, помилка, успіх;
    - іконки й оптичний баланс.
20. UX-копірайтинг
    - мікротексти: кнопки, підказки, повідомлення про помилки;
    - тексти порожніх станів;
    - тон і голос продукту;
    - варіанти від ШІ з редакторською перевіркою;
    - переписування текстів платформи.
21. Фігма: базове прототипування
    - тригери, переходи, оверлеї;

- прості анімації переходів;
- прототип на станах компонентів;
- клікабельний прототип основних сценаріїв.

22. E-commerce + темні патерни
    - структура інтернет-магазину: каталог, картка товару, кошик, оформлення замовлення;
    - довіра й конверсія;
    - дослідження Baymard Institute: чому покидають кошики;
    - темні патерни: фальшиві таймери, підписки, які складно скасувати, тиск у формулюваннях;
    - що заборонено в ЄС.
23. Дашборди й візуалізація даних
    - анатомія дашборду;
    - вибір типу графіка;
    - таблиці й показники;
    - читабельність даних;
    - екран дашборду для проєкту II.
24. Доступність: WCAG 2.2, EAA, скрінрідери, аудит доступності
    - принципи доступності;
    - WCAG 2.2;
    - European Accessibility Act (діє з 28 червня 2025 року);
    - розміри елементів і колірна сліпота;
    - скрінрідери;
    - аудит доступності платформи.
25. Захист проєктів II (редизайн онлайн-платформи)
    - презентація редизайну з аудитом і метриками;
    - аргументація змін, доступність, прототип;
    - вибір теми проєкту III, пошук респондентів.

---

3. Блок 3. Мобільний застосунок, портфоліо й кар’єра

26. UX-процес і фреймворк Double Diamond I
    - структура Double Diamond;
    - дизайн-мислення;
    - глибинні інтерв’ю: гайд, питання, типові помилки, етика;
    - конкурентний аналіз;
    - початок інтерв’ю для проєкту III.
27. UX-процес і фреймворк Double Diamond II
    - affinity mapping й empathy map;
    - від нотаток до висновків, від висновків до рішень;

- ШІ для обробки нотаток з перевіркою згідно з оригіналом;
- юзер-персони та user journey map (CJM);
- JTBD, user stories і сценарії.

28. Особливості мобільних інтерфейсів
    - процес розробки мобільного застосунку;
    - область натискання;
    - розташування елементів і безпечні зони;
    - особливості сенсорного екрана;
    - патерни мобільної навігації.
29. Material Design і Human Interface Guidelines
    - основи Material Design (Android);
    - основи HIG (iOS);
    - компоненти, навігація, типографіка;
    - відмінності платформ;
    - вибір підходу для застосунку.
30. Структура застосунку, user flow, скетчі, вайрфрейми
    - структура застосунку з урахуванням платформи;
    - user flow;
    - скетчинг;
    - low- і mid-fidelity вайрфрейми ключових екранів;
    - клікабельний прототип для тесту.
31. Юзабіліті-тестування прототипу і правки за результатами
    - планування тесту та сценарії;
    - guerilla-тести;
    - живий тест студентів один на одному;
    - аналіз результатів і пріоритизація правок;
    - A/B-тестування: суть;
    - цикл «тест, правки, повторний тест».
32. Змінні, режими, токени, бібліотеки, робота в дизайн-системі
    - variables: колекції, режими, токени;
    - темна тема;
    - атомарний дизайн;
    - бібліотеки Figma: публікація і підключення;
    - робота в чужій системі (Material 3, iOS UI Kit);
    - дизайн-система застосунку.
33. Мікроінтеракції, анімація, smart animate
    - коли й навіщо анімувати;

- принципи руху;
- мікроінтеракції та зворотний зв’язок;
- smart animate;
- інтерактивний прототип застосунку;
- самостійно: умовна логіка та змінні в прототипі.

34. Дизайн функцій на основі ШІ + швидкий прототип у коді
    - стани генерації;
    - помилки й неточні відповіді моделі;
    - контроль з боку користувача і довіра;
    - можливість оцінити відповідь;
    - швидкі прототипи за текстовим запитом (Figma Make, v0, Lovable): що вміють і де помиляються.
35. Передача в розробку, Dev Mode, design QA, комунікація
    - підготовка макета до хендоффу;
    - Dev Mode, анотації, специфікації, експорт;
    - мінімум HTML/CSS;
    - design QA: перевірка реалізації;
    - комунікація з розробниками та клієнтом.
36. Кейс і портфоліо (Behance, Framer, PDF)
    - структура кейс-стаді та сторітелінг;
    - показ процесу, а не лише результату;
    - вибір платформи: Behance, особистий сайт, PDF на 8–12 слайдів;
    - оформлення кейсу проєкту ІІІ.
37. CV, LinkedIn, пошук роботи, ситуація на ринку
    - відбір робіт для портфоліо;
    - типові помилки;
    - CV, LinkedIn, супровідний лист;
    - платформи пошуку роботи;
    - ситуація на ринку;
    - розбір портфоліо студентів.
38. Співбесіди, тестові завдання, розбір чужого застосунку
    - типи компаній і формати роботи;
    - види співбесід;
    - тестові завдання;
    - питання до рекрутера;
    - розбір чужого застосунку;
    - тренувальні співбесіди.
39. Практикум: доопрацювання проєктів і кейсів

- фінальна робота над застосунком і кейсом;
- індивідуальний фідбек;
- повторний швидкий раунд тестування прототипу.

40. Захист проєктів III (мобільний застосунок). Випускний
- презентація повного кейсу: від дослідження до хендоффу;
- відповіді на запитання;
- підсумки курсу.

В кінці курсу виконується дипломний проєкт.

© 2026 Комп'ютерна школа Hillel • ТОВ "Едмейк" • Код ЄДРПОУ 44790295