

Общество с ограниченной ответственностью
«АДУКАР»
(ООО «АДУКАР»)

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора
от 14.11.2023 №____

**Образовательная программа обучающих курсов
«Обучающий курс по UX/UI-дизайну (веб-дизайну)»**

Минск, 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Обучающие курсы по UX/UI-дизайну (веб-дизайну) реализуются в рамках образовательной программы дополнительного образования взрослых и направлены на удовлетворение познавательных потребностей слушателей в области изучения UX/UI-дизайна (веб-дизайна).

Образовательная программа обучающих курсов в ООО «АДУКАР» реализуется как в очной форме, так и в дистанционной при проведении вебинаров с использованием информационно-коммуникационных технологий.

Программа рассчитана на 33 практических занятия по 120 минут. При изучении данной дисциплины слушатели получают представление об:

- основных понятиях веб-дизайна и его функциональных возможностях в
- коммуникационной сфере, а также набор знаний по основам дизайна и
- техническим средствам для успешного выполнения проектов по созданию веб-страниц.

Цель изучения курса – освоение методики и технологий веб-дизайна.

Задачи курса:

- ознакомить слушателей с основами теории дизайна;
- ознакомить студентов со спецификой дизайна веб-страниц и мобильных приложений;

• научить слушателей пользоваться инструментами Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma;

- ознакомить слушателей с основами UX/UI-дизайна;
- научить слушателей создавать собственные дизайн-системы;
- ознакомить слушателей с этапами разработки;
- ознакомить слушателей с digital-дизайном.

По окончании данного курса слушатель знает:

- теорию дизайна;
- особенности UX/UI-дизайна;
- этапы разработки.

По окончании данного курса слушатель должен уметь:

- использовать инструменты Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Tilda;
- создавать дизайн системы;
- проводить базовый UX-анализ;
- создавать digital-креативы.

Также по окончании данного курса слушатель должен:

- защитить дипломный проект
- оформить портфолио проектов

Выбор форм и методов обучения, видов учебно-познавательной деятельности определяется преподавателем самостоятельно на основе целей и задач изучения определенной темы и сформулированных в настоящей программе требований к результатам учебной деятельности слушателей.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. ИНСТРУМЕНТ FIGMA.

Интерфейс Figma. Панель слоёв и страниц. Панель инструментов. Фреймы. Фигуры. Кривая Безье. Текст. Панель дизайна. Калькулятор. Сетки. Заливка. Обводка. Эффекты. Изображения. Маски. Юнион. Группы. Whiteboard. Экспорт.

Протипирование в Figma. Анимация по скроллу, нажатию, перетягиванию, наведению. Overlay. Smart Animate. Настройки прототипов.

Продвинутые возможности Figma. Autolayout. Компонеты. Варианты компонентов. Constraints. Библиотеки. Плагины. Стили. Figma Community.

Начало работы над проектом. Референсы. Moodboard. Brief.

Первый проект. Редизайн сайта.

Раздел 2. ТЕОРИЯ ДИЗАЙНА.

Сетки. Виды сеток. Настройки. Адаптив.

Типографика. Понятия типографики. Шрифты. Полиграфия. Google Fonts. Форматирование. Контраст. Стили. Система шрифтов.

Иконографика. Стили иконок. Категории. Формат SVG.

Цвет. Колористика, психология цвета, цветовые стили, создание цветовой палитры.

Композиция. Гештальт. Элементы на странице. Воздух.

Насмотренность. Развитие визуального вкуса и создание мудборда и референсов перед началом проекта

Раздел 3. ОСНОВЫ UX-ДИЗАЙНА.

Human Centered Design. Элементы опыта взаимодействия. Информационная архитектура.

Рабочий процесс дизайнера. Прототипирование. Scrum. Agile. Постановка задач дизайнером. Передача макетов разработчикам. HTML.

Исследование бизнеса. Table research. Business model canvas. Feature canvas.

Исследование пользователей. Карта эмпатии. Персона. User stories. User flow. Visual scenario. Customer journey map. Целевая аудитория. Impact map. Опросы, интервью.

Методы оценки. А/В тестирование. А/А тестирование. Модель Кано. Чеклисты. Оценка по рекомендациям и стандартам. Эвристическая оценка (Эвритики Нильсена). Гайдлайны. Юзабилити-тестирование. Сбор аналитических данных. Метрика HEART. Карточная сортировка. Eye-tracking. Сплит-тестирование. Фокус-группы.

Раздел 4. ДИЗАЙН-СИСТЕМЫ. ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСОВ.

Дизайн-системы. UI-кит. Дизайн-система. Айдентика. Брендбук. Гайдлайны (Material Design, Human Interface Guidelines). Навигация.

Элементы на странице. Разбор на примере сайтов: лендинг, интернет-магазин. Фреймворк – Bootstrap.

Мобильные интерфейсы. Особенности дизайна мобильных интерфейсов. Создание дизайна мобильного приложения.

Раздел 5. ADOBE PHOTOSHOP

Интерфейс Adobe Photoshop. Установка. Создание проекта. Панель инструментов. Панель слоев. Эффекты. Фигуры. Текст. Калькулятор. Сетки. Заливка. Экспорт.

Изображения. Цветокоррекция. Ретушь. Обрезка изображения. Эффекты. Шаблоны. Мокапы. Фильтры.

Практика в Adobe Photoshop. Создание баннера. Оформление одного из проектов для портфолио при помощи мокапа.

Раздел 6. ADOBE ILLUSTRATOR

Интерфейс Adobe Illustrator. Установка. Создание проекта. Whiteboard. Панель инструментов. Панель слоев. Фигуры. Текст.

Иллюстрация в Adobe Illustrator. Инструмент Перо. Опорные точки. Кривая Безье. Создание фигур. Маски.

Подготовка к печати. Дозаливки. Экспорт.

Практика в Adobe Illustrator. Создание иллюстрации. Создание иконок и логотипа.

Раздел 7. TILDA

Знакомство с интерфейсом. Понятие no-code разработки. Создание проекта. Настройки. Ресурсы.

Базовая практика в Tilda. Создание сайта на основе шаблонов. Настройка шаблонов. Контент-менеджер.

Zero-block. Инструменты. Настройки. Анимация step-by-step

Практика на Zero-block. Создание сайта-портфолио.

Раздел 8. DIGITAL. E-COMMERCE.

Понятие о Digital. Баннеры. Креативы для социальных сетей и рекламы. Dashboard Инфографика. Контекст и таргет.

Canva. Разбор интерфейса. Шаблоны. Элементы. Создание креатива в Canva. Создание креатива в Photoshop/Figma.

E-commerce. Элементы интерфейса. E-commerce проект.

Раздел 9. ТРУДОУСТРОЙСТВО.

Подготовка к трудоустройству. Портфолио.

Резюме. LinkedIn. Собеседование. Фриланс и заработок. Дальнейшее развитие. Продвижение себя как специалиста.

Защита дипломного проекта. UX-исследование проекта. UI-дизайн проекта. Дизайн-система проекта. Защита проекта.

Разработала
Преподаватель курса по UX/UI-дизайну (веб-дизайну)

Н.Л. Пыжик

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен; – Санкт-Петербург: Издательство «Символ-плюс», 2001;
2. Дизайн для реального мира / В. Папанек; – Д. Аронов, 2004;
3. Живая типографика / А. Королькова; – М.: IndexMarket, 2007;
4. Веб-дизайн. Элементы опыта взаимодействия / Дж. Гаррет; – Санкт-Петербург: Издательство «Символ-плюс», 2008;
5. Дизайн привычных вещей / Д. Норман; – Москва: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2018;
6. Refactoring UI / Adam Wathan, Steve Schoger; – Tailwind Labs Inc, 2022.

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора
от 14.11.2023 № _____

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
обучающих курсов по UX/UI-дизайну (веб-дизайну)

Цель: систематизировать и закрепить знания по UX/UI-дизайну (веб-дизайну)

Срок обучения: 4 месяца

Форма обучения: очная и дистанционная

№ п/п	Наименование темы	Всего занятий	Форма контроля
1	Вводное занятие. Введение в профессию веб-дизайнера	1	
2	Инструмент Figma.	5	
3	Тренды дизайна, UX-паттерны, плагины. Редизайн сайта	1	Проект «Редизайн сайта». Moodboard. Brief
4	Сетки (виды, настройки, адаптив), иконографика	1	Набор иконок
5	Типографика	1	Система шрифтов для проекта
6	Композиция и колористика, психология цвета	1	Цветовая палитра проекта
	Human Centered Design. Элементы опыта взаимодействия. Информационная архитектура.	1	
7	Рабочий процесс дизайнера. Прототипирование. Scrum. Agile. Постановка задач дизайнерам. Передача макетов разработчикам. HTML.	1	Карта эмпатии. Персона
8	Исследование бизнеса. Table research. Business model canvas. Feature canvas.	1	Business model canvas.
9	Исследование пользователей. Карта эмпатии. Персона. User stories. User flow. Visual scenario. Customer journey map. Целевая аудитория. Impact map. Опросы, интервью.	1	Карта эмпатии. Персона. User flow. Impact Map
10	Методы оценки. А/В тестирование. А/А тестирование. Модель Кано. Чеклисты. Оценка по рекомендациям и стандартам. Эвристическая оценка (Эвритики Нильсена). Гайдлайны. Юзабилити-тестирование. Сбор аналитических данных. Метрика HEART. Карточная сортировка. Eye-tracking. Сплит-тестирование. Фокус-группы.	1	Устный опрос по разделу

	Дизайн-системы. UI-кит. Дизайн-система. Айдентика. Брендбук. Гайдлайны (Material Design, Human Interface Guidelines). Навигация.	2	Дизайн-система проекта
	Элементы на странице. Разбор на примере сайтов: лендинг, интернет-магазин. Фреймворк – Bootstrap.	1	Дизайн лендинга
	Мобильные интерфейсы. Особенности дизайна мобильных интерфейсов. Создание дизайна мобильного приложения.	1	Дизайн мобильного приложения
11	Adobe Photoshop	2	Баннер. Мокап
12	Adobe Illustrator	2	Логотип
13	Tilda	4	Сайт-портфолио
14	Понятие о Digital. Баннеры. Креативы для социальных сетей и рекламы. Dashboard Инфографика. Контекст и таргет. Canva. Разбор интерфейса. Шаблоны. Элементы. Создание креатива в Canva. Создание креатива в Photoshop/Figma.	1	Креатив в Canva
15	Е-commerce. Элементы интерфейса. Е-commerce проект.	1	Е-commerce проект
16	Подготовка к трудоустройству. Портфолио. Резюме. LinkedIn. Собеседование. Фриланс и заработок. Дальнейшее развитие. Продвижение себя как специалиста.	1	Портфолио. Резюме. Профиль в LinkedIn.
17	Защита дипломного проекта. UX-исследование проекта. UI-дизайн проекта. Дизайн-система проекта. Защита проекта.	2	Дипломный проект

Преподаватель имеет право с учетом особенностей организации образовательного процесса в конкретной, познавательных возможностей, учащихся изменить количество учебных часов и последовательность изучения материала в пределах учебного времени, предназначенного для усвоения содержания всего курса. Резервное время допустимо использовать для проведения контроля знаний и умений учащихся.

Разработала
Преподаватель курса по UX/UI-дизайну (веб-дизайну)

Н.Л. Пыжик