

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 дизайнерам. 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