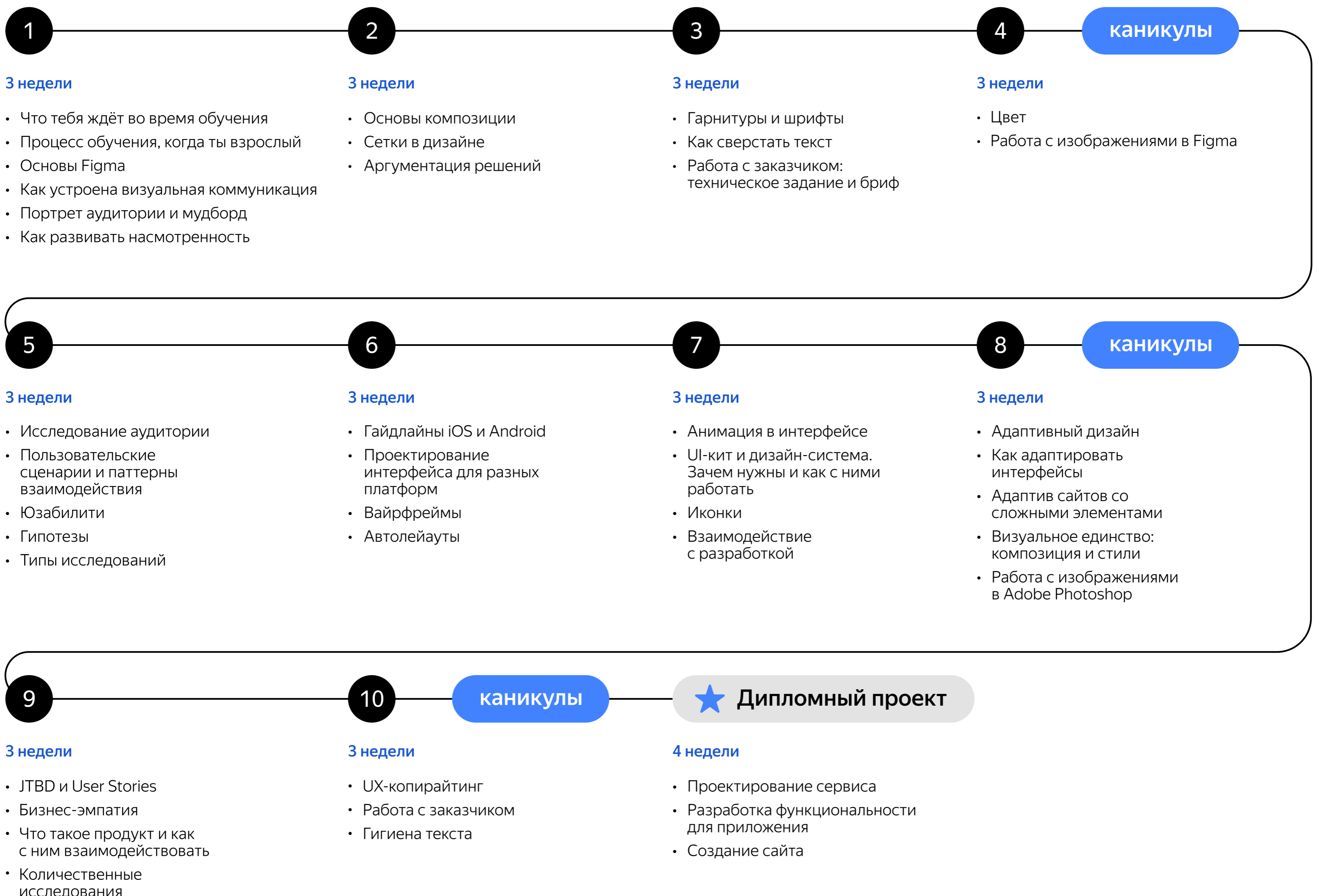
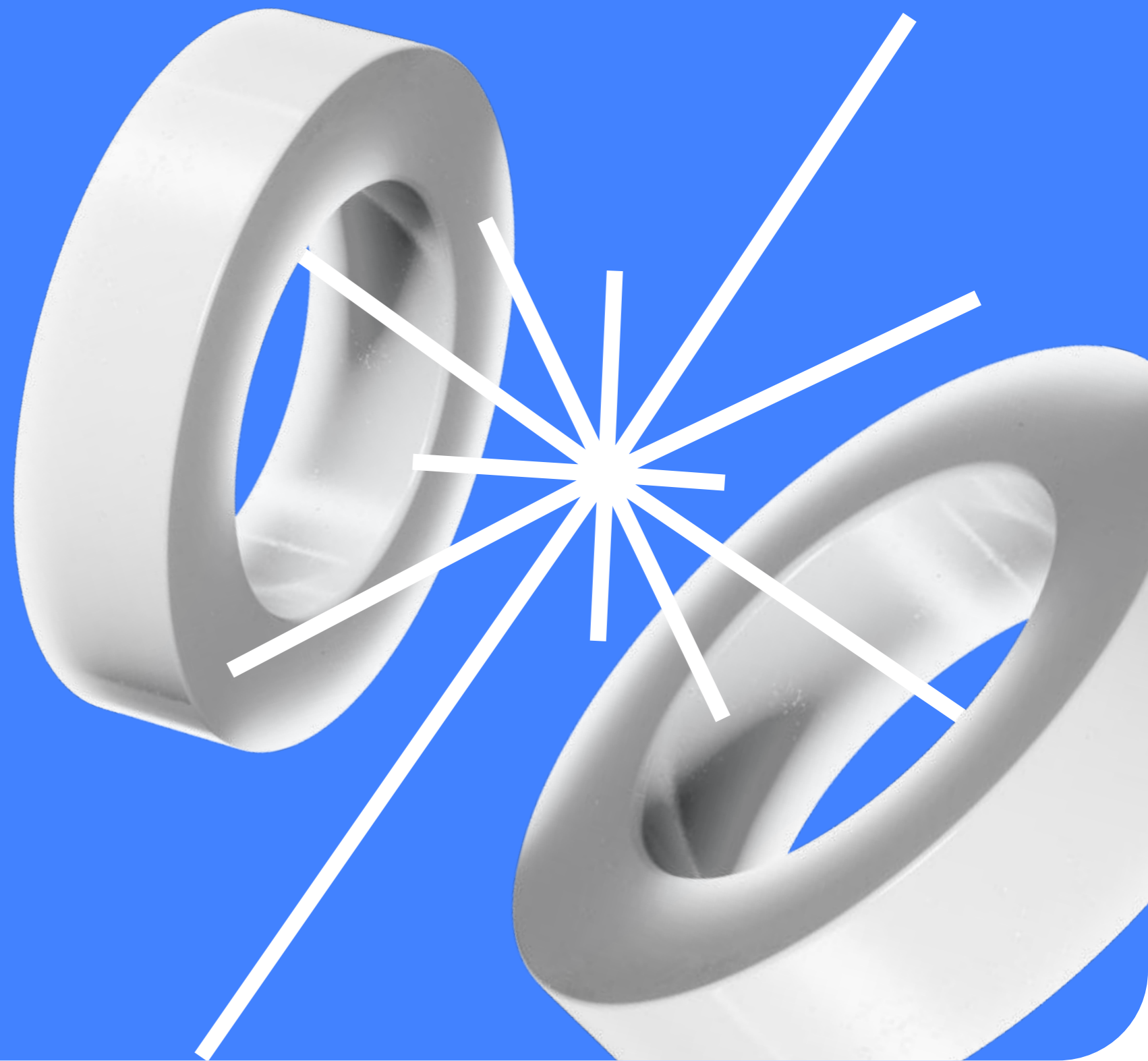


Дизайнер интерфейсов



1 спринт
Аудитория и визуальная коммуникация

3 недели

Погружение в процесс обучения в Практикуме, после которого перейдём к основам визуальной коммуникации. Вы узнаете, как развивать насмотренность, где и как искать референсы и идеи. А также разберётесь, как составить портрет целевой аудитории, и соберёте мудборд.

- Что тебя ждёт во время обучения
- Процесс обучения, когда ты взрослый
- Основы Figma
- Как устроена визуальная коммуникация
- Портрет аудитории и мудборд
- Как развивать насмотренность

Финальный проект: Аудитория и мудборд

2 спринт
Композиция и сетки

3 недели

Вы узнаете, что такое композиция и как её выстроить с помощью сетки. А также как правильно объяснять свои решения и работать с критикой.

- Основы композиции
- Сетки в дизайне
- Аргументация решений

Финальный проект: Макет из готовых блоков

3 спринт
Основы типографики и работа с текстом

3 недели

В этом спринте вы погрузитесь в работу с текстом: научитесь выделять цели и задачи, выстраивать структуру. Мы расскажем, что такое кегль, интерлиньяж, длина строки, уровни типографики, шрифтовая лицензия, и как всем этим пользоваться при разработке дизайна. Также вы разберётесь с тем, как составить бриф и как согласовать с клиентом техническое задание.

- Гарнитуры и шрифты
- Как сверстать текст
- Работа с заказчиком: техническое задание и бриф

Финальный проект: Редизайн главной страницы сайта

4 спринт
Работа с цветом и изображениями

3 недели

В этом спринте вы узнаете всё про цвет. Научитесь подбирать качественные изображения и фотографии под задачу и настроение проекта, узнаете, как не нарушить авторские права, а также дорабатывать изображения.

- Цвет
- Работа с изображениями в Figma

Финальный проект: Техническое задание и лендинг

Каникулы

5 спринт Исследование аудитории

3 недели

В этом спринте вы узнаете, что такое пользовательские сценарии и эвристики юзабилити, а также как с ними работать. Вы научитесь формулировать гипотезы и проводить исследования, чтобы опираться на факты, а не мнения.

- Исследование аудитории
- Пользовательские сценарии и паттерны взаимодействия
- Юзабилити
- Гипотезы
- Типы исследований

Финальный проект: Командное исследование

6 спринт Проектирование интерфейса

3 недели

В этом спринте вы научитесь пользоваться гайдлайнами iOS и Android, продумывать сценарии и собирать вайрфреймы. Кроме того, вы изучите функцию Auto Layout, которая очень ускоряет работу.

- Гайдлайны iOS и Android
- Проектирование интерфейса для разных платформ
- Вайрфреймы
- Автолейауты

Финальный проект: Структура приложения в вайрфреймах

7 спринт Анимация, иконки и работа с UI-китом

3 недели

Вы научитесь самостоятельно создавать иконки и уникальные сетки, изучите основные принципы анимации интерфейсов. Узнаете, как взаимодействовать с разработчиком, чтобы результат совпадал с задумкой. А также разберётесь в том, что такое UI-кит, попробуете поработать с готовым и составить собственный.

- Анимация в интерфейсе
- UI-кит и дизайн-система. Зачем нужны и как с ними работать
- Иконки
- Взаимодействие с разработкой

Финальный проект: UI приложения

8 спринт Визуальный дизайн и принципы адаптивности

3 недели

Узнаете об основных стилях в дизайне интерфейсов, о том, что влияет на целостное восприятие проектов и как добиться единства. Научитесь использовать Adobe Photoshop для работы с изображениями, а также проектировать удобный дизайн для любых устройств и разрешений экранов.

- Адаптивный дизайн
- Как адаптировать интерфейсы
- Адаптив сайтов со сложными элементами
- Визуальное единство: композиция и стили
- Работа с изображениями в Adobe Photoshop

Финальный проект: Проект сайта и адаптивная версия главной страницы

Каникулы

9 спринт
Работа в продукте

3 недели

Мы расскажем, как работать в продуктовой команде и с какими специалистами вам предстоит взаимодействовать. Объясним, как построен рабочий процесс внутри продукта, как проводить количественные исследования. Также вы попробуете поработать с задачами, типичными для продуктовой команды.

- JTBD и User Stories
- Бизнес-эмпатия
- Что такое продукт и как с ним взаимодействовать
- Количественные исследования

Финальный проект: Формулировка гипотез и исследование

10 спринт
UX-копирайтинг: тексты в интерфейсах

3 недели

В этом спринте вы узнаете, как найти tone of voice продукта, что такое синтаксис интерфейса и когда можно обойтись без текста. Также вы получите гайд по написанию текстов для управляющих элементов интерфейса: кнопок, ссылок, инпутов, чекбоксов. Обсудим работу с заказчиком: как презентовать дизайн-идеи, согласовывать решения и принимать правки.

- UX-копирайтинг
- Работа с заказчиком
- Гигиена текста

Финальный проект: Интерактивный прототип и тестирование

Каникулы

 **Дипломный проект**

4 недели

Ближе к концу обучения вы почувствуете, в какой роли видите себя в будущем и что вам интересно: UX, UI или исследования. Поэтому у вас будет возможность выбрать тему дипломной работы. Каждая спроектирована так, чтобы вы показали свои навыки в полной мере и сделали актуальный проект.

Диплом 1. Проектирование сервиса

Диплом 2. Разработка функциональности для приложения

Диплом 3. Создание сайта



Что ещё ждёт на курсе?

Вебинары

В каждом спринте, то есть каждые три недели, запланированы 2–3 групповые онлайн-встречи: обучающие воркшопы, вебинары, разборы работ и консультации. Программа консультаций может корректироваться в зависимости от пожеланий группы студентов.

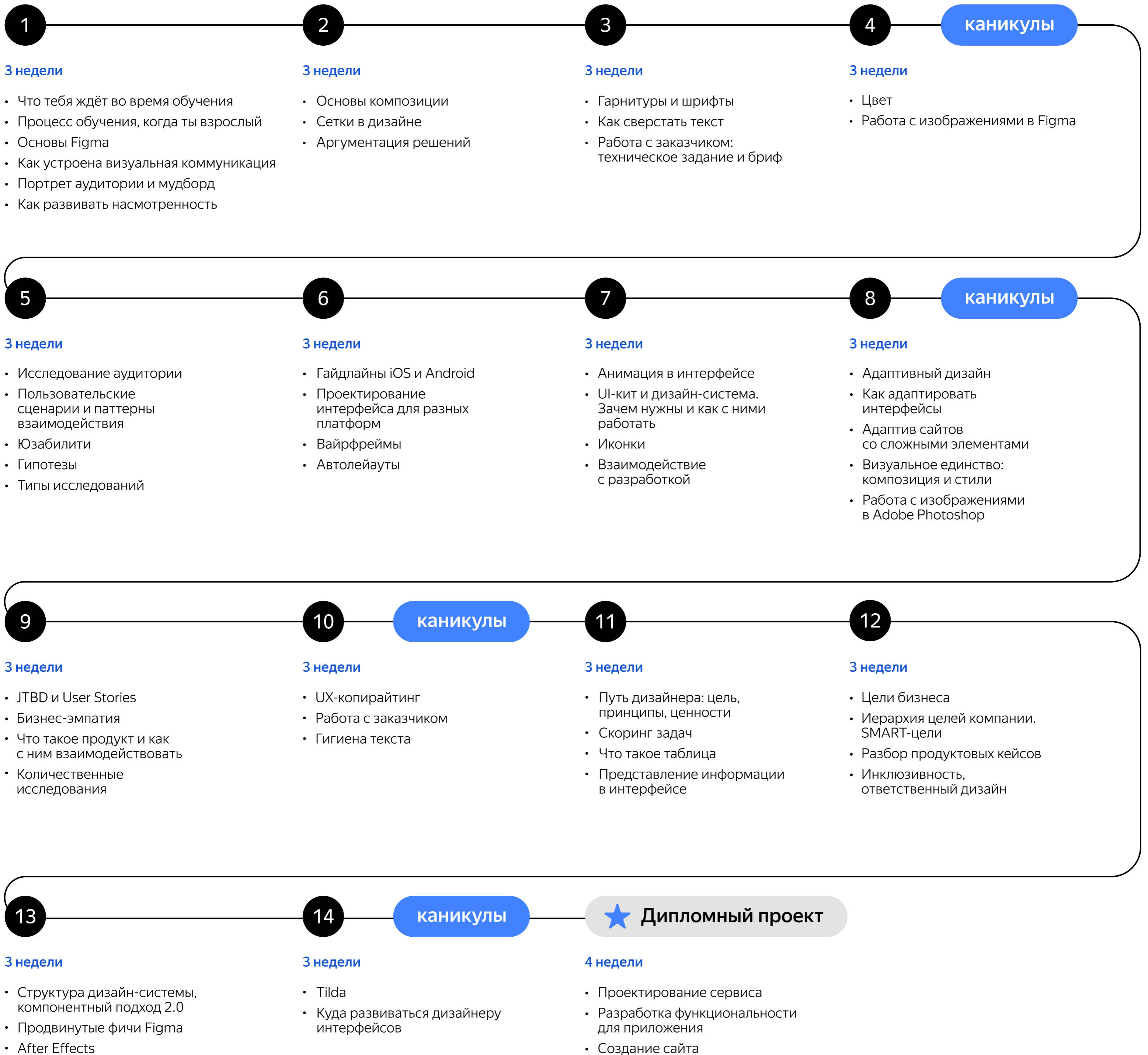
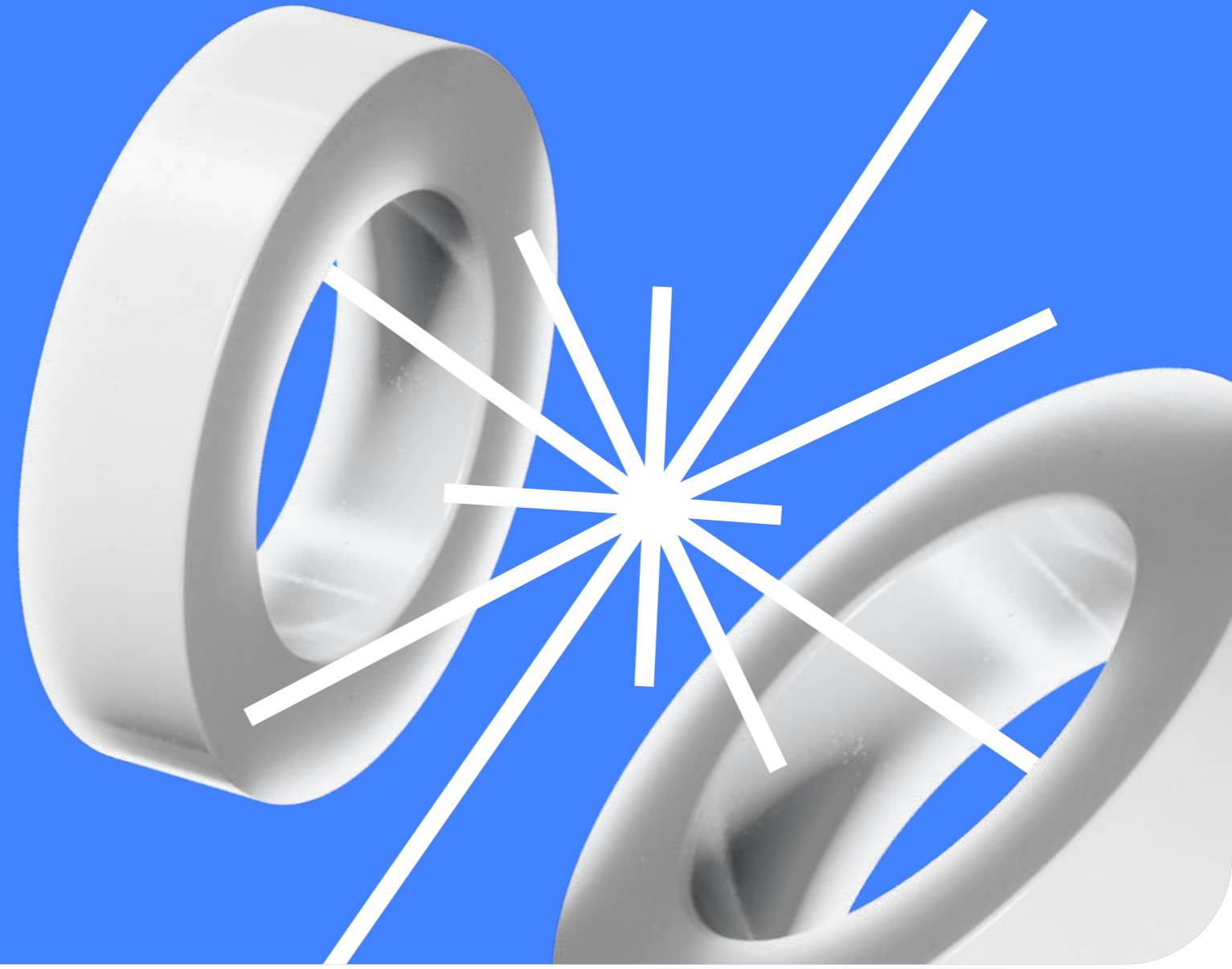
Дополнительная практика для освоения программ

Помимо финальных проектов, будет много небольших практических заданий с пошаговыми инструкциями. Они помогут отработать и закрепить навыки. Дополнительные подборки материалов и интерактивные задания прокачают насмотренность и научат замечать дизайн повсюду.

Хакатоны и групповые проекты

Отдельный упор делается на развитие софтскилов (все аспекты общения с клиентами и подрядчиками: от начала до завершения проекта), а также на работу в команде. Поработаете со студентами из группы и других направлений Практикума.

Дизайнер интерфейсов



1 спринт
Аудитория и визуальная коммуникация

3 недели

Погружение в процесс обучения в Практикуме, после которого перейдём к основам визуальной коммуникации. Вы узнаете, как развивать насмотренность, где и как искать референсы и идеи. А также разберётесь, как составить портрет целевой аудитории, и соберёте мудборд.

- Что тебя ждёт во время обучения
- Процесс обучения, когда ты взрослый
- Основы Figma
- Как устроена визуальная коммуникация
- Портрет аудитории и мудборд
- Как развивать насмотренность

Финальный проект: Аудитория и мудборд

2 спринт
Композиция и сетки

3 недели

Вы узнаете, что такое композиция и как её выстроить с помощью сетки. А также как правильно объяснять свои решения и работать с критикой.

- Основы композиции
- Сетки в дизайне
- Аргументация решений

Финальный проект: Макет из готовых блоков

3 спринт
Основы типографики и работа с текстом

3 недели

В этом спринте вы погрузитесь в работу с текстом: научитесь выделять цели и задачи, выстраивать структуру. Мы расскажем, что такое кегль, интерлиньяж, длина строки, уровни типографики, шрифтовая лицензия, и как всем этим пользоваться при разработке дизайна. Также вы разберётесь с тем, как составить бриф и как согласовать с клиентом техническое задание.

- Гарнитуры и шрифты
- Как сверстать текст
- Работа с заказчиком: техническое задание и бриф

Финальный проект: Редизайн главной страницы сайта

4 спринт
Работа с цветом и изображениями

3 недели

В этом спринте вы узнаете всё про цвет. Научитесь подбирать качественные изображения и фотографии под задачу и настроение проекта, узнаете, как не нарушить авторские права, а также дорабатывать изображения.

- Цвет
- Работа с изображениями в Figma

Финальный проект: Техническое задание и лендинг

Каникулы

5 спринт Исследование аудитории

3 недели

В этом спринте вы узнаете, что такое пользовательские сценарии и эвристики юзабилити, а также как с ними работать. Вы научитесь формулировать гипотезы и проводить исследования, чтобы опираться на факты, а не мнения.

- Исследование аудитории
- Пользовательские сценарии и паттерны взаимодействия
- Юзабилити
- Гипотезы
- Типы исследований

Финальный проект: Командное исследование

6 спринт Проектирование интерфейса

3 недели

В этом спринте вы научитесь пользоваться гайдлайнами iOS и Android, продумывать сценарии и собирать вайрфреймы. Кроме того, вы изучите функцию Auto Layout, которая очень ускоряет работу.

- Гайдлайны iOS и Android
- Проектирование интерфейса для разных платформ
- Вайрфреймы
- Автолейауты

Финальный проект: Структура приложения в вайрфреймах

7 спринт Анимация, иконки и работа с UI-китом

3 недели

Вы научитесь самостоятельно создавать иконки и уникальные сетки, изучите основные принципы анимации интерфейсов. Узнаете, как взаимодействовать с разработчиком, чтобы результат совпадал с задумкой. А также разберётесь в том, что такое UI-кит, попробуете поработать с готовым и составить собственный.

- Анимация в интерфейсе
- UI-кит и дизайн-система. Зачем нужны и как с ними работать
- Иконки
- Взаимодействие с разработкой

Финальный проект: UI приложения

8 спринт Визуальный дизайн и принципы адаптивности

3 недели

Узнаете об основных стилях в дизайне интерфейсов, о том, что влияет на целостное восприятие проектов и как добиться единства. Научитесь использовать Adobe Photoshop для работы с изображениями, а также проектировать удобный дизайн для любых устройств и разрешений экранов.

- Адаптивный дизайн
- Как адаптировать интерфейсы
- Адаптив сайтов со сложными элементами
- Визуальное единство: композиция и стили
- Работа с изображениями в Adobe Photoshop

Финальный проект: Проект сайта и адаптивная версия главной страницы

Каникулы

9 спринт
Работа в продукте

3 недели

Мы расскажем, как работать в продуктовой команде и с какими специалистами вам предстоит взаимодействовать. Объясним, как построен рабочий процесс внутри продукта, как проводить количественные исследования. Также вы попробуете поработать с задачами, типичными для продуктовой команды.

- JTBD и User Stories
- Бизнес-эмпатия
- Что такое продукт и как с ним взаимодействовать
- Количественные исследования

Финальный проект: Формулировка гипотез и исследование

10 спринт
UX-копирайтинг: тексты в интерфейсах

3 недели

В этом спринте вы узнаете, как найти tone of voice продукта, что такое синтаксис интерфейса и когда можно обойтись без текста. Также вы получите гайд по написанию текстов для управляющих элементов интерфейса: кнопок, ссылок, инпутов, чекбоксов. Обсудим работу с заказчиком: как презентовать дизайн-идеи, согласовывать решения и принимать правки.

- UX-копирайтинг
- Работа с заказчиком
- Гигиена текста

Финальный проект: Интерактивный прототип и тестирование

Каникулы

11 спринт
Визуализация данных

3 недели

Дизайнеру часто приходится визуализировать в интерфейсе большое количество данных, в этом спринте мы поговорим как делать это эффективно. Также расскажем про приоритизацию и скоринг бэклога.

- Путь дизайнера: цель, принципы, ценности
- Скоринг задач
- Что такое таблица
- Представление информации в интерфейсе

Финальный проект: Дашборд для десктопа и мобильных устройств

12 спринт
Мир бизнеса

3 недели

Вы научитесь делать живые прототипы для тестирования с помощью переменных, работать с плагинами в Figma, адаптировать с помощью автолейаутов целые страницы. Кроме того, мы расскажем о целях бизнеса и о том, как дизайн влияет на них.

- Цели бизнеса
- Иерархия целей компании. SMART-цели
- Разбор продуктовых кейсов
- Инклюзивность, ответственный дизайн

Финальный проект: Внутреннее исследование и работа над проектом с доступным дизайном

13 спринт Продвинутые фишки Figma и анимация в After Effects

3 недели

В этом спринте вы научитесь делать анимацию, чтобы выделиться на фоне конкурентов, усилить визуальную коммуникацию и более ясно доносить свои идеи визуальным языком.

- Структура дизайн-системы, компонентный подход 2.0
- Продвинутые фишки Figma
- After Effects

Финальный проект: Добавление новой фишки в приложение

14 спринт MVP на Tilda

3 недели

Вы научитесь собирать целые сайты без участия разработчика. Этот навык поможет брать дополнительные заказы на фрилансе, а также тестировать воронки продаж и спрос в крупных компаниях.

- Tilda
- Куда развиваться дизайнеру интерфейсов

Финальный проект: Лендинг на Tilda

Каникулы

Дипломный проект

4 недели

Ближе к концу обучения вы почувствуете, в какой роли видите себя в будущем и что вам интересно: UX, UI или исследования. Поэтому у вас будет возможность выбрать тему дипломной работы. Каждая спроектирована так, чтобы вы показали свои навыки в полной мере и сделали актуальный проект.

Диплом 1. Проектирование сервиса

Диплом 2. Разработка функциональности для приложения

Диплом 3. Создание сайта



Что ещё ждёт на курсе?

Вебинары

В каждом спринте, то есть каждые три недели, запланированы 2–3 групповые онлайн-встречи: обучающие воркшопы, вебинары, разборы работ и консультации. Программа консультаций может корректироваться в зависимости от пожеланий группы студентов.

Дополнительная практика для освоения программ

Помимо финальных проектов, будет много небольших практических заданий с пошаговыми инструкциями. Они помогут отработать и закрепить навыки. Дополнительные подборки материалов и интерактивные задания прокачают насмотренность и научат замечать дизайн повсюду.

Хакатоны и групповые проекты

Отдельный упор делается на развитие софтскилов (все аспекты общения с клиентами и подрядчиками: от начала до завершения проекта), а также на работу в команде. Поработаете со студентами из группы и других направлений Практикума.

