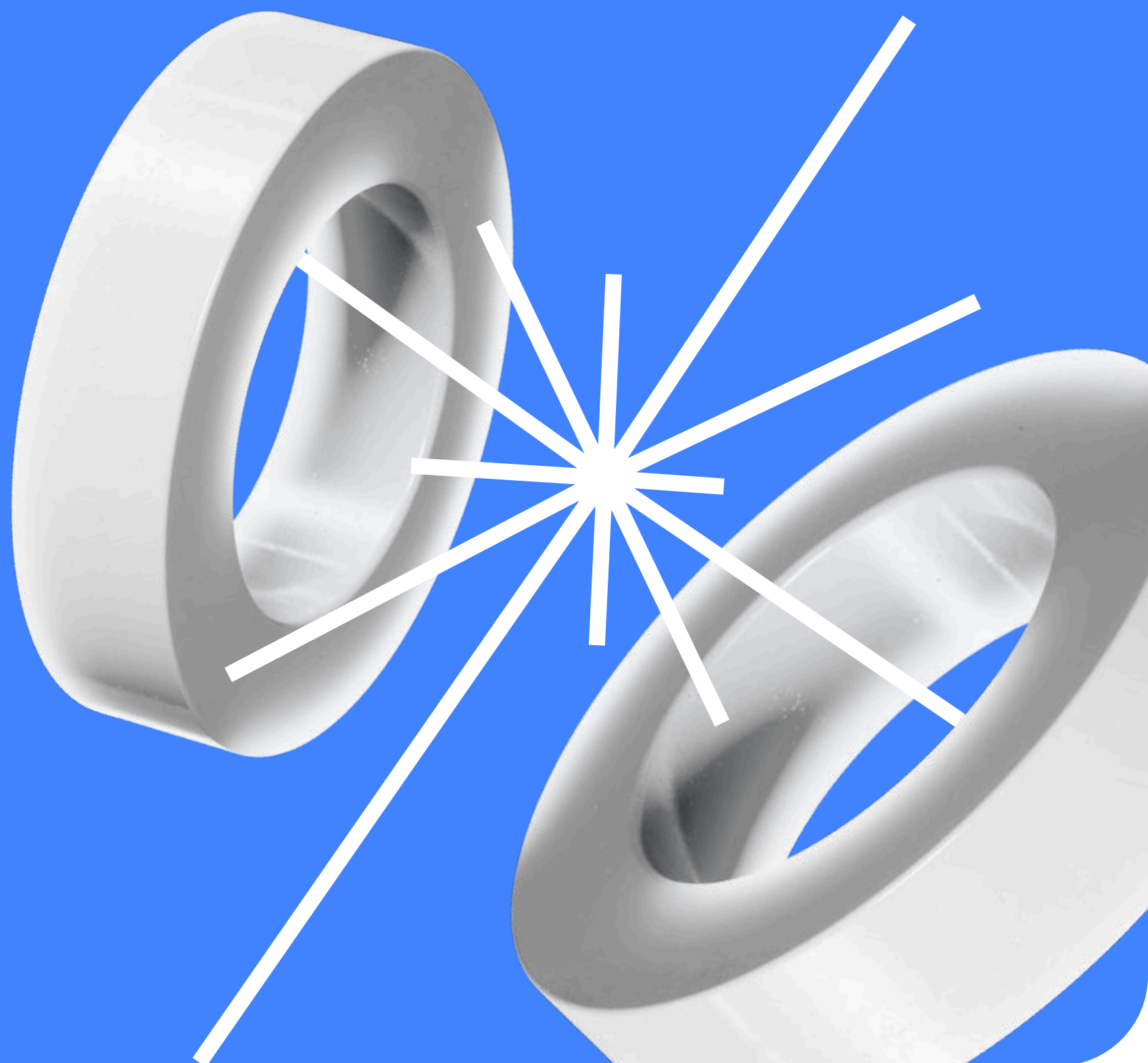




Дизайнер интерфейсов



1

3 недели

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

2

3 недели

- Основы композиции
- Сетки в дизайне
- Аргументация решений

3

3 недели

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

4

3 недели

- Цвет
- Работа с изображениями в Figma

каникулы

5

3 недели

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

6

3 недели

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

7

3 недели

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

8

3 недели

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

каникулы

9

3 недели

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

10

3 недели

- UX-копирайтинг
- Работа с заказчиком
- Гигиена текста

каникулы



Дипломный проект

4 недели

- Проектирование сервиса
- Разработка функциональности для приложения
- Создание сайта

<div>1 спринт</div> <div>Аудитория и визуальная коммуникация</div>	3 недели
<div><p>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.</p><ul style="list-style-type: none">• 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</div>	
<div>2 спринт</div> <div>Композиция и сетки</div>	3 недели
<div><p>Вы узнаете, что такое композиция и как её выстроить с помощью сетки. А также как правильно объяснять свои решения и работать с критикой.</p><ul style="list-style-type: none">• Основы композиции• Сетки в дизайне• Аргументация решений• Финальный проект: Макет из готовых блоков</div>	
<div>3 спринт</div> <div>Основы типографики и работа с текстом</div>	3 недели
<div><p>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.</p><ul style="list-style-type: none">• Гарнитуры и шрифты• Как сверстать текст• Работа с заказчиком: техническое задание и бриф• Финальный проект: Редизайн главной страницы сайта</div>	
<div>4 спринт</div> <div>Работа с цветом и изображениями</div>	3 недели
<div><p>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.</p><ul style="list-style-type: none">• Цвет• Работа с изображениями в Figma• Финальный проект: Техническое задание и лендинг</div>	
<div>Каникулы</div>	

<div>5 спринт</div> <div>Исследование аудитории</div>	3 недели
<div><p>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.</p><ul style="list-style-type: none">Исследование аудиторииПользовательские сценарии и паттерны взаимодействияЮзабилитиГипотезыТипы исследованийФинальный проект: Командное исследование</div>	
<div>6 спринт</div> <div>Проектирование интерфейса</div>	3 недели
<div><p>В этом спринте вы научитесь пользоваться гайдлайнами iOS и Android, продумывать сценарий и собирать вайрфреймы. Кроме того, вы изучите функцию Auto Layout, которая очень ускоряет работу.</p><ul style="list-style-type: none">Гайдлайны iOS и AndroidПроектирование интерфейса для разных платформВайрфреймыАвтолейаутыФинальный проект: Структура приложения в вайрфреймах</div>	
<div>7 спринт</div> <div>Анимация, иконки и работа с UI-китом</div>	3 недели
<div><p>Вы научитесь самостоятельно создавать иконки и уникальные сеты, 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.</p><ul style="list-style-type: none">Анимация в интерфейсеUI-кит и дизайн-система. Зачем нужны и как с ними работатьИконкиВзаимодействие с разработкойФинальный проект: UI приложения</div>	
<div>8 спринт</div> <div>Визуальный дизайн и принципы адаптивности</div>	3 недели
<div><p>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.</p><ul style="list-style-type: none">Адаптивный дизайнКак адаптировать интерфейсыАдаптив сайтов со сложными элементамиВизуальное единство: композиция и стилиРабота с изображениями в Adobe PhotoshopФинальный проект: Проект сайта и адаптивная версия главной страницы</div>	
<div>Каникулы</div>	

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

Карьерный трек

Участие бесплатное

Доступно в течение 3-х месяцев после получения диплома
Можно проходить с основной программой обучения



Карьерный трек помогает студентам Практикума научиться составлять презентабельное резюме и портфолио, писать сопроводительные письма, анализировать рынок труда, потренироваться проходить собеседования, получить партнёрские вакансии и карьерную помощь. Карьерный трек организован так же, как и предыдущие темы: теория и практика. Трек включает в себя методические материалы, вебинары, домашние задания и поддержку HR-специалистов.

Доступ к карьерному треку открывается на старте обучения.

00	Вводный этап. Анализ рынка и карьерная стратегия	3 часа
01	Подготовка к поиску работы	4 недели 20 часов
02	Активный поиск работы	от 2-х до 8-ми месяцев

Вводный этап. Анализ рынка и карьерная стратегия

00

[3 часа]

На вводном этапе вы изучите текущий рынок труда и требования работодателей, определите свою карьерную цель и научитесь сопоставлять профессиональные навыки с актуальными запросами рынка, чтобы построить эффективную стратегию трудоустройства.

Темы

1. Введение в Карьерный трек

2. Типы компаний, особенности работы в них

3. Форматы занятости и найма

4. Каналы поиска и ресурсы

5. Карьерная цель

6. Стратегия поиска
7. Как читать вакансии: структура и требования

8. Как читать вакансии: уровни позиций и зона ответственности

9. Какие вакансии искать: доменная специализация

10. Зарплаты и спрос на рынке

11. Тренды рынка и поиск работы через нетворкинг

12. Что дальше

Проект:
Формируем карьерную стратегию

4 недели

Здесь мы поможем вам собрать все необходимые для трудоустройства артефакты и приобрести нужные навыки. Вы составите резюме, соберёте портфолио, напишете сопроводительное письмо. С нашей поддержкой подготовитесь к интервью, мы расскажем как находить заказчиков и самостоятельно организовывать все процессы, если вы захотите работать на фрилансе

Содержание

Спринт 1	<ul style="list-style-type: none">• Кто я, что умею и чего хочу?• Кому и для чего нужно резюме?• Главные правила и структура хорошего резюме• Составляем резюме• Кастомизация резюме под вакансии	Проект: составляем резюме
----------	---	---------------------------

Спринт 2	<ul style="list-style-type: none">• Портфолио — зачем и кому оно нужно• Какие работы добавить в портфолио• Где публиковать и как оформить портфолио?	Проект: собираем портфолио
----------	--	----------------------------

Спринт 3	<ul style="list-style-type: none">• Как и зачем писать сопроводительное письмо• Лайфхак №1: используем адаптивный шаблон• Лайфхак №2: YandexGPT для сопроводительных писем	Проект: сопроводительное письмо
----------	--	---------------------------------

Спринт 4	<div>Собеседование</div> <ul style="list-style-type: none">• Какие бывают собеседования• Софт скилы: что спрашивают и как отвечать• Вопросы по софт-скилам, часть 1• Вопросы по софт-скилам, часть 2• Важные детали до и после собеседования• Про деньги• Техническое интервью <div>Фриланс</div> <ul style="list-style-type: none">• Рынок фриланса• Форматы и стоимость работы на фрилансе• Где искать заказы	<div>Проект: самопрезентация</div> <div>Проект: план выхода на рынок фриланса</div>
----------	---	---

**[от 2-х до 8-ми
месяцев]**

Это программа сопровождения для тех, кто прошёл этап Подготовки к поиску и находится в активном поиске работы. На этом этапе карьерные консультанты будут поддерживать вас и помогать, чтобы вы получили оффер

Как устроен этап Активного поиска:

- Партнёрские вакансии с низким порогом входа, где уже работают наши выпускники.
- Разборы проблем поиска работы на индивидуальных сессиях с карьерным консультантом.
- Сервис Карьера от Яндекс Практикума — у вас будет отдельный личный инструмент, в котором можно искать вакансии, откликаться и следить за прогрессом.
- Тренировочные собеседования, вебинары с HR, прожарки резюме, разборы откликов и др. — всё, что позволит прибавить вам уверенности в поиске работы

Мастерская

Тут вы сможете усовершенствовать свои навыки, выполняя проектные работы от реальных заказчиков. Ими могут быть коммерческие компании или НКО.

Чем поможет Мастерская

- Реальный проект — вы работаете в команде над проектом от компании или некоммерческой организации
- Помощник-наставник — наставник проводит ваш проект для Мастерской, риск ошибок минимизируется
- Кейс с портфолио — вы доведёте проект до конца и сможете включить его результаты в резюме, портфолио и на собеседования
- Вы быстрее найдёте работу — дополнительный выполненный проект придаёт вам конкурентных преимуществ при поиске вакансий и заказов

Практика

- Выполнение проектов, исследований, разработка стратегий для заказчиков, общение с заказчиком от брифа до презентации работ.
- Вебинары с разбором кейсов.