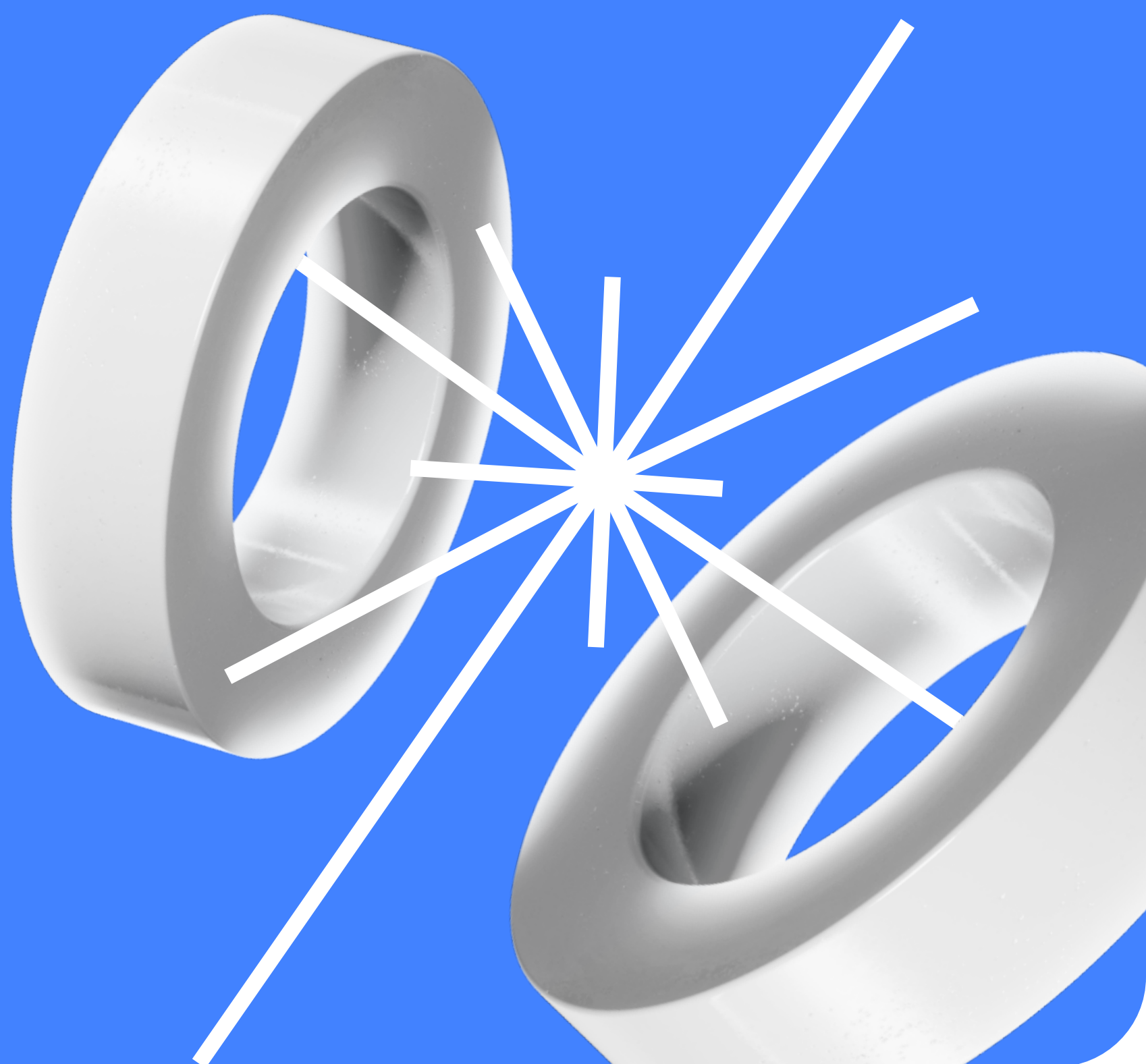




Дизайнер интерфейсов



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. Зачем он нужен и как его составить
- 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
- Гигиена текста

каникулы

9

3 недели

- CJM
- JTBD
- Бизнес-эмпатия
- Что такое продукт и как с ним взаимодействовать
- Количественные исследования
- Работа с дизайн-системой

10

3 недели

- UX-копирайтинг
- Работа с заказчиком

каникулы



Дипломный проект

4 недели

- Проектирование сервиса
- Разработка функциональности для приложения
- Создание сайта

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 сценарий 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 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. - Анимация в интерфейсе - UI-кит. Зачем он нужен и как его составить - 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 - Гигиена текста 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 работать с дизайн-системой. Также вы попробуете поработать с задачами, типичными для продуктовой команды.

- CJM
- JTBD
- Бизнес-эмпатия
- Что такое продукт и как с ним взаимодействовать
- Количественные исследования
- Работа с дизайн-системой

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

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 — как для себя, так и для рынка.

- 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.



Карьерные продукты

Фриланс-трек

Цель программы — помочь студенту выйти на рынок фриланса максимально конкурентоспособным и подготовленным.

Вы научитесь вести коммуникацию с заказчиком, формировать стоимость первых работ, оформлять социальные сети, защищать себя от недобросовестных клиентов.

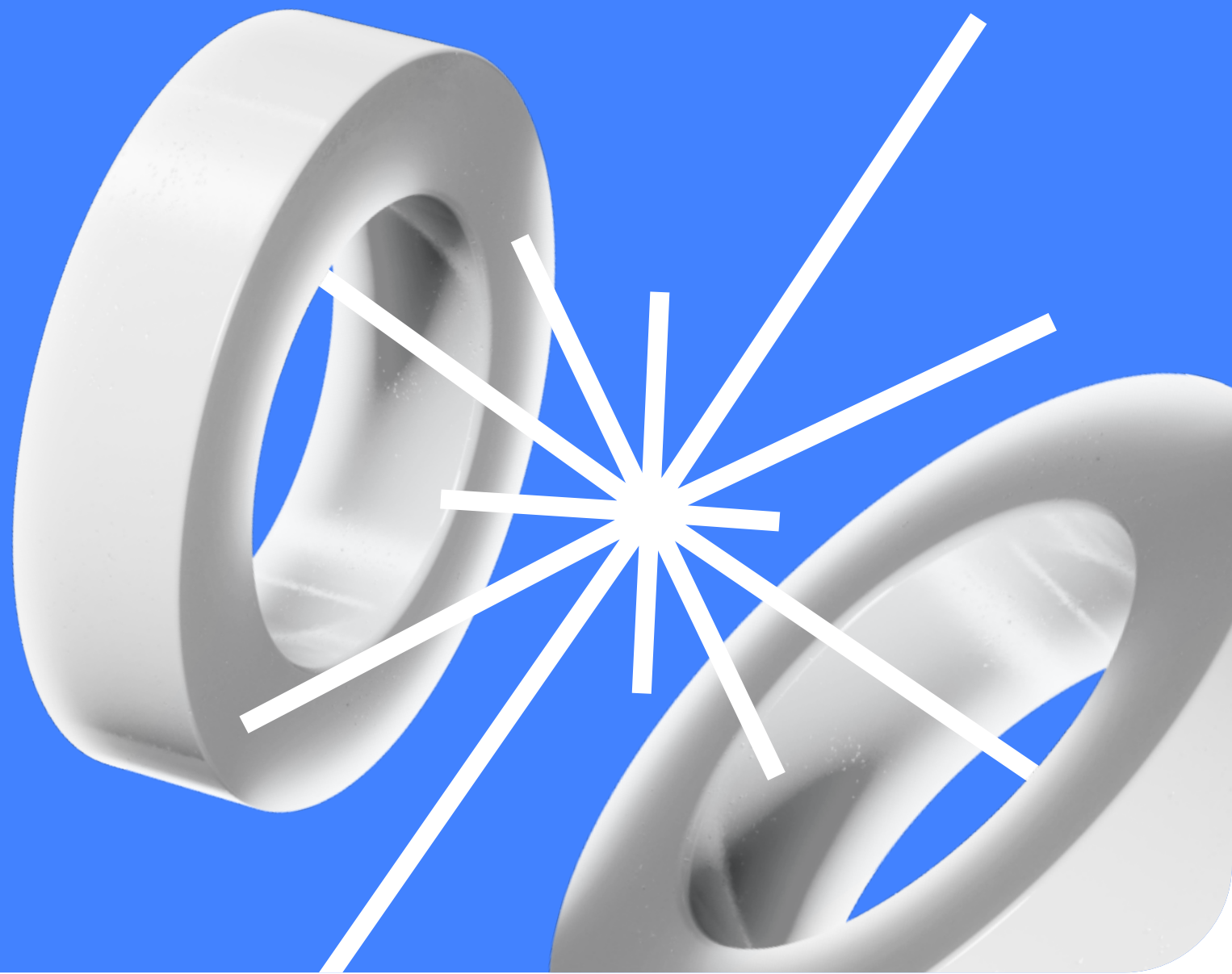
Карьерный трек

Здесь наша команда HR-экспертов поможет подготовить всё необходимое для эффективного поиска работы. Вы научитесь составлять резюме, писать сопроводительные письма, а также проходить собеседования. Вам предстоит проделать весь путь: от поиска вакансий и первого тестового задания до интервью и приглашения на работу.

Оба трека — бесплатные бонусы для студентов курса. Можно выбрать один или совсем отказаться от прохождения.



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. Зачем он нужен и как его составить
- 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
- Гигиена текста

каникулы

9

3 недели

- CJM
- JTBD
- Бизнес-эмпатия
- Что такое продукт и как с ним взаимодействовать
- Количественные исследования
- Работа с дизайн-системой

10

3 недели

- UX-копирайтинг
- Работа с заказчиком

каникулы

11

3 недели

- Путь дизайнера: цель, принципы, ценности
- Скоринг задач

12

3 недели

- Продвинутые фишки Figma
- Цели бизнеса

13

3 недели

- After Effects

14

3 недели

- Tilda

каникулы



Дипломный проект

4 недели

- Проектирование сервиса
- Разработка функциональности для приложения
- Создание сайта

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 сценарий 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 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. - Анимация в интерфейсе - UI-кит. Зачем он нужен и как его составить - 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 - Гигиена текста 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 работать с дизайн-системой. Также вы попробуете поработать с задачами, типичными для продуктовой команды. • CJM • JTBD • Бизнес-эмпатия • Что такое продукт и как с ним взаимодействовать • Количественные исследования • Работа с дизайн-системой 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 Финальный проект: Интерактивный прототип и тестирование	
----- Каникулы -----	
Спринт 11 Визуализация данных	3 недели
Дизайнеру часто приходится визуализировать в интерфейсе большое количество данных, в этом спринте мы поговорим как делать это эффективно. Также расскажем, как делать интерфейсы доступными и от чего это зависит. • Путь дизайнера: цель, принципы, ценности • Скоринг задач Финальный проект: Дашборд для десктопа и версия для слабовидящих	
Спринт 12 Продвинутые фишки Figma и 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. • Продвинутые фишки Figma • Цели бизнеса Финальный проект: Проведёте внутреннее исследование и начнёте работать над проектом.	

13 спринт
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.

- After Effects

Финальный проект: Веб-страницы с анимацией в After Effects

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

Финальный проект: Лендинг на Tilda с анимацией в After Effects

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 — как для себя, так и для рынка.

- 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.



Карьерные продукты

Фриланс-трек

Цель программы — помочь студенту выйти на рынок фриланса максимально конкурентоспособным и подготовленным.

Вы научитесь вести коммуникацию с заказчиком, формировать стоимость первых работ, оформлять социальные сети, защищать себя от недобросовестных клиентов.

Карьерный трек

Здесь наша команда HR-экспертов поможет подготовить всё необходимое для эффективного поиска работы. Вы научитесь составлять резюме, писать сопроводительные письма, а также проходить собеседования. Вам предстоит проделать весь путь: от поиска вакансий и первого тестового задания до интервью и приглашения на работу.

Оба трека — бесплатные бонусы для студентов курса. Можно выбрать один или совсем отказаться от прохождения.