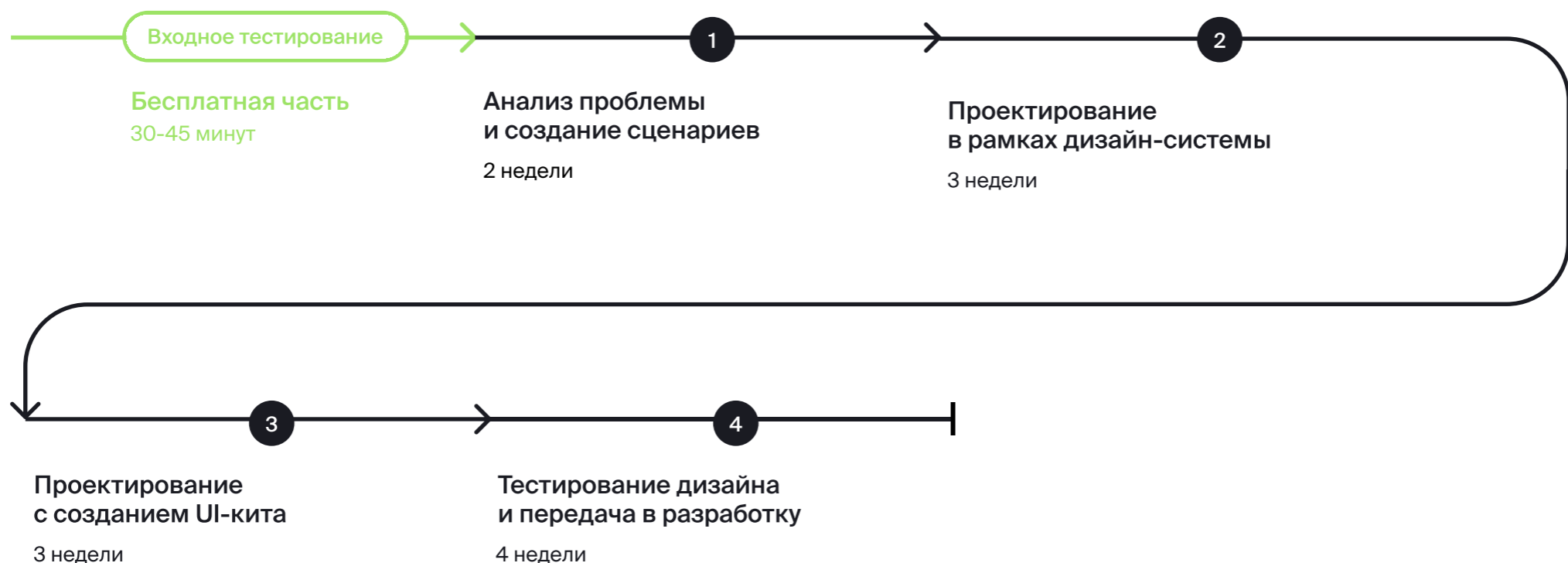


# Дизайн мобильных и кросс-платформенных приложений



## Входное тестирование

30-45 минут

С помощью теста вы сможете оценить уровень своих знаний и навыков для прохождения программы «Дизайн мобильных и кросс-платформенных приложений». Результаты теста подскажут вам, что нужно изучить дополнительно, и помогут принять решение о покупке курса.

Входной тест будет полезен и вам, и нам. Вы сможете убедиться в том, что курс подходит вам по сложности. Мы – будем знать, что наши студенты обладают достаточными навыками для прохождения программы.

Вас ждут 14 вопросов с одиночным и множественным выбором ответа.

## 1. Анализ проблемы и создание сценариев

Две недели

Вы познакомитесь с особенностями мобильной среды: с контекстами использования устройств, с нагрузками на пользователя, а также с технической стороной вопроса – с дополнительными возможностями и ограничениями устройств. Вы научитесь работать с вводными, полученными от заказчика/оунера разработки мобильного приложения. И поймёте, почему важно уточнять цели по задаче на старте работы. Изучите, какими способами можно быстро определить список возможных проблем для их дальнейшего исследования.

Научитесь формулировать гипотезы. Поймёте, для чего дизайнеру мобильного приложения может понадобиться провести глубинное интервью. Узнаете, как его проводить и формулировать список JTBD по результатам. Вы разберётесь в особенностях проектирования сценариев для мобильных приложений. И поймёте, как сценарии могут помочь вам со стейкхолдерами свериться в своих ожиданиях уже на этом этапе.

- Библиотека:**
- Тема 1. Особенности мобильной среды: возможности и ограничения
  - Тема 2. Анализ вводных по проблеме. Метрики успеха задачи
  - Тема 3. Сигналы для построения гипотез
  - Тема 4. Интервьюирование и формулировка JTBD
  - Тема 5. Основные и второстепенные сценарии мобильных и кросс-платформенных приложений
  - Тема 6. Корректировка ожиданий со стейкхолдерами

- Воркшоп «Проведение интервью»
- Мини-проекты с возможностью сдачи на ревью
- Групповая консультация с наставником

## 2. Проектирование в рамках дизайн-системы

Вы познакомитесь с подходами к организации UI-кита и дизайн-системы в различных компаниях. Погрузитесь в тему технических ограничений продукта и узнаете, как дизайнер мобильного приложения может с ними работать. Поймёте, чем отличается мобильное приложение от адаптивного веб-сайта, и как это влияет на дизайн. Разберётесь, как элементы UI-кита, созданные под десктопное приложение, адаптировать под мобильный интерфейс. Узнаете, как оптимально подходить к предложениям внести изменения в UI-кит или дизайн-систему в рамках сложных процессов компаний.

- Библиотека:**
- Тема 1. Работа с дизайн-системами
  - Тема 2. Ограничения и информационная архитектура
  - Тема 3. Адаптация сценария десктопного приложения под мобильное
  - Тема 4. Адаптация UI-кита под мобильные устройства. Нативные и кастомные приложения. Гайдлайны.
  - Тема 5. Паттерны мобильных интерфейсов. Жесты.
  - Тема 6. Добавление новых элементов в UI-кит, внесение изменений в дизайн-систему

Три недели

- Мини-проекты с возможностью сдачи на ревью
- Групповая консультация с наставником

## 3. Проектирование с созданием UI-кита

Вы узнаете, чем полезна работа с визуальным концептом мобильного приложения и ознакомитесь с этим процессом: от работы с референсами до анализа текущих трендов мобильных интерфейсов. Вы пройдёте процесс сборки UI-кита с нуля: от построения фундамента и работы с иконками до создания простых и сложных компонентов.

Три недели

Ближе познакомьтесь с дополнительными сценариями и особенностями дизайна интерфейса пограничных состояний. Потренируетесь адаптировать макеты под гайдлайны другой операционной системы и узнаете, на что в этом процессе нужно обратить особое внимание. Подготовите спецификации для макетов мобильного приложения. Наконец, вы погрузитесь в особенности создания интерфейса для других устройств: планшета, телевизора, умных часов. И разберётесь на конкретных примерах, как контекст использования этих устройств влияет на интерфейс и функциональность одного и того же приложения.

**Библиотека:** Тема 1. Работа с референсами мобильных интерфейсов  
Тема 2. Создание визуального концепта. Тренды в интерфейсах  
Тема 3. Создание фундамента UI-кита. Работа с иконками  
Тема 4. Сборка основного наполнения UI-кита: работа с компонентами  
Тема 5. Работа с дополнительными сценариями, корнер-кейсами и пограничными состояниями  
Тема 6. Перерисовка экранов под гайдлайны другой операционной системы  
Тема 7. Написание спецификации  
Тема 8. Создание дизайна приложения под другие устройства: планшет, умные часы, телевизор

- **Мини-проекты с возможностью сдачи на ревью**
- **Групповая консультация с наставником**

## 4. Тестирование дизайна и передача в разработку

Вы узнаете, как подготовить интерактивный прототип для тестирования. И получите практические рекомендации, как проводить тесты и обрабатывать их результаты. Поймёте, какие ключевые требования предъявляют разработчики к макетам дизайнеров мобильных приложений, и научитесь их учитывать. Разберётесь, как провести дизайн-ревью разработанных макетов. И погрузитесь в процессы после передачи мобильного приложения в разработку: от подготовки маркетингового контента для выхода приложения в магазины до обработки обратной связи от реальных пользователей.

**Библиотека:** Тема 1. Подготовка к тестированию прототипов  
Тема 2. Тестирование интерактивного прототипа  
Тема 3. Анализ результатов тестирования и приоритизация правок  
Тема 4. Подготовка макетов для передачи в разработку. Ключевые требования разработчиков  
Тема 5. Дизайн-ревью разработанных макетов  
Тема 6. Подготовка необходимого контента к выходу приложения в магазины  
Тема 7. Обработка фидбека от реальных пользователей

Четыре недели

- **Групповая консультация с наставником**
- **Проект на ревью разработчикам:** макеты основного сценария, подготовленные для передачи в разработку
- **Проект на ревью дизайнерам:** полностью собранный кейс (от анализа проблемы до результатов тестирования дизайна и подготовки в разработку)
- **Итоговая встреча с наставником:** подведение итогов работы над кейсами
- **Воркшоп «Тестирование прототипов»**

# Сравнение тарифов

## Самостоятельный

- 4 месяца обучения
- Старт каждую неделю
- Сертификат об обучении
- 12 мини-проектов с самопроверкой по чек-листам
- 1 сборный проект с проверкой разработчика и ревьюера
- Теория и упражнения на интерактивной платформе

## Базовый

- 3 месяца обучения
- Старт каждые 8 недель
- Удостоверение о повышении квалификации
- 6 мини-проектов с проверкой ревьюера
- 1 сборный проект с проверкой разработчика и ревьюера
- Теория и упражнения на интерактивной платформе
- Групповые консультации с наставником
- 3 воркшопа с наставником

## Продвинутый

- 4 месяца обучения
- Старт каждые 8 недель
- Удостоверение о повышении квалификации
- 12 мини-проектов с проверкой ревьюера
- 1 сборный проект с проверкой разработчика и ревьюера
- Теория и упражнения на интерактивной платформе
- Групповые консультации с наставником
- 3 воркшопа с наставником
- 4 индивидуальные консультации с наставником
- Возможность работать над собственным проектом