

# Дизайн мобильных и кросс-платформенных приложений

## 01 Кому подойдёт курс

Этот курс для дизайнеров с опытом

- UX/UI-дизайнеров
- Веб-дизайнеров
- Графических дизайнеров

Вы научитесь проектировать мобильные приложения, сможете решать более сложные задачи и расти как профессионал.

## 02 Чему научитесь на курсе

Какие знания и навыки освоите

- Создавать прототипы и продвинутую анимацию в Figma
- Адаптировать прототипы для iOS и Android
- Работать с компонентами и библиотеками, передавать макеты в разработку
- Работать с распространёнными элементами и паттернами мобильных приложений
- Общаться с разработчиками и аргументировать решения
- Презентовать свои работы команде и стейкхолдерам

## 03 Как проходит курс

- Групповые онлайн-встречи с опытным дизайнером мобильных интерфейсов
- Тематические воркшопы
- Большой сборный проект в портфолио по результатам всего курса
- Мини-проекты для практической отработки
- Интерактивные материалы с актуальной теорией и задачами

## Что вас ждёт

Только нужные навыки без повторения основ дизайна

Групповые онлайн-встречи с наставником для обсуждения проектов

Два этапа проверки итогового проекта курса: сначала разработчиком, затем дизайнером

# Сравнение тарифов курса «Дизайн мобильных и кросс-платформенных приложений»

Самостоятельный тариф	Базовый тариф	Продвинутый тариф
Старт каждую неделю	Старт каждые 8 недель	Старт каждые 8 недель
Документ о полном прохождении курса	Документ о полном прохождении курса	Документ о полном прохождении курса
12 мини-проектов с самопроверкой по чек-листам	6 мини-проектов с проверкой ревьюером	12 мини-проектов с проверкой ревьюером
1 сборный проект с проверкой разработчиком и ревьюером	1 сборный проект с проверкой разработчика и ревьюера	1 сборный проект с проверкой разработчика и ревьюера
Теория и упражнения на интерактивной платформе	Теория и упражнения на интерактивной платформе	Теория и упражнения на интерактивной платформе
×	Групповые онлайн-встречи с наставником	Групповые онлайн-встречи с наставником
×	3 воркшопа с наставником	3 воркшопа с наставником
×	×	4 индивидуальные встречи с наставником
×	×	Возможность работать над собственным проектом

# Дизайн мобильных и кросс-платформенных приложений

3 месяца

продолжительность курса

1 проект

в портфолио

30-45 МИНУТ

00

Бесплатная часть.  
Входное тестирование

2 НЕДЕЛИ

01

Анализ проблемы  
и создание сценариев

3 НЕДЕЛИ

02

Проектирование в рамках  
дизайн-системы

3 НЕДЕЛИ

03

Проектирование  
с созданием UI-кита

4 НЕДЕЛИ

04

Тестирование дизайна  
и передача в разработку

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 пользователи обладают достаточными навыками для прохождения программы.

Вас ждут 14 вопросов.

## Анализ проблемы и создание сценариев

# 01

2 недели

Мини-проекты

1 воркшоп

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.

# Содержание

---

## Темы

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

## Мини-проекты

с возможностью сдачи на ревью

**Групповая онлайн-встреча с наставником**

## Воркшоп

Проведение интервью

---

# Проектирование в рамках дизайн-системы

# 02

**3 недели**

**Мини-проекты**

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.

# Содержание

---

## Темы

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

## Мини-проекты

с возможностью сдачи на ревью

**Групповая онлайн-встреча с наставником**

---

**3 недели**  
**Мини-проекты**

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.

Ближе познакомитесь 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.

## Содержание

### Темы

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

### Мини-проекты

с возможностью сдачи на ревью

### Групповая онлайн-встреча с наставником

4 недели  
Проект

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.

## Содержание

### Темы

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

### 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)

### Групповая онлайн-встреча с наставником

### Итоговая встреча с наставником

Подведение итогов работы над кейсами

### Воркшоп

Тестирование прототипов