

WEB UI/UX ДИЗАЙН: З ЧИСТОГО ЛИСТА ДО ГОТОВОГО ДИЗАЙНУ САЙТУ

Формати: Offline або Online

Графік: Пн./Ср. 18:30 - 21:30

32 заняття по 3 години

Тривалість: 4 місяці

Програма:

1. Вступ до веб-дизайну

- Що таке графічний дизайн?
- Сприйняття людиною візуальних образів
- Теорія кольору
- Психологія сприйняття кольору
- Форма у графічному дизайні
- Композиція та пропорція у WEB-дизайні
- Відмінності між векторною та растровою графікою
- Колір у комп'ютерній графіці
- Колірні моделі CMYK та RGB
- Сучасні тренди у веб-дизайні
- Програми для роботи з комп'ютерною графікою

2. Знайомство із програмою Figma

- Інтерфейс програми Figma
- Інструменти та налаштування програми
- Створення документа у Figma
- UI елементи та бібліотеки компонентів у Figma
- Система зберігання та доступу файлів

3. Друкарня у WEB дизайні

- Що таке шрифт?
- Класифікація шрифтів
- Основні терміни та поняття в друкарні
- Деякі правила роботи з екранною друкаркою
- Модульні сітки

4. UI/UX

- Поняття інтерфейсу користувача
- Що таке досвід взаємодії?
- У чому полягає робота дизайнера інтерфейсів?
- Як провести юзабіліті експертизу?
- Основні елементи взаємодії UI

5. Основи архітектури сайтів

- Що таке веб-сайт?
- Типи та види сайтів
- Особливості проектування різних видів сайтів
- Структура сторінки сайту HTML та CSS

6. Ознайомлення з програмою Adobe Experience Design

- Інтерфейс програми Adobe XD
- Створення документа в Adobe XD
- Компоненти в Adobe XD
- Дизайн сайту блогу в Adobe XD
- Зберігання та доступ до файлів в Adobe XD

7. Ознайомлення з програмою Adobe Photoshop CC 2020

- Створення простого документа та документа з монтажними областями у програмі Adobe Photoshop CC 2020
- Інструменти для роботи з растровою графікою
- Шари, маски шарів та їх види
- Створення колажу у програмі Adobe Photoshop CC 2020

8. Ознайомлення з програмою Adobe Illustrator CC 2020

- Інтерфейс програми Adobe Illustrator CC 2020
- Робота з кривими в Adobe Illustrator CC 2020
- Багатосторінковий документ Adobe Illustrator CC 2020
- Підготовка макету для друку в Adobe Illustrator CC 2020
- Експорт файлів у Adobe Illustrator CC 2020

9-10. Landing page

- Що таке посадкова сторінка?
- Завдання та функція посадкової сторінки
- Структура посадкової сторінки
- Практичне створення дизайну посадкової сторінки

11. Сайти e-commerce

- Специфіка UI/UX для сайтів e-commerce
- Структура сайтів e-commerce
- Розробка контенту для сайтів e-commerce
- Розробка структури основних сторінок сайту e-commerce

12. Створення User-flow для e-commerce, Wireframe проектування

- Аналіз ЦА та їх потреб
- Портрети користувачів
- Сценарії користувачів
- Проектування алгоритму взаємодії з інтерфейсом
- Створення User-flow для кожного сценарію користувача

13. Проектування UX макету для e-commerce

- Створення wireframe макетів
- Проведення тестування прототипу

14-15. Практикум створення головної сторінки сайту e-commerce

- Створення основних елементів взаємодії та управління сайту
- Розробка графічних патернів та елементів UI для сайту
- Створення домашньої сторінки сайту e-commerce
- Проектування дизайн-системи для e-commerce

16. Практикум із створення сторінки каталогу та картки товару для сайту e-commerce

- Створення основних елементів для сторінки каталогу
- Відображення картки товару та каталогу
- Статуси товарів
- Кошик та оформлення замовлення

17. Практикум створення додаткових сторінок для сайту e-commerce

- Форми логіну та реєстрації
- Повідомлення та поп-апи
- Статичні сторінки сайту

18-19. Мобільна версія сайту та адаптивний дизайн

- Різниця між мобільною версією та адаптивним дизайном сайту
- Принципи адаптивного дизайну сайту
- Розробка мобільної версії сайту

20. Створення прототипу сторінок сайту e-commerce у Figma

- Зв'язок елементів сторінок
- Опрацювання етапів прототипу
- Смарт анімація
- Запис відео для прототипу

21. Поштові розсилки для e-commerce

- Класифікація поштових розсилок
- Особливості та обмеження в дизайні розсилок
- Створення робочих шаблонів

22. Створення User-flow для mobile app

- Типи та види мобільних додатків
- Основні вимоги до мобільних додатків
- Гайдлайни Apple IOS та Android
- Пошук ідеї та вибір теми для програми

23. Проектування UX макету для mobile app

- Аналіз ЦА та їх потреб
- Портрети та сценарії користувачів
- Створення UX-flow екранів програми
- Створення wireframes макетів
- Проведення тестування прототипу

24-26. Дизайн мобільного додатка

- UI kit для програм Apple IOS та Android
- Кастомізація мобільної програми
- Створення системи дизайну для програми
- Прототипування та смарт анімація

27. Оформлення робіт у портфоліо

- Пошук ідей для оформлення роботи
- Робота з Mock-ups
- Створення шаблону для оформлення роботи
- Відображення макету презентації

28-30. Знайомство з Adobe After Effects CC 2020. Презентація сайту в Adobe After Effects CC 2020

- Інтерфейс програми
- Створення проекту та композиції
- Шари в Adobe After Effects CC 2020
- 3D шар, камера та Null-object
- Розробка простої презентації в Adobe After Effects CC 2020

31. Аналіз ринку пропозицій: як знаходити клієнтів та визначати конкурентну вартість своїх послуг?

- Різниця найманої роботи та фрілансу
- Як правильно скласти резюме та мотиваційний лист?
- Як підготуватися до співбесіди?
- Особливості роботи на фрілансі
- Як правильно оцінити вартість вашої роботи?
- Як продавати свої послуги за максимальною ціною?

32. Іспит. Випускний

- Презентація дипломної роботи
- Тестування