

WEB UI/UX ДИЗАЙН: С ЧИСТОГО ЛИСТА ДО ГОТОВОГО ДИЗАЙНА САЙТА

Форматы: Offline или Online

График: Пн./ Ср. 18:30 - 21:30

32 занятия по 3 часа

Длительность: 4 месяца

Программа:

1. Введение в веб-дизайн

- Что такое графический дизайн?
- Восприятие человеком визуальных образов
- Теория цвета
- Психология восприятия цвета
- Форма в графическом дизайне
- Композиция и пропорция в WEB-дизайне
- Различия между векторной и растровой графикой
- Цвет в компьютерной графике
- Цветовые модели CMYK и RGB
- Современные тренды в веб-дизайне
- Программы для работы с компьютерной графикой

2. Знакомство с программой Figma

- Интерфейс программы Figma
- Инструменты и настройки программы
- Создание документа в Figma
- UI элементы и библиотеки компонентов в Figma
- Система хранения и доступа файлов

3. Типографика в WEB дизайне

- Что такое шрифт?
- Классификация шрифтов
- Основные термины и понятия в типографике
- Некоторые правила работы с экранной типографикой

- Модульные сетки

4. UI/UX

- Понятие пользовательского интерфейса
- Что такое опыт взаимодействия?
- В чем заключается работа дизайнера интерфейсов?
- Как провести юзабилити экспертизу?
- Основные элементы взаимодействия UI

5. Основы архитектуры сайтов

- Что такое сайт?
- Типы и виды сайтов
- Особенности проектирования разных видов сайтов
- Структура страницы сайта HTML и CSS

6. Знакомство с программой Adobe Experience Design

- Интерфейс программы Adobe XD
- Создание документа в Adobe XD
- Компоненты в Adobe XD
- Дизайн сайта блога в Adobe XD
- Хранение и доступ файлов в Adobe XD

7. Знакомство с программой Adobe Photoshop CC 2020

- Создание простого документа и документа с монтажными областями в программе Adobe Photoshop CC 2020
- Инструменты для работы с растровой графикой
- Слои, маски слоев и их виды
- Создание коллажа в программе Adobe Photoshop CC 2020

8. Знакомство с программой Adobe Illustrator CC 2020

- Интерфейс программы Adobe Illustrator CC 2020
- Работа с кривыми в Adobe Illustrator CC 2020
- Многостраничный документ в Adobe Illustrator CC 2020
- Подготовка макета для печати в Adobe Illustrator CC 2020

- Экспорт файлов в Adobe Illustrator CC 2020

9-10. Landing page

- Что такое посадочная страница?
- Задача и функция посадочной страницы
- Структура посадочной страницы
- Практическое создание дизайна посадочной страницы

11. Сайты e-commerce

- Специфика UI/UX для сайтов e-commerce
- Структура сайтов e-commerce
- Проработка контента для сайтов e-commerce
- Разработка структуры основных страниц сайта e-commerce

12. Создание User-flow для e-commerce, Wireframe проектирование

- Анализ ЦА и их потребностей
- Портреты пользователей
- Сценарии пользователей
- Проектирование алгоритма взаимодействия с интерфейсом
- Создание User-flow для каждого сценария пользователя

13. Проектирование UX макета для e-commerce

- Создание wireframe макетов
- Проведение тестирования прототипа

14-15. Практикум по созданию главной страницы сайта e-commerce

- Создание основных элементов взаимодействия и управления сайта
- Разработка графических паттернов и элементов UI для сайта
- Создание домашней страницы сайта e-commerce
- Проектирование дизайн-системы для e-commerce

16. Практикум по созданию страницы каталога и карточки товара для сайта e-commerce

- Создание основных элементов для страницы каталога
- Отрисовка карточки товара и каталога
- Статусы товаров
- Корзина и оформление заказа

17. Практикум по созданию дополнительных страниц для сайта e-commerce

- Формы логина и регистрации
- Сообщения и поп-апы
- Статические страницы сайта

18-19. Мобильная версия сайта и адаптивный дизайн

- Разница между мобильной версией и адаптивным дизайном сайта
- Принципы адаптивного дизайна сайта
- Разработка мобильной версии сайта

20. Создание прототипа страниц сайта e-commerce в Figma

- Связь элементов страниц
- Проработка этапов прототипа
- Смарт анимация
- Запись видео для прототипа

21. Почтовые рассылки для e-commerce

- Классификация почтовых рассылок
- Особенности и ограничения в дизайне рассылок
- Создание рабочих шаблонов

22. Создание User-flow для mobile app

- Типы и виды мобильных приложений
- Основные требования к мобильным приложениям

- Гайдлайны Apple IOS и Android
- Поиск идеи и выбор темы для приложения

23. Проектирование UX макета для mobile app

- Анализ ЦА и их потребностей
- Портреты и сценарии пользователей
- Создание UX-flow экранов приложения
- Создание wireframes макетов
- Проведение тестирования прототипа

24-26. Дизайн мобильного приложения

- UI kit для приложений Apple IOS и Android
- Кастомизация мобильного приложения
- Создание дизайн-системы для приложения
- Прототипирование и смарт анимация

27. Оформление работ в портфолио

- Поиск идей для оформления работы
- Работа с Mock-ups
- Создание шаблона для оформления работы
- Отрисовка макета презентации

28-30. Знакомство с программой Adobe After Effects CC 2020. Презентация сайта в Adobe After Effects CC 2020

- Интерфейс программы
- Создание проекта и композиции
- Слои в Adobe After Effects CC 2020
- 3D слой, камера и Null-object
- Разработка простой презентации в Adobe After Effects CC 2020

31. Анализ рынка предложений: как находить клиентов и определять конкурентную стоимость своих услуг?

- Различие наемной работы и фриланса
- Как правильно составить резюме и мотивационное письмо?

- Как подготовиться к собеседованию?
- Особенности работы на фрилансе
- Как правильно оценить стоимость вашей работы?
- Как продавать свои услуги по максимальной цене?

32. Экзамен. Выпускной

- Презентация дипломной работы
- Тестирование