



UX/UI Design

კურსის ხანგრძლივობა: 16 ლექცია, 40 საათი.

კურსის მიზანი: სტუდენტებს შეასწავლოს UX/UI დიზაინის პრინციპები და საფუძვლები, რათა გაერკვნენ სამომხმარებლო გამოცდილებაში და შექმნან სრულყოფილი პროექტი. მისცეს მათ ფუნდამენტური ცოდნა და უნარები, რომლებიც საჭიროა მომხმარებელზე ორიენტირებული დიზაინის შემუშავებისთვის.

აუცილებელი მოთხოვნები: მონაწილეს მოეთხოვება მხოლოდ და მხოლოდ საბაზისო კომპიუტერული ცოდნა და გამოცდილება.

კურსის შედეგები: კურსდამთავრებულებს სრულყოფილად შეეძლებათ Figma-სა და სხვა ხელსაწყოების საშუალებით მომხმარებლის გამოცდილებაზე დაფუძნებული ვებგვერდისა და მობილური აპლიკაციის დიზაინების შექმნა. ამასთანავე, დაგროვილი ცოდნა კურსდამთავრებულებს დაეხმარება დამოუკიდებლად გააგრძელონ პროფესიული განვითარება.

შეხვედრა 1

- ლექტორის და სტუდენტების გაცნობა.
- კურსის მიმოხილვა.
- კითხვა - პასუხი.
- რა არის UX და UI დიზაინი.
- სამუშაო ხელსაწყოების ზოგადი მიმოხილვა.

შეხვედრა 2

- UX საფუძვლები.
- პრინციპები, აქცენტები და UX წესები.
- სამუშაო პლატფორმების განხილვა Figma.

შეხვედრა 3

- კვლევა და მისი როლი UX დიზაინში.
- პერსონის შექმნა.
- დიზაინ ფიქრის პროცესი.
- პრაქტიკული დავალება.

შეხვედრა 4

- პრაქტიკული მუშაობა ძირითად ხელსაწყოებში.
- Figma.

შეხვედრა 5

- Low Fidelity Wireframe შექმნა.
- პრაქტიკული მუშაობა - Figma
- პრაქტიკული დავალება.

შეხვედრა 6

- High fidelity დიზაინის შექმნა.
- პროტოტიპირება.
- სხვადასხვა პლატფორმებზე მორგებული (რესპონსივ) დიზაინის მიმოხილვა.
- პრაქტიკული მუშაობა - Figma
- პრაქტიკული დავალება.

შეხვედრა 7

- რესპონსივ დიზაინი, სხვადასხვა პლატფორმებზე მორგებული დიზაინის შემუშავება.
- პრაქტიკული მუშაობა - Figma
- პრაქტიკული დავალება.

შეხვედრა 8

- UI დიზაინი მიმოხილვა.
- Grid სისტემების განხილვა.
- ფერების თეორია და მათი როლი UI დიზაინში.
- სივრცეების დანიშნულება დიზაინში.
- ფონტები.
- აიკონების, ფოტოების და ილუსტრაციების შერჩევა, პლატფორმების მიმოხილვა.

შეხვედრა 9

- დიზაინ სისტემების განხილვა.
- მზა მასალების გაცნობა.
- დამატებით დამხმარე ხელსაწყოების და პლაგინების მიმოხილვა.
- პრაქტიკული დავალება.

შეხვედრა 10

- პროექტის გაგრძელება - UI დიზაინში.
- კომპონენტების, ტოკენების, პატერნების და შაბლონების შექმნა.
- პრაქტიკული დავალება.
- პრაქტიკული მუშაობა - Figma

შეხვედრა 11

- საერთო დიზაინ პროექტის შემუშავება.
- პროტოტიპირება
- პრაქტიკული მუშაობა - Figma

შეხვედრა 12

- გუნდებთან დაყოფა და იკომერს დიზაინის შექმნა.

- პროექტი პორტფოლიოსთვის.

შეხვედრა 13

- მობილური პლატფორმის დიზაინი.
- პროექტი პორტფოლიოსთვის.
- ახალი პროექტის წამოწყება.

შეხვედრა 14

- ნამუშევრების პირველადი განხილვა.
- დიზაინის ტესტირება

შეხვედრა 15

- საბოლოო ნამუშევრების განხილვა.

შეხვედრა 16

- ფრილენსერობისთვის საჭირო პლატფორმების განხილვა და გამოცდილების გაზიარება.
- კურსის განხილვა, უკუკავშირი.