



УТВЕРЖДАЮ
Директор по персоналу ООО «Рубиус»
(по Доверенности № 02 от 01.01.2023)
Ольга Сергеевна Мальцева
«11» января 2023 г.

ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ UX/UI-дизайнер

Пояснительная записка

- **Актуальность программы.** Данная программа является актуальной, так как в последние годы в IT-сфере становится все более востребованной профессия UX/UI-дизайнер, поскольку при разработке любого сайта или приложения важна не только правильная работа, но и комфорт пользователя, который обеспечивает UX/UI-дизайнер. Основной задачей таких сотрудников является проектирование интерфейса сайта или приложения, который позволит достигать нужной цели в использовании продукта максимально простым и удобным путем.
- **Специфика** данной программы обучения состоит в том, что она направлена на ознакомление учащихся с основными аспектами, методами и инструментами UX/UI-дизайна посредством изучения деятельности на всем этапе жизненного цикла проекта от этапа проектирования до этапа завершения проекта.
- **Направленность программы:** естественно-научная.
- Данная программа повышения квалификации создает условия для **непрерывного образования** UX/UI-дизайнеров посредством применения и совершенствования их навыков, знаний и умений на практике, в своём рабочем пространстве.

- **Новизна программы** состоит в том, что все теоретические знания, полученные на курсе, выдаются поэтапно в соответствии с этапами жизненного цикла проекта и закрепляются на практических примерах. Курс ведут преподаватели с многолетним практическим опытом, профессионалы своего дела. Все они успешно сочетают преподавание с практической работой.
- Данная программа **адресована** для всех, кто хотел бы начать карьеру в творческой и перспективной профессии – UX/UI-дизайнер.
- Данная программа **рассчитана** на 85 академических часов (45 часов вебинарных занятий и 40 часов самостоятельной работы). Литературные ресурсы указаны ниже в списке учебной литературы.
- Данная программа **рассчитана** на людей, имеющих в\о, ср.п\о.
- Программа состоит из пятнадцати модулей. Все вместе они дают целостное содержание, которое необходимо для профессионального становления UX/UI-дизайнеров в данной сфере.
- В результате освоения программы студенты получают сертификаты, подтверждающие прохождение данной программы.

Цель программы - сформировать у слушателей знания и навыки, необходимые для работы в сфере UX/UI-дизайна. Благодаря этой программе слушатели узнают, что представляет профессия UX/UI-дизайнер, разберутся с основными терминами, познакомятся с ключевыми техниками и инструментами и смогут наметить свой собственный путь развития в сфере UX/UI-дизайна.

Данная программа нацелена на формирование следующих **профессиональных компетенций**:

- умение использовать различные методы аналитики и исследований для понимания потребностей клиента и определение вектора действий;
- умения использовать различные программные продукты и инструменты для создания интерфейса;
- умение работать с разным видом контента;
- умение выстраивать правильную коммуникацию с клиентами и заказчиками и презентовать результат.

По итогам освоения программы слушатели смогут:

- владеть терминологией;
- знать и понимать процесс создания интерфейса от аналитики до реализации и презентации;
- использовать различные программные продукты и инструменты для создания интерфейса;

- работать с разным видом контента;
- создавать интерфейс сайтов и приложений с нуля.

Организационные формы учебной и познавательной деятельности

Для решения указанных задач особое внимание уделяется *организационным формам* учебного процесса, включающим инновационные социальные формы работы:

- аудиторные занятия под руководством тренера;
- обязательная самостоятельная работа по заданию преподавателя (домашняя работа, презентации, просмотр и анализ видеороликов, проведение исследования по Case Study и тд.);
- индивидуальная самостоятельная работа с Интернет-ресурсами.

Методы и принципы обучения

Методы обучения, реализуемые в рабочей программе, реализуемые в рамках индивидуального подхода к каждому студенту группы:

- метод проблемно-ориентированного обучения;
- метод тренингов;
- метод кейсов.

Данная рабочая программа реализуется на основе следующих **дидактических принципов** обучения:

- принцип мотивации – поддержание тренером мотивации обучения на высоком уровне, принимая за основу потребности учащихся.
- принцип личностно ориентированной направленности обучения – равновесное и равноправное взаимодействие всех участников учебного процесса, направленное на достижение общей цели;
- принцип профессиональной направленности – введение в содержание обучения профессионально значимого материала;
- принцип создания положительного отношения к учению – развитие сознательного отношения и мотивации к изучению дизайна на протяжении всего периода обучения в центре и после окончания обучения;

- принцип моделирования профессиональной ситуации общения;
- принцип системности.

Учебный план

Тема	Количество часов
Модуль 1. Вводное занятие. <ol style="list-style-type: none"> 1. UX/UI-дизайнер — чем он занимается? 2. Отличие UX от UI. 3. Виды интерфейса. История дизайна интерфейса. 4. Продуктовый и сервисный дизайн. 5. Этапы проекта и роль дизайнера в нём. 6. Инструменты работы. 7. Hard и Soft Skills дизайнера. 	2,5 часа
Модуль 2. Аналитика и исследования. <ol style="list-style-type: none"> 1. Брифинг заказчика и пользовательское интервью. 2. Инструменты UX-исследования и аналитики. 3. Исследование бизнеса и пользователей. 4. Паттерны поведения и психология пользователей. 5. Персонажи, сценарии и карта эмпатии. 6. Карты потребительского опыта (CJM). 	5 часов
Модуль 3. Проектирование и инструменты <ol style="list-style-type: none"> 1. Проектирование архитектуры 2. Скетчи, варфреймы, прототипы 3. Тестирование прототипов 	3 часа

<ul style="list-style-type: none"> 4. Основы юзабилити 5. MVP или минимально жизнеспособный продукт 6. Знакомство с интерфейсом Figma 7. Демонстрация проекта 8. Знакомство с FigmaJam 	
<p>Модуль 4. Типографика. Колористика. Композиция</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Шрифт и шрифтовая пара 2. Типографика в веб-дизайне 3. Цвет и цветовой круг 4. Цветовые модели: HSB, RGB, HEX-коды, CMYK 5. Акцентирование и управление вниманием 6. Основные принципы композиции 	3 часа
<p>Модуль 5. Подробный обзор Figma</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Обзор возможностей Figma 2. Основные инструменты 3. Группы, фреймы, секции 4. Авто-лэйаут 5. Компоненты 6. Варианты 	3 часа
<p>Модуль 6. Дизайн-системы и библиотеки</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Дизайн-системы 2. Библиотеки 3. UI-kit 4. Плагины для Figma 5. Figma Community 	3 часа
<p>Модуль 7. Создание интерфейса веб-приложения</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Понятие насмотренности 2. Создание мудборда 	3 часа

<ul style="list-style-type: none"> 3. Модульные сетки 4. Разработка веб-приложения согласно техническому заданию 	
Модуль 8. Работа с контентом. Текст, таблицы, графики <ul style="list-style-type: none"> 1. Последовательность проектирования контента 2. Основы инфостиля 3. Работа с таблицами 4. Автозаполнение контента с помощью Google Sheets или JSON 5. Отрисовка графиков 	3 часа
Модуль 9. Иконки и иллюстрации <ul style="list-style-type: none"> 1. Растровая и векторная графика. В чём отличие? 2. Введение в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator 3. Работа с SVG, PNG и GIF-файлами 4. Где искать готовые решения 5. Разработка собственных иконок 	3 часа
Модуль 10. Анимация в интерфейсе <ul style="list-style-type: none"> 1. Введение в Adobe AfterEffects 2. Базовая анимация в Figma 3. Анимация кнопок, иконок и меню 	2,5 часа
Модуль 11. Адаптивный дизайн. Интерактивный прототип <ul style="list-style-type: none"> 1. Респонсивный и адаптивный дизайн. В чём разница? 2. Варианты устройств и разрешений 3. Контрольные точки 4. Mobile First Design 5. Прототипирование в Figma 6. Фиксация контента 7. Настройка переходов и анимации 	3 часа
Модуль 12. Этап завершения проекта. Оформление портфолио <ul style="list-style-type: none"> 1. Подготовка изображений к экспорту 	3 часа

<ul style="list-style-type: none"> 2. Чистка макетов от "мусора" 3. Разработка превью для Figma-файла 4. Подготовка к передаче макетов Frontend-разработчику 5. Чек-лист дизайнера 6. Презентация по проекту 7. Оформление портфолио 	
Модуль 13. Введение в проектирование мобильных приложений <ul style="list-style-type: none"> 1. Гайдлайны iOS и Android 2. Особенности проектирования мобильного приложения 3. Разработка дизайна мобильного приложения 4. Figma Mirror 	3 часа
Модуль 14. Введение во Frontend-разработку <ul style="list-style-type: none"> 1. Кто такой Frontend-разработчик и чем он занимается 2. Инструменты работы Frontend-разработчика 3. Особенности работы с HTML и CSS 4. Работа в Figma 5. Взаимодействие с дизайнером 	3 часа
Модуль 15. Резюме и трудоустройство. Самопродажа <ul style="list-style-type: none"> 1. Как создать эффективное резюме: фишки и основные ошибки 2. Рынок труда UX/UI-дизайнеров и принципы поиска работы 3. Основные вопросы на собеседовании 4. Как продать себя работодателю 	2 часа
Самостоятельная работа	40 часов
Итого	85 часов

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие	2,5	2,5	-
2	Аналитика и исследования	8	5	3
3	Проектирование и инструменты	6	3	3
4	Типографика. Колористика. Композиция	6	3	3
5	Подробный обзор Figma	6	3	3
6	Дизайн-системы и библиотеки	5	3	2
7	Создание интерфейса веб-приложения	7	3	4
8	Работа с контентом. Текст, таблицы, графики	7	3	4
9	Иконки и иллюстрации	7	3	4
10	Анимация в интерфейсе	5,5	2,5	3
11	Адаптивный дизайн. Интерактивный прототип	6	3	3
12	Этап завершения проекта. Оформление портфолио	7	3	4

13	Введение в проектирование мобильных приложений	5	3	2
14	Введение во Frontend-разработку	5	3	2
15	Резюме и трудоустройство. Самопродажа	2	2	-
	ВСЕГО	85	45	40

Текущий и итоговый контроль (аттестация)

Для эффективного управления и контроля за качеством усвоения учащимися учебного материала организуется текущий контроль, который в себя включает следующие элементы:

- *домашние работы* (под домашними работами понимаются все виды работ, проводимые непосредственно в ходе самостоятельной работы и имеющие целью проверку состояния знаний учащихся; баллы, полученные за эти виды работ, включаются в качестве составной части итогового балла за курс.
- *краткие опросы* (проводятся при проверке пройденного на занятии материала в конце занятия, а также в начале следующего)
- *блиц-опрос* (помогает организовать контроль усвоения текущего материала и закрепление изученного материала, как отдельный блок занятия)

Итоговая проверка знаний осуществляется посредством выполненных домашних работ.

Результаты домашних работ являются доказательством успешного\неуспешного прохождения курса\модуля и являются основанием к выдаче сертификата\диплома.

Список учебной литературы

1. Сьюзан Уэйншенк. 100 главных принципов дизайна. Как удержать внимание, 2022
2. Стив Круг. Не заставляйте меня думать, 2014
3. Люк Вроблевски. Сначала мобильные!, 2012
4. Итан Маркотт . Отзывчивый веб-дизайн, 2012
5. Джереми Кит . HTML5 для веб-дизайнеров, 2013
6. Влад Головач. Дизайн пользовательского интерфейса: искусство мыть слона, 2010
7. Дмитрий Чернышев . Как люди думают, 2020
8. Артемий Лебедев. Ководство, 2021
9. Робин Уильямс. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих, 2021
10. Алан Купер. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия, 2022
11. Дональд Норман. Дизайн привычных вещей, 2021
12. Расс Унгер, Кэролайн Чендлер. UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия, 2010
13. Стивен Прессфилд. Война за креатив. Как преодолеть внутренние барьеры и начать творить, 2015
14. Нир Эяль, Райан Хувер. На крючке. Как создавать продукты, формирующие привычки, 2014
15. Майк Монтейро. Дизайн – это работа, 2013
16. Дональд Миллер. Метод StoryBrand, 2017
17. Уильям Лидвелл, Критина Холден. Универсальные принципы дизайна, 2014
18. Алан Купер. Психбольница в руках пациентов, 2023
19. Аарон Уолтер. Эмоциональный веб-дизайн, 2012
20. Полин Браун. Эстетический интеллект, 2021
21. Артём Горбунов. Типографика и верстка, 2015
22. Кирилл Егерев. Этой кнопке нужен текст, 2021
23. Майкл Бейрут. Теперь вы это видите, 2018
24. Россер Ривз. Реальность в рекламе, 2019