

## Вступний блок

Прекурс до UI/UX Design	<ul style="list-style-type: none"><li>- структура курсу</li><li>- чим займається дизайнер</li><li>- види сайтів</li><li>- етапи роботи над проектом</li><li>- лендінг: що це, для чого, з чого складається</li><li>- сітки у Figma: для чого і як працювати</li><li>- Огляд інструментів для роботи на курсі</li></ul>
Soft Skills	<ul style="list-style-type: none"><li>- знайомство з методологією Scrum</li><li>- ознайомлення з 12 принципами Agile</li><li>- конкретизація кар'єрної цілі</li><li>- пошук кар'єрних можливостей</li><li>- які Soft Skills шукають роботодавці?</li><li>- аналіз ринку праці</li></ul>

## Блок 1. Web Design

Уроки	На уроці
Тема 1. Onboarding	<ul style="list-style-type: none"><li>- структура навчання</li><li>- про викладача, портфоліо</li><li>- що таке UX</li><li>- що таке UI</li><li>- що таке Figma</li><li>- інтерфейс Figma</li><li>- що можна робити із слоями у Figma</li></ul>
Тема 2. Figma-Start	<ul style="list-style-type: none"><li>- інтерфейс Figma</li><li>- що таке фрейм</li><li>- модульна сітка</li><li>- векторні фігури</li><li>- стилі</li><li>- працюємо з текстом</li><li>- Figma Community</li></ul>
Воркшоп з викладачем - тренуваність ока	<ul style="list-style-type: none"><li>- візуальна культура: сенс і форма, скевоморфізм, мінімалізм, смак</li><li>- чинники, що призводять до поганого результату</li><li>- як розвивати "надивленність" (тренуване око)</li></ul>
Тема 3. Композиція та базовий UX	<ul style="list-style-type: none"><li>- що таке композиція</li><li>- композиційні властивості об'єкта</li><li>- баланс</li><li>- масштаб, композиційний центр</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- візуальна ієрархія</li> <li>- ритм</li> <li>- контраст</li> <li>- основні правила композиції у веб дизайні</li> <li>- психофізіологія інтерфейсів</li> </ul>
Тема 4. Сітки. Figma-Autolayout	<ul style="list-style-type: none"> <li>- що таке сітка</li> <li>- як налаштувати сітку у Figma</li> <li>- як працювати «по сітці»</li> </ul>
Тема 5. Типографіка	<ul style="list-style-type: none"> <li>- візуальна ієрархія</li> <li>- передача емоцій за допомогою шрифтів, властивості шрифту</li> <li>- як розподіляється увага читача на сторінці, поради щодо оформлення сторінок</li> <li>- як зробити текст читабельним --</li> <li>- анатомія шрифту</li> </ul>
Тема 6. Landing page. Бриф та розмова з замовником.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- базовий план з питаннями для проведення інтерв'ю замовника (стейкхолдера) лендінгу</li> <li>- бриф для опису завдання на створення сайту</li> <li>- алгоритм аналізу сайтів конкурентів стейкхолдера</li> <li>- проведення аналізу конкурентів у Figma</li> </ul>
Тема 7 Wireframes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- що таке wireframe</li> <li>- як зробити wireframe</li> </ul>
Тема 8. Колір	<ul style="list-style-type: none"> <li>- як вибрати палітру для проєкту, коло Іттена</li> <li>- правила використання форматів кольорів</li> <li>- читабельність та контраст кольорів</li> </ul>
Тема 9. Растрова графіка	<ul style="list-style-type: none"> <li>- плюси і мінуси растрової графіки</li> <li>- як працювати з растровою графікою</li> <li>- види ліцензій на зображення</li> <li>- де брати растрові зображення</li> <li>- як вирізати зображення у Adobe Photoshop</li> </ul>
Тема 10. Векторна графіка	<ul style="list-style-type: none"> <li>- програми для роботи з векторною графікою</li> <li>- плюси і мінуси векторної графіки</li> <li>- де і для чого використовують векторну графіку</li> <li>- де брати векторні зображення та іконки</li> <li>- функції Adobe Illustrator</li> <li>- Adobe Illustrator: інтерфейс, плюси і мінуси, формати, що підтримує</li> </ul>
Q&A сесія з викладачем	
Тема 11. Figma. Components	<ul style="list-style-type: none"> <li>- components — компоненти</li> <li>- constraints — обмеження</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- гарячі клавіші</li> <li>- cover — обкладинка</li> </ul>
Тема 12. UI-kit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- що входить в UI-kit</li> <li>- стани елементів: для яких елементів застосовувати та що відображати</li> <li>- оформлення та організація UI-kit</li> </ul>
Тема 13. Figma. Animation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- функції анімації</li> <li>- типи анімацій</li> <li>- елементи анімації</li> <li>- принципи анімації</li> <li>- використання Smart Animate у Figma</li> </ul>
Тема 14. Адаптація	<ul style="list-style-type: none"> <li>- різниці між адаптивним дизайном та чутливим (responsive) дизайном</li> <li>- особливості різних адаптив (навігація, структуризація, розміри, сітка): десктоп, планшет, мобайл</li> <li>- принципи роботи над адаптивним дизайном</li> </ul>
Q&A сесія з викладачем	
Тема 15. Кейс на Behance	
Демо-день	

## Блок 2. Service Design

Тема 1. Веб-сервіс	<ul style="list-style-type: none"> <li>- види веб сервісів</li> <li>- етапи розробки веб сервісів</li> <li>- чинники, що ускладнюють розробку веб сервісів</li> <li>- робота з готовою дизайн-системою</li> </ul>
Тема 2. Дизайн-мислення	<ul style="list-style-type: none"> <li>- чому важливо використовувати дизайн-системи</li> <li>- шість етапів дизайн-мислення</li> <li>- брейнстормінг у дизайн-мисленні</li> <li>- важливість MVP, принципи створення MVP</li> <li>- застосування методологій розробки продуктів: Agile та Waterfall</li> <li>- п'ять кроків ітеративного процесу</li> <li>- особливості продуктового та проектного підходів</li> </ul>
Тема 3. Jobs-to-be-done. Персони	<ul style="list-style-type: none"> <li>- застосування JTBD у бізнесі</li> <li>- етапи роботи з JTBD</li> <li>- структура User Story</li> <li>- структура Job Story</li> <li>- етапи створення Job Story</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- види ЦА, як скласти портрет ЦА</li> <li>- створення портрета користувача - персони</li> </ul>
Тема 4. Figma. Дизайн системи	<ul style="list-style-type: none"> <li>- використання дизайн-системи</li> <li>- коли не варто використовувати дизайн-системи</li> <li>- що входить в бібліотеку компонентів</li> <li>- п'ять принципів дизайн-системи, елементи дизайн-системи</li> <li>- етапи створення дизайн-системи</li> <li>- етапи атомарного дизайну</li> <li>- Carbon Design System для продуктового та UX-дизайну</li> <li>- створення бібліотеки компонентів у Figma</li> </ul>
Тема 5. Інформаційна архітектура. User flow	<ul style="list-style-type: none"> <li>- організація сайту за допомогою методів інформаційної архітектури</li> <li>- User Flow: використання, створення, види</li> <li>- FigJam для створення User Flow та інформаційної архітектури</li> </ul>
Тема 6. CJM	<ul style="list-style-type: none"> <li>- різниці між CJM та User Flow</li> <li>- етапи створення CJM</li> <li>- помилки при проектування CJM</li> </ul>
Тема 7. Mobile first	<ul style="list-style-type: none"> <li>- принцип Mobile first</li> <li>- етапи прототипування Mobile first</li> <li>- принципи дизайну Mobile first</li> </ul>
Тема 8. Візуалізація даних. Dashboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>- використання дашбордів</li> <li>- види дашбордів</li> <li>- види діаграм та графіків</li> <li>- етапи створення дашбордів</li> <li>- інструменти для створення дашбордів</li> </ul>
Тема 9. Візуалізація даних. Таблиці	<ul style="list-style-type: none"> <li>- особливості таблиць</li> <li>- як створювати таблицю</li> <li>- використання Clear Contrast</li> <li>- додавання візуальних підказок</li> <li>- як зробити таблицю функціональною</li> <li>- вдалі приклади ці таблиць</li> </ul>
Тема 10. UX-microcopy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- де використовується мікротекст</li> <li>- створення мікротекстів</li> <li>- що враховувати під час написання мікротекстів</li> </ul>
Тема 11. Аналітика та Тестування	<ul style="list-style-type: none"> <li>- вплив даних на UX-дизайн</li> <li>- методи UX-досліджень</li> <li>- як провести тестування користувача</li> <li>- створення сценаріїв користувача</li> </ul>
Q&A сесія з викладачем	
Тема 12. Кейс на Behance	<ul style="list-style-type: none"> <li>- особливості оформлення кейса на Behance</li> </ul>

	- порядок збирання кейса
Воркшоп з розробником	- хто такі розробники і які вони бувають - що таке і як виглядає HTML, CSS , Javascript - ефективна співпраця з розробником - передача дизайну в розробку - як виглядає робота розробника за макетом дизайнера
Демо-день	

### Блок 3. Mobile Design

Тема 1. Особливості дизайну мобільних додатків	- типи вебзастосунків - особливості сучасних екранів
Тема 2. Технології та типи додатків	- технологічні можливості пристрої, що впливають на UI - типи мобільних застосунків за технологіями, за контентом
Тема 3. Інформаційна архітектура додатків	- як створити IA для застосунку - принципи інформаційної архітектури Дена Брауна - моделі мобільної IA - як розробити хорошу мобільну IA
Тема 4. Material Design	- дизайн-системи мобільних застосунків - структура Material Design - відмінності дизайну інтерфейсу користувача застосунків iOS та Android - дизайн керування iOS та Android - типографіка iOS та Android
Тема 5. Human Interface Guidelines	- різниця між нативними застосунками та мобільною версією сайту - що таке Human interface guidelines (HIG) - основні відмінності Material Design та Human Interface Guidelines
Тема 6. Реєстрація, авторизація, онбординг	- шлях користувача при першому потраплянні до мобільного застосунку - перший досвід користувача, онбордінг
Тема 7. Основні патерни	- основні патерни в UX/UI-дизайні - основні патерни UX/UI-дизайну в мобільних застосунках - тенденції та мода в дизайні застосунків - особливості навігації під Android/iOS - жести - геолокація

Тема 8. Залучення користувачів	<ul style="list-style-type: none"> <li>- гейміфікація</li> <li>- елементи гейміфікації для застосунків</li> <li>- стратегії гейміфікації застосунків</li> <li>- особливості використання гейміфікації</li> </ul>
Тема 9. Патерни анімацій. Protopie	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 12 принципів анімації на прикладах вебсторінок</li> <li>- основні принципи використання анімації в UX</li> <li>- ритм анімації</li> <li>- Protopie</li> </ul>
Воркшоп по софтам з викладачем - працювання у дизайнерів	<ul style="list-style-type: none"> <li>- як підготуватися до співбесіди</li> <li>- що будуть питати на співбесіді, як відповідати</li> </ul>
Питання-відповідь з викладачем (Q&A сесія)	----
Тема 10. Підготовка до публікації додатку	<ul style="list-style-type: none"> <li>- очікування від програми ще до завантаження</li> <li>-гайд зі створення скриншотів в App Store та Google Play</li> </ul>
Тема 11. Behance-кейс для додатку	<ul style="list-style-type: none"> <li>- особливості кейсів мобільних застосунків</li> <li>- основні параметри кейсів</li> <li>- 7 прикладів кейсів мобільних застосунків</li> </ul>
Дипломний модуль	Демо-день. Випуск

### Блок English Intensive

Рівень	Зміст
Структура Курсу English grammar intensive Elementary	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. To Be</li> <li>2. Nouns and determiners</li> <li>3. There+be</li> <li>4. Present Simple (I, you, we, they) + adverbs of frequency</li> <li>5. Present Simple (he/she it)</li> <li>6. Present Continuous</li> <li>7. Adjectives and adverbs</li> <li>8. Revision 1</li> <li>9. Prepositions of place</li> <li>10. Past Simple</li> <li>11. Past Simple, regular</li> <li>12. Comparatives</li> <li>13. Superlatives</li> <li>14. Revision 2</li> <li>15. Be going to/Would like to</li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>16. Will/won't</li> <li>17. Present Perfect: ever/never</li> <li>18. Present Perfect: for/since</li> <li>19. Relative Clauses</li> <li>20. Final Revision</li> </ul>
<p>Структура Kurs English grammar intensive Pre-intermediate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Questions</li> <li>2. Present Simple</li> <li>3. Present Continuous</li> <li>4. Past Simple</li> <li>5. Past Continuous</li> <li>6. Present Perfect</li> <li>7. Present Perfect</li> <li>8. Revision 1</li> <li>9. Future</li> <li>10. Future expressions</li> <li>11. Modals</li> <li>12. To-inf/ing</li> <li>13. To-inf/gerund</li> <li>14. Revision 2</li> <li>15. Relative clauses</li> <li>16. Nouns</li> <li>17. Quantifiers</li> <li>18. Adjectives and adverbs</li> <li>19. Comparisons</li> <li>20. Final Revision.</li> </ul>
<p>Структура Kurs IT English intensive Intermediate and Upper-Intermediate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Welcome to tech</li> <li>2. Onboarding</li> <li>3. A day in the life of a UX Designer</li> <li>4. Life-long learning</li> <li>5. SDLC</li> <li>6. Meetings in Agile</li> <li>7. Brainstorming sessions</li> <li>8. IT Emailing</li> <li>9. The Perfect Font</li> <li>10. Mid-course revision</li> <li>11. Color Choice</li> <li>12. Shaping it</li> <li>13. User Persona</li> <li>14. The Design Exercise</li> <li>15. Redesign Cases</li> <li>16. Figma Community</li> <li>17. Elevator Pitch</li> </ul>

	18. Portfolio Presentation 19. Selling Your Design 20. Final Revision
--	---

### Блок Career Skills

Рівень	Зміст
Створення резюме та мотиваційного листа	<p>Як структурувати CV та що писати тим, у кого мінімальний досвід</p> <p>Розбір типових помилок CV.</p> <p>Огляд актуального резюме.</p> <p>Обов'язкові блоки необхідні в резюме.</p> <p>Чого точно не варто вказувати в своєму резюме та чому</p> <p>Що таке мотиваційний лист, і навіщо його потрібно надсилати</p> <p>Домашнє завдання по створенню резюме</p>
Ресурси для пошуку роботи. Профілі Лінкедін і Джинні	<p>Як заповнити профіль на LinkedIn так, щоб зацікавити рекрутер.</p> <p>Чек-лист по заповненню профілів Лінкедін та Джинні. Домашнє завдання.</p> <p>Перевірка заповнених профілів.</p>
Бонусне заняття "Підготовка до співбесіди" (за умови наявності зафіналеного резюме)	<p>Як потрапити на HR Interview та на що в першу чергу звертає увагу рекрутер.</p> <p>Відпрацювання найпопулярніших питань на софтскільній співбесіді.</p> <p>Навчання самопрезентації.</p> <p>Відпрацювання питань за методикою STAR Must have на інтерв'ю.</p> <p>Якими є основні вимоги до початківців.</p> <p>Що не варто розповідати роботодавцю, щоб не отримати відмову.</p>
Індивідуальні кар'єрні консультації	<p>Планування стратегії пошуку роботи.</p> <p>Аналіз поточної ситуації, коригування і виправлення помилок.</p> <p>Чек профілів Лінкедін/Джинні після завершення курсу. Навчання холодного пошуку роботи.</p> <p>Написання листів наймаючим менеджерам.</p> <p>Ведення статистики пошуку роботи.</p> <p>Планування к-сті відгуків.</p> <p>Надання актуальних ресурсів з пошуку роботи</p>