## Урок 1. Вводный урок

Содержание урока

* Понимаем, чему научимся на курсе
* Узнаём задачи и цели курса. Формулируем намерение на обучение
* Знакомимся с этапами разработки мобильных приложений
* Узнаём, что такое UI/UX-дизайн и чем занимается UI/UX-дизайнер, дизайнер мобильных приложений и продукт-менеджер

Результаты урока

Студенты понимают, чем будут заниматься на курсе.

# 

## Урок 2. Основы дизайн-мышления

Содержание урока

* Знакомимся с концепцией дизайн-мышления: что это такое, зачем нужно и как это использовать при создании приложения
* Узнаём, как следовать процессу принятия решений, который ориентирован на будущих пользователей
* Учимся решать задачи с изучения наиболее важных качеств, необходимых дизайн-исследователю — эмпатии
* Узнаём, как определить проблему, которую поможет решить процесс дизайн-мышления
* Узнаём, как генерировать идеи, как выбрать лучшие и как их проверить

Результаты урока

Понимание этапов процесса дизайн-мышления: эмпатия, определение проблемы, генерация идеи, создание прототипа и его тестирование

## Урок 3. Исследование: пользователи и их нужды

Содержание урока

* Узнаём, как анализировать пользователей и выявлять ЦА, как создавать портрет и прото-персоны
* Учимся определять потребности и нужды пользователей, их боли и проблемы. Узнаём, как провести интервью и наблюдение
* Создаем карту эмпатии и фокусируемся на проблеме
* Формулируем точку зрения (POV/HMW)

Результаты урока

Портрет ЦА, карта эмпатии и сформулированная проблема

## 

## Урок 4. Генерация и выбор идей

Содержание урока

* Учимся мыслить творчески и знакомимся с различными методами генерации идей: рефрейминг, мозговой штурм, брейнрайтинг
* Учимся управлять процессом брейншторминга
* Учимся выбирать идеи и их приоритизировать
* Находим решения для сформулированных проблем

Результаты урока

Сформулированная идея приложения

## 

## Урок 5. Прототипирование и тестирование

Содержание урока

* Узнаем, в чем необходимость и суть быстрого прототипирования.
* Создаём скетчи, наброски идей и гипотез, бумажные прототипы.
* Узнаём про способы проверки гипотез и идей.
* Познакомимся с пауком механик приложения и с понятием MVP.

Результаты урока

Понимание основ прототипирования и паук механик приложения

## 

## Урок 6. Поиск стиля и названия

Содержание урока

* Ищем стиль для интерфейса приложения
* Придумываем название приложения
* Узнаём, что такое мудборд и как его сделать
* Разбираем популярные площадки для поиска вдохновения

Результаты урока

Мудборд в стиле приложения и название для приложения.

## 

## Урок 7. Создание экранов в Figma

Содержание урока

* Обсуждаем отличия разработки приложения для Android и IOS
* Узнаём, для чего нужна сетка и как ей пользоваться при создании приложений
* Знакомимся с основными инструментами и горячими клавишами Figma для создания интерфейсов
* Разбираем процесс создания экранов популярных приложений

Результаты урока

Копия экрана популярного приложения в Figma

# 

## Урок 8. Введение в типографику и подбор цветов

Содержание урока

* Изучаем правила типографики в дизайне интерфейсов
* Учимся подбирать шрифты для проекта
* Узнаём, как найти гармоничную цветовую палитру для приложения
* Подбираем шрифты и цветовую палитру для своего приложения
* Рассматриваем брендбуки известных компаний

Результаты урока

Подобранные по стилистике цвета и шрифтовые пары для приложения

## Урок 9. Стили в дизайне интерфейсов и логотип приложения

Содержание урока

* Узнаём, какие бывают стили в дизайне интерфейсов
* Знакомимся с процессом создания логотипов
* Создаём 2 разных по стилю варианта экрана приложения
* Рисуем логотип для приложения

Результаты урока

Экран для приложения в двух разных стилях и логотип приложения.

## Урок 10. Компоненты приложения – кнопки и их состояния

Содержание урока

* Говорим про элементы на экранах приложения
* Знакомимся с компонентами в Figma
* Узнаём, какие бывают кнопки и как правильно их создавать
* Рисуем кнопки в разных состояниях для своего приложения

Результаты урока

Несколько кнопок для приложения в разных состояниях.

## Урок 11. Композиция и пользовательские паттерны

Содержание урока

* Обсуждаем, что такое композиция и зачем она нужна дизайнеру
* Знакомимся с пользовательскими паттернами и учимся учитывать их
* Рисуем экраны нашего приложения

Результаты урока

Экраны для нашего приложения

## Урок 12. Интерактивный прототип в Figma

Содержание урока

* Проверяем экраны нашего приложения на соответствие пауку механик приложения
* Создаём интерактивный прототип в Figma – то есть прототип с анимированными переходами
* Тестируем наш прототип и забираем его на доработку

Результаты урока

Базовая версия интерактивного прототипа приложения

## Урок 13. Анимация компонентов приложения в Figma

Содержание урока

* Знакомимся с анимацией в дизайне мобильных интерфейсов
* Рассматриваем на примерах, какие элементы можно анимировать в интерфейсе
* Разбираем правила создания анимации в мобильных приложениях
* Узнаём, какие инструменты в Figma используются для работы с анимацией
* Учимся делать простую анимацию

Результаты урока

Два анимированных элемента приложения

# 

## Урок 14. Анимация экранов в Figma

Содержание урока

* Рассматриваем виды анимации экранов
* Настраиваем анимацию в нашем приложении
* Проводим финальное тестирование и дорабатываем приложение

Результаты урока

Готовый анимированный прототип приложения

## Урок 15. Презентация проекта

Содержание урока

* Создаём эффектную презентацию для своего проекта
* Узнаём, что происходит с прототипом приложения дальше

Результаты урока

Готовая презентация разработанного прототипа