АНО «Развитие человеческого капитала»
Обособленное подразделение «Техноград»

УТВЕРЖДЕНО
Приказом Генерального директора
АНО «Развитие человеческого капитала»
№ ОД-332/25 от «1» октября 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Наименование программы

«Разработка пользовательского интерфейса в формате UX/UI-дизайна»

Категория слушателей: UX/UI-дизайнеры, креативные директора, менеджеры проектов, интернет-маркетологи, информационные архитекторы, UX/UI-тестировщики, графические дизайнеры, арт-директора, иллюстраторы, дизайнеры продукта, контент-стратеги, SMM-менеджеры, гейм-дизайнеры, UX-писатели, моушн-дизайнеры, технические редакторы, разработчики CRM-систем, веб-платформ, онлайн-сервисов и мобильных приложений, UX/UI-консультанты, 3D-дизайнеры, специалисты по ландшафтному дизайну, лица старше 18 лет, заинтересованные в получении новых компетенций, студенты вузов и образовательных учреждений СПО, обучающиеся по направлениям подготовки «Дизайн», «Графический дизайнер», «Дизайн (по отраслям)», «Дизайн архитектурной среды»

Объем: 16 часов.

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий.

Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы: сертификат о прохождении курса.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Наименование тем, разделов (разделов)	Содержание тем, разделов (модулей)
Тема 1. Принципы UX-проработки прототипа мобильного приложения.	Этапы разработки мобильных приложений, UX – исследование прототипа, подбор ЦА, UI – графические элементы, визуал, цвет, шрифт, разработка сервиса бронирования отелей, определение сегмента целевой аудитории, выбор тематики, цветовой палитры, общего формата проекта, референсов, схема расположения экранов, отрисовка интерфейса, иконок

первичного варианта проекта.				
Тема 3. Формирование комплексного набора UI-kit.	**4**	3	-	**4**
Тема 4. Механика анимации объектов, элементов и фреймов в проекте.	**4**	3	-	**4**
ИТОГО:	**16**	**12**	**0**	**16**

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ, СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ, РАЗДЕЛАМ (МОДУЛЯМ)

	(фреймы), нижнего меню, поисковой системы, результатов поиска, профиля пользователя. **Практическое задание № 1. Подготовить дизайнерский эскиз мобильного приложения для выбранной модели смартфона или андроида.**
Тема 2. Способы дизайнерской обработки первичного варианта проекта.	Доработка экранов приложения (сортировка, фильтрация информации, карточки отелей), дизайнерская верстка проекта, добавление цветовой гаммы, изображений, редактирование информации, личного аккаунта, элементов меню, кнопок, стилевого оформления, внесение дополнительных объектов, корректировка результатов. **Практическое задание № 2. Проработать дизайнерский макет созданного проекта мобильного приложения с учетом выбранной тематики.**
Тема 3. Формирование комплексного набора UI-kit.	Подготовка элементов для сборки отдельного файла UI-kit (иконки, кнопки, меню, поиск), разделы с шаблонами используемых в проекте цветов, шрифтов, стилей текстовых блоков (начертание, размер), применение сохраненных данных в интерфейсе проекта приложения, добавление главных и второстепенных компонентов, комбинирование разных вариантов, состояния кнопок (default, active, disabled). **Практическое задание № 3. Сформировать UI-kit с полным набором всех составных проектных элементов с разделением по шаблонам.**
Тема 4. Механика анимации объектов, элементов и фреймов в проекте.	Настройка анимации макета мобильного приложения, прототипирование, дублирование дизайнерского варианта, изменение элементов на скопированных экранах с переходом в следующий раздел, настройка и запуск анимированных объектов (prototype), навигация (действие, скорость), фиксация позиций, скроллинг (горизонтальный, вертикальный), работа с кнопками в UI-kit, привязка фреймов по очередности и таймингу, полноэкранная анимация проекта.

	Практическое задание № 4. Представить итоговый вариант презентации разработанного проекта приложения в анимированном стиле.