



UX/UI დიზაინი

კურსის სილაბუსი

სასწავლო კურსის სტატუსი

საბაზისო სასერტიფიკატო კურსი BSCTBC106

შეხვედრებისა და საათების რაოდენობა

ხანგრძლივობა: 3 თვე
შეხვედრების რაოდენობა: 20 ლექცია
საათების რაოდენობა: 40 საათი

ლექტორი

ნიკა გოგუაძე
Email: nikagoguadze57@gmail.com

სალომე მოსიავა
Email: salome.mosiava@geolab.edu.ge

სასწავლო კურსის ფორმატი

თეორიული და პრაქტიკული ლექციები მოიცავს: ინტერაქციულ ლექციას, ინდივიდუალურ და ჯგუფურ სამუშაოებს, დისკუსიას, პრაქტიკულ სამუშაოს.

კურსი დაყოფილია 4 ბლოკად. თითოეული ბლოკი შედგება 3 ლექციისა და ერთი შუალედური პროექტისგან. კურსის ბოლოს იქნება დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი ფინალური პროექტისთვის მოსამზადებლად.

#	სასწავლო კურსის შინაარსი	ძირითადი მიზნები
ბლოკი 1	UX (განმარტება) და დიზაინ პროცესები	
ლექცია 1 (2 საათი)	დასაწყისი • გაცნობა • შესავალი • კურსის მიმოხილვა (ლექციების რაოდენობა, საკომუნიკაციო არხები, ფორმატი და დავალებები, შეფასების სისტემა) • UI/UX (განმარტებები) • HCI • პროგრამები და მათი მიმოხილვა (Figma, XD, Sketch) • ფიგმას ინტერფეისი დავალება 1: დაათვალიერეთ თანამედროვე პლატფორმები. ამოარჩიეთ, თქვენთვის ყველაზე მოსახერხებელი და ჩამოწერეთ მიზეზები, თუ რატომ გიადვილდებათ ამ პროდუქტის გამოყენება	
ლექცია 2 (2 საათი)	UX- ყველაფერი მის შესახებ და მისი როლი პროდუქტში • UX - ყველაფერი მის შესახებ და მისი როლი პროდუქტში • რას მოიცავს UX დიზაინი • რა პროცესებია UX დიზაინში • კვლევები, მათი ტიპები, გამოყენებადობა და მნიშვნელობა წარმატებულ პროდუქტში • დიზაინ ინდუსტრიების მიმოხილვა დავალება 2: ამოარჩიეთ 2 თანამედროვე პლატფორმა. 1 ყველაზე კარგი გამოცდილებით, 1 ყველაზე ცუდით (თქვენი აზრით). დაწერეთ 3-3 მთავარი პლიუს-მინუსი თითოეულ მათგანზე.	
ლექცია 3 (2 საათი)	დიზაინ პროცესები • დიზაინ პროცესები (Design thinking steps) • User flows, Sitemap, Empathy map • პრაქტიკული სამუშაო - მარტივი Sitemap-ის შექმნა Figma-ში დავალება 3: შუალედური პროექტი 1 შექმენით პირველი ფიგმას ფაილი, რომელიც კურსის მიმდინარეობის განმავლობაში გექნებათ. გააკეთეთ მარტივი ვებ-გვერდის sitemap	

ლექცია 4 (2 საათი)	შუალედური პროექტის წარდგენა 1 - User persona - Moodboard - გუნდში მუშაობა და გუნდის წევრები - პრაქტიკული სამუშაო კრიტერიუმები: უნდა წარმოადგინო პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები.	
ბლოკი 2	პროტოტიპირება, დოკუმენტაცია	
ლექცია 5 (2 საათი)	გრიდები, პროტოტიპირება - გრიდები, დაშორებები - White space-ის მნიშვნელობა - ფერთა ფსიქოლოგია - ტიპოგრაფია - დიზაინის ხმა - პრაქტიკული სამუშაო (Wireframes) დავალება 4: Figma-ში შევექმნათ მთავარი გვერდის Frame, დავამატოთ გრიდები და დაშორებები, გამოვიყენოთ Whitespace-ის პრინციპები, და სწორად შევარჩიოთ ფერები და ტიპოგრაფია დიზაინის ხმის შესაბამისად.	
ლექცია 6 (2 საათი)	დოკუმენტაციები - Wireframe-ის შექმნა (Low-fidelity დიზაინი) - დიზაინის სტრუქტურა და კომპოზიცია - გუნდში მუშაობა და გუნდის წევრები - პრაქტიკული სამუშაო დავალება 5: შექმენით მთავარი გვერდის Wireframe Figma-ში.	
ლექცია 7 (2 საათი)	Visual დეტალები - საიტის არქიტექტურა - გრიდები Complex - ჩრდილები, გრადაციები - სტროუქები, Pathfinder - აიქონები (მინი-რედაქტირებები) - პრაქტიკული სამუშაო დავალება 6: დახვეწეთ თქვენი Wireframe ვიზუალური ელემენტებით (ჩრდილები, აიქონები, Pathfinder).	

ლექცია 8 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 2-ის წარდგენა კრიტერიუმები: უნდა წარმოადგინო პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიჰყვებოდეს დავალების მოთხოვნებს (რომელიც მოცემული გექნება) და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული.	
ბლოკი 3	RESPONSIVE DESIGN, ფლაგინები	
ლექცია 9 (2 საათი)	Responsive design, ფლაგინები • რა არის Responsive design? • რა არის Adaptive design? • Style guide - ფერები, ფონტები • Constraints, ფლაგინები • Margins, Paddings • პრაქტიკული სამუშაო დავალება 7: შევქმნათ მობაილის დიზაინის ზომის ფრეიმი ჩვენს ფიგმაში. გავაკეთოთ პირველი სტილები ფერებისთვის, ფონტებისთვის და განვსაზღვროთ მობაილისთვის ფონტის ზომები ისევე, როგორც ეს გავაკეთეთ დესკტოპისთვის. გავაკეთოთ მობაილის გრიდები. დავალება 7.1: შევქმნათ ღილაკი padding-ების გამოყენებით	
ლექცია 10 (2 საათი)	UI კომპონენტები • UI patterns და მათი გამოყენება • Auto Layout და კომპონენტირება • ღილაკების შექმნა • ცნობილი დიზაინ სისტემის მაგალითები • პრაქტიკული სამუშაო დავალება 8: შევქმნათ ღილაკები კომპონენტებად, გავუკეთოთ ჰოვერ სთეიტები.	

ლექცია 11 (2 საათი)	დიზაინ სისტემა • Auto Layout მეორე ნაწილი • პრაქტიკული სამუშაო დავალება 9: განვლილი ლექციების მასალაზე დაყრდნობით, დავიწყოთ ჩვენი Wireframe-ს UI დიზაინის გაკეთება მთავარი გვერდით. გამოვიყენოთ Auto-layout და კომპონენტები. ყველა ელემენტს უნდა ჰქონდეს ჩაბმული სტილები (ფონტები, ფერები). Layout უნდა ითვალისწინებდეს გრიდებს. გავაკეთოთ მინი-ანიმაციები პროტოტიპირების მეშვეობით. მაგ.: (ჰოვერის დროს ფოტოს გადიდება, ლილაკის ანიმაციები და სხვა.)	
ლექცია 12 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 3-ის წარდგენა კრიტერიუმები: პროექტი უნდა წარმოადგინო პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდეს განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიყვებოდეს დავალების პუნქტებს და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული.	
ბლოკი 4	ანიმაციები და ინტერაქციები	
ლექცია 13 (2 საათი)	• პროტოტიპირება • ინფუთების შექმნა • ჩექბოქსები, რადიო ლილაკები, სელექტი • მიკრო ინტერაქციები - Hover და Scroll animations • პრაქტიკული სამუშაო დავალება 13 : დაამატეთ მინიმუმ 3 ინტერაქცია თქვენს UI დიზაინში.	
ლექცია 14 (2 საათი)	• Mobile first მეთოდის უპირატესობა • პორტფოლიუმების მიმოხილვა (პლატფორმები) • როგორ შევქმნათ პორტფოლიო • რეფერენსები და მათი მნიშვნელობა დღევანდელ დიზაინ ინდუსტრიაში • პრაქტიკული სამუშაო	

ლექცია 15 (2 საათი)	• ვიზუალური კომპონენტების გაერთიანება (Design System შექმნა) • Human interface, Material design გაიდლაინები • სამუშაო ფაილის ორგანიზება • ფინალური დავალების ბრიფი/ განხილვა და შეფასების სისტემები • ვორქშოფების ტიპები UI/UX-ში • პრაქტიკული სამუშაო დავალება 13: შუალედური როექტი 4 დავასრულოთ მთავარი გვერდის UI დესკტოპ და მობაილ ვერსიები. გამოყენებული უნდა იყოს Auto-layout, სტილები უნდა იყოს ჩაბმული, ანიმაციები უნდა იყოს პროტოტიპ მოუდში ხილვადი.	
ლექცია 16 (2 საათი)	შუალედური პროექტი 4 -ის წარდგენა, ფინალურ პროექტებზე მუშაობის დაწყება კრიტერიუმები: უნდა წარმოადგინო პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიჰყვებოდეს დავალების მოთხოვნებს და არ უნდა იყოს რომელიმე დავალება გამოტოვებული.	
ლექცია 17 (2 საათი)	პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი	
ლექცია 18 (2 საათი)	პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი	
ლექცია 19 (2 საათი)	პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი	
ლექცია 20 (2 საათი)	პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი	