



COlab

თიბისი კაპუსი

UI/UX დიზაინი
სილაბუსი

შეხვედრების
რაოდენობა და
ხანგრძლივობა

ხანგრძლივობა: 3 თვე
შეხვედრების რაოდენობა: 19 ლექცია
საათების რაოდენობა: 38 საათი

განრივი

ოთხშაბათი 20:00 - 22:00, შაბათი 12:00 - 14:00

ლექტორი

ბექა კაცაძე & გიგა თამარაშვილი
uiux.design@colab.ge

სასწავლო კურსის
ფორმატი

კურსი მიმდინარეობს ონლაინ, ინტერაქტიული ლაივ
სესიების ფორმატში. რეკომენდებულია კამერის
ჩართვა უკეთესი კომუნიკაციისთვის.

შეფასების
კომპონენტები
(100 ქულა)

კურსის მაქსიმალური ქულაა 100. ქულები
განაწილებულია შემდეგ კომპონენტებზე:

დასწრება და აქტიურობა (სულ 10 ქულა) - 10 ქულის
მისაღებად სავალდებულოა მინიმუმ 15 ლექციაზე
დასწრება (14 ან ნაკლებ ლექციაზე დასწრების
შემთხვევაში - 0 ქულა).

დავალებები - (ჯამში 40 ქულა)

სტუდენტებს კურსის განმავლობაში მოუწევთ 8
დავალეების მომზადება. დავალეების მომზადება
შესაძლებელია ლექციაზე მიღებული ცოდნით და
პრაქტიკულ ვორქშოპებში მონაწილეობით მიღებული
გამოცდილებით.

შუალედური პროექტი (20 ქულა)

სტუდენტები მესამე ლექციაზე დაიწყებენ შუალედური პროექტის მომზადებას.
შუალედური დავალება მოიცავს იკომერს პროექტს, რომლის შესასრულებლად შესაბამისი კომპონენტების შესწავლას ლექციების მიმდინარეობისას გაიგებენ. სტუდენტებს მოუწევთ დროთა განმავლობაში დახვეწონ და გააუმჯობესონ იკომერს პროექტი. (ჩაბარება მე-10 ლექციაზე)

ფინალური პროექტი (30 ქულა)

კურსის ბოლოში სტუდენტებს მოუწევთ ფინალური პროექტის მომზადება.

ფინალური დავალება:

- ეფუძნება მიღებულ ცოდნას და მოიცავს UI/UX დიზაინის საბოლოო პროექტის შექმნას.
- შეფასდება სტუდენტის გამოყენებული ტექნიკების ხარისხით, დიზაინის სრულფასოვნებით და UI/UX პრინციპების შესრულებით.

სერტიფიკატის მიღება

სერტიფიკატის მისაღებად საჭიროა სტუდენტი:

- დაესწროს ლექციების მინიმუმ 51%-ს.
- დააგროვოს მინიმუმ 71 ქულა
- მიიღოს მონაწილეობა ფინალურ პროექტის მომზადებაში.

სილაბუსი / ლექციების განრიგი

ლექცია	კურსის უინაარსი	ძირითადი მიზნობები
#01.	UI/UX ინდუსტრია, მიმოხილვა და სტანდარტები	• ლექტორების/მოსაწავლეების გაცნობა • კურსის პრეზენტაცია • დიზაინის ინდუსტრიის ისტორია • UI/UX -ის მიმოხილვა

ლექცია	კურსის უინაარსი	ძირითადი მიზნობები
#02.	ფიგმას ინტერფეისი	• ფიგმას სამუშაო ინტერფეისი • მზა მასალები ფიგმასთან დაკავშირებით • შედარება სხვა გრაფიკულ პროგრამებთან დავალება ფიგმას ხელსაწყოების ასათვისებელი სავარჯიშოები
#03.	ვაირფრეიმები, ინტერაქციის დიზაინის პრინციპები	• Low Fidelity Wireframe შექმნა • High fidelity დიზაინის შექმნა • პრაქტიკული მუშაობა • UX Mapping • ინტერაქციის დიზაინის პრინციპები *ლექციაზე სტუდენტები დაიწყებენ ვაირფრეიმების აწყობას იკომერსის დავალება - ძირითადი გვერდების ვაირფრეიმების აწყობა შუალედური პროექტისთვის სტუდენტები იწყებენ შუალედური პროექტის მომზადებას. დავალება იკომერსის ვაირფრეიმები
#04.	UI ლექცია - ფერები დიზაინში, პიქტოგრამები, ტიპოგრაფია, სივრცეები	• ფერების გამოყენება ციფრულ პროდუქტებში • ტიპოგრაფიული დიზაინის საწყისები და ტიპოგრაფიასთან მუშაობა • თეთრი სივრცე და დაშორებების სტანდარტები დიზაინში Workshop: ფიგმას სტილებში ფერების და ტიპოგრაფიის შეტანა

#05.	UI ლექცია (ფასდება)	• ჩრდილები • ფერების კომბინაციები • ფორმები • მუდბორდი • Grid სისტემების განხილვა დავალება (თავისუფალი თემაზე სტუდენტი ააწყობს მთავარი გვერდის დიზაინს) ლექციაზე დაიწყება ვორქშოპი და სტუდენტები დავალებას დაასრულებენ სახლში. დავალება UI დავალება
#06.	UI დავალების განხილვა	UI დავალების პრაქტიკული განხილვა და ანალიზი (წინა ლექციიდან)
#07.	კომპონენტები, აუტო ლეიაუთი I ნაწილი	ვორქშოპი (ლექციაზევე ბეჯა ხსნის): კომპონენტების და აუტო ლეიაუთის პრაქტიკული გამოყენება დავალება აუტო ლეიაუთის დავალება
#08.	აუტო ლეიაუთი II ნაწილი, ფიგმას პლაგინები	ვორქშოპი (ლექციაზევე ბეჯა ხსნის): ფიგმას პლაგინების გამოყენება დავალება აუტო ლეიაუთის დავალება 2
#09.	რესფონსივი და ადაპტირებული დიზაინი, დიზაინ სისტემები	• დიზაინი iOS/Android მოწყობილობებისთვის • სხვადასხვა პლატფორმებზე მორგებული დიზაინის შემუშავება • Mobile first-ის უპირატესობები • სამომხმარებლო ინტერფეისის სტანდარტები; Human Interface • მატერიალ დიზაინის სტანდარტები; Material Design

#10.	იკომერსის დავალების განხილვა	შუალედური პროექტის ჩაბარება: იკომერსის დავალების განხილვა და შეფასება
#11.	UX Research	- ინდივიდუალური პროდუქტის გამოცდილების შექმნა პერსონებზე დაყრდნობით - კვლევის მეთოდები - კვლევის ანალიზი - რატომ არის მნიშვნელოვანი პროდუქტის შექმნისას კვლევები და რა გავლენა შეიძლება ჰქონდეს მას დიზაინზე Workshop: პერსონების ვორქშოფი ინტერფეისის მორგება პერსონების საჭიროებებზე დიზაინ აზროვნება სტუდენტები ლექციის ბოლოს ეცნობიან ფინალური პროექტის შესახებ ინფორმაციას და იწყებენ მასზე მუშაობას.
#12.	User Flow შექმნა	იუზერ ფლოუს, ინფორმაციული არქიტექტურა, UX ფიქრი, მიკრო ინტერაქციები დავალება რეალური User Flow-ს შექმნა
#13.	Figma Prototype	პროტოტიპის საფუძვლები Workshop: პროტოტიპის შექმნა დავალება პროტოტიპის გაკეთება
#14.	Heuristic Evaluation + Inclusive Design	გამოყენებადობის პრაქტიკული მეთოდები 10 ძირითადი წესი და მათი გათვალისწინება დიზაინში რა არის ინკლუზიური დიზაინი

ლექცია	პურის შინაარსი	ძირითადი მიზნები
#15.	კვლევიდან მიღებული მიგნებების პრეზენტაცია და ანალიზის ვიზუალიზაცია, დიზაინის პრეზენტაცია და დამკვეთთან კომუნიკაცია	კვლევის მიგნებების ვიზუალიზაცია კვლევის პრეზენტაცია პრეზენტაციის უნარები დამკვეთთან კომუნიკაციის მეთოდები გუნდთან კოლაბორაციის უნარები
#16.	გამოყენებადობის ტესტირება	გამოყენებადობის ტესტირება და მისი სიმულაცია Ethical Usability Testing & Dark Patterns დავალება Usability Testing-ის სიმულაცია
#17.	ფინალური ნამუშევრების განხილვა, Case Study	ფინალური ნამუშევრების განხილვა Case Study - შექმნა პორტფოლიოსთვის
#18.	ფინალური ნამუშევრების განხილვა, Case Study	ფინალური ნამუშევრების განხილვა Case Study - შექმნა პორტფოლიოსთვის
#19.	შემაჯამებელი ლექცია	ფრილენსერობისთვის საჭირო პლატფორმები UI/UX კურსები პორტფოლიოსთვის ნამუშევარი