

ОНОВЛЕНО: ЛИПЕНЬ'25

НЕ З НУЛЯ

ПІДТРИМКА КРАЩИХ МЕНТОРІВ

13 ТИЖНІВ

85% ПРАКТИКИ



ПРОТЯГОМ КУРСУ ТИ МОЖЕШ ВЗЯТИ **ДО 7 ДНІВ ЗАМОРОЗКИ НАВЧАННЯ**, А ПОТІМ В КІНЦІ КУРСУ ОТРИМАЄШ ЦЕЙ ЧАС ДЛЯ ДОПРАЦЮВАННЯ.

МОДУЛЬ 1

ЗНАЙОМСТВО
З ГАЙДЛАЙНАМИ

- Знайомство. Ринок мобільних застосунків у наші дні.
 - Нативні та кросплатформні програми, мобільний сайт. Чим відрізняється дизайн застосунків від дизайну сайтів.
 - HiG від Apple (iOS). Особливості платформи.
 - Material Design Guidelines (Android). Особливості платформи.
 - Що таке SuperApp?
 - Коли варто слідувати гайдлайнам, а коли кастомізувати?
- ✓ **Визначаємось з темою свого застосунка**

МОДУЛЬ 2

ПІДГОТОВКА & UX
ДОСЛІДЖЕННЯ

- Етапи розробки мобільного застосунка
- Брифування клієнта. Як визначити задачі і потреби бізнесу?
- Вторинне дослідження. Пошук інформації і його аналіз.
- Визначення цільової аудиторії застосунка. Методи, які працюють.

МОДУЛЬ 3

ІНФОРМАЦІЙНА
АРХІТЕКТУРА, НАВІГАЦІЯ,
CONTENT INVENTORY

- Інформаційна архітектура мобільних застосунків. Що це таке насправді? Як правильно створити ІА?
- Види навігації у застосунках iOS та Android
- FAB (плаваюча кнопка дії в Material Design)
- Sitemap, як частина ІА. Як продумати шлях користувача у продукті?

МОДУЛЬ 4

SITEMAP. USER FLOW.
LAYOUT. АРГУМЕНТАЦІЯ

- Sitemap, як частина ІА. Як продумати шлях користувача у продукті?
- Viewport та роздільна здатність екранів. Як підійти до вибору розміру
- Макет та сітка в HiG (iOS) та Material Design (Android). Які підходи краще застосовувати
- Аргументація своїх рішень

ВОРКШОП

АНАЛІЗ КОНКУРЕНТІВ
ЗА МЕТОДОМ КАНО

- Онлайн лекція на тему конкурентного аналізу за методом КАНО. Види функцій;
- Практика конкурентного аналізу та презентація напрацювань

МОДУЛЬ 5

РЕЄСТРАЦІЯ. ДИЗАЙН
ФОРМ. КНОПКИ. UX
WRITING

- Sign in/Sign up. Як створити зручну форму.
- Введення даних. Розбір текстових полей обох платформ
- Системні кнопки HiG & Material
- Sign in with Apple. Як правильно використовувати
- UX Writing мобільних застосунків (база)

МОДУЛЬ 6

ДОДАТКОВА НАВІГАЦІЯ.
КАРУСЕЛЬ. ФІЛЬТРИ.
ТИПОГРАФІКА

- Tabs & Segmented controls як додаткова навігація у застосунках
- Додаткова навігація: Пошук
- Карусель (Material design): показуй красиво, крути впевнено
- Фільтри та сортування — де і як використовувати.
- Типографіка платформ. Правила використання й оформлення текстів в мобільних інтерфейсах

МОДУЛЬ 7

МОДАЛЬНІ ВІКНА.
TOOLBAR

- Модальні вікна у мобільних застосунках. Їхні види та способи використання.
- Що обрати: модальний sheet чи сторінку?
- Toolbar (Material design)

МОДУЛЬ 8

ОСОБИСТИЙ КАБІНЕТ.
НАЛАШТУВАННЯ. СПИСКИ
ТА ТАБЛИЦІ

- Особистий кабінет користувача
- Сторінка налаштування
- Списки, таблиці, картки в мобільних застосунках
- Елементи інтерфейсу: Checkbox, Radio button, Switch & Toggle
- Елементи інтерфейсу: date & time pickers
-

МОДУЛЬ 9

СТОРІНКИ БРОНЮВАННЯ.
AR. ПЛАТЕЖІ. NFC

- Сторінки бронювання (подорожі, місце в коворкінгу)
- Технології у мобільних інтерфейсах: Карта, локація
- AR (доповнена реальність)
- Оплата у застосунку, які є види
- NFC в телефонах (база)

МОДУЛЬ 10

СТРІЧКИ АКТИВНОСТІ.
ЧАТИ. ЗАПИТИ НА ДОЗВІЛ.
ПУШІ

- Стрічки активності (Feed) у мобільних застосунках
- Дизайн chatів: основи та найкращі практики
- Push notifications
- Запити на дозволи. Коли питати дозволу, щоб не дратувати юзера і отримати від нього підтвердження
- Snackbar (Material Design): тихий помічник

МОДУЛЬ 11

TONE OF VOICE. SPLASH
SCREEN. ONBOARDING.
ПОРОЖНІ ЕКРАНИ.
GAMIFICATION

- Tone of Voice. Як буде твій застосунок "спілкуватись" з користувачем
- Splash screen. Екран-заставка. Чому вона потрібна і як її розробити правильно?
- Онбординг. Основні риси та правильна побудова. Коли не варто робити онбординг
- Стратегії залучення: гейміфікація (mobile apps engagement)
- Порожні екрани. На що звернути увагу і які є нюанси

МОДУЛЬ 12

ПРЕЗЕНТАЦІЯ РІШЕНЬ
ТА СПІЛКУВАННЯ
З КЛІЄНТОМ

- Як презентувати свої рішення ефективно, щоб в них повірили?
- Спілкування та листування з клієнтами

ПРЕЗЕНТАЦІЯ СВОЇХ РІШЕНЬ

- Практика презентації на курсі;
- Кожен студент отримує детальний фідбек від ментора
- P.S. 2 рази за курс

МОДУЛЬ 13

МУДБОРД, ВІЗУАЛЬНЕ
ОФОРМЛЕННЯ, ТРЕНДИ.
LIQUID GLASS (APPLE)

- Moodboard. Формування мудбордів за візуальними рішеннями та патернами
- Liquid Glass: нове обличчя інтерфейсів Apple
- Кольори і палітри. Практичні поради, як працювати з кольором у мобільних інтерфейсах
- Тренди та антитренди у мобільних застосунках

МОДУЛЬ 14

ВІЗУАЛЬНЕ ОФОРМЛЕННЯ.
ПОШУК СТИЛЮ

- Візуальне оформлення. З чого складається гарний дизайн та як його створити
- Робота зі стилем застосунку: практичні поради
- Візуальна ієрархія. Як управляти увагою користувача
- Зображення, фото, ілюстрації
- Темна тема. Її важливість і нюанси створення

МОДУЛЬ 15

UX ПРАВИЛА. ОРІЄНТАЦІЯ
ПРИСТРОЮ. ДОСТУПНІСТЬ.
НОСИМІ ПРИСТРОЇ
ТА ДОДАТКОВІ ФУНКЦІЇ

- UX закони та кращі практики дизайну застосунків
- Проектування для орієнтації пристрою: від книжкової до альбомної
- Accessibility (доступність) у мобільних
- Носимі пристрої (годинники): нюанси дизайну і кращі практики
- Live Activities (iOS)
- Dynamic Island
- Дизайн віджетів (Widgets)

МОДУЛЬ 16

ЖЕСТИ. АНІМАЦІЯ
У МОБІЛЬНИХ

- Жести у мобільних застосунках
- Animation. Основи анімації, принципи.
- Анімація: Swipe to delete, Cards, Sheet animation, Tab bar, Splash screen, Loading,
- Створення прототипів мобільних застосунків, тонкощі, які варто враховувати

ВОРКШОП

ПРАКТИКА РЕДИЗАЙНУ

Мета: **вийти за рамки своїх уявлень, попрактикувати надивленність**

- Практикуємось знаходити різні ідеї та редизайнити
- Практикуємось аналізувати інтерфейси, знаходити гарні та недоречні рішення

МОДУЛЬ 17

APP STORE & GOOGLE PLAY.
UI KIT. ПЕРЕДАЧА ФАЙЛІВ
РОЗРОБНИКАМ

- Як просувають мобільні застосунки та що впливає на рейтинг
- App Store/Google Play. Скриншоти та іконки застосунків для магазинів застосунків
- UI kit мобільного застосунка
- Передача файлів розробникам. На що звернути увагу
- Дизайн віджетів (Widgets)

МОДУЛЬ 18

ПОШУК РЕСПОНДЕНТІВ
ДЛЯ ДОСЛІДЖЕННЯ.
PRE-SCREENER

- Пошук респондентів: де, як і скільки
- Створення опитувальника "Pre-screener/Screenener" для відбору потрібної ЦА застосунка

МОДУЛЬ 19

ЮЗАБІЛІТІ ТЕСТУВАННЯ

- Юзабіліті тестування мобільних застосунків
- Як провести тестування ефективно і отримати потрібні результати
- Метрики. Чому вони такі важливі в дослідженнях і як їх використовувати

Q&A СЕСІЯ З МЕНТОРОМ
ГРУПИ

Спілкування з ментором та відповіді на питання. Можливість дізнатись більше про досвід ментора та відповіді на питання, які ще не були закриті у чатах курсу.

МОДУЛЬ 20

CASE STUDY

ДИВИТИСЬ ВСІ РОБОТИ



- Правильне оформлення Case study проєкту, щоб виділитись серед конкурентів
- Портфоліо: варіанти оформлення

МОДУЛЬ 21

ПОШУК РОБОТИ

- Співбесіда в IT компанію на посаду Mobile UX/UI designer
- Резюме. Як зробити так, щоб його помітили
- Soft skills. Як їх прокачувати
- Тестове завдання в IT компанії. Як підвищити шанси виконати тестове успішно

ВОРКШОП

ПРАКТИКА ПРОХОДЖЕННЯ
СПІВБЕСІД
(З МЕНТОРОМ ГРУПИ)

- Готуємось до проходження співбесіди по лекції з модуля;
- Структуруємо всі отримані знання на курсі;
- Відвідуємо симуляцію реальної співбесіди з ментором групи, відповідаємо на питання, отримуємо фідбек від ментора, що треба покращити, а що було дуже добре.

ФІНАЛЬНА ЗУСТРІЧ.
РЕТРОСПЕКТИВА

- Аналізуємо свій прогрес на курсі;
- Ділимося успіхами та фейлами;
- Визначаємо зони розвитку