

# Программа интенсива по UI/UX дизайну

Полный курс для дизайнеров мобильных приложений

1

## Аудитория и визуальная коммуникация

- Психология пользователя: как прошлый опыт пользователя влияет на ожидание кнопок (почему корзина всегда справа, а логотип слева).
- Состояния элементов как коммуникация (о чем говорят дизайну Hover, Disabled, Error).
- Семантика цвета (Как цвет влияет на решение).
- Визуальная иерархия, гарнитуры и шрифты (Управление взглядом через размер, цвет, контраст и близость).
- Примеры плохого и хорошего дизайна.
- Целевая аудитория, насмотренность, мудборд.
- Практика: анализ целевой аудитории, мудборд для проекта, отрисовка экрана профиля для приложения.

2

## Структура мобильного приложения под платформу iOS

- Работа с UI-китами.
- Изучение требований к дизайну для создания UIX под iOS.
- Анализ ЦА, подбор референсов.
- Проектирование UX нескольких экранов.

**3**

## **Создание UI мобильного приложения под платформу iOS**

---

- Разбор ошибок этапа UX.
- Отрисовка UI нескольких экранов.

**4**

## **Работа с монетизацией**

---

- Изучение особенностей интерфейса магазина в мобильном приложении.
- Отрисовка магазина согласно техническим требованиям.

**5**

## **Анимации в интерфейсе**

---

- Знакомство с Figma Prototype.
- Создание простых анимаций и прототипов.

**6**

## **Промо-материалы. Основы создания иллюстраций**

---

- Отрисовка иконки под платформу iOS.
- Изучение Icon Composer.

## 7

### Промо-материалы

---

- Создание промоскриншотов для магазина мобильных приложений на примере Apple AppStore.

## 8

### Итоги интенсива

---

- Презентация работ.
- Вручение сертификатов.
- Ответы на вопросы.