

ПРОГРАМОВІ ВИМОГИ З ДИСЦИПЛІНИ «ПРОЕКТУВАННЯ ТА ДИЗАЙН КОРИСТУВАЦЬКИХ ІНТЕРФЕЙСІВ ТА ВЗАЄМОДІЙ»

Тема 1. Вступ до курсу.

1.1 Вступ.

1.2 Знайомство з поняттями, огляд користувацьких інтерфейсів та взаємодія користувачів з ними.

Тема 2. Знайомство з UX/UI дизайном.

2.1 Розбір понять UX/UI дизайну, сфери його застосування, відмінності між UX і UI дизайном та його роль в розробці сучасного ПЗ.

Тема 3. Аналіз вимог та збір інформації.

3.1 Опис початкових кроків для створення користувацького інтерфейсу.

3.2 Розбір вимог замовника або інших вимог, збір та аналіз інформації від потенційних користувачів, огляд сучасних трендів в проектуванні дизайну.

Тема 4. Визначення оптимального розміру веб-додатку.

4.1 Окреслення проблеми яка виникає при визначенні розміру та розбір потенційних рішень, а також їхніх плюсів та мінусів.

Тема 5. Оптимізація типографіки.

5.1 Знайомство з поняттям типографіки, його вплив на користувацький інтерфейс та огляд основних трендів щодо його використання.

Тема 6. Дизайн спринт.

6.1 Огляд методології, історія та передумови виникнення, її призначення, опис кроків та процесів які в ній застосовуються.

Тема 7. Методи прототипування.

7.1 Опис необхідності створення прототипів, знайомство з методами прототипування та розробка власної моделі веб-додатка.

Тема 8. Grid-сітка.

8.1 Опис grid-сітки, принцип використання, аналіз переваг які отримуються і практичне її використання в процесі розробки дизайну.

Тема 9. Google Material Design.

9.1 Огляд основних принципів, ідей і практик розробки дизайну веб-додатків які зібрані і описані підрозділом компанії Google.

Тема 10. Інструменти для розробки web-дизайну.

10.1 Опис і використання основних інструментів для розробки сучасних веб-додатків.

