



wannabe

архивная коллекция · программа интенсива

superpowered ux/ui

наш самый фундаментальный интенсив, который учил всем основам работы ux/ui- и продуктового дизайнера: метрики и исследования, работа в продуктовой команде, дизайн-система, прототип, защита решения перед бизнесом.

10 тем

что за курс

наш самый фундаментальный интенсив, который учил всем основам работы ux/ui- и продуктового дизайнера: метрики и исследования, работа в продуктовой команде, дизайн-система, прототип, защита решения перед бизнесом.

для кого

junior+ и middle ux/ui и продуктовые дизайнеры, которые хотят продуктивный подход, а не только красивое портфолио.

результат

5+ разноплановых работ в портфолио, включая веб- или мобильное приложение.

программа

10 блоков

01 Онбординг

- Подготовка к обучению — доступы и как их настроить
 - Подсказка от Даши Щербаковой, как учиться на курсе
-

02 Профессия UX/UI-дизайнера

- Кто такой UX/UI-дизайнер, компетенции и как устроен трек развития
 - Как отличаться от большинства дизайнеров
 - PDP
-

03 Figma basics

- Figma: grids & autolayouts
- Figma: simple components
- Figma: variables, level one

04

Graphic design basics

- Композиция: типы композиций, семантика, группировка объектов, работа с сеткой и ритмом
 - Типографика: классы шрифтов, параметры текста, анатомия шрифта, работа со шрифтами в проекте
 - Работа с цветом, пропорциями цвета, массами и ассоциациями
 - Работа с референсами
-

05

Выбор UX/UI проекта

- Как выбрать проект для работы и почему он важен
 - Как планировать время
-

06

Продукт, исследования и разработка

- Работа с продуктом для дизайнеров
 - Исследования
 - Фреймворки JTBD, CJM и Blueprint
 - Разработка
-

07

Дизайн интерфейсов

- Принципы UX/UI
- Принципы мобильного дизайна — HDG & material design
- Wireframes, UI kit и дизайн-система
- Мастер-класс по wireframes и компонентам
- Дизайн-концепт и дизайн-рутина
- AI для создания графики
- Анимация, кликабельные прототипы и AI (как собирать прототипы кодом), UX-тестирование для проверки гипотез
- Иконки
- Микроанимации
- Передача макетов в разработку

08

Cinema 4D

- Интро в Cinema4D
 - Интерфейс Cinema4D
 - Делаем вместе первую сцену
 - Моделирование простыми способами (мастер-класс)
 - Node-based render: Redshift & Arnold
 - Настраиваем рендер сцены с кубиками
 - Композиция в 3D
 - Advanced simulations: mesh, hair, particles
-

09

Как устроиться на работу в сильную команду

- Стратегия поиска работы
 - Резюме
 - Портфолио
 - Сопроводительное письмо, рекомендации и соцсети
 - Подача на вакансии
-

10

Soft навыки

- Работа в команде
 - Коммуникация
 - Автономность, самостоятельность
 - Презентация проекта и управление ожиданиями
-