

# UX/UI დიზაინი

## ლექტორები

დავით კობხრიძე

## კურსის დრო

19 შეხვედრა (42 საათი)

## სასწავლო კურსის მიზნები

UI/UX დიზაინის კურსის ფარგლებში სტუდენტები შეისწავლიან ვებ აპლიკაციების აწყობის სტრუქტურას და დამოუკიდებლად შეძლებენ ვებ გვერდის დიზაინის აწყობას.

## სასწავლო კურსის შინაარსი

### ლექცია 1: UI/UX დიზაინის შესახებ

- რა არის UI/UX დიზაინი
- პროცესები
- ხელსაწყოები
- მოლოდინები
- *დავალება #1*

### ლექცია 2: მომხმარებლის კვლევის მეთოდები, კონკურენტების ანალიზი

- ხარისხობრივი კვლევა
- რაოდენობრივი კვლევა
- ინსპირაცია
- კონკურენტების კვლევა
- *დავალება #2*

### ლექცია 3: სკეჩინგი, WIREFRAME, FIGMA-ს მოკლე მიმოხილვა

- სკეჩის შექმნა
- Low fidelity wireframes
- გრიდების სისტემა
- Figma-ს მიმოხილვა
- *დავალება #3*

### ლექცია 4: FIGMA-ს დეტალური განხილვა, დიზაინ ასლის შექმნა

- Figma-ს ძირითადი ხელსაწყოების გამოყენება

- დიზაინ ასლის შექმნის მიზნელობა
- დავალება #4

## ლექცია 5: ტიპოგრაფია

- ტიპოგრაფიის ტიპები
- როგორ შევარჩიოთ ფონტი პროექტისთვის
- ფონტების მოძიება და ფიგმაში ინტეგრაცია
- ფონტების სტილებად შეტანა ფიგმაში
- დავალება #5

## ლექცია 6: ფერები

- ფერების გამოყენება დიზაინში
- ფერთა გამის არჩევა პროექტისთვის
- ფერების სტილებად შეტანა ფიგმაში
- დავალება #6

## ლექცია 7: აიქონები, ილუსტრაციები და ფლაგინები,

- აიქონების ტიპები და მათი სწორად გამოყენება
- ილუსტრაციები
- ფლაგინები

## ლექცია 8: სალექციო სამუშაო, დიზაინ შეჯამება N1

- დავალება #7

## ლექცია 9: AUTO LAYOUT

- Auto layout-ის განხილვა და მისი გამოყენება
- დიზაინ კომპონენტების Auto layout-ით შექმნა
- Responsive Design, ვებ და მობაილ აპლიკაციები
- დავალება #8

## ლექცია 10: FIGMA COMPONENTS - კომპონენტებისა და მათი სთეითების შექმნა

- დიზაინ კომპონენტების შექმნა და მათი სთეითები

## ლექცია 11: სალექციო სამუშაო, დიზაინ შეჯამება N2

- დავალება #9

## ლექცია 12: UI კომპონენტები და დიზაინ სისტემები, ATOMIC DESIGN

- Atomic design მიდგომა
- UI კომპონენტები ციფრულ პროდუქტში
- დიზაინ სისტემები
- როდის არის საჭირო დიზაინ სისტემის შექმნა
- *დავალება #10*

## ლექცია 13: გამოყენებადობის 10 ევრისტიკა, დიზაინ ფიქრი, UI რჩევები #1

- *დავალება #11*

## ლექცია 14: საუკეთესო პრაქტიკების მოძიება, UI/UX რჩევები #2

- *დავალება #12*

## ლექცია 15: FIGMA PROTOTYPE, ანიმაციები. მომხმარებლის ტესტირება

- Prototype-ბის შექმნა
- Figma smart animation, ანიმაციების დამატება
- მომხმარებლის ტესტირება

## ლექცია 16: სალექციო სამუშაო, დიზაინ შეჯამება N3

## ლექცია 17: CASE STUDY. როგორ შევქმნათ და წარვადგინოთ პროექტის პრეზენტაცია. BEHANCE, DRIBBLE განხილვა

- რა არის Case study
- როგორ შევქმნათ პროექტის პრეზენტაცია
- Behance, Dribble განხილვა
- რჩევები და კურსის შეჯამება

## ლექცია 18: საბოლოო პროექტის შუალედური განხილვა

## ლექცია 19: საბოლოო პროექტის პრეზენტაცია და უკუკავშირი

## სასწავლო კურსის სწავლის შედეგები

### კურსის მსმენელებს ეცოდინებათ და შეძლებენ:

- UI/UX-ის ტრენდები;
- FIGMA-ს პროგრამის საფუძვლები;
- ADOBE XD და SKETCH-ის პროგრამის სტრუქტურა;
- PLUGGIN-ები და მათი გამოყენება პროგრამაში;
- მარტივი პროექტების აწყობა (ვებ გვერდი, ვებ და მობილურ აპლიკაცია);
- ვებ და მობილურ აპლიკაციის ანალიზი;
- GRID-ების აწყობა და RESPONSIVE-ების გადანწყობა;
- პროტოტიპების მომზადება MOCK-UP-ში და მათი MOTION-ში აწყობა.

### ლექტორის შესახებ

- დავით კობხრიძე ამჟამად მუშაობს პროდუქტის დიზაინერად საქართველოს ბანკში;
- მანამდე მუშაობდა ციფრულ სააგენტო Smart Web-ში;
- ასევე არის Freelancer და აქვს ნამუშევარი სხვადასხვა ქართულ და უცხოურ პროექტებზე;
- 2022 წლიდან იყო ლექტორის ასისტენტი Smart Academy-ში;
- პორტფოლიო: <https://dribbble.com/David25K>