



თიბისი

სი/სახ ღიზაინი

სილაბუსი

COlab

განათ
ლება

**შეხვედრებისა
და საათების
რაოდენობა**

ხანგრძლივობა: 3 თვე
შეხვედრების რაოდენობა: 17 ლექცია
საათების რაოდენობა: 34 საათი

ლექტორი

ბექა კაცაძე
beka.katsadze@colab.ge
გიგა თამარაშვილი
giga.tamarashvili@colab.ge

**სასწავლო კურსის
ფორმატი**

კურსის განმავლობაში სტუნდენტი უნდა დაესწროს ლექციებს ჩართული ვიდეო კამერიით, ყველა ლექციაზე დასწრება აუცილებელია რადგან მათ სალექციო დროს უნევთ პრაქტიკული დავალებების შესრულება.

ყველა ლექციაზე დასწრება სავალდებულოა, ამიტომ სტუდენტის აქტიურობის ქულა ითვალისწინებს დასწრებას და ლექციის მსვლელობისას მის ჩართულობას. კურსის განმავლობაში ჩატარდება ვორქშოპები. ეს უკანასკნელი გულისხმობს, რომ ლექციის მიმდინარეობისას სტუდენტებს მოუწევთ შეასრულონ ლექტორის ინსტრუქციები/პატარა დავალებები.

შესაბამისად სტუდენტი დასწრებასა და ვორქოპებში მონაწილეობაში ფასდება 2 ქულით - **ჯამში - 34 ქულა**

ასევე სტუდენტებს მოუწევთ მეხუთე და მეშვიდე ლექციაზე დავალების მომზადება ლექციის შესაბამის ვორქშოპზე მიღებული ცოდნის მიხედვით.

მავორქშოპში მონაწილეობასა და დავალების მომზადებაში სტუდენტი იღებს 8 ქულას. **ჯამში - 16 ქულა.**

სტუდენტები მესამე ლექციაზე დაიწყებენ შუალედური პროექტისთვის მზადებას.

შუალედური დავალება ითვალისწინებს იკომერს პროექტის მომზადებას, რომლის შესასრულებლად აუცილებელ კომპონენტებს სწავლობენ ლექციების პარალელურად.

შუალედური დავალება ფასდება 20 ქულით.

სტუდენტებს კურსის ბოლოს მოუწევთ ფინალური პროექტის მომზადება:

ფინალური დავალება ითვალისწინებს მიღებული ცოდნით საფინალო UI/UX დიზაინ პროექტის მომზადებას. სტუდენტები შეფასდებიან, კურსის განმავლობაში მიღებული ტექნიკების გამოყენების ხარისხით, იმით თუ რამდენად სრულფასოვანია დიზაინი და მიყვება თუ არა UI/UX პრინციპებს ის.

ფინალური დავალება ფასდება 30 ქულით.

სტუდენტის შუალედური შეფასება უნდა იყოს 34 ქულა რათა შეძლოს ფინალური პროექტის მომზადება.

<p>#01.</p>	<p>UI/UX ინდუსტრია, მიმოხილვა და სტანდარტები</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ლექტორების/მოსაწავლეების გაცნობა • კურსის პრეზენტაცია • დიზაინის ინდუსტრიის ისტორია • UI/UX -ის მიმოხილვა
<p>#02.</p>	<p>ფიგმას ინტერფეისი</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ფიგმას სამუშაო ინტერფეისი • მზა მასალები ფიგმასთან დაკავშირებით • შედარება სხვა გრაფიკულ პროგრამებთან <p>Workshop: ფიგმას ინტერფეისზე</p>
<p>#03.</p>	<p>ვაირფრეიმები, ინტერაქციის დიზაინის პრინციპები</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Low Fidelity Wireframe შექმნა • High fidelity დიზაინის შექმნა • პრაქტიკული მუშაობა • UX Mapping • ინტერაქციის დიზაინის პრინციპები <p>Workshop: ლექციაზე სტუდენტები დაიწყებენ ვაირფრეიმების აწყობას</p> <p>იკომერსის დავალება - ძირითადი გვერდების ვაირფრეიმების აწყობა შუალედური პროექტისთვის</p> <p>სტუდენტები იწყებენ შუალედური პროექტის მომზადებას.</p>
<p>#04.</p>	<p>UI ლექცია - ფერები დიზაინში, ტიპოგრაფია, სივრცეები</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ფერების გამოყენება ციფრულ პროდუქტებში • ტიპოგრაფიული დიზაინის საწყისები და ტიპოგრაფიასთან მუშაობა • თეთრი სივრცე და დაშორებების სტანდარტები დიზაინში <p>Workshop: ფიგმას სტილებში ფერების და ტიპოგრაფიის შეტანა</p> <p>წინა ლექციის ვაირფრეიმების განხილვა</p>

<p>#05.</p>	<p>UI ლექცია (ფასდება)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ჩრდილები • ფერების კომბინაციები • ფორმები • მუდბორდი • Grid სისტემების განხილვა <p>დავალება (თავისუფალი თემაზე სტუდენტს მოუწევს მთავარი გვერდის დიზაინის აწყობა)</p> <p>ლექციაზე დაიწყება ვორქშოპი და სტუდენტებს დავალების დასრულება მოუწევთ სახლში.</p>
<p>#06.</p>	<p>UI დავალების განხილვა</p>	<p>UI დავალების პრაქტიკული განხილვა და ანალიზი (წინა ლექციიდან)</p>
<p>#07.</p>	<p>კომპონენტები, აუტო ლეიაუტი I ნაწილი</p>	<p>Workshop:</p> <p>კომპონენტების და აუტო ლეიაუტის პრაქტიკული გამოყენება დავალება: იკომერსის ვაიფრეიმის გადიზაინება</p>
<p>#08.</p>	<p>აუტო ლეიაუტი II ნაწილი, ფიგმას პლაგინები</p>	<p>Workshop:</p> <p>ფიგმას პლაგინების გამოყენება</p>
<p>#09.</p>	<p>რესფონსივი და ადაპტირებული დიზაინი, დიზაინ სისტემები</p>	<ul style="list-style-type: none"> • დიზაინი iOS/Android მონყობილობებისთვის • სხვადასხვა პლატფორმებზე მორგებული დიზაინის შემუშავება • Mobile first-ის უპირატესობები • სამომხმარებლო ინტერფეისის სტანდარტები; Human Interface • მატერიალ დიზაინის სტანდარტები; Material Design

<p>#10.</p>	<p>იკომერსის დავალების განხილვა</p>	<p>შუალედური პროექტის ჩაბარება: იკომერსის დავალების განხილვა და შეფასება</p>
<p>#11.</p>	<p>UX Research</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ინდივიდუალური პროდუქტის გამოცდილების შექმნა პერსონებზე დაყრდნობით • კვლევის მეთოდები • კვლევის ანალიზი • რატომ არის მნიშვნელოვანი პროდუქტის შექმნისას კვლევები და რა გავლენა შეიძლება ჰქონდეს მას დიზაინზე • Workshop: პერსონების ვორქშოფი • ინტერფეისის მორგება პერსონების საჭიროებებზე • დიზაინ აზროვნება <p>სტუდენტები ლექციის ბოლოს ეცნობიან ფინალური პროექტის შესახებ ინფორმაციას და იწყებენ მასზე მუშაობას.</p>
<p>#12.</p>	<p>Figma Prototype</p>	<ul style="list-style-type: none"> • პროტოტიპის საფუძვლები • Workshop: პროტოტიპის შექმნა
<p>#13.</p>	<p>Heuristic Evaluation + Inclusive Design</p>	<ul style="list-style-type: none"> • გამოყენებადობის პრაქტიკული მეთოდები • 10 ძირითადი წესი და მათი გათვალისწინება დიზაინში • რა არის ინკლუზიური დიზაინი
<p>#14.</p>	<p>კვლევიდან მიღებული მიგნებების პრეზენტაცია და ანალიზის ვიზუალიზაცია, დიზაინის პრეზენტაცია და დამკვეთთან კომუნიკაცია</p>	<ul style="list-style-type: none"> • კვლევის მიგნებების ვიზუალიზაცია • კვლევის პრეზენტაცია • პრეზენტაციის უნარები • დამკვეთთან კომუნიკაციის მეთოდები • გუნდთან კოლაბორაციის უნარები

<p>#15.</p>	<p>ფინალური ნამუშევრების განხილვა, Case Study</p>	<p>ფინალური ნამუშევრების განხილვა Case Study - შექმნა პორტფოლიოსთვის</p>
<p>#16.</p>	<p>ფინალური ნამუშევრების განხილვა, Case Study</p>	<p>ფინალური ნამუშევრების განხილვა Case Study - შექმნა პორტფოლიოსთვის</p>
<p>#17.</p>	<p>შემაჯამებელი ლექცია</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ფრილენსერობისთვის საჭირო პლატფორმები • UI/UX კურსები • პორტფოლიოსთვის ნამუშევარი