



# UI/UX დიზაინი

## კურსის სილაბუსი

<b>სასწავლო კურსის სტატუსი</b>	საბაზისო სასერტიფიკატო კურსი BSCTBC106
<b>შეხვედრებისა და საათების რაოდენობა</b>	ხანგრძლივობა: 3 თვე შეხვედრების რაოდენობა: 20 ლექცია სალექციო საათები: 40
<b>ლექტორი</b>	<p><u>ნატა ნოზაძე</u> საკონტაქტო ინფორმაცია: Email: nata.nozadze@geolab.edu.ge</p> <p><u>მარიამ მინაშვილი</u> საკონტაქტო ინფორმაცია: Email: mariamminashvili@geolab.edu.ge</p>
<b>სასწავლო კურსის ფორმატი</b>	<p>თეორიული და პრაქტიკული ლექციები მოიცავს: ინტერაქციულ ლექციას, ინდივიდუალურ და ჯგუფურ სამუშაოებს, დისკუსიას, პრაქტიკულ სამუშაოს.</p> <p>კურსი დაყოფილია 4 ბლოკად. თითოეული ბლოკი შედგება 3 ლექციისა და ერთი შუალედური პროექტისგან. კურსის ბოლოს იქნება დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი, ფინალური პროექტისთვის მოსამზადებლად.</p>

#	სასწავლო კურსის შინაარსი	ძირითადი მიზნები
<b>ბლოკი 1</b>	<b>UX (განმარტება) და დიზაინ პროცესები</b>	
<b>ლექცია 1</b> (2 საათი)	<p>დასაწყისი</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• გაცნობა</li> <li>• შესავალი</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• კურსის მიმოხილვა (ლექციების რაოდენობა, საკომუნიკაციო არხები, ფორმატი და დავალებები, შეფასების სისტემა)</li> <li>• UI/UX (განმარტებები) გრაფიკული</li> <li>• HCI</li> <li>• პროგრამები და მათი მიმოხილვა (Figma, XD, Sketch)</li> <li>• ფიგმას ინტერფეისი</li> </ul> <p><b>დავალება 1:</b> დაათვალიერეთ თანამედროვე პლატფორმები. ამოარჩიეთ ყველაზე კარგად გამოყენებადი მათ შორის და ჩამოწერეთ მიზეზები, თუ რატომ გიადვილდებათ ამ პროდუქტის გამოყენება.</p>	
<p><b>ლექცია 2</b> (2 საათი)</p>	<p><b>UX - ყველაფერი მის შესახებ და მისი როლი პროდუქტში</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UX - ყველაფერი მის შესახებ და მისი როლი პროდუქტში</li> <li>• რას მოიცავს UX დიზაინი</li> <li>• რა პროცესებია UX დიზაინში</li> <li>• დიზაინ ინდუსტრიების მიმოხილვა</li> </ul> <p><b>დავალება 2:</b> ამოარჩიეთ თანამედროვე 2 პლატფორმა. 1 ყველაზე კარგი გამოცდილებით, 1 ყველაზე ცუდით (თქვენი აზრით). დაწერეთ 3-3 მთავარი პლიუს-მინუსი თითოეულ მათგანზე.</p>	
<p><b>ლექცია 3</b> (2 საათი)</p>	<p><b>დიზაინ პროცესები</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• დიზაინ პროცესები (Design thinking steps)</li> <li>• Wireframing, User flows, Sitemap, Empathy map</li> <li>• პრაქტიკული სამუშაო - მარტივი Sitemap-ის შექმნა Figma-ში</li> <li>• კვლევები, მათი ტიპები, გამოყენებადობა და მნიშვნელობა წარმატებულ პროდუქტში</li> </ul> <p><b>დავალება 3: შუალედური პროექტი 1</b> შექმენით პირველი ფიგმას ფაილი, რომელიც კურსის მიმდინარეობის განმავლობაში გექნებათ. გააკეთეთ მარტივი ვებ-გვერდის sitemap.</p>	

<p><b>ლექცია 4</b> (2 საათი)</p>	<p><b>შუალედური პროექტი 1-ის წარდგენა</b></p> <p><b>კრიტერიუმები:</b> პროექტი უნდა წარმოადგინო პრეზენტაციის სახით. უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები.</p>	
<b>ბლოკი 2 პროტოტიპირება, ლოკუმენტაცია</b>		
<p><b>ლექცია 5</b> (2 საათი)</p>	<p><b>გრიდები, დაშორებები, დიზაინ სისტემები</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• გრიდები, დაშორებები</li> <li>• Whitespace-ის მნიშვნელობა</li> <li>• Human interface, Material design გაიდლაინები</li> <li>• პრაქტიკული სამუშაო (Wireframes)</li> </ul> <p><b>დავალება 4:</b> არსებული ფიგმას ფაილში, შექმნათ მთავარი გვერდის Frame. გაუკეთოთ გრიდები. გააკეთოთ მთავარი გვერდის Wireframe..</p>	
<p><b>ლექცია 6</b> (2 საათი)</p>	<p><b>ლოკუმენტაციები</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Userpersona</li> <li>• Moodboard</li> <li>• გუნდში მუშაობა და გუნდის წევრები</li> <li>• პრაქტიკული სამუშაო</li> </ul> <p><b>დავალება 5:</b> შექმენით 1 user persona და 1 moodboard თქვენი პროექტისთვის.</p>	
<p><b>ლექცია 7</b> (2 საათი)</p>	<p><b>ფერები, ტიპოგრაფია</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ფერთა ფსიქოლოგია</li> <li>• ტიპოგრაფია</li> <li>• აიქონები</li> <li>• დიზაინის ხმა</li> <li>• პრაქტიკული სამუშაო</li> </ul> <p><b>დავალება 6: შუალედური პროექტი 2</b> მოვამზადოთ ფიგმა ჩვენი პროექტისთვის. ავირჩიოთ მაქს. 2 სახის ფონტი და შევარჩიოთ ჩვენი ძირითადი ფერები.</p>	
<p><b>ლექცია 8</b> (2 საათი)</p>	<p><b>შუალედური პროექტი 2-ის წარდგენა</b></p> <p><b>კრიტერიუმები:</b> უნდა წარმოადგინო პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიჰყვებოდეს დავალების მოთხოვნებს (რომელიც მოცემული გექნება) და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული.</p>	
<b>ბლოკი 3 RESPONSIVE DESIGN, ფლაგინები</b>		

**ლექცია 9**  
(2 საათი)

**Responsive design, ფლაგინები**

- რა არის Responsive design?
- რა არის Adaptive design?
- Style guide - ფერები, ფონტები
- Constraints, ფლაგინები
- პრაქტიკული სამუშაო

**დავალება 7:** შევექმნათ მობაილის დიზაინის ზომის ფრეიმი ჩვენს ფიგმაში. გავაკეთოთ პირველი სტილები ფერებისთვის, ფონტებისთვის და განვსაზღვროთ მობაილისთვის ფონტის ზომები ისევე, როგორც ეს გავაკეთეთ დესკტოპისთვის. გავაკეთოთ მობაილის გრიდები.

**ლექცია 10**  
(2 საათი)

**UI კომპონენტები**

- UI patterns და მათი გამოყენება
- კომპონენტირება, ვარიანტები
- მიკრო ინტერაქციები
- ცნობილი დიზაინ სისტემის მაგალითები
- პრაქტიკული სამუშაო

**დავალება 8:** შევექმნათ ლილაკები კომპონენტებად, გავუკეთოთ ჰოვერ სთეიტები.

**ლექცია 11**  
(2 საათი)

**დიზაინ სისტემა**

- დიზაინ სისტემა და მისი მნიშვნელობა პროდუქტის დიზაინში
- ლილაკების შექმნა
- Auto Layout
- პრაქტიკული სამუშაო

**დავალება 9:** განვლილი ლექციების მასალაზე დაყრდნობით, დავიწყოთ ჩვენი Wireframe-ს UI დიზაინის გაკეთება მთავარი გვერდით. გამოვიყენოთ Auto-layout და კომპონენტები. ყველა ელემენტს უნდა ჰქონდეს ჩაბმული სტილები (ფონტები, ფერები). Layout უნდა ითვალისწინებდეს გრიდებს. გავაკეთოთ მინი-ანიმაციები პროტოტიპირების მეშვეობით. მაგ.: (ჰოვერის დროს ფოტოს გადიდება, ლილაკის ანიმაციები და სხვა.)

**ლექცია 12**  
(2 საათი)

**შუალედური პროექტი 3-ის წარდგენა**

**კრიტერიუმები:** პროექტი უნდა წარმოადგინო პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდეს განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიყვებოდეს დავალების პუნქტებს და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული.

ბლოკი 4	ანიმაცია და ინტერაქცია	
<b>ლექცია 13</b> (2 საათი)	<ul style="list-style-type: none"> <li>პროტოტიპირება</li> <li>ინფუთების შექმნა</li> <li>ჩექბოქსები, რადიო ღილაკები, სელექტი</li> <li>პრაქტიკული სამუშაო</li> </ul>	
<b>ლექცია 14</b> (2 საათი)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mobile first მეთოდის უპირატესობა</li> <li>პორტფოლიოების მიმოხილვა (პლატფორმები)</li> <li>როგორ შევქმნათ პორტფოლიო</li> <li>რეფერენსები და მათი მნიშვნელობა დღევანდელ დიზაინ ინდუსტრიაში</li> <li>პრაქტიკული სამუშაო</li> </ul>	
<b>ლექცია 15</b> (2 საათი)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ვიზუალური კომპონენტების გაერთიანება (Design System შექმნა)</li> <li>სამუშაო ფაილის ორგანიზება</li> <li>ფინალური დავალების ბრიფი/ განხილვა და შეფასების სისტემები</li> <li>ვორქშოფების ტიპები UI/UX-ში</li> <li>პრაქტიკული სამუშაო</li> </ul> <p><b>დავალება 13: შუალედური როექტი 4</b></p> <p>დავასრულოთ მთავარი გვერდის UI დესკტოპ და მობაილ ვერსიები. გამოყენებული უნდა იყოს Auto-layout, სტილები უნდა იყოს ჩაბმული, ანიმაციები უნდა იყოს პროტოტიპ მოუდში ხილვადი.</p>	
<b>ლექცია 16</b> (2 საათი)	<p><b>შუალედური პროექტი 4 -ის წარდგენა, ფინალურ პროექტებზე მუშაობის დაწყება</b></p> <p><b>კრიტერიუმები:</b> პროექტი უნდა წარმოადგინო პრეზენტაციის სახით. უნდა ჩაეთიოს საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიჰყვებოდეს დავალების მოთხოვნებს და არ უნდა იყოს რომელიმე დავალება გამოტოვებული.</p>	
<b>ლექცია 17</b> (2 საათი)	<p>პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი</p>	
<b>ლექცია 18</b> (2 საათი)	<p>პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი</p>	
<b>ლექცია 19</b> (2 საათი)	<p>პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი</p>	
<b>ლექცია 20</b> (2 საათი)	<p>პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი</p>	