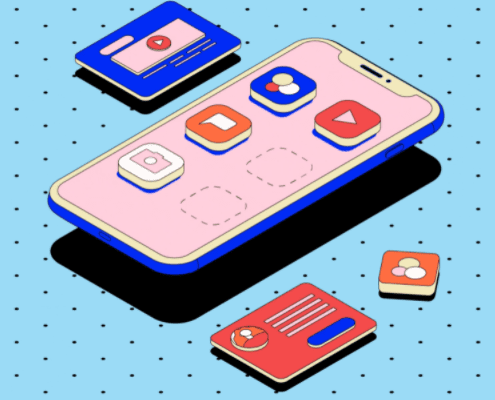
**Дизайнер мобильных приложений: кто это, обязанности, зарплаты и как им стать в 2022 году. Обзор профессии.**

[ОБУЧЕНИЕ](https://romansementsov.ru/category/%d0%be%d0%b1%d1%83%d1%87%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d0%b5/)

АВТОР**Роман Семенцов**НА ЧТЕНИЕ**52 мин.**ПРОСМОТРОВ**490**

**Содержание**

**Кто такой дизайнер мобильных приложений?**

Дизайнеры мобильных приложений – люди, отвечающие за общий стиль мобильного приложения, охватывающий как пользовательский интерфейс (цветовая схема, шрифт, кнопки и т.д.), так и дизайн пользовательского опыта.

**Что делают дизайнеры мобильных приложений и чем занимаются?**

Обязанности на примере одной из вакансий:

* Создание и доработка дизайна финансовых мобильных приложений для различных платформ
* Проектирование интерфейсов
* Проектировать и дизайнить интерфейсы мобильного приложения;
* Финализировать чужие прототипы;
* Следить за трендами;
* Проводить интервью и опросы;
* Участвовать в создании и поддержании новой дизайн-системы.

**Что должен знать и уметь дизайнер мобильных приложений?**

**Требования к дизайнерам мобильных приложений:**

* Дизайн мобильных интерфейсов
* Работа с гайдлайнами для iOS и Android
* Создание и тестирование прототипов
* Взаимодействие с разработчиками
* Анализ путей взаимодействия пользователя
* Создание интерактивных прототипов
* Анимация мобильных интерфейсов
* Владение профессиональными инструментами.

**Востребованность и зарплаты дизайнеров мобильных приложений**

На сайте поиска работы в данный момент открыто 2 022 вакансии, с каждым месяцем спрос на дизайнеров мобильных приложений растет.

Количество вакансий с указанной зарплатой дизайнера мобильных приложений по всей России:

* от 80 000 руб. – 655
* от 155 000 руб. – 417
* от 230 000 руб. – 189
* от 305 000 руб. – 93
* от 380 000 руб. – 40

Вакансий с указанным уровнем дохода по Москве:

* от 90 000 руб. – 269
* от 160 000 руб. – 176
* от 225 000 руб. – 101
* от 295 000 руб. – 67
* от 360 000 руб. – 16

Вакансий с указанным уровнем дохода по Санкт-Петербургу:

* от 100 000 руб. – 101
* от 170 000 руб. – 56
* от 240 000 руб. – 28
* от 310 000 руб. – 12
* от 380 000 руб. – 6

**Как стать дизайнером мобильных приложений и где учиться?**

Варианты обучения для дизайнера мобильных приложений с нуля:

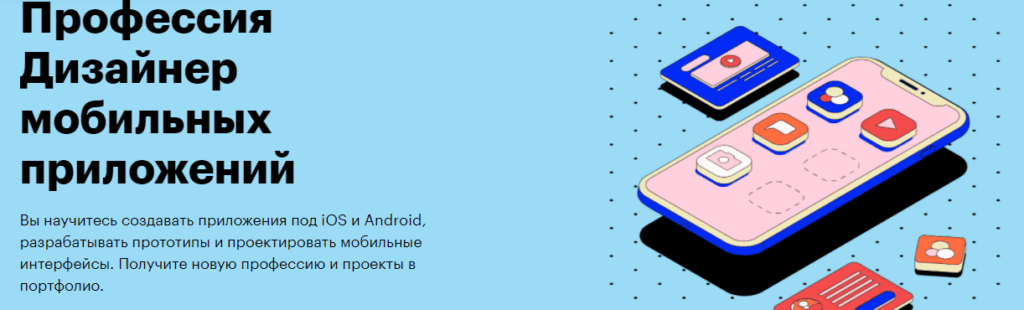
* **Самостоятельное обучение** – всевозможные видео на YouTube, книги, форумы, самоучители и т.д. Плюсы – дешево или очень недорого. Минусы – нет системности, самостоятельное обучение может оказаться неэффективным, полученные навыки могут оказаться невостребованными у работодателя;
* **Онлайн-обучение.**Пройти курс можно на одной из образовательных платформ. Такие курсы рассчитаны на людей без особой подготовки, поэтому подойдут большинству людей. Обычно упор в онлайн-обучении делается на практику – это позволяет быстро пополнить портфолио и устроиться на работу сразу после обучения.

Ниже сделали обзор 15+ лучших онлайн-курсов.

**15+ лучших курсов для обучения дизайнера мобильных приложений: подробный обзор**

[**1 место. Курс «Профессия Дизайнер мобильных приложений» — Skillbox**](https://romansementsov.ru/link/62761)

[**https://skillbox.ru/course/profession-app-designer/**](https://romansementsov.ru/link/62761)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_065652.png)

**Стоимость:**Рассрочка на 24 месяца – 4 255 ₽ / мес

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://romansementsov.ru/link/62761)

* Длительность 12 месяцев
* Помощь в трудоустройстве
* 5 курсов в одной программе
* Доступ к курсу навсегда.

**Кому подойдёт этот курс:**

* **Новичкам в UX**Вы с нуля освоите мобильный дизайн и анимацию, попробуете себя на реальном приложении и научитесь презентовать проекты.
* **Практикующим UX/UI-дизайнерам**Вы узнаете особенности мобильного UX, освоите востребованное направление в дизайне и выйдете на новый уровень дохода.
* **Графическим и веб-дизайнерам**Вы изучите мобильный дизайн и его особенности, научитесь проектировать различные экраны и повысите свою ценность на рынке дизайна.

**Чему вы научитесь:**

1. **Проектировать приложения**Изучите цикл создания мобильного приложения от макетов до передачи в разработку.
2. **Презентовать проекты**Научитесь качественно и ярко презентовать проект мобильного приложения заказчикам.
3. **Проводить UX-исследования**Сможете разрабатывать удобные интерфейсы, повышающие customer retention.
4. **Тестировать гипотезы**Узнаете способы тестирования: коридорное, сетевое и тестирование на реальных пользователях.
5. **Создавать адаптивный дизайн**Поймёте требования платформ и различия в разработке интерфейсов для iOS и Android.
6. **Работать с профессиональным софтом**Освоите инструменты мобильного дизайна — Figma, After Effects, Cinema 4D, Zeplin.

**Программа:***Вас ждут 5 курсов с разным уровнем сложности, знание которых можно приравнять к году работы.**53 тематических модуля****,****2 дипломные работы*

**Основные курсы**

* **Дизайн мобильных приложений c нуля до PRO**

1. Введение в дизайн мобильных приложений с нуля
2. Первый дизайн-макет
3. Специфика мобильных платформ
4. С чего начать? Подготовка к проектированию
5. Поиск вдохновения
6. Введение в проектирование
7. Создание карты вайрфреймов
8. Визуальная концепция
9. Проверка идеи
10. Презентация для клиента
11. Идеальный макет
12. Адаптация под разные платформы
13. Масштабирование и подготовка дизайн-материалов
14. Создание кейсов на Behance
15. Анимация в интерфейсах
16. Бонус-модуль: Истории успеха
17. Введение в дизайн мобильных приложений PRO
18. Старт проекта
19. Вторичные исследования
20. Первичные исследования
21. Анализ результатов
22. Проектирование клиентского опыта (CX) и дизайн продукта
23. Проектирование экранов. UX-копирайтинг
24. UX-тестирование
25. Концептуальность и мудборд
26. Сетка и композиция
27. Типографика
28. Цвет и визуализация данных
29. Иконки и иллюстрации в мобильных приложениях
30. Селф арт-дирекшен
31. Подготовка визуальной концепции
32. Проектирование интерфейса
33. Интерфейсная анимация и моушен-дизайн в мобильных приложениях
34. Запуск продукта
35. Развитие продукта

* **Figma**

1. Введение в Figma. Обзор возможностей
2. Работа с графикой
3. Редактор Figma: модульные сетки и монтажные области
4. Создание и настройка компонентов, работа с эффектами
5. Создание вложенных компонентов. Auto Layout
6. Организация рабочего пространства, командная работа и передача макетов в разработку
7. Прототипирование
8. Figma Animate
9. Бонус-модуль. Обзор и применение Figma plugins

* **Анимация в Digital**

1. Анимированный стикерпак
2. Анимационные иллюстрации
3. Бэкграунды
4. Создание анимационного шаблона для Instagram
5. Бонус-модуль. Создание нестандартных мокапов в 3D
6. Анимация кейса для Behance
7. Инженерная анимация
8. Создание видеопрезентации. Часть 1
9. Создание видеопрезентации. Часть 2

**Дополнительные курсы**

* **UX-аналитика для продуктового дизайнера**

1. Концепции и стратегии развития digital-продукта
2. Data-исследования
3. UX-исследования
4. Формирование и проверка гипотез

* **Soft skills для дизайнера**

1. Культура здоровой коммуникации
2. Продакшен и планирование
3. Работа с командой
4. Дизайн-культура

**Диплом Skillbox**

Подтвердит, что вы прошли курс, и станет дополнительным аргументом при устройстве на работу.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://romansementsov.ru/link/62761)

[**2 место. Курс «Факультет дизайна интерфейсов (UX/UI)» — GeekBrains**](https://romansementsov.ru/link/80508209)

[**https://gb.ru/geek\_university/interface-design**](https://romansementsov.ru/link/80508209)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_065738.png)

**Стоимость:**Рассрочка до 36 месяцев – 3 878 ₽/ мес

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://romansementsov.ru/link/80508209)

**UX/UI-дизайнер** проектирует взаимодействие пользователя с сайтом, приложением или сервисом. Он создаёт визуальные элементы, систему и прототип интуитивно понятного интерфейса.

**Кому подойдет курс:**

* **Тем, кто хочет освоить творческую профессию с нуля**Вы получите все необходимые инструменты для быстрого старта в профессии UX/UI-дизайнер, научитесь мыслить и действовать креативно и соберёте портфолио, которое впечатлит работодателей.
* **Тем, кто хочет сменить рутину на креативные задачи**Вы освоите востребованную профессию дизайнера интерфейсов и получите новые возможности для реализации идей. Научитесь проводить исследования, работать с Tilda и сможете создавать крутые интерфейсы с нуля, опираясь на опыт пользователей.
* **Тем, кто хочет стать фрилансером и работать на себя**Вы узнаете, как разрабатывать цифровые продукты от идеи до готового макета, разберетесь в бизнес-требованиях, сможете проводить исследования и работать с гипотезами. А еще – находить клиентов и работать без офиса из любой точки мира.

**Программа курса:**

**I четверть – Основы дизайна. Погружение в профессию**

Вы познакомитесь с ключевыми инструментами проектирования и дизайна интерфейсов, получите представление о визуальной коммуникации и научитесь применять её на практике. Создадите работы в Figma и Adobe Illustrator и потренируетесь в оформлении портфолио.

***Курсы:***

*Вводный вебинар*

— Что такое UX и UI  
— Как будет проходить обучение  
— Ответы на вопросы

***1 урок – История и основные принципы дизайна***

— Дизайн в СССР – насмотренность или плагиат  
— Осмысленный дизайн  
— Главные правила дизайна: как они работают  
— Основные трудности дизайнера

***Miro***

— Основные принципы и приемы работы

***Аccessibility***

— Цифровое неравенство  
— WCAG  
— Дальтонизм  
— Контрастность  
— Дислексия

***Командная работа***

— Весь процесс работы над дизайн-задачей: от исследования до прототипа. Хакатон

***Типографика и композиция в вебе. Расширенный курс***

— Введение: основы композиции  
— Баланс, симметрия и вес в композиции  
— Основные законы композиции  
— Воркшоп по композиции  
— Шрифт: история и анатомия  
— Шрифт в дизайне  
— Воркшоп по типографике: теория на практике  
— Сборка единой картины

***Figma: от проектирования к прототипированию***

— Введение. Установка и обзор интерфейса  
— Работа с инструментами  
— Работа с графикой  
— Работа с фреймами. Констрейны. Модульные сетки  
— Auto Layout  
— Компоненты  
— Прототипирование  
— Организация рабочего пространства. Настройка стилей  
— Воркшоп: работа в команде

***Adobe Illustrator для UX и веб-дизайнеров***

— Быстрый старт  
— Разбор домашних работ и итоги челленджа  
— Сложные формы и построения  
— Магия эффектов  
— Работа с файлами и текстом  
— Бонусы

***Рефлексия. Работа с портфолио***

— Анализ пройденного. Переоценка учебных целей  
— Принципы оформления портфолио

**II четверть – Погружение в UI**

Вы углубитесь в UI — разработку веб- и мобильных интерфейсов. Научитесь создавать веб-сервисы в Тильде и верстать. Создадите веб-сервис и его адаптивные версии.

***Курсы:***

Введение в дизайн цифровых продуктов

— Знакомство с цифровым продуктом  
— Дизайн-ревью  
— Проектирование веб-интерфейсов для десктопа  
— Особенности мобильных интерфейсов и платформ  
— Взаимодействие с разработкой  
— Искусство презентации + дизайн-ревью  
— Итоговый просмотр

***Основы вёрстки для UI-дизайнера***— Вводное занятие— Разбор макета для вёрстки— Основы языка разметки документов HTML— Консультация— Основы языка оформления стилей документа CSS— Работа с макетом— Консультация— Формирование блочной модели— Позиционирование элементов основы адаптивного сайта— Консультация— Адаптив— Подготовка сайта для размещения в интернете

***Онлайн-конструкторы сайтов: Tilda***

— Вводная лекция. Знакомство с конструкторами  
— Создание лендинга из готовых блоков  
— Zero block. Как собрать уникальный дизайн в Tilda  
— Навигация и настройки сайта  
— Адаптивный дизайн в TildaАнимацияИтоговый разбор работ

***Рефлексия. Работа с портфолио***

— Анализ пройденного. Переоценка учебных целей  
— Принципы оформления портфолио

**III четверть – Погружение в дизайн цифровых продуктов**

В этой четверти вы познакомитесь с особенностями дизайна интерфейсов и создадите прототипы интерфейсов для мобильного, десктоп- и веб-приложения.

***Итоги четверти***

Научитесь работать с Adobe Photoshop и After Effects и управлять проектами.

***Курсы:***

Адаптивный дизайн + веб-приложение

— Что такое веб-дизайн. Почему сайт должен быть адаптивным  
— Сетка под разные типы устройств  
— Как работать со шрифтом и цветом  
— Адаптация контента: текст, таблицы, каталоги, списки, картинки, иконки  
— Интерактивные элементы: ссылки, кнопки, меню, всплывающие подсказки  
— Как подготовить макет для передачи в разработку  
— Как оживить интерфейс: анимация и жесты  
— Рефлексия по курсу

***Мобильное приложение***

— Дизайн интерфейса мобильного приложения: лучшие практики  
— Гайдлайны iOS и Android  
— Дизайн-ревью  
— Первая консультация по диплому  
— Вторая консультация по диплому  
— Дизайн-процесс: повторение  
— Подготовка к публикации в магазинах приложений  
— Третья консультация по диплому  
— Финальная консультация по диплому

***Десктоп приложение***

— Отличия десктоп от веб-приложений  
— Гайды настольных ОС (дизайн-системы)  
— Технические ограничения  
— Принципы работы приложения без доступа в интернет

***Adobe After Effects. Базовый***

— Введение в интерфейс After Effects и базовые инструменты анимации слоев  
— Импорт из Figma в After Effects. Анимация с помощью масок  
— Анимация текста  
— Анимация интерфейса. Принципы анимации Google Material Design и рекомендации Apple Human Interface  
— 12 принципов анимации Диснея: как они работают в веб- и UI/UX-дизайне  
— Подготовка кейса. Основы создания ролика  
— Финальный вебинар, презентация итоговых работ

***Менеджмент проекта***

— Методологии  
— Проект и менеджер проекта  
— Анализ и планирование  
— Коммуникация дизайнера с другими ролями  
— Самоорганизация и рефлексия

***Adobe Photoshop. Основы. Интерактивный курс***

— Маски. Трансформация и деформация  
— Редактирование портрета  
— Фильтры. Неоновая вывеска  
— Gif-анимация. Простые 3D-объекты

***Рефлексия. Работа с портфолио***

— Анализ пройденного. Переоценка учебных целей  
— Принципы оформления портфолио

**IV четверть – Погружение в UX. Командная работа**

Вы разделитесь на команды, выберете проект и отработаете в нем все этапы разработки цифрового продукта: от идеи до макета. Разберетесь в бизнес-требованиях и документации, научитесь проводить исследования, формировать гипотезы и проверять их.

***Итоги четверти***

Итогом работы вашей команды под руководством ментора станет прототип сервиса на основе данных исследования и требований заказчика.

***Курсы:***

Брифинг + игра в бриф

— Подготовка к встрече с заказчиком. Проработка стратегий и возможных вопросов  
— Встреча с заказчиком. Бриф

***Исследования***

— Предыстория UX  
— Виды исследований  
— Desk research  
— Работа с гипотезами  
— Метод интервью  
— Фантастические респонденты и обзор полученных данных  
— Исследование аудитории: специфика  
— Воркшопы и дизайн-мышление  
— Презентация студентов. Часть 1  
— Презентация студентов. Часть 2  
— Урок по UX-исследованиям. Часть 1  
— Урок по UX-исследованиям. Часть 2

***Метрики***

— Продуктовые метрики  
— Финансовые метрики  
— Пользовательские метрики

***Формирование низкодетализированного прототипа***

— Продуктовый дизайн и гипотезы  
— Основные методологии и артефакты работы с гипотезами  
— Как создать хороший User Flow  
— Как проверять гипотезы на прототипах  
— Промежуточный просмотр прототипов на основе гипотез  
— Создание дизайн-брифа для команды на основе гипотез  
— Создание бэклога

***Промежуточная защита***

— Встреча с заказчиком: презентация результатов исследования и низкодетализированного прототипа, основанного на проверенных гипотезах  
— Обратная связь от заказчика

***InVision. Интерактивный курс***

— Введение  
— Интерфейс и дизайн  
— Прототипирование и анимация  
— InvisionApp  
— Заключение  
— Вебинарное занятие

***Поиск работы***

— Составление резюме  
— Подготовка к интервью  
— Поиск вакансий  
— Оформление портфолио

***Формирование финального прототипа***

— Работа над высокодетализированным прототипом  
— Обратная связь

***Защита***

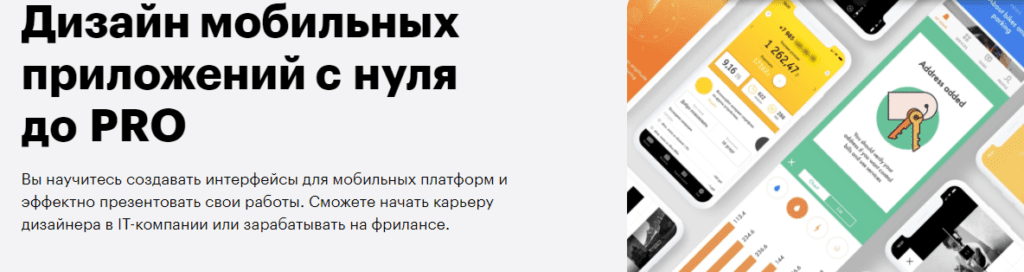
— Презентация полного процесса работы над проектом, от исследований до формирования прототипа  
— Презентация готового кликабельного прототипа в Figma

***Вы получите диплом о профессиональной переподготовке и электронный сертификат, которые можно добавить в портфолио и показать работодателю.***

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://romansementsov.ru/link/80508209)

[**3 место.Курс «Дизайн мобильных приложений с нуля до PRO» — Skillbox**](https://romansementsov.ru/link/69711161)

[**https://skillbox.ru/course/app-design-pro/**](https://romansementsov.ru/link/69711161)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_065813.png)

**Стоимость:**57 400 ₽ или рассрочка на 24 месяца – 2 392 ₽ / мес

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://romansementsov.ru/link/69711161)

* Длительность 8 месяцев
* Онлайн в удобное время
* Обучение на практике
* Доступ к курсу навсегда

***Кому подойдёт этот курс:***

* **Новичкам в UX**Научитесь делать прототипы и мобильные интерфейсы с помощью Figma и Sketch. Создадите дизайн приложения, опубликуете портфолио на Behance и сможете претендовать на позицию junior-дизайнера в IT-компании.
* **UX/UI-дизайнерам**Изучите опыт ведущей дизайн-студии Redmadrobot и реальные кейсы. Сможете делать более крутые интерфейсы, дополнять их анимацией и претендовать на позицию middle-дизайнера в IT-компании или перейти на фриланс.
* **Графическим и веб-дизайнерам**Узнаете специфику дизайна для iOS и Android и научитесь создавать мобильные интерфейсы по правилам юзабилити. Сможете сменить направление и больше зарабатывать в IT-компании или на фрилансе.

***Чему вы научитесь:***

* **Работать с дизайнерским софтом**С нуля освоите Figma, Sketch и Zeplin — главные инструменты дизайнера мобильных приложений. Сможете создавать интерфейсы любой сложности для iOS и Android.
* **Проектировать приложения**Освоите полный цикл создания приложений — от первого макета до передачи в разработку. Научитесь делать UX-прототипы и превращать их в удобные интерфейсы, которые нравятся пользователям.
* **Тестировать гипотезы**Научитесь проводить тестирование разных видов: на реальных пользователях, сетевое, коридорное. Сможете объективно оценить качество и удобство интерфейса ещё до запуска продукта.
* **Адаптировать дизайн**Изучите требования iOS и Android и сможете создавать приложения, удобные для пользователей каждой из этих платформ.
* **Анимировать интерфейсы**Освоите Principle, научитесь создавать интерактивные прототипы и сможете стилизовать интерфейсы с помощью качественных анимаций.
* **Презентовать проекты**Поймёте, как наиболее выгодно представить дизайн-концепцию, и научитесь создавать эффектную презентацию для каждого приложения.

***Программа****Вас ждут онлайн-лекции и практические задания на основе реальных кейсов.  
36 тематических модулей, 96 онлайн-уроков*

**Дизайн мобильных приложений с нуля**

1. **Введение**Познакомитесь с компанией Redmadrobot и преподавателями. Узнаете, какими компетенциями вы будете обладать после обучения, и получите рекомендации по выбору дипломного проекта.
2. **Первый дизайн-макет**Изучите интерфейс и возможности Sketch и Figma. Сможете работать с палитрой и слоями, создавать иконки и настраивать текстовые блоки.
3. **Специфика мобильных платформ**Узнаете, в чём разница между полной и мобильной версией и как адаптировать приложение для смартфона. Познакомитесь с гайдлайнами и их базовыми элементами для iOS и Android.
4. **Подготовка к проектированию**Научитесь грамотно проводить брифинг, выяснять потребности заказчика, фиксировать требования и ставить дизайн-задачи.
5. **Поиск вдохновения**Научитесь искать и анализировать референсы и отличать хороший дизайн от плохого. Узнаете, что такое мудборд и как его правильно составить.
6. **Введение в проектирование**Познакомитесь с базовыми принципами UX и изучите типы навигации в мобильных приложениях. Сможете создавать навигационные модели и карты варфреймов.
7. **Создание карты вайрфреймов**Узнаете, как показывать концепцию дизайна интерфейсов и приложений с помощью карт вайрфреймов.
8. **Визуальная концепция**Научитесь проектировать сетку, подбирать шрифты и цвета, создавать иконки для мобильного приложения. Поймёте, как делать дизайн по правилам композиции.
9. **Проверка идеи**Узнаете, как собрать интерактивный прототип в Figma, и научитесь тестировать свои дизайн-идеи.
10. **Презентация проекта**Научитесь создавать эффектные презентации и узнаете, как наиболее выгодно преподнести дизайн-концепцию.
11. **Идеальный макет**Научитесь создавать UI-кит и работать с компонентами в Figma. Сможете структурировать файлы для комфортной работы с проектом.
12. **Адаптация под разные платформы**Познакомитесь со спецификой мобильных платформ и узнаете, как адаптировать интерфейс iOS для Android и наоборот. Научитесь проводить сравнительный анализ. Узнаете различия между паттернами взаимодействия и нативными элементами каждой платформы.
13. **Масштабирование и подготовка дизайн-материалов**Узнаете, как передать дизайн-макет разработчикам без ошибок.
14. **Создание кейсов на Behance**Узнаете требования к хорошим кейсам и научитесь создавать их на популярной платформе.
15. **Анимация интерфейсов**Поймёте роль анимации в интерфейсе и научитесь создавать интерактивные прототипы в Principle.
16. **Бонус-модуль. Истории успеха**Посмотрите интервью сотрудников компании Redmadrobot.

**Дизайн мобильных приложений PRO**

1. **Введение**Узнаете задачи и цели курса и поймёте, какими навыками будете владеть после обучения.
2. **Старт проекта**На примере Redmadrobot узнаете, как провести брифинг, заполнить паспорт продукта и правильно определить KPI. Поймёте, как дизайнер приложений взаимодействует с остальными участниками команды.
3. **Вторичные исследования**Узнаете, как анализировать рынок и конкурентов, искать отзывы о продуктах, изучать тренды. Сможете определять, с какими компаниями сотрудничать, чтобы успешно продвигать бренд.
4. **Первичное исследование**Узнаете, как проводить глубинные интервью с экспертами и пользователями. Научитесь изучать аудиторию с помощью дневникового метода.
5. **Анализ результатов**Познакомитесь с методикой персон, которая помогает лучше узнавать пользователей. Научитесь описывать клиентский опыт в формате Customer Journey Map и создавать востребованные продукты, используя методологию Jobs To Be Done.
6. **Проектирование клиентского опыта и дизайн продукта**Научитесь описывать концепцию и управлять продуктом: оценивать фичи, вести бэклог и определять MVP. Сможете тестировать продуктовые идеи с помощью сторибордов и лендингов.
7. **Проектирование экранов. UX-копирайтинг**Разберётесь, как проектировать структуру экранов мобильных приложений. Научитесь создавать тексты, которые помогают пользователям легко ориентироваться в интерфейсах.
8. **UX-тестирование**С помощью качественных и количественных методов тестирования научитесь определять, удобно ли целевой аудитории пользоваться интерфейсом. Познакомитесь с основными инструментами UX-тестирования.
9. **Концептуальность и мудборд**Узнаете, где брать идеи для дизайн-концепции, и научитесь её визуализировать.
10. **Сетка и композиция**Познакомитесь с особенностями сетки и композиции в мобильном дизайне. Научитесь правильно располагать в интерфейсе объекты: надписи, заголовки, изображения.
11. **Типографика**Поймёте, как правильно оформлять тексты для интерфейсов — подбирать шрифты, размеры и цвета.
12. **Цвет и визуализация данных**Научитесь подбирать цвета и оттенки для мобильных приложений. Разберётесь, как правильно визуализировать данные: отображать таблицы, графики и дашборды.
13. **Иконки и иллюстрации в мобильных приложениях**Узнаете, как генерировать идеи иллюстраций, и научитесь рисовать иконки, картинки и персонажей для интерфейсов.
14. **Селф арт-дирекшен**Разберётесь, как оценивать потенциал своих идей и работ, если нет опытного наставника.
15. **Подготовка визуальной концепции**Поймёте, как готовить визуальные концепции приложений для клиентов. Научитесь убеждать и работать с возражениями.
16. **Проектирование интерфейса**Узнаете, как проектировать краевые состояния. Изучите возможности нативной кастомизации для iOS и Android и поймёте, как выглядит инклюзивный дизайн.
17. **Интерфейсная анимация и motion-дизайн в мобильных приложениях**Изучите основы классической анимации и поймёте, как её сделать для мобильных приложений. Научитесь прототипировать и передавать анимацию в разработку. Сможете использовать анимации для эффектной презентации проекта.
18. **Запуск продукта**Узнаете, как подготовить приложение к публикации в сторах.
19. **Развитие продукта**Научитесь собирать обратную связь от пользователей и сможете дорабатывать готовый продукт на основе объективных данных.

**Дипломный проект**

* Дизайн мобильного приложения

Вы с нуля создадите дизайн приложения — от прототипа и концепта до готового интерфейса.

***Диплом Skillbox***

Подтвердит, что вы прошли курс, и станет дополнительным аргументом при устройстве на работу.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://romansementsov.ru/link/69711161)

[**Курс «Дизайн мобильных приложений» — SKVOT**](https://skvot.io/ru/course/mobile-app-design)

[**https://skvot.io/ru/course/mobile-app-design**](https://skvot.io/ru/course/mobile-app-design)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_065858.png)

**Стоимость:**нет информации

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://skvot.io/ru/course/mobile-app-design)

**На курсе ты узнаешь** об особенностях дизайна мобильных интерфейсов и в команде разработаешь интерактивный прототип приложения.

Начнешь с ресерча и анализа конкурентов, поймешь, как определять реальные боли пользователей и решать их с помощью дизайна.

**Научишься** проектировать информационную архитектуру, работать с композицией, разрабатывать дизайн-концепты и экраны приложения. В результате — пройдешь через все этапы проекта от юзер-теста до передачи дизайна в разработку. И соберешь кейс — прототип мобильного приложения.

**Курс подойдет тем, кто**хорошо владеет Figma, Adobe XD, Sketch и имеет опыт в UX/UI-, продакт- или веб-дизайне.

**Программа курса:**

1. **Особенности дизайна мобильных приложений**

* История экранных интерфейсов
* История мобильных интерфейсов: Newton → Palm → iPhone
* Особенности современных экранов: мультитач, жесты, правило 44px
* Особенности мобильных интерфейсов: контекст среды, контекст экрана, контекст решаемой проблемы
* Роль мобильных приложений в жизни: проблемы, которые решаются только на телефоне
* От мобильной версии сайтов — до приложений. Основные отличия мобильных интерфейсов от десктопных
* Домашнее задание (работа в команде из 3-х человек): перед разработкой прототипа приложения — выбираем или предлагаем проблему, над которой будем работать.

1. **Технологии и типы приложений**

* Что умеют мобильные телефоны сегодня?
* Инструментарий: авторизация, touch/face id, геолокация, гироскоп, стриминг, платежи, ML, iCloud
* Технологии и среды разработки: нативные приложения vs веб-приложения vs комбинированные
* Типы приложений: локальные, серверные

1. **Ресерч и анализ конкурентов**

* Запрос, гипотеза, проблема — откуда начинается приложение?
* Анализ конкурентов: Sensor Tower
* Сравнительный анализ характеристик конкурентов для определения базового ожидаемого порога
* Юзер-тесты и юзер-интервью
* Реальная и симулированная аудитория
* Подготовка к интервью, составление целей и вопросов
* Расшифровка интервью
* Формирование основной гипотезы, ключевой и второстепенных метрик
* Домашнее задание (работа в команде из 3-х человек): проводим базовый ресерч и ищем кейсы, в которых возникает выбранная проблема. Определяем, какие задачи будет решать наше приложение.

1. **Информационная архитектура**

* Ментальные модели: как предыдущий опыт формирует ожидания пользователя?
* Какой у приложения tone of voice?
* Принципы и типы навигаций: иерархическая (настройки, почта), горизонтальная (music, appstore), experience-driven (книги и игры)
* Минимизация пользовательского ввода
* Примеры IA известных приложений и их разбор

1. **Гайдлайны и дизайн-системы**

* Что такое гайдлайны платформы и как с ними работать?
* Типографика платформ
* Различия гайдлайнов iOS и Android, разработка дизайна сразу под две платформы
* Насмотренность и поиск референсов
* Основы построения дизайн-систем
* Основные элементы дизайн-систем.
* Компоненты в Figma и variables
* Домашнее задание (работа в команде из 3-х человек): создаем информационную архитектуру будущего приложения. Собираем визуальные референсы, определяем и характеризуем элементы выбранного стиля.

1. **UX-паттерны**

* Разбор паттернов: навигация, жесты, первый вход, онбординг, авторизация, основные кейсы, работа с ошибками и фидбек приложения
* Композиция информационных экранов
* Паттерны анимаций
* Использование дефолтных элементов в дизайне
* Тренды и мода в дизайне
* Домашнее задание (работа в команде из 3-х человек): разрабатываем дизайн-концепт главного кейса и несколько экранов будущего приложения.

1. **Привлечение и активация**

* Первый экран приложения
* Онбординг и первый вход — в чем разница?
* Аффорданс первого экрана
* Когда запрашивать разрешение на геолокацию/нотификации?
* Скриншоты в App Store и Google Play. Как построить правильные ожидания от приложения еще до скачивания?

1. **Вовлечение и монетизация**

* Окситоцин, дофамин, серотонин и эндорфин — почему пользователи возвращаются в приложение и получают удовольствие (или нет) от его использования?
* Как создаются привычки? Нотификации, награды
* Белые и серые механики повышения вовлечения пользователей
* Монетизация: подписка, покупка, флоу оплаты

1. **Консультация**

* Фидбек-сессия, на которой студенты покажут промежуточные результаты разработки основных экранов приложения и получат фидбек от лектора.

1. **Прототипирование**

* Прототипирование юзер-флоу в Figma
* Создание микроанимаций в Principle
* Кому это нужно, какая детализация необходима и как передавать анимации в разработку?
* Домашнее задание (работа в команде из 3-х человек): собираем все разработанные экраны в прототип.

1. **Тестирование, передача в разработку**

* Типы юзер-тестов: количественные и качественные, модерируемые и немодерируемые
* Как готовиться к интервью? Каких пользователей привлекать, как строить процесс, что показывать и какие вопросы задавать?
* Передача дизайна в разработку, написание требований и спецификаций.

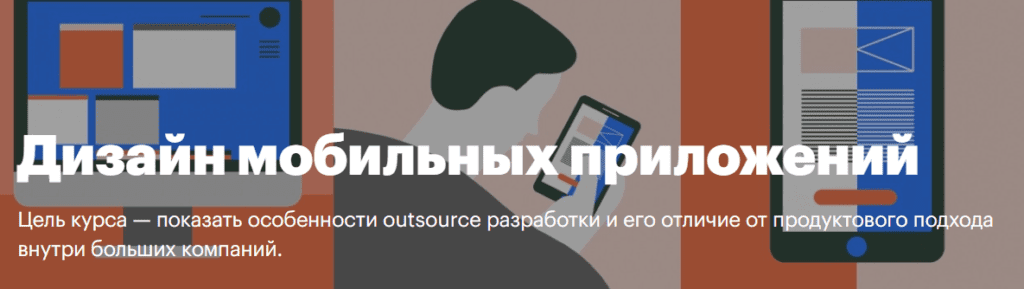
**После курса:**

* **Ресерч и анализ**Понимаешь, как проводить анализ конкурентов, собирать референсы, определять проблемы пользователей, проводить юзер-тесты и юзер-интервью.
* **Дизайн и контент**Разбираешься, как создавать информационную архитектуру, адаптировать дизайн под iOS и Android, продумывать наполнение экранов и применять инструменты вовлечения пользователей.
* **Оформление и монетизация**Понимаешь, как оформлять приложение для AppStore и Google Play, использовать различные типы монетизации и передавать дизайн в разработку.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://skvot.io/ru/course/mobile-app-design)

[**Курс «Дизайн мобильных приложений» — БВШД**](https://britishdesign.ru/courses/mobile-app-design-intensiv/)

[**https://britishdesign.ru/courses/mobile-app-design-intensiv/**](https://britishdesign.ru/courses/mobile-app-design-intensiv/)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_065937.png)

**Стоимость:**нет информации

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://britishdesign.ru/courses/mobile-app-design-intensiv/)

***Цель курса*** — показать особенности outsource разработки и его отличие от продуктового подхода внутри больших компаний.

***Программа:***

**День 1**

* Краткая экскурсия по интенсиву. Методология ведения проекта.
* Жизненный цикл приложения.
* Командообразование и навыки работы в командах
* Продукт. Воркшоп.
* Бизнес-анализ мобильных приложений
* Работа над навигационной моделью. Знакомство с клиентами
* Проектирование UX. Лекция.
* Инструменты прототипирования.
* Проектирование Wireframe. Практика

**День 2**

* Золотые правила ведения проекта.
* Тестирование интерфейса. Лекция.
* Тестирование интерфейса + правка прототипа. Практика.
* Проектирование UI. Лекция.
* Проектирование UI. Практика.

**День 3**

* Разработка мобильных приложений. Платформы, сценарии работы, паттерны и процессы.
* Проектирование UI. Разбор домашнего задания. Поиск новых визуальных решений.
* Анимация в мобильных интерфейсах. Лекция (МАС-класс).
* Текст в интерфейсах. Воркшоп (МАС-класс).
* Лекция (МАС-класс).
* Презентация. Лекция (МАС-класс).
* Проектирование UI. Работа с менторами.

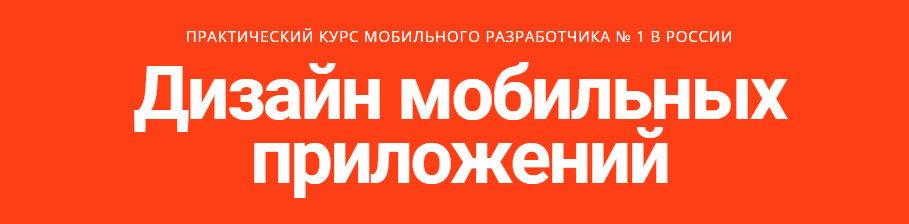
**День 4**

* Передача материалов в разработку.
* Практика: разбор заданий и обратная связь.
* Тестирование интерфейса на пользователях. Практика.
* Работа над проектами и презентацией.
* Открытая защита проектов.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://britishdesign.ru/courses/mobile-app-design-intensiv/)

[**Курс «Дизайн мобильных приложений» — Redmadrobot**](https://tagline.ru/redmadrobot-mobile-design/)

[**https://tagline.ru/redmadrobot-mobile-design/**](https://tagline.ru/redmadrobot-mobile-design/)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070025.png)

**Стоимость:**нет информации

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://tagline.ru/redmadrobot-mobile-design/)

* 12 недель
* Онлайн
* Проверка домашних заданий
* Поддержка менторов
* Диплом

**Чему Вы научитесь:**

* **Практические навыки дизайнера мобильных интерфейсов**Проектирование мобильных интерфейсов: понимание того, как пользователь взаимодействует с мобильным приложением, насколько ему удобно им пользоваться, насколько понятно отображаемое на экране смартфона. Грамотное проектирование дизайна мобильных приложений с помощью определенных инструментов позволяет создать продукт, который максимально отвечает запросам конечных пользователей
* **Полный цикл работы над мобильным приложением**Один из ключевых факторов успешной работы — планирование процесса на разных этапах и освоение принципов успешной работы. Помимо изучения самого дизайна и инструментария дополнительное внимание будет уделено программированию. Вы узнаете, как дизайн-материалы превращаются в реальный код и как это работает на практике, чтобы понять всю механику работы мобильных приложений. Сам код изучать не придется.
* **Актуальный, современный дизайн**Как донести через дизайн и визуальную составляющую основной функционал мобильного приложения и как при этом найти баланс между функциональностью и ярким внешним видом. В мобильном дизайне нюансы и различные мелочи еще больше влияют на восприятие, поэтому к каждому графическому элементу предъявляются более строгие требования, чем в других направлениях дизайна
* **Впечатляющая презентация проекта**Хорошая презентация проекта мобильного приложения — это уже половина успеха. Здесь вы узнаете, на какие моменты нужно обращать первоочередное внимание при подготовке презентации. Одной из дипломных работ будет создание презентации приложения

**Программа курса:**

1. **Мобильная среда**

*Темы*

* О курсе
* Особенности мобильных интерфейсов
* Платформа iOS
* Платформа Android
* Полезности

*Чему вы научитесь*

Вы поймете специфику платформ iOS и Android, ведь наверняка вы знакомы только с какой-то одной из них

*Домашнее задание*

Сделать подборку крутых мобильных приложений и объяснить, чем именно они привлекают пользователей

1. **Процесс работы над дизайном**

*Темы*

* Этапы создания продукта
* Этапы работы над дизайном
* Инструментарий
* Принципы успешного процесса работы

*Чему вы научитесь*

Вы узнаете, с чего начинать проект, что обязательно надо делать, чтобы не налажать, и чем закончить

*Домашнее задание*

Выбрать тему проекта и обзорно спланировать процесс работы над ним

1. **Инструменты дизайнера мобильных интерфейсов**

*Темы*

* Sketch / Figma / Photoshop
* Principle / After Effects
* Framer
* Flinto / Marvel
* Zeplin

*Чему вы научитесь*

В мобильной разработке есть свои инструменты, которые нужно освоить, чтобы работа спорилась и можно было быстро встроиться в команду, которая этим занимается давно

*Домашнее задание*

На основе готового UI-кита и карты экранов визуализировать в Sketch сценарий из 3 шагов и собрать анимированный прототип в Principle

1. **Старт проекта**

*Темы*

* Цели и задачи продукта
* Процесс и артефакты аналитики
* Исследование рынка
* Критерии успешности продукта

*Чему вы научитесь*

Как правильно проводить предпроектное исследование? Что анализировать? Какие вопросы задавать и кому? Без грамотного анализа можно уйти не туда и обнаружить себя в тупике, когда уже слишком поздно

*Домашнее задание*

Провести исследование по выбранной теме: собрать и проанализировать ближайшие аналоги и конкурентов, провести опрос и собрать референсы

1. **Проектирование и UI/UX**

*Темы*

* UI, UX, CX
* Информационный, навигационный и композиционный дизайн
* Прототипирование и проверка идеи

*Чему вы научитесь*

Учимся бить себя по рукам и не садиться за компьютер, пока не продумали логику, не наделали ошибок и не исправили их фломастером на бумаге. На этом этапе думаем про customer experience вообще и user experience в частности

*Домашнее задание*

Определиться со структурой приложения, проработать и описать основной сценарий в формате вайрфреймов, собрать прототип

1. **Создание визуальной концепции**

*Темы*

* Необходимость визуальной составляющей
* Сетка и модульность
* Типографика и цвета
* Иллюстрации и иконографика
* Анимация
* Методология создания визуальной концепции

*Чему вы научитесь*

Как сделать красиво, гармонично, чтобы людям нравилось

*Домашнее задание*

Подготовить презентацию впечатляющей графической концепции

1. **Принципы хороших интерфейсов**

*Темы*

* Методики оценки интерфейса
* Функциональная доступность
* Очевидность возможностей
* Работоспособность в неидеальных условиях
* Бесшовный переход
* 80/20

*Чему вы научитесь*

Чтобы сделать приложение удобным, есть конечное число правил и принципов; мы расскажем

*Домашнее задание*

Дизайн приложения в формате карты экранов и интерактивного прототипа

1. **Работа с актуальными платформами**

*Темы*

* Особенности iOS (устройства / разрешения / паттерны навигации)
* Особенности Android (устройства / разрешения / отличия от iOS)
* Material Design (4 принципа: тактильные поверхности, полиграфический дизайн, осмысленная анимация и адаптивный дизайн)
* Адаптация дизайна iOS-приложения под Android

*Чему вы научитесь*

Вы узнаете о требованиях платформ к дизайну, а также о различиях в подходе к дизайну интерфейсов для iOS и Android

*Домашнее задание*

Адаптировать дизайн iOS-приложения под Android или Android-приложения под iOS

1. **Тестирование и проверка гипотез**

*Темы*

* Что такое коридорное тестирование и какие задачи оно решает
* Подготовка вопросов и проведение тестирования
* Поведение исследователя во время тестирования
* Сбор и обработка данных и подведение общих итогов тестирования

*Чему вы научитесь*

Покажем, как выдвигать предположения в ходе разработки и проверять их: в коридоре, в интернете, на реальных пользователях

*Домашнее задание*

Собрать интерактивный прототип и провести исследование

1. **Подготовка материалов для разработки**

*Темы*

* Передача дизайна в разработку
* Артефакты спецификации и материалы для разработки
* Мастер-класс: организация макета

*Чему вы научитесь*

Как подготовить материалы для передачи в разработку

*Домашнее задание*

Собрать идеальный макет для iOS и Android

1. **Основы программирования для дизайнеров**

*Темы*

* Настройка рабочего окружения
* Основные компоненты приложения
* Создание интерфейса в интегрированной среде разработки
* Построение бизнес-логики приложения

*Чему вы научитесь*

Дизайнеру необходимо понимание того, как его дизайн потом будет реализован в коде — что можно сделать, а что нельзя, насколько все это сложно и какие есть приемы оптимизации

*Домашнее задание*

Выбрать сценарий из своего проекта и реализовать его в Xcode

1. **Секреты презентации и оформления кейса**

*Темы*

* Секрет создания успешных презентаций
* Защита идеи перед клиентом

*Чему вы научитесь*

При текущем спросе на мобильных дизайнеров предложения о работе с большой зарплатой получают все, у кого есть хоть один кейс в портфолио. Мы хотим, чтобы в результате курса у вас этот кейс появился — научим круто его оформить и подать, чтобы карьера поперла

*Домашнее задание*

Собрать кейс на Behance.

1. **Бонус-модули:**

* Технологический арсенал разработчиков мобильных приложений
* Техника оформления кейса
* Тонкости анимации в приложениях
* Это просто мобильный веб.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://tagline.ru/redmadrobot-mobile-design/)

[**Курс «Профессия UX дизайнер» — UPROCK**](https://school.uprock.ru/ux-mobile)

[**https://school.uprock.ru/ux-mobile**](https://school.uprock.ru/ux-mobile)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070058.png)

**Стоимость:**54 900 ₽

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://school.uprock.ru/ux-mobile)

Вы пройдете путь от проектирования, до выбора концепции, отрисовки экранов и передачи макетов разработчикам.

***По итогу курса*** вы сможете самостоятельно или в команде, создавать приложения и сервисы любой сложности.

***Вы научитесь:***

* Анализировать, исследовать и проектировать сервисы.
* Понимать гайдлайны Android/iOS и создавать дизайн-системы.
* Визуализировать интерфейсы и оформлять проекты в кейс.
* Передавать макеты разработчикам и проводить тестирования.

***Вы сделаете 2 проекта:***

* ***Мобильное приложение***

Вы сделаете приложения для различных сфер бизнеса на выбор.

* ***Веб-сервис***

Кроме мобильного приложения вы сможете сделать веб-сервис.

***Программа обучения***

**Интро:**

1. **Вступление**

Вводный урок, в котором вы узнаете о цели курса, что ждет вас после успешного обучения и разберетесь в основной терминологии UX дизайнера

*Цель курса*

* Карьера
* Сервис vs Приложение
* UX/UI: основные этапы
* Гайдлайны

1. **Карьера**

У вас появится полное понимание, что вы получите по итогу курса и где сможете работать. Узнаете, чем отличается работа в студии от работы в продуктовой компании и сможете определить для себя направление для дальнейшего развития.

*Итоги курса*

* Где сможете работать?
* Особенности работы в студии
* Особенности работы в продукте

1. **Методология обучения**

В этом уроке вы познакомитесь с  механизмом обучения и особенностями курса, а также с дизайн-лидами –  наставниками, которые будут с вами на протяжении всего курса. Узнаете, как устроена практическая часть и проверки доманих заданий.

* Механизм обучения
* Особенности курса
* Дизайн-лиды – кто они?
* Практическая часть
* Обратная связь

**Модуль 1: Аналитика и исследование (UX)**

1. **Введение**

Вы узнаете, с чего начинается работа над проектом и в чем заключается принцип постановки задачи. А также, в чем основная ценность online сервисов и почему дизайнеру важно понимание финансовой модели продукта.

* Старт работ. Постановка задачи
* Ценность сервисов
* Косвенная конкуренция
* Цель бизнеса
* Финансовая модель
* Выбираем тему учебного проекта

1. **Этапы разработки сервиса**

Технологический процесс разработки сервиса. Здесь вы коротко разберете каждый из этапов этого процесса. А в течение курса вас ждет детальная работа над каждым этапом под руководством дизайн-лидов.

* Технологических процесс
* Основные этапы работ

1. **Календарь проекта**

Вы научитесь оценивать сроки и стоимость вашего проекта и вести тайминг работы.

* Календарь проекта
* Оценка времени
* Как планировать тайминг
* Оценка проекта
* Практика

1. **Брифинг**

Подробнее разберете, из каких разделов состоит Бриф, как его заполнять и как проводить Брифинг с клиентом.

* Определение Брифа
* Когда проводить брифинг
* Основные разделы
* Как правильно заполнять
* Практика

1. **Паспорт проекта**

Вы познакомитесь с таким важным документом, как Паспорт проекта, узнаете в чем его ценность и как его вести.

* Ценность документа
* Основные разделы
* Как заполнять Паспорт проекта
* Практика

1. **Хранение проектов**

Где и как хранятся проекты в UPROCK и как хранить проекты, чтобы с ними всегда и всем было удобно работать

* Инсайдерская информация
* Практика

1. **Анализ персон**

Вы узнаете, что подразумевается под целевой аудиторией продукта, персонами и их анализом, а также какими бывают функциональные группы. На практике попробуете сделать анализ персон для своего проекта.

* Целевая аудитория
* Персона
* Пример анализа персон
* Функциональные группы
* Практика

1. **Jobs To Be Done**

В этом уроке вы познакомитесь с концепцией Jobs To Be Dоne. Узнаете, почему важен контекст использования приложения. Какой может быть конкуренция и какое влияние все эти аспекты оказывают на то, каким будет продукт. На практике примените концепцию JTBD к своему проекту.

* Проблемы анализа персон
* Концепция JTBD
* Решение проблемы
* Контекст
* Конкуренция
* Практика

1. **Исследование аудитории**

Разберетесь с тем, какие бывают способы исследования целевой аудитории. Что движет людьми в момент принятия решения о переходе на новый продукт или предпочтении остаться с тем, что есть. Более детально изучите Глубинное интервью и на практике попробуете провести его для своего проекта.

* Типы исследований
* Наблюдение
* Глубинное интервью
* Фокус-группа
* Принципы глубинного интервью
* Сегоментирование
* Цель интервью и вопросы
* 4 силы
* Правила качественного интервью
* Портрет персоны
* Практика

1. **User Flow и Customer Journey Map**

Узнаете, что что общего и в чем разница между User Flow и CJM, в чем особенность и какова задача каждого инструмента. На практике научитесь составлять UF и CJM для своего проекта.

* User Flow
* Как выглядит UF
* Результат UF
* CJM
* Процесс создания CJM
* CJM и Персона
* Этапы взаимодействия
* Каналы взаимодействия
* Как заполнять CJM
* Практика

1. **Функциональный анализ. База**

Введение в функциональный анализ. На этом уроке вы научитесь определять базовую функцию своего сервиса и дополнительные, а также освоите метод декомпозиции функций, который поможет вам максимально точно определять необходимый функционал сервиса. Проработаете базовый функционал для своего проекта.

* Базовая функция
* Декомпозиция функций
* Третий уровень
* Логика механизма
* Дополнительные функции
* Ключевые ситуации
* Первый вход
* Повторное использование
* Пример базового функционального анализа
* Практика

1. **Функциональный анализ. Основа**

На этом этапе вы погрузитесь более детально в анализ функционала сервиса на основе Базового функционального анализа. В теории пройдетесь по всем ключевым функциям, а затем на практике выделите эти функции для своего сервиса.

* Основные группы и их функции
* Остальные группы и их функции
* Практика

1. **Конкурентный анализ**

Это вторая часть Функционального анализа. Вы научитесь работать с конкурентами, проводить конкурентный анализ.

* Конкурентный анализ
* Как анализировать конкурентов
* Как заполнять функциональный анализ с конкурентами
* Практика

1. **Сводный анализ**

Третья часть Функционального анализа. Вы подведете итоги аналитической работы с функциями, дадите им оценку, сделаете выводы, и как результат, выделите наиболее важный функционал для своего сервиса. С этим функционалом вы продолжите дальнейшую работу над проектом.

* Сводный анализ
* Пошаговая инструкция, как заполнять
* Практика

1. **Информационная архитектура. Часть 1**

Вы познакомитесь с понятием “Сущность” и ее объектами, а также  ролью в информационной архитектуре.

* Сущности
* Примеры сущностей
* Практика

1. **Информационная архитектура. Часть 2**

В этом уроке вы глубже изучите термин “сущность”. Узнаете, какие атрибуты могут быть у сущности, каким образом они участвуют в информационной архитектуре и потренируетесь выделять их на практике.

* Атрибуты
* Примеры сущностей
* Таблица сущностей
* Терминология
* Практика

1. **Информационная архитектура. Часть 3**

Вы узнаете, какие есть варианты визуального представления объектов сущности. Познакомитесь с понятием “Выборки объектов” и ее классификацией.

* Выборка объектов
* Классификация выборки
* Практика

1. **Информационная архитектура. Часть 4**

Здесь вы узнаете, каким образом формируется фильтрация и сортировка объектов, а также, какие бывают типы фильтрации. Разберете, каким образом формируются связи объектов в приложении. На практике выделите сущности вашего проекта и заполните для них Таблицу сущностей – основу для проектирования карточки, страницы объекта, фильтрации и сортировки для вашего сервиса.

* Фильтрация и сортировка
* Типы фильтрации
* Диапазон атрибутов сущности
* Анатомия выборки
* Проектирование карточки
* Страница объекта
* Связанные сущности
* Примеры
* Практика

1. **Структура приложения**

На этом уроке разберетесь с логикой структуры вашего приложения, узнаете в чем разниче между страницей и поп-апом и что лучше выбрать, при проектировании. На практике, используя функциональный анализ, сделаете  структуру своего приложения

* Логика структуры
* Поп-ап
* Страница
* Сводный анализ
* Mindmap
* Разбор функциональнх групп на страницы
* Практика

1. **Функциональный прототип**

На основе собранной информации о функциях и информационной архитектуре вы начнете базовое проектирование своего сервиса. Познакомитесь с понятием функционального прототипа и зафиксируете основные экраны вашего приложения, их состав и функционал.

* Карта приложения
* Функциональны прототип
* Прототип на примере Каталога ресторанов
* Карта экранов
* Практика

1. **Вайрфреймы и Интерактивный прототип**

В этом уроке вы узнаете, что такое вайрфреймы и сделаете первый шаг к визуализации вашего сервиса. На основе функционального прототипа спроектируете вайрфреймы для своего сервиса и научитесь делать интерактивные прототипы в Figma.

* Вайрфреймы
* Интерактивный прототип.
* Основные принципы анимации прототипа в Figma
* Практика

1. **Техническое задание**

Вы подойдете к итогу этапа проектирования. Здесь вы познакомитесь с документом “Техническое задание”, узнаете в чем его цель и научитесь заполнять этот документ, где зафиксируете все данные по вашему проекту.

* Анализ ТЗ на примере заполненного документа
* Общие разделы ТЗ
* Основные разделы ТЗ
* Практика

**Модуль 2: Визуальный дизайн (UI)**

1. **Гайдлайны iOS и Android**

В этом уроке вы изучите основные гайдлайны популярных платформ для мобильных приложений. Поймете, от каких правил можно отступать и на сколько, а каких необходимо строго придерживаться. Узнаете, в чем особенность гайдлайнов, с чего начать отрисовку приложения. Получите фундаментальную инструкцию, с помощью которой сможете правильно отрисовать любое приложение.

* Общее понятие гайдлайнов
* Гайдлайны iOS и Android
* База
* UI элементы
* UI Kit iOS

1. **Визуальная концепция**

Вы узнаете, что такое визуальная концепция и для чего она нужна. Как ее создавать и презентовать клиенту. Научитесь работать с референcами и создавать свой уникальный стиль приложения. Итогом этого спринта будет визуальная концепция вашего сервиса.

* Визуальная концепция
* Стиль UPROCK
* Референсы/Стиль
* Практика

1. **Дизайн-система**

Здесь вы познакомитесь с термином “Дизайн-система”. Подробно разберетесь, как она создается, из чего состоит проект дизайн-системы. Какую роль она играет в работе дизайнера и разработчика. На практике создадите дизайн-систему для своего проекта.

* Общее о дизайн-системе
* Состав проекта
* Как создавать связи в Figma
* Как использовать
* Адаптивность компонентов
* Практика

1. **Финализация макетов**

Это завершающий этап проектирования приложения, где вы финализируете все свои макеты. Есть некоторые особенности этого шага: пограничные состояния, микро- и макро-сценарии и прочее. Обо всем это вы узнаете из урока.

* Финализация макетов
* Проработка пограничных состояний
* Микро- и Макро-состояния
* Практика

1. **Передача проекта разработчикам**

В этом уроке вы разберетесь, как правильно подготовить свои макеты для разработчиков. Что для этого нужно, основные правила и как составлять спецификацию по своему проекту. И для чего нужна спецификация разработчику. На практике полностью подготовите свой проект к разработке.

* Спецификация
* Финализация дизайн-системы
* Подготовка изображений для экспорта
* User Flow всех сценариев
* Описание анимаций

1. **Адаптация под Android**

Разберете основные правила, как адаптировать дизайн приложения iOS под Android с наименьшими трудозатратами.

* База
* Принципы адаптации дизайна
* Спецификация для разработчика
* Практика

1. **Адаптация под Web**

Узнаете, в чем заключается отличие веб-приложений от мобильных, какие есть особенности и как адаптировать дизайн мобильного приложения под веб.

* Web App. Гайдлайны
* Адаптация дизайна
* Спецификация для разработчика
* Практика

1. **Оформление в кейс**

Научитесь делать эффектные презентации своего приложения и оформите его в кейс на Behance.

* Сбор контента
* Структура кейса
* Референсы
* Визуальная концепция
* Проектирование кейса
* Публикация кейса на Behance

**Модуль 3: Аналитика после запуска**

1. **Общая информация**

Вы узнаете, что нужно делать после запуска продукта, какая работа чаще всего происходит в продуктовых командах.

1. **Инструменты UX-аналитика**

В этом уроке вы ознакомитесь с основными инструментами UX-аналитика, с помощью которых можно проводить UX-аудит продукта и выявлять его проблемные места.

1. **UX-аудит продукта**

Вы разберетесь, каким образом можно проанализировать и сопоставить данные и понять, какие проблемы есть у продукта и как их решать.

1. **Работа с результатами. Выводы.**

На этом уроке вы научитесь работать с результатами и делать выводы. Проанализировав все проблемные места, сможете выявить, какие проблемы могут быть во взаимодействии пользователя с продуктом.

1. **Разработка гипотез**

Выявив возможные проблемы, вы освоите метод гипотез и разработаете варианты решения этих проблем, научитесь выдвигать свои гипотезы.

1. **Проверка гипотез**

В этом уроке вы научитесь проверять свои гипотезы, проводить A/B тестирование и выявлять лучшие результаты для дальнейшего внедрения в проект.

**Дипломный проект**

1. **Постановка задачи**

Вы выберите тему для своего второго  проекта, который будете делать максимально самостоятельно, чтобы закрепить те знания, которые вы прошли с куратором.

* Выбор темы проекта
* Согласование

1. **Работа над проектом**

У вас будет до 1,5 месяцев на работу с дипломным проектом. Вы сможете периодически консультироваться с куратором, если будут возникать вопросы.

* Самостоятельная практика

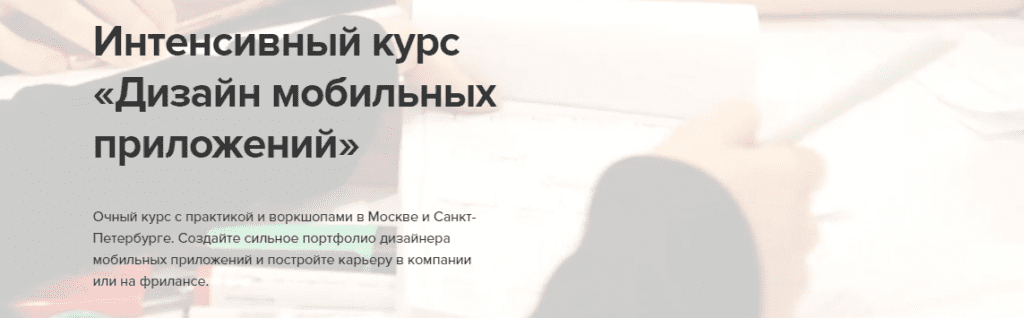
1. **Сдача проекта**

* Защита и сдача дипломного проекта куратору.
* Защита дипломного проекта.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://school.uprock.ru/ux-mobile)

[**Курс «Дизайн мобильных приложений» — Московская Диджитал Академия**](https://lk.m-d-a.ru/design_intensive/)

[**https://lk.m-d-a.ru/design\_intensive/**](https://lk.m-d-a.ru/design_intensive/)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070134.png)

**Стоимость:**29 900 ₽

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://lk.m-d-a.ru/design_intensive/)

***На этом курсе*** вы научитесь дизайну и проектированию мобильных приложений, в том числе UX-исследованиям и отрисовке интерфейса. Курс подойдет не только дизайнерам, но и тем, кто не знаком с дизайном и digital-сферой.

***Система обучения*** построена таким образом, чтобы максимально быстро обучить новичка, а также качественно повысить уровень действующего дизайнера. Вас будут обучать арт-директора, дизайнеры и разработчики, имеющие большой практический опыт, работающие в известных агентствах и студиях как в РФ, так и за рубежом.

***Программа курса:***

1. ***Введение в дизайн приложений***

*8 часов теории 25 часов практики*

* Как устроены приложения?  
  Типы приложений, как они работают.
* Мобильные интерфейсы  
  Основы разработки мобильных интерфейсов.
* Модульные сетки и композиция  
  Модульные системы в digital, правила композиция в дизайне.
* Типографика  
  Особенности и правила, шрифтовые пары, практика.
* User Interface  
  Что такое UI-кит и как его собирать. Правила разработки интерфейса.
* Этапы разработки приложения, цифрового продукта  
  Какие стадии разработки проходит приложение до публикации его в сети.
* Изучаем инструменты дизайнера  
  Figma, Sketch, Photoshop, Marvel, Zeplin, Principle – практические уроки.
* Рисуем первое приложение  
  Референсы, дизайн-концепция. Практика.
* Гайдлайны  
  Что это и как применять.
* Разбор домашних заданий  
  Разбор типичных ошибок дизайнера.
* Анимация мобильных интерфейсов  
  Принципы и правила анимации.
* Анимация макетов — практика  
  Анимируем свой макет в Principle.

1. ***UX-дизайн и тех. особенности мобильных продуктов***

*8 часов теории 25 часов практики*

* Введение в мобильный UX  
  Аналитика, интервью, проектирование, тестирование.
* Метод персоны и User Flow  
  Как создавать и зачем? Практический воркошоп.
* Юзабилити в приложениях  
  Принципы удобного цифрового продукта.
* Инструменты аналитики  
  AppMetrica, Google Analytics.
* Mind-map  
  Создаем интеллектуальную карту проекта в Mindmeister.
* Делаем прототип проекта  
  Создаем прототип приложния в Figma.
* Особенности адаптивности в мобильных приложениях  
  Адаптив в приложениях. Размеры и плотности экранов.
* Программирование приложений  
  Как дизайн превращается в код.
* Размещение приложения в сторах  
  Appstore и Google Play, а также обзор сторонних магазинов.
* Технические специалисты  
  Особенности взаимодействия и рынок специалистов.
* Подготовка макета к сдаче  
  Подготовка макета перед сдачей программисту.

1. ***Трудоустройство. Фриланс. Менеджмент.***

*8 часов теории 25 часов практики*

* Интернет-маркетинг  
  Каналы мобильного маркетинга.
* Работа с заказчиком  
  Коммуникация, брифинг, продажа.
* Фриланс  
  Особенности поиска проектов и сервисы фриланса.
* Фрилансер и заказчик  
  Оформление отношений с заказчиком, договора, юридическое оформление.
* Трудоустройство  
  Особенности трудоустройства. Кейсы наших студентов.
* Подготовка к трудоустройству  
  Составление резюме и сопроводительного письма.
* Работодатели  
  Поиск работы — группы, сервисы, лайфкахи.

1. ***Практика. Воркшопы. Портфолио.***

*8 часов теории 25 часов практики*

* Знакомство с личным ментором-наставником  
  Ментор проверяет ваши домашние работы и ведет вас на протяжении курса.
* ДЗ-1: Создаем прототип приложения, осваиваем софт.  
  Знакомство с программами, аналитика и прототипирование.
* ДЗ-2: Рисуем интерфейс по готовым гайдлайнам  
  Используя гайды операционной системы, рисуем приложение
* ДЗ-3: Рисуем интерфейс по собственным гайдлайнам  
  Создаем собственный стиль и гайды и рисуем интерфейс.
* Большой командный воркшоп  
  Создание проекта в команде и защита его перед заказчиком.
* Персональный воркшоп на тему UX  
  Для участников очного и онлайн обучения.
* Собираем порфтолио на Behance  
  Система презентации кейса — подробные инструкции.
* Генеральная проверка порфтолио  
  Сроки отправки портфолио на конечную рецензию — 1 год.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://lk.m-d-a.ru/design_intensive/)

[**Курс «Дизайн мобильных интерфейсов» — МАДП «ПЕНТАСКУЛ»**](https://pentaschool.ru/program/mobile-app-designer)

[**https://pentaschool.ru/program/mobile-app-designer**](https://pentaschool.ru/program/mobile-app-designer)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070214.png)

**Стоимость:**29 000 ₽

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://pentaschool.ru/program/mobile-app-designer)

***Дизайнер мобильных приложений*** — это специалист, который создает гармоничный и удобный интерфейс мобильных продуктов. Для работы в этой сфере нужно разбираться в особенностях мобильных платформ, владеть графическими редакторами, уметь определять концепцию приложения и понимать, как взаимодействовать с разработчиками.

***По итогам этого курса вы научитесь:***

1. Создавать UX- и UI-прототипы главных экранов приложения
2. Разбираться в этапах работы над цифровым продуктом
3. Владеть основами анимации интерфейсов
4. Создавать изображения с 0 в Adobe Illustrator
5. Обрабатывать фотоконтент в Adobe Photoshop
6. Разрабатывать структуру приложения и смысловые прототипы в Miro и Trello
7. Грамотно оформлять работы для портфолио
8. Понимать принципы взаимодействия с разработчиками и клиентами

***Программа:***

1. ***Основы дизайна интерфейсов***

Вы узнаете, в чем заключаются обязанности дизайнера интерфейсов, научитесь составлять бриф для заказчиков и готовить техническое задание. Вы сделаете первые шаги в освоении Figma и создадите дизайн главного экрана приложения.

*Работы в портфолио:*

* UX-прототип главного экрана приложения
* UI-дизайн главного экрана приложения

1. ***Дизайн мобильных приложений***

Вы изучите особенности платформ и поймете, как использовать фирменный стиль при разработке дизайна мобильного приложения. Вы научитесь определять основные пользовательские сценарии, попробуете адаптировать приложение под разные платформы, познакомитесь с возможностями анимации в Figma и Principal, разработаете дизайн мобильного приложения с 0 и подготовите его для презентации заказчику.

*Работы в портфолио:*

* Дизайн мобильного приложения с анимацией интерфейса, готовый для презентации клиенту.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://pentaschool.ru/program/mobile-app-designer)

[**Курс «UX/UI Мобайл дизайнер» — UX Mind School**](https://ux-school.by/courses/mobile-applications/)

[**https://ux-school.by/courses/mobile-applications/**](https://ux-school.by/courses/mobile-applications/)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070256.png)

**Стоимость:**23 167 ₽

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://ux-school.by/courses/mobile-applications/)

***Программа***

1. ***Введение. Базовая информация для старта курса.***

* Особенности мобильных приложений. Отличия от других продуктов.
* Основные методологии разработки цифровых продуктов.
* Растровая и векторная графика.
* Какой компьютер выбрать дизайнеру.

1. ***Проектирование пользовательского опыта (UX)***

* UX и UI. В чем разница?
* Элементы пользовательского опыта (UX) по Джессу Гарретту.
* Исследования в UX: цели, типы, виды.
* Установочная встреча с клиентом.
* Анализ конкурентов.
* Метод качественного интервью при проектировании UX.
* Книги для UX-дизайнера.
* Telegram-каналы для UX-дизайнера.

1. ***Методы и артефакты проектирования пользовательского опыта (UX)***

* Синтез целей проекта.
* Метод персонажей.
* Карта стейкхолдеров.
* Пользовательские истории и сценарии.
* Список требований к проекту.
* Customer Journey Map.
* Юзабилити тестирование.

1. ***Информационная архитектура***

* Информационная архитектура. Общая информация.
* Модель данных в информационной архитектуре.
* Принципы создания ИА.
* Практика. Как создать ИА на основе сценариев?
* Что читать по теме ИА?

1. ***Курс по Figma***

* Первое знакомство, обзор интерфейса.
* Работа со стилями элементов.
* Constraints, Autolayout.
* Составные компоненты в Figma.
* Плагины.
* Плотность пикселей, размеры рабочей области макетов.
* Культура рабочего макета.

1. ***Прототипирование***

* Юзабилити. Эвристики Нильсена.
* Что такое прототип. Виды прототипов.
* Инструменты прототипирования.
* Гайды IOS и Material. Основные элементы интерфейса мобильных приложений.
* Практика. Прототипирование в Figma.

1. ***Композиция***

* Общие законы композиции. Гештальт-принципы.
* Практика. Применение гештальт-принципов в композиции моб. приложений.
* Метод «якорных объектов» в композиции.
* Сетка для мобильных приложений.
* Хороший UI. Где вдохновляться?
* Мудбординг.

1. ***Типографика***

* Типографика. Общие понятия и термины.
* Гайды. Специфика типографики для мобильных приложений.
* Советы и типичные ошибки типографики.
* Сервисы, игры и плагины для работы с типографикой.
* Книги по типографике.

1. ***Цвет***

* Как работает цвет в интерфейсе мобильных приложений.
* Цветовые модели для дизайнера.
* Назначение цвета в интерфейсе.
* Практика. Создание системы цвета для интерфейса.
* Советы применения цвета в интерфейсе.
* Где вдохновиться цветом?

1. ***Общие темы***

* Иконки в интерфейсе.
* Правила хорошего тона в дизайне.
* Практика. Типичные ошибки UI.

1. ***Портфолио дизайнера и жизнь после курсов (+бонус)***

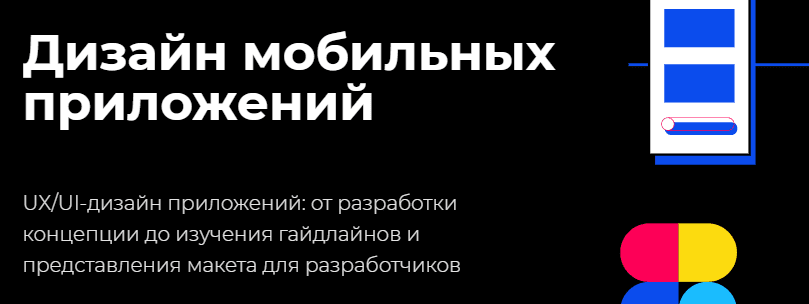
* Портфолио дизайнера.
* Структура кейса на Behance.
* Советы и художественные приемы при оформлении кейса.
* [Видео-бонус] Как найти работу начинающему дизайнеру?
* [Видео-бонус] Старт на фрилансе в UpWork.

*По окончании курса студенты, защитившие итоговую работу, получают именной сертификат.*

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://ux-school.by/courses/mobile-applications/)

[**Курс «Дизайн мобильных приложений» — Высшая школа «Среда обучения»**](https://design.sredaobuchenia.ru/course/mobile-base)

[**https://design.sredaobuchenia.ru/course/mobile-base**](https://design.sredaobuchenia.ru/course/mobile-base)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/08/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070328.png)

**Стоимость:**15 000 ₽

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://design.sredaobuchenia.ru/course/mobile-base)

**Программа:**

1. **Знакомство с мобильными интерфейсами**

* Классификация мобильных устройств
* Актуальные платформы и статистика использования
* Стратегии mobile: optimized, first, only
* Приложение vs. сайт
* Пользователи и контекст
* Типы пользователей
* Контекст среды vs. контекст интерфейса
* Нагрузки во время использования мобильных
* Взаимодействие (зоны и жесты)
* Инструменты дизайнера

1. **Информационный дизайн**

* История
* Основная цель
* Инструменты
* Проблемы

1. **Особенности мобильных интерфейсов**

* CX, UX, UI
* Навигация
* Принципы посторения мобильных интерфейсов
* Компоненты
* Варианты тем приложений для проектирования

1. **Этапы создания приложения**

* Как разрабатывают приложения
* Аналитика и проектирование
* Прототипирование и тестирование

1. **Дизайн-ревью**

* Обсуждение работ студентов

1. **Дизайн-концепция**

* Референсы
* Типографика
* Цвет
* Сетки
* Изображении
* Иллюстрации
* Иконки
* Сравнение iOS и Android
* Экраны и множители
* Поинты и пиксели
* Внешний вид и взаимодействие

1. **Оптимизация макетов**

* Структура и порядок
* Спецификация
* Подготовка и передача в разработку

1. **Дизайн-ревью**

* Обсуждение работ студентов

1. **Искусство презентации**

* Структура кейса
* Тренды
* Типичные ошибки
* Разбор примеров

1. **Итоговый просмотр**

* Обсуждение работ студентов

1. **Знакомство с цифровым продуктом**

* Цели и задачи
* Этапы создания, MVP
* Критерии успешности продукта
* Агентство vs. продуктовая компания
* Роли в команде и их обязанности
* Процесс успешного процесса работы

1. **Исследование и креативные методики**

* Место и роль исследований в процессе создания продукта
* Виды исследований и процесс аналитики
* Маркетинговая сегментация ЦА, UX-персоны + JTBD
* Генерация идей и составление гипотез
* Разбор примеров

1. **Информационная архитектура и прототипирование**

* Зачем нужна ИА и ее виды
* Различие между бумажными, интерактивными и анимированными прототипами
* Разбор примеров

1. **Дизайн-ревью**

* Обсуждение работ студентов

1. **Принципы хороших интерфейсов**

* Вспомнить гайды мобильных платформ
* Визуальные тренды
* Текст в интерфейсах
* Разбор примеров

1. **Тестирование и передача в разработку**

* Виды тестирования
* Подготовка к тестированию
* Обработка результатов тестирования
* Подготовка материалов для передачи в разработку
* Разбор примеров

1. **Дизайн-ревью**

* Обсуждение работ студентов

1. **Основы анимации**

* Введение в моушн-дизайн
* Принципы анимации от Disney
* Интерфейсный подход
* Инструменты
* Разбор примеров

1. **Искусство презентации**

* Структура кейса
* Тренды
* Типичные ошибки
* Разбор примеров

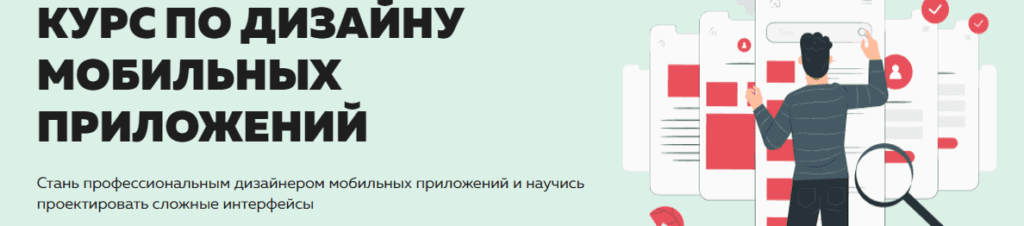
1. **Итоговый просмотр**

* Питч.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://design.sredaobuchenia.ru/course/mobile-base)

[**Курс «Дизайн мобильных приложений» — Academy WebDesign Guru**](https://webdesguru.com/courses/kurs-po-dizajnu-mobilnyh-prilozhenij/)

[**https://webdesguru.com/courses/kurs-po-dizajnu-mobilnyh-prilozhenij/**](https://webdesguru.com/courses/kurs-po-dizajnu-mobilnyh-prilozhenij/)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/09/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070508.png)

**Стоимость:**8 800 ₽

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://webdesguru.com/courses/kurs-po-dizajnu-mobilnyh-prilozhenij/)

***Программа курса:***

1. **Особенности дизайна мобильных приложений**

Ты узнаешь, как работает этот курс, познакомишься с главными отличиями дизайна мобильных приложений от дизайна веб-сайтов, познакомишься с типами приложений

* Вступление. Как работает этот курс.
* Главные отличия дизайна мобильных приложений от дизайна веба.
* Типы приложений
* Определение идеи приложения.

1. **Анализ и формирование идеи приложения.**

На уроке определим идеи приложения, основные задачи, изучим пользователей, проанализируем рынок, создадим сценарий использования

* Определение идеи приложения.
* Анализ рынка.
* Анализ аудитории
* Создание сценария использования.

1. **Создание информационной архитектуры.**

Выявим и приоритезацируем основные и второстепенные функции приложения, выстроим иерархию, сформируем карту приложения

* Приоритезация функций приложения.
* Иерархия приложения.
* Формирование карты приложения.

1. **Вайрфреймы и тестирование чернового прототипа.**

Разберемся в навигации приложения и отображение контента, научимся делать бумажные скетчи и вайрфреймы

* Навигация в приложении
* Отображение контента
* Скетчи и Вайрфреймы

1. **Особенности дизайна для разных платформ: iOS**

В этом уроке узнаем основные принципы визуального дизайна и дизайна под iOS

* Основные принципы визуального дизайна.
* Дизайн под iOS

1. **Особенности дизайна для разных платформ: Android**

В этом уроке узнаем основные принципы визуального дизайна и дизайна под Android

* Дизайн под Android
* Различия между Android и iOS.
* Особенности дизайна кросс-платформы

1. **Обзор инструментов визуального дизайна.**

Изучим интерфейсы основных графических редакторов

* Adobe Photoshop
* Sketch
* Figma
* Adobe XD
* InVision Studio

1. **Визуальный дизайн приложения.**

Разберемся с визуальным оформлением приложения

* Подготовительные работы
* Дизайн основных экранов
* Дизайн дополнительных экранов.
* Прототипирование
* Создание стайл-гайда

1. **Анимация интерфейса.**

Узнаем, как работать в основных инструментах для анимации и как создавать крутые анимации

* Виды и принципы анимации
* Создание анимации в Adobe After Effects
* Создание анимации в Principle

1. **Финализация приложения.**

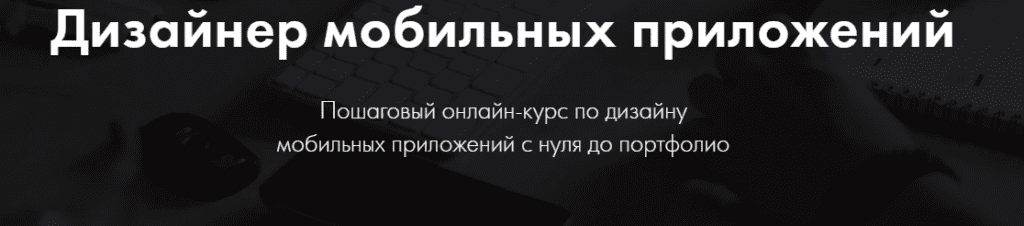
Урок, в котором ты узнаешь про все завершающие работы над дизайном

* Подготовка для передачи проекта разработчику
* Материалы для магазинов приложений
* Презентация работы.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://webdesguru.com/courses/kurs-po-dizajnu-mobilnyh-prilozhenij/)

[**Курс «Дизайнер мобильных приложений» — Groward**](https://groward.pro/design/mobile)

[**https://groward.pro/design/mobile**](https://groward.pro/design/mobile)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/09/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070548.png)

**Стоимость:**5 191 ₽

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://groward.pro/design/mobile)

***Курс создан с целью*** дать все необходимые навыки и практики для быстрого старта в профессию. ***Вы разберетесь*** со спецификациями и гайдами iOS, на практике пройдете все этапы создания дизайна, от поиска вдохновения и user flow, до создания интерактивного прототипа и анимаций взаимодействия.

***Программа курса:***

**1 сессия – Sketch School**

* Изучить программу Sketch с нуля.
* Проработать на практике каждую возможность программы.
* Interface
* Layers
* Shapes
* Boolean operations
* Groups, Artboards, Grid, Layouts, Pages Mask, Vector, Pensil
* Typography
* Bitmap images
* Symbols
* Styling
* Export

**2 сессия – Гайды. Паттерны. Проектирование**

* Ознакомиться с концепцией разработки интерфейса для iOS. Изучить гайды. Создать первые скетчи приложения.
* Создать библиотеку для вдохновения. Изучить паттерны мобильного интерфейса.
* Guidelines iOS
* User flow
* Скетчи
* Поиск вдохновения
* Паттерны интерфейса

**3 сессия – Прототипирование**

* Создать цифровые wireframes для всех страниц приложения. Создать интерактивный прототип. Протестировать.

*Доработать*

* Быстрое прототипирование
* Создание Wireframes
* Создание «живого» прототипа

**4 сессия – Спецификации. Разметка. UI elements**

* Изучить спецификации iOS. Размеры типовых элементов интерфейса. Изучить все основные элементы интерфейса iOS.
* Спецификации
* Размеры, типографика
* Компоненты: UI elements iOS

**5 сессия – Дизайн iOS приложения**

* Разработать визуальный язык дизайна приложения.
* Разработать дизайн iOS приложения
* Grid, layouts
* Выбор цветовой схемы
* Подбор шрифтов
* Дизайн навигации
* Информационный дизайн
* Подбор иконок
* Разработка иконки приложения

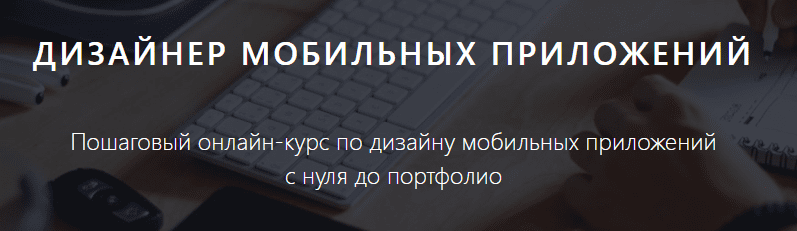
**6 сессия – Анимации и передача проекта**

* Подготовка графики для разработчиков.
* Презентация и тестирование прототипа.
* Юзабилити-тестирование прототипа
* Создание Style guide
* Экспорт графики приложения
* Создание анимации взаимодействия
* Передача дизайн-проекта разработчикам
* Презентация проекта заказчику
* Дипломный проект.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://groward.pro/design/mobile)

[**Курс «Дизайнер мобильных приложений» — Игорь Джазов**](http://www.mobile.jazov.com/index.html)

[**http://www.mobile.jazov.com/index.html**](http://www.mobile.jazov.com/index.html)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/09/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070720.png)

**Стоимость:**2 200 ₽ – 14 300 ₽

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](http://www.mobile.jazov.com/index.html)

***В основе курса*** — активная практика: готовьтесь к интересным урокам и интенсивным домашним заданиям. Каждый ваш шаг будет под кураторским надзором. В конце курса вы получаете персонально записанное видео-разбор своего проекта.

***Вы научитесь:***

1. **Sketch School***Главная задача сессии:*

* Изучить программу Sketch с нуля.
* Проработать на практике каждую возможность программы.
* Interface
* Layers
* Shapes
* Boolean operations
* Groups, Artboards, Grid, Layouts, Pages
* Mask, Vector, Pensil
* Typography
* Bitmap images
* Symbols
* Styling
* Export

1. **Гайды. Паттерны. Проектирование***Главная задача сессии:*

* Ознакомиться с концепцией разработки интерфейса для iOS.
* Изучить гайды.
* Создать первые скетчи приложения.
* Создать библиотеку для вдохновения. Изучить паттерны мобильного интерфейса.
* Guidelines iOS
* User flow
* Скетчи
* Поиск вдохновения
* Паттерны интерфейса

1. **Прототипирование***Главная задача сессии:*

* Создать цифровые wireframes для всех страниц приложения. Создать интерактивный прототип. Протестировать.
* Доработать
* Быстрое прототипирование
* Создание Wireframes
* Создание «живого» прототипа
* Спецификации. Разметка. UI elements
* Главная задача сессии:
* Изучить спецификации iOS.
* Размеры типовых элементов интерфейса.
* Изучить все основные элементы интерфейса iOS.
* Спецификации: Размеры, типографика.
* Компоненты: UI elements iOS

1. **Дизайн iOS, приложения в Sketch***Главная задача сессии:*

* Разработать визуальный язык дизайна приложения.
* Разработать дизайн iOS приложения
* Grid, layouts
* Выбор цветовой схемы
* Подбор шрифтов
* Дизайн навигации
* Информационный дизайн
* Подбор иконок
* Разработка иконки приложения

1. **Передача проекта***Главная задача сессии:*

* Подготовка графики для разработчиков.
* Презентация и тестирование прототипа.
* Юзабилити-тестирование прототипа
* Создание Style guide
* Экспорт графики приложения
* Создание анимации взаимодействия
* Передача дизайн-проекта разработчикам
* Презентация проекта заказчику

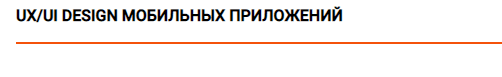
1. **Презентация проекта***Главная задача сессии:*

* Научиться аргументировать дизайн
* и презентовать проект заказчику.
* Метод одного варианта
* 3 этапа разработки безотказного дизайна
* 10 принцпипов тестирования гипотез
* Искусство убеждения заказчика
* Сервисы тестирования дизайна интерфейсов
* Секреты презентации Стива Джобса.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](http://www.mobile.jazov.com/index.html)

[**Курс «UX/UI DESIGN» — ITVDN**](https://itvdn.com/ru/video/uxui-design-mobileapp)

[**https://itvdn.com/ru/video/uxui-design-mobileapp**](https://itvdn.com/ru/video/uxui-design-mobileapp)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/09/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070757.png)

**Стоимость:**740 ₽

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://itvdn.com/ru/video/uxui-design-mobileapp)

***Курс позволит*** получить необходимый набор знаний для разработки дизайна приложения в целом и дизайна удобных для пользователя мобильных приложений, в частности. С использованием такого инструмента как FIgma.

В этом курсе будут реализованы и рассмотрены все этапы и циклы разработки от вайрфрейма и прототипа, до создания пользовательского интерфейса, предназначенного под конкретную платформу или ряд платформ.  
Также будут разобраны трендовые гайдлайны современности, специфика темных тем и кроссплатформенность.

***Чему вы научитесь:***

* Ориентироваться в цикле разработки дизайна.
* Понимать специфику Google material design для Android и Human Interface Guidelines для iOS приложения, особенности тактильности, минимализма, цвета, типографики и иконографики.
* Понимать особенности кроссплатформенных, гибридных, нативных приложений, сильные и слабые стороны каждого подхода.
* Понимать особенности темной темы, когда стоит ее применять и какие цели она преследует в Android и iOS.
* Использовать Figma для построения дизайна мобильного приложения.
* Создавать вайрфреймы, прототипы, понимать ошибки прототипирования и особенности UX архитектуры.
* Использовать визуальный язык и его принципы.
* Понимать принципы упаковки приложения для Appstore и Play Market, их отличия, плюсы и минусах каждой платформы, понимать, как готовить продукт к публикации.

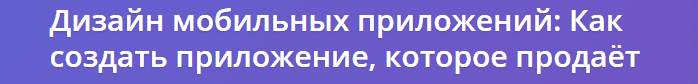
***Список видеоуроков:***

1. Основы мобильного приложения
2. Вайрфреймы и их типы
3. Material Design для Android приложения часть 1
4. Material Design для Android приложения часть 2
5. Human Interface Guideline для iOS приложения
6. Темная сторона
7. Сравнение дизайна Android & iOS
8. Кастомный дизайн для кроссплатформенного приложения
9. Web и Mobile
10. Упаковка приложения.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://itvdn.com/ru/video/uxui-design-mobileapp)

[**Курс «Дизайн мобильных приложений» — BitDegree**](https://ru.bitdegree.org/kurs/dizain-mobilnyh-prilojeniy)

[**https://ru.bitdegree.org/kurs/dizain-mobilnyh-prilojeniy**](https://ru.bitdegree.org/kurs/dizain-mobilnyh-prilojeniy)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/09/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070911.png)

**Стоимость:**370 ₽

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://ru.bitdegree.org/kurs/dizain-mobilnyh-prilojeniy)

***Вы изучите:***

* Основы UI, UX и дизайна продукта
* Минимально жизнеспособный продукт (MVP)
* Как создать ваше собственное мобильное приложение.

***Содержание:***

**Раздел 1: Введение в UI и UX**

* Введение в курс – Что такое UX UI
* 3 вопроса стоящих перед дизайном
* TOPTEN Главный экран
* TOPTEN Страница статьи
* Введение в микровзаимодействие
* Дизайн микровзаимодействия в TOPTEN
* Быстрое создание прототипов
* Оживление нашего приложения с помощью Invision
* Использование символов

**Раздел 2: Audio Tangle**

* Audio Tangle Экран ленты
* Audio Tangle Улучшение ленты для торговой площадки
* Audio Tangle Публикация работы
* Audio Tangle Сохранённые вкладки
* Audio Tangle Сохранённые вкладки Продолжение
* Audio Tangle Заключение
* Приложения 3-этапный процесс
* Экспорт ассетов

**Раздел 3: MVP (Минимально жизнеспособный продукт)**

* Минимально жизнеспособный продукт
* Создание MVP – Weightmate
* Savr – Триггеры и действия
* Savr – Награда и вложение
* Советы по социальным сетям и торговым площадкам
* Коэффициент вирусности.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://ru.bitdegree.org/kurs/dizain-mobilnyh-prilojeniy)

[**Курс «Мобильные приложения» — Академия IT**](https://academiait.ru/course-category/development/mobile-apps/)

[**https://academiait.ru/course-category/development/mobile-apps/**](https://academiait.ru/course-category/development/mobile-apps/)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/09/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_070958.png)

**Стоимость:**бесплатно

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://academiait.ru/course-category/development/mobile-apps/)

***Курсы:***

1. Dart уроки для начинающих на русском
2. Flutter уроки для начинающих на русском
3. Android для начинающих
4. Уроки Flutter на русском
5. Разработка стоматологического приложения на React Native
6. Android разработка. Язык XML и элементы UI
7. Мощный Металлоискатель на смартфоне
8. Мультиметр на смартфоне
9. Металлоискатель своими руками
10. Крутые проекты на arduino.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://academiait.ru/course-category/development/mobile-apps/)

[**Курс «Дизайн приложения» — LOFT – Школа онлайн образования**](https://loftschool.com/modules/5-dizayn-prilozheniya/)

[**https://loftschool.com/modules/5-dizayn-prilozheniya/**](https://loftschool.com/modules/5-dizayn-prilozheniya/)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/09/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_071032.png)

**Стоимость:**бесплатно

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://loftschool.com/modules/5-dizayn-prilozheniya/)

***Курс подойдёт*** для веб-дизайнеров с опытом работы от полугода. Вам понядобятся базовые знания проектирования интерфейсов и UX/UI дизайна.

1. ***Персонажи и функциональные требования***

* Персонажи: теория
* Персонажи: практика (создание сценариев в RealtimeBoard)
* Функциональные требования: теория
* Функциональные требования: практика

1. ***Информационная архитектура и прототипирование***

* Информационная архитектура
* Информационная архитектура: практика
* Прототипирование
* Ключевые страницы

1. ***Визуальная концепция и дизайн***

* Визуальная концепция
* Визуальная концепция: практика
* Гайды мобильных приложений
* Дизайн приложения
* Дизайн приложения: остальные экраны

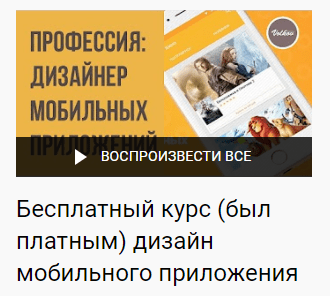
1. ***Презентация и портфолио***

* Подача в портфолио
* Презентация проекта.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://loftschool.com/modules/5-dizayn-prilozheniya/)

[**Курс «Дизайн мобильного приложения» — Уроки WEB-дизайна от Дмитрия Волкова**](https://www.youtube.com/playlist?list=PLwIa0SX1MuaBineFUwZiob0ZpFSOQpHcx)

[**https://www.youtube.com/playlist?list=PLwIa0SX1MuaBineFUwZiob0ZpFSOQpHcx**](https://www.youtube.com/playlist?list=PLwIa0SX1MuaBineFUwZiob0ZpFSOQpHcx)

[](https://romansementsov.ru/wp-content/uploads/2021/09/%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_2021-09-01_071111.png)

**Стоимость:**бесплатно

[ПЕРЕЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ →](https://www.youtube.com/playlist?list=PLwIa0SX1MuaBineFUwZiob0ZpFSOQpHcx)

***Уроки:***

1. О мобильных приложениях. Основные тренды.
2. Гайдлайны Ios и Android
3. Процесс работы и постановка задачи по созданию МП
4. Изучение приложений конкурентов
5. Создание списка элементов для МП
6. Создание схемы экранов приложения
7. Создание скетча интерфейса мобильного приложения
8. Создание скетча интерфейса мобильного приложения
9. Создание скетча интерфейса мобильного приложения
10. Создание дизайна экранов МП
11. Создание дизайна экранов МП
12. Создание дизайна экранов МП
13. Создание GUI kit приложения
14. Создание рабочей версии дизайна анимация экранов
15. Создание презентации приложения для заказчика.

[ПОДРОБНЕЕ О КУРСЕ ПО ДИЗАЙНУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ →](https://www.youtube.com/playlist?list=PLwIa0SX1MuaBineFUwZiob0ZpFSOQpHcx)

Насколько публикация полезна?

Нажмите на звезду, чтобы оценить!

Средняя оценка 5 / 5. Количество оценок: 1



[**Роман Семенцов**](https://romansementsov.ru/author/tobestone/)

Автор статьи. Ответственный за актуальный контент, текст и редактуру сайта. Эксперт по выбору профессии, курсов и профессий с 2016 года. Делюсь личным практическим опытом.

**Оцените автора**

**Добавить комментарий**

Начало формы

Имя\*

Email\*

Сайт

Комментарий



Конец формы

**Другие обзоры курсов:**

* [Маркетолог B2B: кто это, обязанности, зарплаты и как им стать в 2022 году. Обзор профессии.](https://romansementsov.ru/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F_%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%BA%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3_B2B/)
* [Управляющий салоном красоты: кто это, обязанности, зарплаты и как им стать в 2022 году. Обзор профессии.](https://romansementsov.ru/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F_%D0%A3%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D1%8F%D1%8E%D1%89%D0%B8%D0%B9_%D0%A1%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC_%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BE%D1%82%D1%8B/)
* [Режиссер: кто это, обязанности, зарплаты и как им стать в 2022 году. Обзор профессии.](https://romansementsov.ru/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F_%D0%A0%D0%B5%D0%B6%D0%B8%D1%81%D1%81%D0%B5%D1%80/)
* [Специалист по информационной безопасности: кто это, обязанности, зарплаты и как им стать в 2022 году. Обзор профессии.](https://romansementsov.ru/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F_%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%91%D0%B5%D0%B7%D0%BE%D0%BF%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C/)
* [Системный администратор: кто это, обязанности, зарплаты и как им стать в 2022 году. Обзор профессии.](https://romansementsov.ru/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F_%D0%A1%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%90%D0%B4%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%B8%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B0/)
* [Руководитель: кто это, обязанности, зарплаты и как им стать в 2022 году. Обзор профессии.](https://romansementsov.ru/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F_%D0%A0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C/)
* [Скетчер: кто это, обязанности, зарплаты и как им стать в 2022 году. Обзор профессии.](https://romansementsov.ru/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F_%D0%A1%D0%BA%D0%B5%D1%82%D1%87%D0%B5%D1%80/)
* [Тайм-менеджер: кто это, обязанности, зарплаты и как им стать в 2022 году. Обзор профессии.](https://romansementsov.ru/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F_%D0%A2%D0%B0%D0%B9%D0%BC_%D0%9C%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D1%80/)