

	Тема 1. Введение в UI	
	Лекция	Что такое UI
	Лекция	Зачем он нужен
	Лекция	Какие инструменты есть у дизайнера, чтобы влиять на восприятие макета
	Задание	Сопоставить описание эмоции/характера интерфейса с макетом
	Тема 2. Визуальная иерархия	
	Лекция	Управление вниманием
	Лекция	Цвет
	Лекция	Расположение
	Лекция	Пространство
	Лекция	Размер
	Лекция	Графика
	Задание	Найти ошибки в сломанном экране
	Видео разбор	Разбор решения в записи
	Задание	Расставить акценты на ровном экране
	Видео разбор	Разбор решения в записи
	Тема 3. Колористика	
	Лекция	Как цвет влияет на восприятие продукта
	Лекция	Как цвет помогает расставлять акценты
	Лекция	Как настраивать цвет в Figma
	Лекция	Сколько и какие цвета нужны для базовой палитры
	Лекция	Как создавать стили цвета
	Задание	Построить палитру. Покрасить ей несколько экранов
	Видео разбор	Разбор решения в записи
	Тема 4. Типографика	
	Лекция	Как типографика влияет на восприятие продукта
	Лекция	Как настраивать текст в Figma. Какие есть параметры
	Лекция	Иерархия. Что чем писать для разных поверхностей
	Лекция	Как построить свой размерный ряд
	Лекция	Как создать стили текста

	Лекция	Линейка для разных девайсов
	Задание	Построить размерный ряд
	Видео разбор	Разбор решения в записи
	Задание	Расставить правильно размеры текста на экране моб и веб. Покрасить экран в эту палитру
	Видео разбор	Разбор решения в записи
	Тема 5. Отступы и скругления	
	Лекция	Правило внутреннего внешнего
	Лекция	Как строить и использовать оптическую линейку
	Лекция	Стандарты отступов в разных системах
	Лекция	Скругления для внешнего и внутреннего элемента
	Задание	Построить линейку
	Задание	Расставить отступы на экране / карточке
	Видео разбор	Разбор решения в записи
	Задание	Обобщаем знания по всему. Задание: взять ровный экран и расставляем акценты текстом, цветом и отступами
	Консультация	Проверка заданий
	Тема 6. Базовые компоненты	
	Лекция	Контролы
	Лекция	Ячейки
	Лекция	Иконки
	Лекция	Тач зоны
	Задание	Собрать каждый элемент
	Видео разбор	Разбор решения в записи
	Тема 7. Композиция	
	Лекция	Принцип прямоугольника
	Лекция	Выравнивание и оптические компенсации
	Лекция	Базовая сетка
	Лекция	Движение
	Лекция	Воздух и напряжение
	Задание	Собери экран по схеме (мобилка + веб)
	Консультация	Проверка заданий

	Тема 8. Элементы	
	Лекция	Основные элементы из которых собираются экраны
	Лекция	Карточки
	Лекция	Формы
	Лекция	Фильтры
	Лекция	Таблица
	Лекция	Навигация
	Лекция	Окна модальные
	Консультация	Проверка заданий
	Тема 9. Контент в интерфейсе	
	Лекция	Тексты в интерфейсе
	Лекция	Какие использовать изображения для аватаров, лого, контента. Где их искать.
	Лекция	Как оформлять в Figma
	Лекция	Какие настройки есть у изображений
	Задание	Переписать текст на экране
	Задание	Вёрстка экранов с фотками
	Тема 10. Вёрстка экрана и Сетки, Брейкпоинты, Адаптивность	
	Лекция	Какие поверхности существуют и их особенности
	Лекция	Сетки для веб и моб
	Лекция	Брейкпоинты
	Лекция	Как собирать резиновые компоненты: Autolayout, Constraints
	Тема 11. Чистота	
	Лекция	Управление вниманием
	Лекция	Цвет
	Лекция	Расположение
	Лекция	Пространство
	Лекция	Размер
	Лекция	Графика
	Задание	Почистить экран
	Консультация	Проверка заданий по теме 10 и теме 11

	Тема 12. Как работать с референсами	
	Лекция	Где и как искать референсы
	Лекция	Как создавать своё, а не перерисовывать 1 к1
	Лекция	Анализ экрана, UI аудит
	Лекция	Управление визуальной иерархией
	Лекция	Когнитивная очистка
	Лекция	Раскрыть или свернуть модальность
	Лекция	Тест одноэкранной и многоэкранной группировки
	Задание	Сверстать много разных экранов по текстовому описанию
	Консультация	Проверка заданий
	Тема 13. Микро UX, логичный UI	
	Лекция	Эвристики и законы юзабилити
	Тема 14. Сложные экраны и навигация	
	Лекция	Паттерны проектирования
	Задание	Проектирование конфигуратора
	Консультация	Проверка заданий
	Тема 15. Передача в разработку	
	Лекция	Сетки
	Лекция	Дробные значения
	Лекция	Стили и отступы