

სილაბუსი და შეხვედრების ჩეკლისტები (18 შეხვედრა)

**ფორმატი:** 9 პლანა, 18 შეხვედრა, თითო შეხვედრა - 2 საათი

**ფორმატი:** FIGMA (TOOL) + დიზაინის ფუნდამენტები + პრაქტიკა + პროტოტიპი + პრეზენტაცია

**მიზანი:** სტუდენტმა შეძლოს საბაზისო UI ვიზუალების შექმნა, WIREFRAME-ების აწყობა, CLICKABLE PROTOTYPE-ის გაკეთება და პროექტის მარტივი პრეზენტაცია.

### შეხვედრა 1 - გაცნობა და კურსის მიმოხილვა

- კურსის მიზნების და საბოლოო შედეგების ახსნა (რა ეწებათ კურსის ბოლოს).
- კურსის სტრუქტურის მიმოხილვა: შეხვედრების ტიპები (სასწავლო, შეჯამება/უკუკავშირი).
- ლექციონის მოკლე ბეჭრაუნდი: გამოცდილება, მუშაობის მიზანი.
- სტუდენტების გაცნობა: გამოცდილება, მიზნები, რას ელიან კურსისგან.
- მოლოდინების შეგროვება და საერთო წესების შეთანხმება (კომუნიკაცია, დავალებები).
- Q&A; და მოკლე WARM-UP აქტივობა: 'რომელი აპი გიყვარს და რატომ?'

**შედეგი:** სტუდენტებმა იციან კურსის ჩარჩო, მუშაობის წესები და საკუთარი მიზნები.

### შეხვედრა 2 - UI/UX დიზაინის ზოგადი მიმოხილვა

- რა არის დიზაინი: მიზანი, პრობლემის გადაჭრა და პოლიტიკა.
- UX და UI განსხვავება - მარტივი მაგალითებით (პროდუქტი/ვიზუალი).
- რას ავეთებს UX/UI დიზაინერი ყოველდღიურობაში.
- UX პროცესის მოკლე სერია: პლეივა → განსაზღვრა → დიზაინი → ტესტი.
- პარგი და ცუდი დიზაინის მაგალითების განხილვა (რატომ მუშაობს/არ მუშაობს).
- ძირითადი UI ფუნდამენტები: HIERARCHY, SPACING, TYPOGRAPHY, COLOR.
- პირება-პასუხი (სტუდენტების მაგალითები და დაკვირვებები).

**შედეგი:** სტუდენტს აქვს საერთო სურათი და ძირითადი ტერმინები, რომლითაც გაგრძელდება სწავლა.

### შეხვედრა 3 - FIGMA-ს მოკლე მიმოხილვა და დიზაინ ასლის შექმნის მნიშვნელობა

- FIGMA WORKSPACE: FILES/PAGES, LAYERS PANEL, PROPERTIES PANEL.
- FRAMES, SHAPES, TEXT - სწრაფი პრაქტიკული გადახედვა.
- ALIGNMENT ინსტრუმენტები და GRID/GUIDE-ის იდეა (საბაზისოდ).
- DESIGN COPY რატომ არის სასარგებლო.
- REFERENCE-ის სწორად არჩევა (არ იყოს ძალიან რთული, 1 სტრინგი).
- პრაქტიკა: პირველი 'DESIGN COPY' - დიზაინ ჩონჩხის აწყობა.

### დავალება

**შედეგი:** სტუდენტი გაერკვა FIGMA-ში და დაიწყო პირველი დიზაინის ასლი.

## შესვებრა 4 - დაცულების განხილვა, უკუკავშირის გაზიარება და რჩევების მიზემა

- სტუდენტების ნამუშევრების მოკლე REVIEW (ყველას 3-4 წუთი).
- ხშირი შეცდომების განხილვა: ALIGNMENT, SPACING, HIERARCHY, დეტალები.
- სწორი 'HOW TO IMPROVE' დემო: 1 მაგალითის LIVE გასწორება.
- სწორი პრაქტიკის რჩევები: SHORTCUTS, DUPLICATE, ALIGN/DISTRIBUTE.
- ინდივიდუალური რჩევები თითო სტუდენტები (2 ACTIONABLE პუნქტი).
- Q&A; და შემდეგი ნაბიჯის BRIEF: WIREFRAMING-ზე გადასვლა.

**შედეგი:** სტუდენტმა მიიღო პონტეტული უკუკავშირი და იცის რა გააუმჯობესოს შემდეგ შესვებრამდე.

## შესვებრა 5 - FIGMA-ს დეტალური განხილვა და WIREFRAMING

- FIGMA CORE TOOLS პრაქტიკაში: SELECTION, BOOLEAN OPS, ALIGN/DISTRIBUTE.
- SPACING-ის მარტივი წესები (მაგ. 8PX ლოგიკა) და თანმიმდევრულობა.
- WIREFRAME რა არის და რატომ ვიზუალური (LOW-FIDELITY).
- ძირითადი LAYOUT PATTERNS: LIST, CARD, NAVBAR, FORM (სერატურად).
- პრაქტიკა: 2-3 ეკრანის LOW-FI WIREFRAME (ერთ FLOW-ში).
- მინი განხილვა: პონტენტის პრიორიტეტი თითო ეკრაზე (რა არის მთავარი).

**შედეგი:** სტუდენტმა შექმნა LOW-FI WIREFRAME-ები და დაიწყო ეკრანებს შორის ლოგიკის ფიქრი.

## შესვებრა 5 - FIGMA-ს დეტალური განხილვა და WIREFRAMING

- FIGMA CORE TOOLS პრაქტიკაში: SELECTION, BOOLEAN OPS, ALIGN/DISTRIBUTE.
- SPACING-ის მარტივი წესები (მაგ. 8PX ლოგიკა) და თანმიმდევრულობა.
- WIREFRAME რა არის და რატომ ვიზუალური (LOW-FIDELITY).
- ძირითადი LAYOUT PATTERNS: LIST, CARD, NAVBAR, FORM (სერატურად).
- პრაქტიკა: 2-3 სერინის LOW-FI WIREFRAME (ერთ FLOW-ში).
- მინი განხილვა: პონტენტის პრიორიტეტი თითო ეკრაზე (რა არის მთავარი).

**შედეგი:** სტუდენტმა შექმნა LOW-FI WIREFRAME-ები და დაიწყო ეკრანებს შორის ლოგიკის ფიქრი.

## შესვებრა 6 - TYPOGRAPHY (ტიპოგრაფია)

- TYPOGRAPHY-ის როლი UI-ში: წაკითხვადობა და იერარქია.
- FONT-ის არჩევის პრინციპები (მინიმალური რაოდენობა, READABILITY).
- TEXT HIERARCHY: HEADINGS / BODY / CAPTION – პრაქტიკული ზომები.
- LINE HEIGHT და SPACING: როგორ გავხადოთ ტექსტი 'სულია'.
- TEXT STYLES FIGMA-ში: სტილების შექმნა და გამოყენება.
- პრაქტიკა: WIREFRAME-ზე ტექსტის სისტემა და HIERARCHY-ის დაყენება.
- შეცდომები: ძალიან პატარა ზომა, ბევრი FONT, INCONSISTENT WEIGHTS.

**შედეგი:** სტუდენტს აძვს ცოდნა გამართულ ტექსტის იერარქიაზე და TEXT STYLE'ზე.

## შესვება 7 - COLORS & ICONS (ფერები და სიმბოლოები)

- ფერების როლი UI-ში: ფუნქცია და აქცენტი (არა უბრალოდ დეკორი).
- PRIMARY/SECONDARY/NEUTRAL პალიტრა - მართვად.
- CONTRAST და ACCESSIBILITY BASICS (რისი თავიდან არიდება).
- COLOR STYLES FIGMA-ში: სისტემის დაყენება.
- ICONS: ერთი სტილის შენარჩუნება (STROKE/FILLED, ზომები, ALIGN).
- პრაქტიკა: ფერების პალიტრის გამოყენება UI-ში + აიპონების ინტეგრაცია.
- სწრაფი REVIEW: CONSISTENCY CHECK (ფერები/აიპონები/კონტრასტი).

**შედეგი:** სტუდენტმა ააწყო საბაზისო COLOR SYSTEM და სწორად იყენებს აიპონებს.

## შესვება 8 - პროტოტიპირები და სამუშაო პროცესი

- PROTOTYPE რა არის და როდის გვფირდება (სწრაფი ტესტი/დემო).
- SCREEN-TO-SCREEN პავშირები: BASIC INTERACTIONS (CLICK/TAP).
- FLOW-ს ღონისძიება: როგორ ავაწყოთ 'USER JOURNEY' მართვად.
- OVERLAYS/MODALS – საბაზისო დემო.
- WORKFLOW შესახება: REFERENCE → WIREFRAME → UI → PROTOTYPE.
- პრაქტიკა: 3-5 ეპონის CLICKABLE PROTOTYPE + TEST RUN.

**დავალება**

**შედეგი:** სტუდენტმა შექმნა CLICKABLE PROTOTYPE და გაიგო სამუშაო პროცესის ძირითადი ნაბიჭვები.

## შესვება 9 - ცოდნის შეჯამება და სალექციო დავალების განხილვა №1

- დავალება №1-ის პრეზენტაცია/გახსნა (რა გააკეთეს და რატომ).
- ჩეკი: LAYOUT/SPACING სწორია? TYPOGRAPHY HIERARCHY ჩანს? COLOR CONSISTENCY არის?
- ხშირი პრობლემების საერთო განხილვა + 1 LIVE FIX მაგალითზე.
- ინდიკირდულური უკუკავშირი: თითო სტუდენტი 2 ACTIONABLE რჩევა.
- შემდეგი ბლოკის PREVIEW: AUTO LAYOUT-ის საფრთხობა რეალურ UI-ში.

**შედეგი:** სტუდენტმა მიიღო სტრუქტურირებული უკუკავშირი და მზადაა AUTO LAYOUT-ზე გადასასვლელად

## შესვება 10 - AUTO LAYOUT

- AUTO LAYOUT-ის იდეა: მოქნილი და ადვილად რედაქტირებადი UI.
- DIRECTION: HORIZONTAL/VERTICAL, SPACING, PADDING.
- BUTTONS AUTO LAYOUT-ით: ფეხსტი იცვლება → ზომა იცვლება სწორად.
- CARDS/LIST ITEMS AUTO LAYOUT-ით: შედა ელემენტების მართვა.
- NESTED AUTO LAYOUT (საბაზისოდ): ელემენტების შიგნით ელემენტები.
- პრაქტიკა: 2 UI კომპონენტის აწყობა AUTO LAYOUT-ზე.
- ჩეკი: RESIZING სწორად მუშაობს თუ არა.

**შედეგი:** სტუდენტი დამოუკიდებლად აწყობს AUTO LAYOUT-იან UI ელემენტებს.

## შესვება 11 - რესპონსიულობა და მობილურ ზომაზე მაშარბის პროცესი

- MOBILE-FIRST აზროვნება: რა იცვლება მობილურზე.
- CONSTRAINTS + RESIZING: როგორ 'იქცევა' LAYOUT სხვადასხვა ზომაზე.
- BREAKPOINTS-ის იდეა (INTRO) და VARIATIONS FIGMA-ში.
- GRID/COLUMNS ლოგიკა (საბაზისოდ): MARGINS და COLUMNS.
- პრაქტიკა: 1 ფეისის ადაპტაცია MOBILE → WIDER SCREEN (TABLET/DESKTOP INTRO).
- ჩეკი: TOUCH TARGETS და SPACING მობილურზე.

**შედები:** სტუდენტმა გაიგო RESPONSIVE აზროვნება და შეუძლია ფეისის მარტივი ადაპტაცია.

## შესვება 12 - FIGMA COMPONENTS (კომპონენტების და მათი სთაილების შექმნა)

- COMPONENT-ის არსი: REUSE და CONSISTENCY.
- BASE COMPONENT შექმნა (BUTTON/INPUT).
- VARIANTS: DEFAULT/HOVER/PRESSED/DISABLED (საჭიროებისამებრ).
- STATES-ის ლოგიკა UI-ში: როდის გამოყენება თითო.
- NAMING წესები (მარტივად): BUTTON/PRIMARY/DEFAULT და ა.შ.
- პრაქტიკა: BUTTON + INPUT კომპონენტების შექმნა და გამოყენება დიზაინში.

### დავალება

**შედები:** სტუდენტმა შექმნა კომპონენტები VARIANTS/STATES-ით და იყენებს მათ პროექტში.

## შესვება 13 - ცოდნის შექამება და სალექციო დავალების განხილვა №2

- დავალება №2-ის REVIEW: AUTO LAYOUT სწორად გამოყენებულია?
- COMPONENT CONSISTENCY: სტილები და STATES თანამდებობა?
- RESPONSIVE/CONSTRAINTS: RESIZE-ზე ირდვივა თუ არა LAYOUT?
- საერთო შეცდომების განხილვა + 1-2 LIVE FIX.
- FINAL ბლოკების PREVIEW: MOBILE GUIDELINES.

**შედები:** სტუდენტმა გაისწორა ტექნიკური საფუძლები (LAYOUT/COMPONENTS) და მზადაა GUIDELINE/SYSTEM დონეზე.

## შესვება 14 - მობილური აპლიკაციები და დიზაინ გაიდლაინები

- GUIDELINES რათომ არსებობს და როგორ გვიცავს შეცდომებისგან.
- IOS VS ANDROID განსხვავებები (ძირითადი UI PATTERNS).
- NAVIGATION PATTERNS: TABS, BOTTOM NAVIGATION, BACK BEHAVIOR.
- FORMS & ERRORS: INPUT STATES, VALIDATION იდეა.
- TOUCH TARGETS და SPACING მობილურზე (საბაზისო სტანდარტები).
- პრაქტიკა: 1 ეპრანის მცირე გაუმატობესება GUIDELINE-BASED.

**შედები:** სტუდენტმა გაიგო GUIDELINE-THINKING და შეძლო დიზაინის მცირე კორექტირება წესების მიხედვით.

## შესვება 15 – დიზაინ სისტემის განხილვა და მისი გამოყენება

- DESIGN SYSTEM VS UI KIT: განსხვავება და სარგებელი.
- TOKENS იდეა: COLORS, TYPOGRAPHY, SPACING (საბაზისოდ).
- STYLES LIBRARY დალაგება: COLOR STYLES + TEXT STYLES.
- COMPONENT LIBRARY: BUTTONS, INPUTS, CARDS – სტრუქტურის იდეა.
- NAMING CONVENTIONS (მართვად) და ფაილის ორგანიზება.
- პრაქტიკა: MINI DESIGN SYSTEM-ის დალაგება საკუთარ პროექტში.

### დავალება

**შედეგი:** სტუდენტს აქვს პატარა, ორგანიზებული DESIGN SYSTEM და იყენებს მას პონსისტენტურად.

## შესვება 16 – ცოდნის შეჯამება და სალექციო დავალების განხილვა №3

- დავალება №3-ის REVIEW: GUIDELINE + DESIGN SYSTEM გამოყენება ჩანს?
- CONSISTENCY CHECK: SPACING/TYPOGRAPHY/COLORS ერთნაირია ეკრანებზე?
- UI POLISH: გამართულობა, დეტალები, ALIGNMENT.
- თითო სტუდენტზე ინდივიდუალური 2-3 NEXT-STEP რჩევა.
- FINAL PROJECT BRIEF: რა უნდა მოითანონ პრეზენტაციაზე (ფრეიმები/FLOW/PROTOTYPE).

**შედეგი:** სტუდენტმა მიიღო უკუკავშირი და მზად არის CASE STUDY/პრეზენტაციისთვის.

## შესვება 17 – CASE STUDY – როგორ შევქმნათ პროექტის პრეზენტაციას

- CASE STUDY-ის მიზანი: გადაწყვეტილებების ახსნა, არა მხოლოდ სურათები.
- სტრუქტურა: პრობლემა → მიზანი → პროცესი → შედეგი.
- პროცესის ჩვენება: WIREFRAME → UI → PROTOTYPE (სწორი თანმიმდევრობა).
- როგორ ავხსნათ გადაწყვეტილებები: TYPOGRAPHY/SPACING/COLOR/LAYOUT.
- PRESENTATION LAYOUT: 5-7 სლაიდის/ფრეიმების ჩორჩები (საბაზისო).
- პრაქტიკა: საკუთარი პროექტის პრეზენტაციის SKELETON-ის შექმნა.

### დავალება

**შედეგი:** სტუდენტმა იცის როგორ აწყობს CASE STUDY-ს და მოამზადა პრეზენტაციის ჩორჩები.

## შესვება 18 – ფინალური პროექტის პრეზენტაცია და უკუკავშირი

- თითო სტუდენტის პრეზენტაცია (დროის ლიმიტით).
- საერთო შეფასების ჩარჩო: პრობლემა/ლოგიკა, ვიზუალური სისუფთავი, CONSISTENCY, PROTOTYPE-ის მუშაობა.
- პონსტრუქციული უკუკავშირი: ძლიერი მხარეები + გაუმარტივესების 2-3 რეპორტები.
- Q&A; და კურსის შეჯამება: სად გააგრძელონ სწავლა შემდეგ.

**შედეგი:** სტუდენტმა მიიღო საბოლოო უკუკავშირი და იცის შემდეგი ნაბიჭები განვითარებისთვის.