

სილაბუსი და შეხვედრების ჩეკლისტები (18 შეხვედრა)

ფორმატი: 9 კვირა, 18 შეხვედრა, თითო შეხვედრა – 2 საათი

ფოკუსი: FIGMA (TOOL) + დიზაინის ფუნდამენტები + კრაქტიკა + პროტოტიპები + კრეზენტაცი

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

შეხვედრა 1 – გაცნობა და კურსის მიმოხილვა

- კურსის მიზნების და საბოლოო შედეგების ახსნა (რა ეძნებათ კურსის ბოლოს).
- კურსის სტრუქტურის მიმოხილვა: შეხვედრების ტიპები (სასწავლო, შეჯამება/უკუკავშირი).
- ლექტორის მოკლე ბიოგრაფი: გამოცდილება, მუშაობის მიდგომა.
- სტუდენტების გაცნობა: გამოცდილება, მიზნები, რას ელიან კურსისგან.
- მოლოდინების შემოწმება და საერთო წესების შეთანხმება (კომუნიკაცია, დავალებები).
- Q&A; და მოკლე WARM-UP აქტივობა: 'როგორი აკი გიყვარს და რატომ?'

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

შეხვედრა 2 – UI/UX დიზაინის ზოგადი მიმოხილვა

- რა არის დიზაინი: მიზანი, პრობლემის გადაჭრა და კომუნიკაცია.
- UX და UI განსხვავება – მართვის მაგალითებით (კროდუქტი/ვიზუალი).
- რას აკეთებს UX/UI დიზაინერი ყოველდღიურურობაში.
- UX პროცესის მოკლე სქემა: კვლევა -> განსაზღვრა -> დიზაინი -> ტესტი.
- კარგი და ცუდი დიზაინის მაგალითების განხილვა (რატომ მუშაობს/არ მუშაობს).
- ძირითადი UI ფუნდამენტები: HIERARCHY, SPACING, TYPOGRAPHY, COLOR.
- კითხვა-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 კრაქტიკული გადახედვა.
- ALIGNMENT ინსტრუმენტები და GRID/GUIDE-ის იდეა (საბაზისოდ).
- DESIGN COPY რატომ არის სასარგებლო.
- REFERENCE-ის სწორად არჩევა (არ იყოს ძალიან რთული, 1 სქრინი).
- კრაქტიკა: პირველი 'DESIGN COPY' – დიზაინ ჩონჩხის აწყობა.

დავალება

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

შეხვედრა 4 – დავალების განხილვა, უკუკავშირის გაზიარება და რჩევების მიცემა

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

შედეგი: სტუდენტმა მიიღო კონკრეტული უკუკავშირი და იცის რა გააუმჯობესოს შემდეგ შეხვედრამდე.

შეხვედრა 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 ვიწყებთ სტრუქტურით (LOW-FIDELITY).
- ძირითადი LAYOUT PATTERNS: LIST, CARD, NAVBAR, FORM (სქემატურად).
- პრაქტიკა: 2-3 ეკრანის LOW-FI WIREFRAME (ერთ FLOW-ში).
- მინი განხილვა: კონტენტის პრიორიტეტი თითო ეკრანზე (რა არის მთავარი).

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

შეხვედრა 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 ვიწყებთ სტრუქტურით (LOW-FIDELITY).
- ძირითადი LAYOUT PATTERNS: LIST, CARD, NAVBAR, FORM (სქემატურად).
- პრაქტიკა: 2-3 სკრინის LOW-FI WIREFRAME (ერთ FLOW-ში).
- მინი განხილვა: კონტენტის პრიორიტეტი თითო ეკრანზე (რა არის მთავარი).

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

შეხვედრა 6 – TYPOGRAPHY (ტიპოგრაფია)

- TYPOGRAPHY-ის როლი UI-ში: ნაკითხვადობა და იერარქია.
- FONT-ის არჩევის პრინციპები (მინიმალური რაოდენობა, READABILITY).
- TEXT HIERARCHY: HEADINGS / BODY / CAPTION – პრაქტიკული ზომები.
- LINE HEIGHT და SPACING: როგორ გავხადოთ ტექსტი 'სუფთა'.
- 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 აქვს ცოდნა გამართულ ტექსტის იერარქიაზე და TEXT STYLE'ზე.

შეხვედრა 7 - COLORS & ICONS (ფერები და აიკონები)

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

შედეგი: სტუდენტმა ააწყო საბაზისო COLOR SYSTEM და სწორად იყენებს აიკონებს.

შეხვედრა 8 - პროტოტიკები და სამუშაო პროცესი

- PROTOTYPE რა არის და როდის გვჭირდება (სწრაფი ტესტი/დემო).
- SCREEN-TO-SCREEN კავშირები: BASIC INTERACTIONS (CLICK/TAP).
- FLOW-ს ლოგიკა: როგორ ავანწყომთ 'USER JOURNEY' მარტივად.
- OVERLAYS/MODALS - საბაზისო დემო.
- WORKFLOW შეჯამება: REFERENCE -> WIREFRAME -> UI -> PROTOTYPE.
- კრედიტი: 3-5 ეკრანის CLICKABLE PROTOTYPE + TEST RUN.

დავალება

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

შეხვედრა 9 - ცოდნის შეჯამება და სალექციო დავალების განხილვა №1

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

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

შეხვედრა 10 - AUTO LAYOUT

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

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

შეხვედრა 11 – რესპონსიულობა და მობილურ ზომაზე მუშაობის 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 ფიჭის ადაპტაცია MOBILE -> WIDER SCREEN (TABLET/DESKTOP INTRO).
- ჩეკი: TOUCH TARGETS და SPACING მობილურზე.

შედეგი: სტუდენტმა გაიგო RESPONSIVE აზროვნება და შეუძლია ფიჭის მარტივი ადაპტაცია.

შეხვედრა 12 – FIGMA COMPONENTS (კომპონენტების და მათი სთეიტების შექმნა)

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

დავალება

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

შეხვედრა 13 – ცოდნის შეჯამება და სალექციო დავალების განხილვა №2

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

შედეგი: სტუდენტმა გაისწორა ტექნიკური საფუძვლები (LAYOUT/COMPONENTS) და მზადაა GUIDELINE/SYSTEM დონეზე.

შეხვედრა 14 – მობილური აპლიკაციები და დიზაინ გაიდლაინები

- GUIDELINES რატომ 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 ეკრანის მცირე გაუმჯობესება GUIDELINE-BASED.

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

შეხვედრა 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 (მარტივად) და ფაილის ორგანიზება.
- პრაქტიკა: MINI DESIGN SYSTEM-ის დალაგება საკუთარ პროექტში.

დავალება

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

შეხვედრა 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, დათალება, ALIGNMENT.
- თითო სტუდენტზე ინდივიდუალური 2-3 NEXT-STEP რჩევა.
- FINAL PROJECT BRIEF: რა უნდა მოიტანონ კრეზენტაციისთვის (ფრაიმი/FLOW/PROTOTYPE).

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

შეხვედრა 17 - CASE STUDY - როგორ შევქმნათ პროექტის კრეზენტაცია

- 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/ფრაიმის ჩონჩხი (საბაზისო).
- პრაქტიკა: საკუთარი პროექტის კრეზენტაციის SKELETON-ის შექმნა.

დავალება

შედეგი: სტუდენტმა იცის როგორ აწყობს CASE STUDY-ს და მოამზადა კრეზენტაციის ჩონჩხი.

შეხვედრა 18 - ფინალური პროექტის კრეზენტაცია და უკუკავშირი

- თითო სტუდენტის კრეზენტაცია (დროის ლიმიტით).
- საერთო შეფასების ჩარჩო: პრობლემა/ლოგიკა, ვიზუალური სისუფთავე, CONSISTENCY, PROTOTYPE-ის მუშაობა.
- კონსტრუქციული უკუკავშირი: ძლიერი მხარეები + გაუმჯობესების 2-3 რეკომენდაცია.
- Q&A; და კურსის შეჯამება: სად გააგრძელონ სწავლა შემდეგ.

შედეგი: სტუდენტმა მიიღო საბოლოო უკუკავშირი და იცის შემდეგი ნაბიჯები განვითარებისთვის.