

FIGMA User Interface

Projektowanie i prototypowanie interfejsów użytkownika UI/UX aplikacji mobilnych

Cele szkolenia

Podczas szkolenia uczestnik pozna metody i techniki pracy z programem Figma – jednym z najpopularniejszych narzędzi do projektowania interfejsów użytkownika. Nauczy się krok po kroku, jak przełożyć swoje pomysły i koncepcje na profesjonalne projekty graficzne interfejsów użytkownika.

Umiejętności

Dzięki szkoleniu uczestnik będzie:

- wykorzystywał program Figma do tworzenia i budowania interfejsów.
- znał pojęcia i zagadnienia omawiane na kursie.
- Stosował techniki pracy i tworzenia elementów całego interfejsu.

Kurs pokaże złożoność pracy i środowisko twórcze UI designera. Uczestnik zdobędzie wiedzę jak samodzielnie tworzyć projekty aplikacji mobilnych oraz zapozna się z prototypowaniem i budowaniem interakcji elementów interfejsu aplikacji mobilnych.

Profil uczestników

Szkolenie przeznaczone dla każdego kto chce zająć lub zajmuje się projektowaniem interfejsów użytkownika lub tworzeniem i projektowaniem nowoczesnych stron WWW i aplikacji. Zalecane jest szczególnie grafikom oraz designerom UI/UX, osobom projektującym aplikacje, chcącym poznać technikę pracy w programie Figma. Polecane jest również pracownikom marketingu oraz programistom (zwłaszcza front-end), którzy po szkoleniu będą lepiej rozumieć swoich partnerów w biznesie, znając możliwości programu Figma oraz rozumiejących na czym polega złożony proces projektowania strony wizualnej aplikacji i jak można ją przełożyć na stronę programowania/kodowania.

Przygotowanie uczestników

Od uczestników szkolenia nie wymagana jest wiedza specjalistyczna a jedynie orientacja w sposobie pracy i działania aplikacji mobilnych oraz Internetu i stron www.

Przyda się również podstawowa wiedza z grafiki komputerowej i tworzenia stron www. Zalecane jest doświadczenie z programami graficznymi, ale nie jest to warunek konieczny.

Szczegółowy program szkolenia

Wprowadzenie do programu Figma

- Projektowanie UI/UX – korzyści pracy z Figmą
- Tworzenie konta
- Środowisko projektowe programu
- Interfejs programu i główne pola programu Figma
- Rozdzielczość i skalowanie
- Tworzenie Artboardu/Frame – przygotowanie pracy
- Rodzaje i tworzenie makiet i ekranów
- Nawigacja w programie
- Konfiguracja programu Figma i środowiska pracy Design/Bussy i inne
- Przykłady projektowania aplikacji i stron internetowych
- Layout, Guides, Grid – dobra praktyki

2. Tworzenie elementów interfejsu.

- Pierwszy projekt- jak to zrobić
- Co to są Drafts'y frame'y i jak z nimi pracować
- Tworzenie kształtów prostych i złożonych
- Narzędzia podstawowe i typu Transform/Scale techniki pracy i różnice
- Layers i pages – segmentacja treści
- Wyrównywanie i łączenie kształtów
- Organizacja kolorów w Figma
- Tworzenie układów okien i ekranów
- Jak korzystać z Assets i Libraries
- Fonty, kolory i inne elementy
- Praca ze stylami
- kształty ikony symbole
- Umieszczanie zdjęć i grafik w projekcie
- Typografia w projekcie
- Warstwy z wieloma stronami

3. Budowanie interfejsu - Warstwy Komponenty Grupy i Strony

- Narzędzia do tworzenia interfejsu
- Warstwy - tworzenie i zarządzanie
- Komponenty – techniki pracy
- Techniki modyfikowania komponentów
- Komponenty i instancje
- Posługiwanie się grupą
- Wykorzystanie grup w komponentach
- Praca z Tekstami
- Material Design UI Kit, Brand Book
- Projektowanie nagłówków, stopek
- Projektowanie zawartości
- Projekty na urządzenia mobilne

- Layout Guide, Column, Grid, Rows
- Importowanie plików
- Mobilna wersja interfejsu
- Praca zespołowa – Komentowanie i komentarze

4. Tworzenie Interakcji Interfejsu i prototypowanie

- Stany obiektów
- Budowanie stanów w prototypowaniu
- Tworzenie interakcji
- Prototypowanie podstawowe
- Ruchome ekrany, menu, przyciski i inne interakcje
- Slidery i scrolling

5. Gotowy projekt

- Preview projektu gotowego
- Udostępnianie wyników pracy nad projektem
- Wskazówki do kodowania i dla programisty
- Export projektu aplikacji

Metoda realizacji szkolenia

Szkolenie realizowane jest w formie naprzemiennie następujących po sobie mini wykładów oraz ćwiczeń praktycznych. Szkolenie łączy w sobie fachową wiedzę merytoryczną z praktycznymi przykładami jej wykorzystania w środowisku pracy.

Liczba dni, liczba godzin szkoleniowych

2 dni, 16 godzin szkoleniowych

Ścieżka rozwoju po szkoleniu

- *Adobe XD*
- *Adobe Photoshop*
- *Adobe Illustrator*
- *HTML i CSS*
- *JavaScript*
- *Coreldraw*