

UX/UI Դիզայն

ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ՆՊԱՏԱԿԸ և ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

Դասընթացի նպատակն է ուսուցանել UX Դիզայն (Սպառողի փորձառության դիզայն/-User Experience Design (UX, UXD, UED կամ XD)), որը ուսումնասիրում է տվյալ արտադրանքի հետ փոխազդման ընթացքում սպառողի գոհանուկության, հարմարավետության, մատչելիության բարելավման գործընթացը: UX դիզայնը իր մեջ ներառում է ավանդական Մարդ-համակարգիչ փոխազդեցությունը (HCI –Human Computer Interaction) և այն բոլոր տեսակետները, որոնք տարածվում են վերջնական արտադրանքի կամ ծառայության վրա, որոնցից օգտվում է սպառողը:

UX դիզայնը ունի հայեցակարգային (կոնցեպտուալ) դիզայնի կարգավիճակ և նրա արմատները կարելի է գտնել մարդկային գործոնների և էրգոնոմիկայի ոլորտում, որը կենտրոնացած է մարդու, մեքենաների և հայեցակարգային միջավայրերի նախագծման վրա, որոնք ուղղված են սպառողի փորձի վրա:

Դասընթացում դիտարկվում են սպառողների պահանջարկը և համապատասխան նախագծումը, որոնք թույլ են տալիս թվային, ինտերակտիվ նախագծին ունենալ այնպիսի վերջնական դիզայն, որը ունի ավելի հարմար ֆունկցիոնալություն և հարմարավետություն:

Դասընթացի յուրաքանչյուր շաբաթ ուսանողները կհիմնավորեն այն դիզայնիչական որոշումները, որոնց հիման վրա կկառուցվի վերջնական գրաֆիկական դիզայնիչական նախագիծը, որպես ինտերֆեյս: Դասընթացի ավարտին ուսանողները կստեղծեն UI (User Interface) դիզայն հիմնված իրենց UX-ի եզրակացությունների վրա:

Դասընթացը դիտարկվում է UX Դիզայնը՝ ամենաարագ աճող ժամանակակից դիզայնի ոլորտներից մեկը, որը ըստ էության կապեր ունի ավանդական գրաֆիկական դիզայնի հետ, բայց ապավինում է հասկանալու օգտվողների կարիքները, բացահայտելով նրանց նպատակները և կարիքները, ստեղծելով դիզայնի այն հիմնական ուրվագծերը, որոնք կոգնեն լուծել այն հիմնախնդիրները, որոնք վերաբերվում են ավելի ավանդական գրաֆիկական կամ UI դիզայնին:

ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՊԱՐԱՊՄՈՒՆՔՆԵՐ

| | |
|------|--|
| 1.1 | UX ԴԻԶԱՅՆ |
| 1.2 | Սպառողի փորձառության էլեմենտները |
| 1.3 | Սպառողի փորձառության հինգ մակարդակները |
| 1.4 | Ռազմավարության մակարդակ |
| 1.5 | Հնարավորությունների մակարդակ |
| 1.6 | Կառուցվածքի մակարդակ |
| 1.7 | Դասավորության (կոմպանովկայի) մակարդակ |
| 1.8 | Մակերևույթի մակարդակ |
| 1.9 | Սպառողի փորձառության էլեմենտների օգտագործումը |
| 1.10 | Սպառողների Տվյալների Վերլուծություն |
| 1.11 | Տվյալների Վերլուծություն դեպի սպառողը կողմնորոշված դիզայնում (ՄԿԴ) |
| 1.12 | Վերլուծական տվյալների ստացումը |

| | |
|------|--|
| 1.13 | Փորձի քարտեզների կառուցում |
| 1.14 | Գործնական Տվյալներ |
| 1.15 | Սցենարների և ստորիբորդերի կառուցումը |
| 1.16 | Սցենարների բացահայտումը ստորիբորդերի միջոցով |
| 1.17 | «Պերսոնայի» սահմանումը ՄԿԴ ում և կառուցումը |
| 1.18 | Տվյալներով որոշվող «Պերսոնա» |
| 1.19 | Թղթային Նախագծում (Paper Prototyping) |
| 1.20 | Թղթային Նախագծման կառուցում |
| 1.21 | Թղթային Նախագծման Տեստավորում Սպառողի կողմից |
| 1.22 | Կրեատիվությանը ՄԿԴ ի ընթացքում (Ideation) |
| 1.23 | Ideation –ի մեթոդները |
| 1.24 | Ներդրման պլանավորում |
| 1.25 | Ապաներդրման պլանի կազմումը առտիֆակտերով |
| 1.26 | Վերլուծության քարտեզավորում |
| 1.27 | Վերջնական նախագծի կազմում |
| 1.28 | Դիզայներական որոշումների ներդրում և իրագործում |

ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

| | |
|-----|--|
| 1.1 | Մոբայլ Հավելվածի նախագծում |
| 1.2 | Հավելվածի քարտեզի ստեղծում |
| 1.3 | Նավիգացիոն սխեմա |
| 1.4 | Հավելվածի նավիգացիոն քարտեզի տեստավորում |
| 1.5 | «Պերսոնայի» կառուցումը |
| 1.6 | Գունային սխեմայի ստեղծում |
| 1.7 | Հավելվածի նախատիպի փորձարկում |
| 1.8 | Հավելվածի վերջնական ներկայացում |

Դասընթացի վերջում մասնակցի կողմից ներկայացվելու է մոբայլ հավելվածի նախատիպը և նախագիծը ազատ թեմայով, որը պետք է համապատասխանեցված լինի մոբիլային հավելվածների համար:

Դասընթացը կանցկացնի համալսարանի դիզայնի ամբիոնի դասախոս Ա.Հովհաննիսյանը:

Տևողությունը 36 ժամ` շաբաթական 3 պարապունք 2 ժամով:

Արժեքը` 60000 ՀՀ դրամ: