TÄIENDKOOLITUSASUTUSE NIMETUS:

Graphicmania Academy / Graphicmania OÜ

Täiskasvanute täienduskoolituse valdkonna majandustegevusteate number 250522.
https://academy.graphicmania.ee/

1. Õppekava nimetus:

„UI/UX disainer Claude'iga: kasutajauuringud, prototüüpimine ja kasutajaliideste disain Claude Designis"

2. Õppekavarühm:

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

Õppekeel:

Vene keel

3. Õppe eesmärk ja saavutatavad õpiväljundid

EESMÄRK. Õpetada osalejaid projekteerima mugavaid digitaalseid tooteid — mobiilirakendusi ja veebilehti — alates kasutajauuringust kuni testitud klikitava prototüübini. Maketid luuakse Claude Designis ja Figmas, otsused teeb õppija ise uuringu ja testimise põhjal.

Kursus põhineb õppekava „Nullist kuni veebimeister juniorini" UI/UX-disaini moodulil ja arendab selle tootedisaini täielikuks protsessiks: uuring, stsenaariumid, arhitektuur, disainisüsteem, prototüüp ja kasutatavustest. Makettide rutiinse töö võtab üle Claude Design, lõplikud maketid, disainisüsteem ja prototüüp pannakse kokku Figmas — elukutse standardis, kursus keskendub disaineri mõtlemisele: õppija püstitab ülesande, hindab variante, kontrollib lahendusi kasutajatega ja põhjendab neid andmetega.

SAAVUTATAVAD ÕPIVÄLJUNDID.

Kursuse lõpuks õppija:

- viib läbi kasutajaintervjuusid ja sõnastab insaite, kontrollides AI abil koostatud järeldusi,
- loob persoonad, kasutajateekonna kaardi (CJM), infoarhitektuuri ja user flow'd,
- projekteerib Claude Designis ja Figmas mobiilirakenduse ja veebilehe raamjoonised (wireframe'id) ja kasutajaliidese disaini,
- koostab Figmas UI-kiti ja disainisüsteemi komponentide, olekute ja kasutusreeglitega,

• loob Figmas klikitava prototüübi, viib läbi kasutatavustestimise ja täiustab disaini selle tulemuste põhjal,

• koostab arendusele spetsifikatsiooni ja vormistab projekti portfoolio juhtumiks.

4. Sihtgrupp ja õppe alustamise tingimused

Kursus sobib neile, kes soovivad siseneda UI/UX-disaineri ametisse, graafilistele ja veebidisaineritele, kes soovivad projekteerida digitaalseid tooteid, samuti turundajatele, tootejuhtidele ja ettevõtjatele, kes peavad mõistma, kuidas mugav kasutajaliides on üles ehitatud.

Õpingute alustamise tingimused: osaleja peab kindlalt kasutama arvutit (Windows või Mac), brauserit ja faile ning omama stabiilset internetiühendust tööks Claude'i ja Google Meetiga. Disainikogemus ja kogemus Claude'iga ei ole vajalikud, kompositsiooni ja värvi alused antakse kursusel.

5. Õppe kogumaht, struktuur, õpikeskkond ja õppevahendid

MAHT: 78 akadeemilist tundi, millest 52 tundi on auditoorne töö ja 26 tundi iseseisev töö.

KURSUSE KESTUS: 7 nädalat.

ÕPIKESKKOND: veebipõhine, Google Meet, salvestatud videod

ÕPPEVAHENDID: Arvuti/sülearvuti minimaalsete nõuetega (peab olema ise soetatud/olemas):

- Protsessor 2,1 GHz

- Muutmälu (RAM) 8GB

- SSD-kõvaketas 256GB

- Videokaart (suvaline)

- Windows 10, 11, macOS

- Monitor minimaalse värviedastusega RGB 92%

Tarkvara: Claude, Claude Design ja Claude Slides (Claude'i tasuline tellimus), Figma (tasuta versioon), Google Meet ja Google Forms intervjuude ja testimise jaoks.

Claude'i tellimus (https://claude.com/pricing) ei sisaldu õppetasus.

6. Õppeprotsessi kirjeldus, sh õppe sisu, õppemeetodid ja -materjalid

ÕPPEPROTSESS: Kursus koosneb kahest moodulist: uuring ja projekteerimine (UX), kasutajaliides ja disainisüsteem (UI). Loengud ja praktilised ülesanded vahelduvad: iga teema järel tuleb sellel teemal ülesanne. Kõik ülesanded teeb õppija ühe oma toote põhjal (mobiilirakendus ja selle veebiversioon), nii et kursuse lõpuks on tal valmis terviklik juhtum.

Loengud toimuvad veebis Google Meetis ja on salvestatult kättesaadavad. 1. mooduli lõpus toimub suuline vestlus, 2. mooduli lõpus test.

Tööprotsess (oktoobri 2026 seisuga): lähteülesanne → kasutajaintervjuud → insaitide süntees Claude'i abil ja kontroll inimese poolt → persoona ja CJM → ekraanide kaart ja user flow → raamjoonised Claude Designis → UI-kit ja disainisüsteem Figmas → ekraanide disain → klikitav prototüüp Figmas → kasutatavustest 5 kasutajaga → parandused → spetsifikatsioon ja eksport Figmast → juhtum Claude Slidesis. AI abil koostatud uuringu järeldused, tekstid ja lahendused kontrollib alati inimene. Tööriist areneb, seega uuendatakse protsessi üksikuid samme uute funktsioonide lisandumisel.

ÕPPE SISU:

Õpiväljundid	**Õppe sisu / Teemad**	**Õppemeetodid ja -vormid**	**Maht akad. tundides**
Auditoorne töö, praktiline töö, individuaalne töö	**Moodul 1. Uuring ja projekteerimine (UX)**	Loeng, arutelu, ajurünnakud, praktilised ülesanded, analüüs	Auditoorne töö: 26 akad. tundi
Selgitab UX-i ja UI erinevust ning tootedisaini protsessi etappe.	Mis on UX ja UI. Tootedisaini protsess 1. Käsitleme UX- ja UI-disaineri rolle ja nende kohta meeskonnas. 2. Läbime protsessi etapid: uuring → projekteerimine → disain → test. 3. Tutvume Claude Designiga ja sellega, kus AI aitab ja kus otsustab disainer.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Hindab olemasoleva kasutajaliidese mugavust heuristikute järgi ja sõnastab probleemid.	Ülesanne 1. Rakenduse kasutajaliidese audit 1. Valime auditiks rakenduse või veebilehe. 2. Kontrollime kasutajaliidest Nielseni 10 heuristiku järgi. 3. Vormistame probleemide nimekirja prioriteetide ja ettepanekutega.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2

Planeerib uuringu ja koostab intervjuu stsenaariumi ilma suunavate küsimusteta.	Kasutajauuring 1. Valime uurimismeetodid: intervjuu, küsitlus, vaatlus. 2. Koostame küsimused ilma vihjete ja suunavate sõnastusteta. 3. Kasutame Claude'i vastuste transkribeerimiseks ja rühmitamiseks ning kontrollime järeldusi.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Viib läbi kasutajaintervjuusid ja toob esile peamised insaidid.	Ülesanne 2. Intervjuud ja insaidid 1. Viime läbi intervjuud oma toote 5 kasutajaga. 2. Rühmitame vastused ja otsime korduvaid probleeme. 3. Sõnastame 3–5 insaiti ja kontrollime neid salvestiste põhjal.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Kirjeldab sihtkasutajat ja tema teekonda persoona ja CJM-i kaudu.	Persoonad ja Customer Journey Map 1. Loome persoona uuringu andmete, mitte oletuste põhjal. 2. Kirjeldame kasutaja teekonna etappe, tegevusi, emotsioone ja valupunkte. 3. Leiame kohad, kus toode saab aidata.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Loob oma toote jaoks persoona ja kasutajateekonna kaardi.	Ülesanne 3. Persoona ja CJM 1. Loome persoona intervjuude tulemuste põhjal. 2. Koostame CJM-i etappide, valupunktide ja võimalustega. 3. Vormistame Claude Designis ühtses vaates.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2

Struktureerib toote sisu ja navigatsiooni.	Infoarhitektuur 1. Käsitleme infoarhitektuuri põhimõtteid. 2. Viime läbi kaardisortimise (card sorting). 3. Koostame ekraanide kaardi ja navigatsiooni.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Projekteerib rakenduse ekraanide kaardi ja navigatsiooni.	Ülesanne 4. Ekraanide kaart 1. Koostame toote ekraanide nimekirja. 2. Koostame ekraanide kaardi ja nendevahelised seosed. 3. Kontrollime navigatsiooni persoona stsenaariumide põhjal.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Kirjeldab kasutaja stsenaariume samm-sammult.	User flow ja stsenaariumid 1. Käsitleme, mille poolest user flow erineb ekraanide kaardist. 2. Kirjeldame põhistsenaariumi ja alternatiivsed harud. 3. Arvestame vigade, tühjade olekute ja tagasipöördumistega.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Loob toote põhistsenaariumi user flow’.	Ülesanne 5. User flow 1. Valime põhistsenaariumi (registreerumine, ost, broneerimine). 2. Joonistame user flow’ harude ja vigadega. 3. Võrdleme flow’d CJM-i ja ekraanide kaardiga.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Projekteerib õige hierarhiaga raamjoonised ilma visuaalse kujunduseta.	Raamjoonised (wireframe’id) 1. Käsitleme low-fi ja mid-fi raamjooniseid ja nende ülesandeid. 2. Loome ekraani hierarhia ja ruudustiku. 3. Teeme raamjoonised Claude Designis ja parandame neid päringutega.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2

Loob mobiilirakenduse põhiekraanide raamjoonised.	Ülesanne 6. Põhiekraanide raamjoonised 1. Projekteerime põhistsenaariumi 6–8 ekraani. 2. Kontrollime hierarhiat ja üleminekute loogikat. 3. Valmistame raamjoonised ette kasutajaliidese disainiks.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Kaitseb argumenteeritult tehtud tööd ja hindab oma arengut.	Suuline vestlus. Järgmisesse moodulisse edukaks üleminekuks on vaja 70% õigeid vastuseid. 1. Esitleme oma toote uuringut ja projekteerimist. 2. Vastame koolitaja kriitilistele küsimustele. 3. Saame ≥ 70 % õigeid vastuseid.	Arutelu, analüüs, ajurünnak	2
Auditoorne töö, praktiline töö, individuaalne töö	**Moodul 2. Kasutajaliides ja disainisüsteem (UI)**	Loeng, arutelu, ajurünnakud, praktilised ülesanded, analüüs	Auditoorne töö: 26 akad. tundi
Rakendab UI aluseid: ruudustikku, tüpograafiat, värvi ja kontrasti.	UI-disaini alused 1. Käsitleme mobiili- ja veebiekraanide ruudustikke ja vahesid. 2. Valime tüpograafia ja värvipaleti. 3. Kontrollime kontrasti ja loetavust.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Koostab UI-kiti värvide, fontide ja põhielementidega.	Ülesanne 7. UI-kit 1. Seadistame Claude Designis värvid ja tekstistiilid ning viime need Figmasse. 2. Loome nupud, väljad, lülitid ja kaardid. 3. Lisame olekud: tavaline, hõljumine, vajutus, viga, mitteaktiivne.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2

Korraldab komponendid kasutusreegliteg a disainisüsteemik s.	Disainisüsteem ja komponendid 1. Käsitleme, milleks tootele disainisüsteem. 2. Töötame Figmas komponentide, variantide ja tokenitega. 3. Kirjeldame komponentide kasutusreegleid.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Loob disainisüsteemi põhjal põhiekraanide disaini.	Ülesanne 8. Rakenduse ekraanide disain 1. Viime raamjoonised komponentidel põhinevasse disaini. 2. Lisame pildid ja ikoonid, sealhulgas AI abil loodud. 3. Kontrollime ekraanide ühtsust.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Rakendab mobiilimustreid, kohanduvust ja ligipääsetavuse nõudeid.	Mobiilimustrid, kohanduvus ja ligipääsetavus 1. Käsitleme iOS-i ja Androidi mustreid: navigatsioon, žestid, süsteemielemendid. 2. Kohandame kasutajaliidese tahvelarvutile ja lauaarvutile. 3. Kontrollime ligipääsetavust: kontrast, puutealade suurused, sildid.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Kohandab disaini veebiversiooniks ja kontrollib ligipääsetavust.	Ülesanne 9. Veebiversioon ja ligipääsetavus 1. Kohandame põhiekraanid desktopile ja tabletile. 2. Kontrollime kontrasti ja suurusi WCAG järgi. 3. Parandame leitud probleemid.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2

Loob klikitava prototüübi üleminekute ja mikrointeraktsio onidega.	Prototüüpimine 1. Seome ekraanid Figmas prototüübiks. 2. Lisame üleminekud, animatsioonid ja mikrointeraktsioonid. 3. Valmistame prototüübi ette testimiseks.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Koostab põhistsenaariumi klikitava prototüübi.	Ülesanne 10. Klikitav prototüüp 1. Koostame Figmas põhistsenaariumi prototüübi. 2. Kontrollime kõiki üleminekuid ja olekuid. 3. Avaldame prototüübi testimiseks lingiga.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Planeerib ja viib läbi kasutatavustesti mise ning analüüsib tulemusi.	Kasutatavustestimine 1. Koostame testi ülesanded ja stsenaariumi. 2. Viime läbi testi ja fikseerime kasutajate vead. 3. Prioritiseerime probleemid ja planeerime parandused.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Testib prototüüpi kasutajatega ja täiustab disaini tulemuste põhjal.	Ülesanne 11. Kasutatavustest ja täiustamine 1. Testime prototüüpi 5 kasutajaga. 2. Koondame tulemused aruandesse „probleem → lahendus“. 3. Teeme parandused ja võrdleme versioone enne ja pärast.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2

Valmistab disaini ette arendusse üleandmiseks ja kirjeldab projekti juhtumina.	Üleandmine arendusse ja töö kliendiga 1. Koostame spetsifikatsiooni ja ekspordi Figmast: mõõdud, olekud, komponendid. 2. Käsitleme, kuidas töötada arendajate ja tellijaga. 3. Juhtumi struktuur: ülesanne, protsess, lahendused, tulemus.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Vormistab projekti portfoolio juhtumiks ja esitleb seda.	Ülesanne 12. Portfoolio juhtum 1. Koostame juhtumi Figmas ja Claude Slidesis. 2. Näitame protsessi: uuring → prototüüp → test → parandused. 3. Kirjutame järeldused ja tulemused numbrites.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Hindab oma pädevusi ja kinnistab teoreetilisi teadmisi.	Test küsitluse vormis. Kursuse edukaks lõpetamiseks on vaja 70% õigeid vastuseid. 1. Sooritame testi ≥ 70 % õigete vastustega. 2. Analüüsime vigu ja täidame lüngad. 3. Kinnitame valmisolekut töötada UI/UX-disainerina.	Arutelu, analüüs, ajurünnak, testimine, küsitlus	2
	Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks tuleb esitada vähemalt 9 praktilist ülesannet 12-st.		

ÕPPEMEETODID:

Veebiloengud Google Meetis ja salvestatud videoloengud, arutelud ja ajurünnakud, päris toodete kasutajaliideste analüüs, praktiliste ülesannete iseseisev täitmine Claude Designis ja Figmas videojuhendite järgi, intervjuud ja testimine päris kasutajatega, tööde analüüs ja koolitaja tagasiside.

7. Hindamine ehk õppe lõpetamise tingimused

Õppe lõpetamise eelduseks on osalemine vähemalt 70%-l auditoorsetest tundidest.

1. mooduli lõpus toimub vahehindamine suulise vestluse vormis, 2. mooduli lõpus testi ja praktiliste ülesannete vormis. Positiivse tulemuse saamiseks tuleb esitada 9 praktilist tööd 12-st ja kaitsta need suuliselt, st vastavalt hindamiskriteeriumitele.

Hindamismeetod	**Hindamiskriteerium**
Suuline vestlus 1. mooduli lõpus, test 2. mooduli lõpus	Moodul 1. • **Sõnastab** insaidid intervjuude põhjal ja selgitab, kust need pärinevad, • **Loob** persoona ja CJM-i uuringu andmete põhjal, • **Projekteerib** loogilise ekraanide kaardi ja user flow', arvestades vigu, • **Loob** arusaadava hierarhiaga raamjoonised, • **Kontrollib** AI abil koostatud järeldusi. Moodul 2. • **Koostab** UI-kiti ja disainisüsteemi komponentide olekutega, • **Loob** ühtse ja loetava ekraanide disaini, • **Järgib** ligipääsetavuse ja kohanduvuse nõudeid, • **Viib läbi** kasutatavustesti ja teeb põhjendatud parandused, • **Esitleb** projekti juhtumina koos protsessi ja tulemusega.
Kasutajaliidese disaini loomine tarkvara abil	Projekteerib ja loob toote kasutajaliidese Claude Designis ja Figmas vastavalt praktiliste ülesannete tingimustele ja viib selle testitud prototüübini. Hinnatakse teoreetilist osa (otsuste põhjendamine) ja praktilist osa (töö kvaliteet, vastavus nõuetele).
	Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks peavad esitatud 9 praktilist ülesannet 12-st vastama järgmistele kriteeriumitele: 1. Kasutajaliidese mugavus ja arusaadavus kasutajale 2. Lahendused on põhjendatud uuringu ja testimisega 3. Loetavus ja visuaalne hierarhia 4. Disainisüsteemi ja komponentide ühtsus 5. Ligipääsetavus ja kohanduvus erinevates seadmetes 6. Vastavus ülesande tingimustele

8. Väljastatavad dokumendid

TUNNISTUS:

kui täidetud on õppe lõpetamise nõuded — esitatud on vähemalt 9 12-st praktilisest ülesandest vastavalt hindamiskriteeriumitele ning osaletud on vähemalt 70%-l auditoorsetest tundidest.

TÕEND:

kui õpiväljundeid ei saavutatud, kuid õppija osales õppetöös. Tõend väljastatakse vastavalt kontakttundide arvule, millel õppija osales, kuid mitte juhul, kui õppija osales vähem kui pooltel auditoorsetest tundidest. Tõendi saamiseks on vajalik kirjalik avaldus.

9. Koolitaja kvalifikatsioon

Emil Guseinov - Graafilise disaini, veebidisaini ja turunduse professionaal. Tugevaim külg — bränding. Omab täiskasvanuhariduse valdkonna mikrokvalifikatsiooni. Läbis edukalt koolituse (180 akad. tundi) Vestifexis täiskasvanute koolitamiseks Eestis ning sooritas riikliku eksami 6. taseme täiskasvanute koolitaja kutsele (2026).

Stock-platvormidel, näiteks Envato Marketplace, töötamise spetsialist. Tema tööde šabloone kasutatakse üle maailma, enam kui 33 riigis.

Graafiline disainer enam kui 20-aastase kogemusega. Visuaalse kommunikatsiooni loomise professionaal. Brändiagentuuri Graphicmania asutaja. Portfoolios üle 100 töö Eesti ettevõtetega.

Graphicmania Academy kursuste autor: „AI Visual Creator“, „AI Designer“, „AI Video Creator“, „Graafilise disaini alused: portfooliost kutseni“, „Sügavkursus graafilises disainis: tee juniorist middle-spetsialistiks“, „UIX & WordPress“ ja teised graafilise ja veebidisaini kursused.

Mitmeaastane tõendatud kogemus visuaalse kommunikatsiooni loomisel.