НАЗВАНИЕ УЧРЕЖДЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ:

Graphicmania Academy / Graphicmania OÜ

Номер уведомления о хозяйственной деятельности в области образования взрослых 250522. https://academy.graphicmania.ee/

1. Название учебной программы:

«UI/UX дизайнер с Claude: исследование пользователей, прототипирование и дизайн интерфейсов в Claude Design»

2. Группа учебных программ:

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

Язык обучения:

Русский язык

3. Цель и достигаемые результаты обучения

ЦЕЛЬ. Научить участников проектировать удобные цифровые продукты — мобильные приложения и сайты — от исследования пользователей до проверенного кликабельного прототипа. Макеты создаются в Claude Design и Figma, а решения учащийся принимает сам на основе исследования и тестирования.

Курс построен на модуле UI/UX-дизайна программы «С нуля до веб-мастера junior» и развивает его в полный процесс продуктового дизайна: исследование, сценарии, архитектура, дизайн-система, прототип и юзабилити-тест. Рутину макетов берёт на себя Claude Design, финальные макеты, дизайн-система и прототип собираются в Figma — стандарте профессии, а курс сосредоточен на мышлении дизайнера: учащийся ставит задачу, оценивает варианты, проверяет решения на пользователях и обосновывает их данными.

ДОСТИГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ.

На момент окончания курса учащийся:

• проводит интервью с пользователями и формулирует инсайты, проверяя выводы, подготовленные с помощью AI,

• создаёт персоны, карту пути пользователя (CJM), информационную архитектуру и user flow,

• проектирует вайрфреймы и дизайн интерфейсов мобильного приложения и сайта в Claude Design и Figma,

• собирает в Figma UI-кит и дизайн-систему с компонентами, состояниями и правилами использования,

• создаёт кликабельный прототип в Figma, проводит юзабилити-тестирование и дорабатывает дизайн по его результатам,

• готовит спецификацию для разработки и упаковывает проект в кейс для портфолио.

4. Целевая группа и условия начала прохождения обучения

Курс подходит тем, кто хочет войти в профессию UI/UX-дизайнера, графическим и веб-дизайнерам, которые хотят проектировать цифровые продукты, а также маркетологам, менеджерам продуктов и предпринимателям, которым нужно понимать, как устроен удобный интерфейс.

Условия начала обучения: участник должен уверенно пользоваться компьютером (Windows или Mac), браузером и файлами, иметь стабильный интернет для работы с Claude и Google Meet. Опыт в дизайне и работе с Claude не требуется, базовые знания композиции и цвета даются на курсе.

5. Общий объем обучения, структура обучения, учебная среда и учебные средства

ОБЪЕМ: 78 академических часов, из которых 52 часа — аудиторная работа и 26 часов — самостоятельная работа.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ КУРСА: 7 недель.

УЧЕБНАЯ СРЕДА: онлайн, google meet, записанные видео

УЧЕБНЫЕ СРЕДСТВА: Компьютер/лаптоп с минимальными требованиями (должен приобрести/иметь самостоятельно):

- Процессор 2,1 GHz

- Оперативная память 8GB

- Жесткий диск SSD 256GB

- Видеокарта (любая)

- Windows 10, 11, macOS

- Монитор с минимальной цветопередачей RGB 92%

Программное обеспечение: Claude, Claude Design и Claude Slides (платная подписка Claude), Figma (бесплатная версия), Google Meet и Google Forms для интервью и тестирования.

Подписка Claude (https://claude.com/pricing) не включена в стоимость обучения.

6. Описание учебного процесса, в т.ч. содержание обучения, учебные методы и материалы

УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС: Курс состоит из двух модулей: исследование и проектирование (UX), интерфейс и дизайн-система (UI). Лекции и практические задания чередуются: за каждой темой следует задание на эту тему. Все задания учащийся выполняет на одном своём продукте (мобильное приложение и его веб-версия), поэтому к концу курса у него готов целый кейс. Лекции проходят онлайн в Google Meet и доступны в записи. В конце 1 модуля проводится устная беседа, в конце 2 модуля — тестирование.

Рабочий процесс (на октябрь 2026): бриф → интервью с пользователями → синтез инсайтов с помощью Claude и проверка человеком → персона и CJM → карта экранов и user flow → вайрфреймы в Claude Design → UI-кит и дизайн-система в Figma → дизайн экранов → кликабельный прототип в Figma → юзабилити-тест на 5 пользователях → правки → спецификация и экспорт из Figma → кейс в Claude Slides. Выводы исследования, тексты и решения, подготовленные с помощью AI, всегда проверяет человек. Инструмент развивается, поэтому отдельные шаги процесса обновляются по мере появления новых функций.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ:

Результаты обучения	**Содержание обучения / Темы**	**Методы и формы обучения**	**Объём в акад. часах**
Аудиторная работа, практическая работа, индивидуальная работа	**Модуль 1. Исследование и проектирование (UX)**	Лекция, обсуждение, мозговые атаки, практические задания, анализ	Аудиторная работа: 26 академ. часа
Объясняет разницу между UX и UI и этапы процесса дизайна продукта.	Что такое UX и UI. Процесс дизайна продукта 1. Разбираем роли UX- и UI-дизайнера и их место в команде. 2. Проходим этапы процесса: исследование → проектирование → дизайн → тест. 3. Знакомимся с Claude Design и тем, где AI помогает, а где решает дизайнер.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

Оценивает удобство существующего интерфейса по эвристикам и формулирует проблемы.	Задание 1. Аудит интерфейса приложения 1. Выбираем приложение или сайт для аудита. 2. Проверяем интерфейс по 10 эвристикам Нильсена. 3. Оформляем список проблем с приоритетами и предложениями.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Планирует исследование и составляет сценарий интервью без наводящих вопросов.	Исследование пользователей 1. Выбираем методы исследования: интервью, опрос, наблюдение. 2. Составляем вопросы без подсказок и наводящих формулировок. 3. Используем Claude для расшифровки и группировки ответов и проверяем выводы.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Проводит интервью с пользователями и выделяет ключевые инсайты.	Задание 2. Интервью и инсайты 1. Проводим интервью с 5 пользователями своего продукта. 2. Группируем ответы и ищем повторяющиеся проблемы. 3. Формулируем 3–5 инсайтов и проверяем их по записям.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Описывает целевого пользователя и его путь через персону и CJM.	Персоны и Customer Journey Map 1. Строим персону на данных исследования, а не на догадках. 2. Описываем этапы пути, действия, эмоции и боли пользователя. 3. Находим точки, где продукт может помочь.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

Создаёт персону и карту пути пользователя для своего продукта.	Задание 3. Персона и CJM 1. Создаём персону по результатам интервью. 2. Строим CJM с этапами, болями и возможностями. 3. Оформляем в Claude Design в едином виде.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Структурирует контент и навигацию продукта.	Информационная архитектура 1. Разбираем принципы информационной архитектуры. 2. Проводим карточную сортировку (card sorting). 3. Строим карту экранов и навигацию.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Проектирует карту экранов и навигацию приложения.	Задание 4. Карта экранов 1. Составляем список экранов продукта. 2. Строим карту экранов и связи между ними. 3. Проверяем навигацию на сценариях персоны.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Описывает сценарии пользователя по шагам.	User flow и сценарии 1. Разбираем, чем user flow отличается от карты экранов. 2. Описываем основной сценарий и альтернативные ветки. 3. Учитываем ошибки, пустые состояния и возвраты.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Создаёт user flow ключевого сценария продукта.	Задание 5. User flow 1. Выбираем ключевой сценарий (регистрация, покупка, запись). 2. Рисуем user flow с ветками и ошибками. 3. Сверяем flow с CJM и картой экранов.	Лекция, практическое задание, анализ	2

Проектирует вайрфреймы с правильной иерархией без визуального оформления.	Вайрфреймы 1. Разбираем low-fi и mid-fi вайрфреймы и их задачи. 2. Строим иерархию и сетку экрана. 3. Делаем вайрфреймы в Claude Design и правим их запросами.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Создаёт вайрфреймы ключевых экранов мобильного приложения.	Задание 6. Вайрфреймы ключевых экранов 1. Проектируем 6–8 экранов ключевого сценария. 2. Проверяем иерархию и логику переходов. 3. Готовим вайрфреймы к дизайну интерфейса.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Аргументированно защищает проделанную работу и оценивает собственный прогресс.	Устная беседа. Для успешного прохождения на следующий модуль нужно 70% правильных ответов. 1. Презентуем исследование и проектирование своего продукта. 2. Отвечаем на критические вопросы преподавателя. 3. Получаем ≥ 70 % правильных ответов.	Обсуждение, анализ, мозговой штурм	2
Аудиторная работа, практическая работа, индивидуальная работа	**Модуль 2. Интерфейс и дизайн-система (UI)**	Лекция, обсуждение, мозговые атаки, практические задания, анализ	Аудиторная работа: 26 академ. часа
Применяет основы UI: сетку, типографику, цвет и контраст.	Основы UI-дизайна 1. Разбираем сетки и отступы мобильных и веб-экранов. 2. Подбираем типографику и цветовую палитру. 3. Проверяем контраст и читабельность.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

Собирает UI-кит с цветами, шрифтами и базовыми элементами.	Задание 7. UI-кит 1. Задаём цвета и текстовые стили в Claude Design и переносим их в Figma. 2. Создаём кнопки, поля, переключатели и карточки. 3. Добавляем состояния: обычное, наведение, нажатие, ошибка, неактивное.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Организует компоненты в дизайн-систему с правилами использования.	Дизайн-система и компоненты 1. Разбираем, зачем продукту дизайн-система. 2. Работаем в Figma с компонентами, вариантами и токенами. 3. Описываем правила использования компонентов.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Создаёт дизайн ключевых экранов на основе дизайн-системы.	Задание 8. Дизайн экранов приложения 1. Переводим вайрфреймы в дизайн на компонентах. 2. Добавляем изображения и иконки, в том числе созданные с помощью AI. 3. Проверяем единство экранов.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Применяет мобильные паттерны, адаптив и требования доступности.	Мобильные паттерны, адаптив и доступность 1. Разбираем паттерны iOS и Android: навигация, жесты, системные элементы. 2. Адаптируем интерфейс для планшета и десктопа. 3. Проверяем доступность: контраст, размеры зон нажатия, подписи.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

Адаптирует дизайн под веб-версию и проверяет доступность.	Задание 9. Веб-версия и доступность 1. Адаптируем ключевые экраны для desktop и tablet. 2. Проверяем контраст и размеры по WCAG. 3. Исправляем найденные проблемы.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Создаёт кликабельный прототип с переходами и микровзаимодействиями.	Прототипирование 1. Связываем экраны в прототип в Figma. 2. Добавляем переходы, анимации и микровзаимодействия. 3. Готовим прототип к тестированию.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Собирает кликабельный прототип ключевого сценария.	Задание 10. Кликабельный прототип 1. Собираем прототип ключевого сценария в Figma. 2. Проверяем все переходы и состояния. 3. Публикуем прототип по ссылке для тестирования.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Планирует и проводит юзабилити-тестирование и анализирует результаты.	Юзабилити-тестирование 1. Составляем задания и сценарий теста. 2. Проводим тест и фиксируем ошибки пользователей. 3. Приоритизируем проблемы и планируем правки.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Тестирует прототип на пользователях и дорабатывает дизайн по результатам.	Задание 11. Юзабилити-тест и доработка 1. Тестируем прототип на 5 пользователях. 2. Собираем результаты в отчёт «проблема → решение». 3. Вносим правки и сравниваем версии до и после.	Лекция, практическое задание, анализ	2

Готовит дизайн к передаче в разработку и описывает проект как кейс.	Передача в разработку и работа с клиентом 1. Готовим спецификацию и экспорт из Figma: размеры, состояния, компоненты. 2. Разбираем, как работать с разработчиками и заказчиком. 3. Структура кейса: задача, процесс, решения, результат.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Упаковывает проект в кейс для портфолио и презентует его.	Задание 12. Кейс для портфолио 1. Собираем кейс в Figma и Claude Slides. 2. Показываем процесс: исследование → прототип → тест → правки. 3. Пишем выводы и результаты в цифрах.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Оценивает собственные компетенции и закрепляет теоретические знания.	Тестирование в виде опроса. Для успешного окончания курса нужно 70% правильных ответов. 1. Проходим тест ≥ 70 % правильных ответов. 2. Анализируем ошибки и закрываем пробелы. 3. Подтверждаем готовность к работе UI/UX-дизайнером.	Обсуждение, анализ, мозговой штурм, тестирование, опрос	2
	Для получения сертификата об успешном окончании курса нужно сдать минимум 9 из 12 практических заданий.		

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ:

Онлайн-лекции в Google Meet и видеолекции в записи, обсуждения и мозговые атаки, разбор интерфейсов реальных продуктов, самостоятельное выполнение практических заданий в Claude Design и Figma по видеоинструкциям, интервью и тестирование с реальными пользователями, анализ работ и обратная связь преподавателя.

7. Оценка, или условия окончания обучения

Предпосылкой для окончания обучения является участие как минимум в 70% аудиторных часов.

В конце 1 модуля проводится промежуточное оценивание в форме устной беседы, в конце 2 модуля — в форме теста и практических заданий. Нужно сдать 9 из 12 практических работ и устно защитить их на положительный результат, т.е. согласно критериям оценки.

Метод оценивания	**Критерий оценивания**
Устная беседа в конце 1 модуля, тестирование в конце 2 модуля	Модуль 1. • **Формулирует** инсайты на основе интервью и объясняет, откуда они взяты, • **Строит** персону и CJM на данных исследования, • **Проектирует** логичную карту экранов и user flow с учётом ошибок, • **Создаёт** вайрфреймы с понятной иерархией, • **Проверяет** выводы, подготовленные с помощью AI. Модуль 2. • **Собирает** UI-кит и дизайн-систему с состояниями компонентов, • **Создаёт** единый и читабельный дизайн экранов, • **Соблюдает** требования доступности и адаптива, • **Проводит** юзабилити-тест и вносит обоснованные правки, • **Презентует** проект как кейс с процессом и результатом.
Создание дизайна интерфейса с использованием программного обеспечения	Проектирует и создаёт интерфейс продукта в Claude Design и Figma по условиям практических заданий и доводит его до проверенного прототипа. Оценивается теоретическая часть (обоснование решений) и практическая часть (качество работы, соответствие требованиям).

	Для получения сертификата об успешном окончании курса сданные 9 из 12 практических заданий должны соответствовать данным критериям: 1. Удобство и понятность интерфейса для пользователя 2. Решения обоснованы исследованием и тестированием 3. Читабельность и визуальная иерархия 4. Единство дизайн-системы и компонентов 5. Доступность и адаптивность на разных устройствах 6. Соответствие условиям задания

8. Подлежащие выдаче документы

СЕРТИФИКАТ:

если выполнены требования, действующие в отношении окончания обучения — сдано минимум 9 из 12 практических заданий в соответствии с критериями оценки, и посещено не менее 70% аудиторных часов.

СПРАВКА:

если результатов обучения достичь не удалось, однако учащийся участвовал в учебной работе. Справка выдается в соответствии с числом контактных часов, на которых присутствовал учащийся, но не в том случае, если учащийся принял участие менее чем в половине аудиторных часов. Для получения справки необходимо письменное заявление.

9. Квалификация преподавателя

Эмиль Гусейнов - Профессионал в области графического дизайна, веб-дизайна и маркетинга. Сильная сторона — брендинг. Имеет микроквалификацию в области обучения взрослых. Успешно завершил обучение (180 ак. часов) в Vestifex по преподаванию для взрослых в Эстонии, и сдал государственный экзамен на 6 уровень преподавателя взрослых (2026 год).

Специалист по работе на stock-площадках, таких, как envato marketplace. Шаблоны работ используют по всему миру, более чем в 33 странах.

Графический дизайнер со стажем более 20 лет. Профессионал в создании визуальной коммуникации. Основатель брендингового агентства Graphicmania. В портфолио более 100 работ с фирмами по Эстонии.

Автор курсов Graphicmania Academy: «AI Visual Creator», «AI Designer», «AI Video Creator», «Основы графического дизайна: от портфолио – до профессии», «Углублённый курс по

графическому дизайну: путь от junior к middle специалисту», «UIX & WordPress» и других курсов по графическому и веб-дизайну.

Многолетний подтвержденный опыт в создании визуальных коммуникаций.