



KOMPETENČU CENTRS

Vai vēlies apgūt, kā veidot mūsdienīgas, lietotājam draudzīgas digitālās saskarnes? Mācību programma "UI/UX dizains un lietotāja pieredze" ir lielisks sākumpunkts ikvienam, kurš vēlas izprast dizaina domāšanas principus un pielietot tos digitālo produktu izstrādē.

Šī programma sniegs praktiskas zināšanas par tīmekļa dizainu, krāsu un kompozīcijas principiem, lietotāja pieredzes analīzi un digitālo prototipu veidošanu ar tādiem rīkiem kā Figma. Tu apgūsi, kā veikt konkurentu un lietotāju analīzi, kā arī radīt strukturētus un vizuāli izstrādātus dizaina risinājumus.

Programmas noslēgumā kursa dalībnieks spēs izstrādāt savu pirmo UI/UX projektu, balstoties uz izpēti, datiem un dizaina principiem.

Neformālās izglītības programmas nosaukums: UI/UX Lietotāja saskarnes un lietotāja pieredzes dizains

**Programmas apjoms:
80 akadēmiskās stundas (no tām 20 stundas – patstāvīgais darbs)**

Mērķauditorija:

Programma paredzēta pieaugušajiem bez priekšzināšanām dizaina vai IT jomā, kuri vēlas mainīt profesionālo virzienu un apgūt pamatus digitālā dizaina un lietotāju pieredzes (UI/UX) izstrādē.

Īpaši piemērota:

- cilvēkiem, kuri vēlas strādāt kā UI/UX dizaineri vai digitālā satura veidotāji,
- uzņēmējiem vai projektu vadītājiem, kas plāno digitālu risinājumu izstrādi un vēlas izprast dizaina domāšanu,
- radošu nozaru pārstāvjiem, kuri vēlas apvienot dizainu ar tehnoloģijām.

Sasniedzamie mācīšanās rezultāti (iegūstamās prasmes):

Zināšanas: Programmas apguves rezultātā apgūst zināšanas, prasmes un iemaņas par UI/UX dizainu, dizaina domāšanu.

Prasmes: Analizēt un identificēt esošo tīmekļa vietņu labās un sliktās puses gan dizainā, gan lietotāju pieredzē. Izstrādāt dizaina projektu balstoties uz izpēti.

Kompetences: Spēj pielietot iegūtās teorētiskās un praktiskās zināšanās par digitālo dizainu un lietotāju pieredzi



Programmas tematiskais sadalījums:

Nodarbība	Galvenā tēma	Apakštēmas	Stundas	% no programmas
1	UI/UX dizaina teorija	UI/UX dizaina teorija	4	5%
2	Lietotāja pieredze	Lietotāja pieredzes attīstība un praktiskā pielietošana	4	5%
3	Praktiskā modelēšana	Praktiskas modelēšanas programma – Figma	4	5%
4	Tīmekļa struktūra	Tīmekļa vietnes struktūra	4	5%
5	Vizuālie principi	Kompozīcija; Tipografika	4	5%
6	Krāsu dizains	Koloristika; Krāsu psiholoģija; Krāsu kontrasti	4	5%
7	Komponenti un sistēmas	Komponenti; Dizaina sistēmas	4	5%
8	UI stilistika	UI stilistika	4	5%
9	Elementu dizains	UI/UX pamat elementu modelēšana un vizualizēšana	4	5%
10	Mērķauditorijas analīze	Mērķauditorija un tās sāpju punkti (pain points)	4	5%
11	Konkurentu audits	Konkurentu audits un analīze	4	5%
12	Ergonomika	UI/UX ergonomika	4	5%
13	Pieklūstamība	Eiropas pieklūstamības regulas prasības; Dizains visiem	4	5%
14	Prototipu testēšana	Lietotāju testēšana; Atgriezeniskās saites ievākšana	4	5%

Noslēguma darbs – 4 ak.st.

Nodarbība	Tēma	Apakštemati	Stundas	% no programmas
Noslēguma darbs	Zināšanu un prasmju integrēšana, prezentācija	UI/UX projekta izstrāde un prezentācija	4	5%

Patstāvīgais darbs – 20 ak.st. (25% no programmas):

Aktivitātes:

- Mājasdarbi Figma platformā
- Lietotāju aptauju veikšana
- Pieklūstamības analīze esošai tīmekļa vietnei
- UI/UX projekta sagatavošana un prezentācijas treniņš