
СОЗДАНИЕ САЙТОВ И ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВЭБ-ИНТЕРФЕЙСОВ

Часть 1. Психология дизайна

1. Аффорданс
2. Концептуальная и ментальная модели
3. «Замри-беги-дерись-сдавайся» и AIDA
4. Форма и функция
5. Точка входа в дизайн
6. Пример 1 - Психология иконок

Часть 2. Интерфейс и юзабилити

7. Определение «пользовательского интерфейса»
8. Привычки пользователей
9. Чистый и четкий дизайн 1 - важные мелочи
10. Чистый и четкий дизайн 2 - проектирование меню
11. Чистый и четкий дизайн 3 - юзабилити
12. Пример 2 - Использование текстур и кнопок

Часть 3. Практика вэб-дизайна

13. HTML как инструмент гипертекстовой разметки
14. *960* и *Blueprints*
15. Z схема - диаграмма *Гутенберга*
16. F схема - тепловая карта кликов
17. S схема - новая жизнь промо-сайтов

Часть 4. Новое в вэб-дизайне

18. История возникновения HTML5
 19. Особенности HTML5
 20. Новое в HTML5
 21. 10 фактов про SVG
 22. Тенденции в вэб-дизайне
 23. Пример 3 - Использование SVG
- 