

## Курс "Figma: обучение дизайну с основ до pro"

### 1-й модуль

**Цель курса:** изучить основы дизайна в программе Figma, научиться применять инструменты дизайна в своих проектах, изучить основы создания дизайна сайтов, мобильных приложений, развить навыки проектной работы.

### Программа курса:

#### День первый

##### Знакомство с Figma

- Представление основных функций и возможностей Figma;
- Возможности и преимущества Figma;
- Управление настройками безопасности и конфиденциальности;
- Знакомство с главным интерфейсом, панелями инструментов и меню;
- Создание первого документа в Figma;
- Фигуры. Базовые приемы работы с фигурами.

**Результат занятия:** познакомились с возможностями и назначением Figma, изучили основы работы с интерфейсом.

**Практическое задание:** создание учетной записи Figma, регистрация и настройка аккаунта Figma. Создание иллюстрации из простых фигур.

#### День второй

##### Основы работы с изображениями в Figma

- Слои и группировка;
- Экспорт и импорт изображений;
- Понятие фрейма, работа с фреймами;
- Практика: инструменты работы с фигурами;
- Цвета и градиенты.

**Результат занятия:** изучили работу со слоями, фигурами и фреймами.

**Практическое задание:** сборка рисунка из простых фигур, перемещение элементов по слоям.

#### День третий

##### Плагины

- Знакомство с плагинами в Figma;
- Как установить плагины;
- Практика работы с плагинами;
- Возможные отличия в интерфейсе Figma.

**Результат занятия:** изучили основы работы, инструментов, умение с ними работать на базовом уровне.

**Практическое задание:** продолжение работы над открыткой с применением новых знаний о плагинах.

#### День четвертый

##### Основы создания рекламной продукции

- Виды и примеры рекламной продукции;
- Что такое референс и как он помогает в работе дизайнера;
- Особенности рекламной продукции (расположение элементов);
- Макеты, размеры, поля.

**Результат занятия:** изучили работу с референсами, понятие макета и научились с ними работать.

**Практическое задание:** начало верстки простой листовки.

## Курс "Figma: обучение дизайну с основ до pro" 2-й модуль

**Цель курса:** изучить основы дизайна в программе Figma, научиться применять инструменты дизайна в своих проектах, изучить основы создания дизайна сайтов, мобильных приложений, развить навыки проектной работы.

### Программа курса:

#### День первый

##### Работа с текстом

- Инструменты работы с текстом, их настройки;
- Правила оформления текста;
- Верстка текста на макете;
- Выбор шрифтов, шрифтовые пары;
- Практика по работе с текстом.

**Результат занятия:** изучили особенности и инструменты для работы с текстом на образце рекламной продукции.

**Практическое задание:** дополнить листовку текстом, выполнить оформление текста согласно правилам верстки.

#### День второй

##### Где брать элементы дизайна

- Фотобанков в работе дизайнера;
- Какие элементы можно позаимствовать в фотобанке;
- Что такое нейросети и чем они могут помочь дизайнеру;
- Нейросети для генерации иконок и инфографики.

**Результат занятия:** получили знания о генерации и подборе элементов для дизайна.

**Практическое задание:** дополнить листовку иконками и инфографикой.

#### День третий

##### Собственный проект

- Получение и обсуждение ТЗ проекта;
- Самостоятельный подбор референсов;
- Размещение сетки и полей;
- Дополнение проекта текстом и иконками.

**Результат занятия:** научились создавать проекты по техническому заданию.

**Практическое задание:** самостоятельная верстка листовки.

#### День четвертый

##### Начало работы с открыткой

- Что такое открытка, форматы открыток;
- Основы работы с сеткой;
- Разработка сетки открытки;
- Расстановка элементов на сетке с помощью простых форм.

**Результат занятия:** изучили работу с сеткой, разработали сетку для своего проекта открытки.

**Практическое задание:** начало верстки простой открытки с применением сетки.

## Курс "Figma: обучение дизайну с основ до pro" 3-й модуль

**Цель курса:** изучить основы дизайна в программе Figma, научиться применять инструменты дизайна в своих проектах, изучить основы создания дизайна сайтов, мобильных приложений, развить навыки проектной работы.

### Программа курса:

#### День первый

##### Разработка дизайна открытки

- Основы работы с цветом;
- Разработка цветовой палитры;
- Подбор элементов открытки: изображений, иконок, иллюстраций, фона;
- Внедрение текста и работа с ним.

**Результат занятия:** познакомились с основами работы с цветом, разработали дизайн открытки.

**Практическое задание:** продолжить работу с открыткой, дополняя ее элементами.

#### День второй

##### Инструменты дизайнера. Adobe Photoshop

- Знакомство с Adobe Photoshop;
- Чем Photoshop поможет нам в Figma;
- Изучение основных инструментов Adobe Photoshop;
- Начало работы с фотографиями или иконками в Adobe Photoshop.

**Результат занятия:** изучили основы Adobe Photoshop, познакомились с инструментами, начало редактирования подобранных картинок.

**Практическое задание:** редактирование картинок Adobe Photoshop с применением полученных знаний.

#### День третий

##### Улучшенный дизайн открытки

- Наложение фильтров, эффектов на готовую открытку;
- Работа над проектом открытки;
- Сборка открытки с подготовленными элементами в Figma.

**Результат занятия:** создали открытку по собственному дизайну с применением изученных знаний.

**Практическое задание:** завершение создания открытки с использованием подготовленных в Adobe Photoshop изображений.

#### День четвертый

##### Проектное занятие

- Получение и обсуждение ТЗ проекта;
- Самостоятельный подбор референсов;
- Размещение сетки и полей;
- Верстка рекламного продукта;
- Представление своего проекта. Мини-выставка. Обсуждение результатов.

**Результат занятия:** создали листовки по ТЗ.

**Практическое задание:** самостоятельная верстка листовки.



## Курс "Figma: обучение дизайну с основ до pro" 4-й модуль

**Цель курса:** изучить основы дизайна в программе Figma, научиться применять инструменты дизайна в своих проектах, изучить основы создания дизайна сайтов, мобильных приложений, развить навыки проектной работы.

### Программа курса:

#### День первый

##### Знакомство с понятием логотип

- Что такое логотип, для чего он нужен, где его можно встретить;
- Понятие "насмотренность" для дизайнера Figma;
- Как начать работу с логотипом на основе ТЗ;
- Защита и использование логотипов.

**Результат занятия:** изучили понятие логотипа и его использование.

**Практическое задание:** игра: угадай логотип известных компаний.

#### День второй

##### Разработка логотипа

- Исследование компании, её целей, целевой аудитории;
- Перевод идентичности бренда в дизайн логотипа;
- Создание универсальных логотипов, подходящих для различных платформ;
- Создание концепции: разработка нескольких концепций логотипа;
- Помощь нейросетей в разработке концепций.

**Результат занятия:** подробно изучили процесс создания логотипа.

**Практическое задание:** разработка логотипа для вымышленной компании.

#### День третий

##### Вектор и растр

- Векторные и растровые изображения, их область применения;
- Форматы векторных изображений;
- Экспорт векторного изображения в Figma, плюсы и минусы такого способа.

**Результат занятия:** изучили понятия вектор и растр и особенности их применения.

**Практическое задание:** перевод иконки с фотобанка в вектор.

#### День четвертый

##### Создание логотипа на основе генерации нейросети. Работа с пером

- Знакомство с инструментом перо;
- Как работает инструмент перо;
- Параметры и свойства пера;
- Практика работы с пером при создании изображений в Figma.

**Результат занятия:** познакомились с инструментом перо и особенностями работы с ним.

**Практическое задание:** обрисовка пером при работе с логотипом.

## Курс "Figma: обучение дизайну с основ до pro" 5-й модуль

**Цель курса:** изучить основы дизайна в программе Figma, научиться применять инструменты дизайна в своих проектах, изучить основы создания дизайна сайтов, мобильных приложений, развить навыки проектной работы.

### Программа курса:

#### День первый

##### Основы создания паттерна

- Понятие и применение паттернов в дизайне;
- Примеры работы с паттернами;
- Разработка паттерна с помощью инструментов Figma.

**Результат занятия:** изучили понятие паттерна, разработали паттерн для дизайна своих проектов.

**Практическое задание:** создание и отрисовка своего паттерна.

#### День второй

##### Мокапы

- Понятие мокап, для чего дизайнер применяет мокапы;
- Разбор примеров мокапов;
- Подбор нужного мокапа.

**Результат занятия:** изучили использование мокапов в дизайне.

**Практическое задание:** наложение паттерна на мокап кофейного стаканчика.

#### День третий

##### Проектное занятие. Принт на футболку

- Что такое принт;
- Примеры принтов;
- Виды рекламной продукции.

**Результат занятия:** улучшили практику работы с рекламной продукцией, создали готовый принт с применением изученного материала.

**Практическое задание:** подготовка готового принта для футболки.

#### День четвертый

##### Проектное занятие. Разработка рекламного продукта

- Получение ТЗ на разработку рекламного продукта (паттерн, принт на футболку, открытка);
- Подбор референсов, обсуждение дизайна;
- Практика работы над дизайнерским продуктом.

**Результат занятия:** улучшили практику работы с рекламной продукцией, создали готовый принт с применением изученного материала.

**Практическое задание:** подготовка рекламного продукта на выбор с применением изученного материала.



## Курс "Figma: обучение дизайну с основ до pro" 6-й модуль

**Цель курса:** изучить основы дизайна в программе Figma, научиться применять инструменты дизайна в своих проектах, изучить основы создания дизайна сайтов, мобильных приложений, развить навыки проектной работы.

### Программа курса:

#### День первый

##### Понимание пользовательского опыта (UX)

- Как устроен дизайн мобильных приложений;
- Что такое дизайн-мышление и для чего оно применяется;
- UX-дизайн и юзабилити.

**Результат занятия:** изучили понятие пользовательского опыта.

**Практическое задание:** анализ дизайна мобильных приложений.

#### День второй

##### Изучение основ дизайна интерфейса (UI)

- Выбор цветов и создание цветовой палитры интерфейса;
- Выбор типографики;
- Выбор компонентов пользовательского интерфейса.

**Результат занятия:** изучили цвета и цветовые палитры.

**Практическое задание:** подбор палитры и элементов для дизайна приложения.

#### День третий

##### Создание прототипа мобильного приложения в Figma

- Создание прототипа с преподавателем;
- Создание собственного прототипа (мобильное приложение).

**Результат занятия:** создали прототип мобильного приложения.

**Практическое задание:** создание прототипа мобильного приложения.

#### День четвертый

##### Создание прототипа игры

- Изучение дизайна игр, основные элементы игровых экранов;
- Определение концепции и основной механики для своей игры;
- Изучение аналогичных игр на рынке, их особенностей и успешных решений.

**Результат занятия:** познакомились с дизайном игры, приступили к работе над созданием концепции и дизайна для своей игры.

**Практическое задание:** изучение игр, выбор идеи, подбор концепции и механики для своей игры.

## Курс "Figma: обучение дизайну с основ до pro" 7-й модуль

**Цель курса:** изучить основы дизайна в программе Figma, научиться применять инструменты дизайна в своих проектах, изучить основы создания дизайна сайтов, мобильных приложений, развить навыки проектной работы.

### Программа курса:

#### День первый

##### Создание макета игры в Figma

- Создание набросков и эскизов основных экранов игры;
- Использование рамок, фигур, текста и изображений при верстке макетов.

**Результат занятия:** создали макетов игры.

**Практическое задание:** верстка основных макетов игры (главное меню, уровни, настройки).

#### День второй

##### Создание прототипа игры в Figma

- Использование функционала Figma для создания интерактивных прототипов;
- Соединение макетов экранов с помощью переходов для демонстрации игрового процесса;
- Добавление интерактивных элементов (кнопки, перетаскиваемые объекты, анимации).

**Результат занятия:** совместно с преподавателем создали прототип игры.

**Практическое задание:** создание и наполнение элементами прототипа игры.

#### День третий

##### Проектное занятие: создание прототипа игры или приложения. Часть 1

- Создание прототипа с преподавателем;
- Создание собственного прототипа игры или приложения.

**Результат занятия:** создали прототип мобильного приложения.

**Практическое задание:** создание прототипа мобильного приложения.

#### День четвертый

##### Проектное занятие: создание прототипа игры или приложения. Часть 2

- Определение концепции и основной механики для своей игры или приложения;
- Изучение аналогичных игр или приложений на рынке, их особенностей и конкурентных преимуществ.

**Результат занятия:** закончили работу над проектом.

**Практическое задание:** презентация собственных проектов.

## Курс "Figma: обучение дизайну с основ до pro" 8-й модуль

**Цель курса:** изучить основы дизайна в программе Figma, научиться применять инструменты дизайна в своих проектах, изучить основы создания дизайна сайтов, мобильных приложений, развить навыки проектной работы.

### Программа курса:

#### День первый

##### Подготовка к созданию прототипа сайта

- Определяем цели и целевую аудиторию сайта;
- Проводим анализ аналогичных сайтов, сайтов конкурентов;
- Определение стиля и цветовой палитры сайта;
- Подбор шрифтов и прочих элементов дизайна сайта.

**Результат занятия:** подготовили материалы к прототипу сайта.

**Практическое задание:** анализ сайтов, подбор цветовой палитры и шрифтов для сайта, сбор компонентов и размещение их на фрейме в Figma.

#### День второй

##### Создание макета сайта

- Создание набросков и эскизов основных страниц сайта;
- Разработка главной страницы, страницы товара, контактов, с применением рамок, фигур, текста и изображений;
- Настройка сетки под выбранный формат;
- Оцениваем объем работ через примерное расположение элементов.

**Результат занятия:** создали макет сайта.

**Практическое задание:** рисуем эскизы сайтов с помощью простых форм и фотшопа, с использованием подготовленного материала.

#### День третий

##### Создание прототипа сайта

- Использование функционал Figma для создания интерактивных прототипов;
- Создание макета страниц с помощью переходов, для показа пользовательского пути по сайту;
- Добавление интерактивных элементов: кнопки, меню, формы и другие элементы управления;
- Выставка всех окон и переходов в нужной последовательности.

**Результат занятия:** изучили основные этапы создания прототипа сайта.

**Практическое задание:** создание прототипа сайта.

#### День четвертый

##### Проработка деталей дизайна. Проектное занятие - создание прототипа сайта

- Получение и обсуждение ТЗ проекта (календарь, трекер привычек, меню ресторана, баннер, интерфейс мобильного приложения, главная страница веб-сайта, персонаж игры);
- Самостоятельный подбор референсов;
- Проработка деталей дизайна;
- Размещение сетки и полей.

**Результат занятия:** получили ТЗ и создали по нему прототип сайта.

**Практическое задание:** работа над прототипом сайта.

## Курс "Figma: обучение дизайну с основ до pro" 9-й модуль

**Цель курса:** изучить основы дизайна в программе Figma, научиться применять инструменты дизайна в своих проектах, изучить основы создания дизайна сайтов/мобильных приложений, развить навыки проектной работы.

### Программа курса:

#### День первый

##### Верстка дизайнерского продукта

- Анализ и обсуждение технического задания (ТЗ) для различных типов проектов;
- Самостоятельный поиск и анализ примеров;
- Подбор оптимального дизайна с учетом целей и особенностей каждого проекта;
- Разработка структуры и компоновки элементов, включая размещение сетки и определение размеров полей.

**Результат занятия:** получили ТЗ и приступили к созданию собственного итогового проекта.

**Практическое задание:** работа над финальным дизайнерским проектам.

#### День второй

##### Создание макета сайта

- Дополнение проекта текстом и визуальными элементами;
- Доработка проекта.

**Результат занятия:** завершили создание итогового проекта курса.

**Практическое задание:** создание финального проекта, который включает все элементы, изученные в курсе.

#### День третий

##### Верстка рекламного продукта (продолжение). Портфолио дизайнера

- Доработка итогового проекта по обратной связи;
- Какие бывают дизайнеры;
- Как дизайнеру себя представить? (площадки для публикации);
- Подготовка портфолио дизайнера в Figma;
- Подготовка к презентации.

**Результат занятия:** приступили к подготовке своего портфолио дизайнера.

**Практическое задание:** доработка итогового проекта, отбор работ для портфолио.

#### День четвертый

##### Доработка и презентация проектов

- Выставка и презентация проектов курса;
- Профессиональный рост и пути развития дизайнера.

**Результат занятия:** презентовали свое портфолио дизайнера, узнали о направлениях дальнейшего профессионального развития как дизайнера.

**Практическое задание:** участие в презентации проектов.