



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

Проектное задание: создание интерактивного прототипа мобильного приложения «Викторина»

- Создание дизайн-макета и прототипа мобильного приложения «Викторина»;
- Описание wireframe-моделей ключевых экранов мобильного приложения.

Результат занятия: создали структуру фреймов, интерактивные переходы для каждого экрана мобильного приложения, его интерактивный прототип мобильного приложения и протестировали, а также презентовали.

Практическое задание: создание дизайн-макета и прототипа мобильного приложения «Викторина» с преподавателем.

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 мудборда игры в Figma

- О дизайне игровых проектов;
- Дизайн игровых интерфейсов и жанры игр;
- Создание мудборда игры;
- Генерация идей с помощью нейросети.

Результат занятия: создан мудборд игры.

Практическое задание: верстка создание и и компоновка мудборда с преподавателем

День второй

Основы UI-дизайна игр. Создание дизайн-макета игры в Figma

- Виды дизайн-макетов игр в Figma;
- Практика: создание высокодетализированного дизайн-макета High-Fidelity Mockup;
- Практика: создание дизайн-макета High-Fidelity Mockup для своего игрового проекта.

Результат занятия: познакомились с основами UI-дизайна игр, научились создавать высокодетализированный (High-Fidelity Mockup) дизайн-макет игры в Figma.

Практическое задание: создание дизайн-макета High-Fidelity Mockup для своего игрового проекта

День третий

Основы UX-дизайна игр. Создание интерактивного прототипа в Figma

- Создание интерактивного прототипа игры в Figma;
- Практика: создание интерактивного прототипа для своего игрового проекта.

Результат занятия: познакомились с основами UX -дизайна игр, научились настраивать интерактивные переходы, анимацию и создавать pop-up, осуществлять тестирование прототипа.

Практическое задание: создали интерактивный прототип для своего игрового проекта.

День четвертый

Проектное занятие: создание интерактивной карты игры

- Теория: создание интерактивной карты игры;
- Практическое занятие: создание интерактивной карты для своего игрового проекта.

Результат занятия: закончили работу над своим игровым проектом и протестировали его.

Практическое задание: создание интерактивной карты для своего игрового проекта.



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 фотопшопа, с использованием подготовленного материала.

День третий

Создание прототипа сайта

- Использование функционала 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.