

Программа курса **UX/UI-дизайн. Figma (6 – 11 класс)**

IT-школа Comp-As

Глава 1. Знакомство с Figma, FigJam

- 1.1 Что такое Figma. Сферы применения.
- 1.2 Установка программы, создание аккаунта.
- 1.3 Перемещение по листу. MoveTool .
- 1.4 Интерактивная доска FigJam .
- 1.5 Совместная работа в файлах. Права доступа. Разница платной и бесплатной версии Figma.
- 1.6 Вдохновение. Составление мудбордов проекта.

Глава 2. Базовые инструменты Figma

- 2.1 Фигуры, заливки, обводки.
- 2.2 Работа с пером и другими инструментами векторной графики.
- 2.3 Рисунки в векторной графике по образцу, а также на свою тему.
- 2.4 Эффекты: Inner shadow, drop shadow, layer blur, background blur, noise, texture, glass.

Глава 3. Типографика

- 3.1 Текст, настройки гарнитур.
- 3.2 Выбор шрифтов в зависимости от «настроения» проекта. Влияние визуальных элементов на представление покупателя о продукте.
- 3.3 Плагины для работы с текстом и не только.
- 3.4 Создание макетов карточек для продажи товаров на маркетплейсах (Wildberries, Ozon).
- 3.5 Создание рекламных креативов для Instagram.

Глава 4. Автоматизация работы

- 4.1 Autolayout.
- 4.2 Создание макетов мобильных приложений.
- 4.3 Работа со стилями.
- 4.4 Работа с сеткой.
- 4.5 Создание макетов web-сайтов.
- 4.6 Работа по техническому заданию. Ресурсы поиска вдохновение, материалов.
- 4.7 Знакомство с компонентами. Готовые библиотеки компонентов.

4.8 Создание собственных компонентов

Глава 5. Анимация

5.1. Основы прототипов. Анимация перехода между фреймами.

5.2. Анимация наведения и другие виды анимации.

5.4. Анимирование предыдущих работ.

5.5. Создание работы с нуля по техническому заданию с применением стилей, компонентов, сетки, autolayout, анимации.

Глава 6. Творческий проект

6.1. Создание проекта на выбранную тематику

На каждом уроке все знания закрепляются на практических заданиях.
Все работы сохраняются в их личных аккаунтах Figma.