

# ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

## «Дизайн сайтов в Figma»

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Знакомство с графическим редактором Figma					
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. «Дизайнер сайтов. Кто он?».	2	1	1	Беседа, анкетирование
2	Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах.	2	1	1	Опрос, наблюдение
3	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	2	1	1	Опрос, наблюдение
4	Композиция. Теория близости. Правило внутреннего и внешнего.	2	1	1	Опрос, наблюдение
5	Создание трекера привычек дизайнера на основе примера.	4	2	2	Опрос, наблюдение
6	Правила работы с изображениями. Иллюстрации и фотографии.	2	1	1	Опрос, наблюдение
7	Что такое авторское право?	2	1	1	Опрос, наблюдение
8	Типографика. Работа со шрифтами.	4	1	1	Опрос, наблюдение
9	Колористика в дизайне.	4	2	2	Опрос, наблюдение
10	Создание инструкции по работе с популярными направлениями дизайна.	4	2	2	Опрос, наблюдение
Раздел 2. Дизайн сайта в Figma					
11	Вдохновение. Как работать с референсами?	2	1	1	Опрос, наблюдение

12	Типы сайтов	2	1	1	Опрос, наблюдение
13	Навигация и оптимизация структуры сайта	2	1	1	Опрос, наблюдение
14	Создание прототипа сайта.	6	2	4	Опрос, наблюдение
15	Кнопки. Что такое UI/UX дизайн.	2	1	1	Опрос, наблюдение
16	Создание сайта. Наполнение.	6	2	4	Опрос, наблюдение
17	Анимация в Figma.	4	1	2	Опрос, наблюдение
18	Как грамотно преподнести информацию на сайте. Виды информации и сокращения.	2	1	1	Опрос, наблюдение
19	Подготовка сайта к переносу в конструктор.	4	2	2	Опрос, наблюдение
20	Реализация сайта: как заставить сайт работать?	2	1	1	Опрос, наблюдение
<b>Раздел 3. Верстка сайта в онлайн конструкторах</b>					
21	Создание сайта в конструкторе Google Сайты.	2	1	1	Опрос, наблюдение
22	Настройка дизайна сайта.	4	2	2	Опрос, наблюдение
23	Добавление текста и изображений на сайт.	6	3	3	Опрос, наблюдение
24	Экспорт макета и добавление основной страницы сайта.	6	2	4	Опрос, наблюдение
25	Разбор основных ошибок и проблем при переносе сайта в конструктор.	2	1	1	Опрос, наблюдение
26	Создание лендинга по заданию: от дизайна до верстки в конструкторе.	10	1	9	Опрос, наблюдение
27	Индивидуальный макет. Правила оформления работы в портфолио.	2	1	1	Опрос, наблюдение

28	Финальный просмотр работ	2	1	1	Итоговое занятие
Итого часов:		96	40	56	

### 1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

#### Раздел 1. Знакомство с графическим редактором Figma

**Тема 1.** Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. Вводный и первичный инструктаж по условиям и охране труда по программам вводного и первичного инструктажа.

*Теория:* Презентация «Дизайнер сайтов. Кто он?». Знакомство с понятием «дизайн». Чем дизайнер отличается от художника?

*Практическая работа:* Организация рабочего места дизайнера. Работа с файлами и папками на компьютере. Создание личной рабочей папки, сохранение и размещение первых досок настроения на рабочем столе.

**Тема 2.** *Теория:* Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах. Основные инструменты: Move, Frame, Rectangle, Pen, Text.

*Практическая работа:* Изучение горячих клавиш посредством апробации инструментов, работа с раздаточным материалом (памятки). Сохранение изображений из графического редактора в рабочую папку разными способами.

**Тема 3.** *Теория:* Что такое плагины и как с ними взаимодействовать. Разбор основных полезных плагинов для работы в программе. Знакомство с Community.

*Практическая работа:* Составление библиотеки плагинов из Community и файлов с материалами в открытом доступе для тренировки ориентации в программе. Создание и настройка рабочего пространства в графическом редакторе.

**Тема 4.** *Теория:* Композиция. Теория близости. Правило внутреннего и внешнего. Разбор правил систематизации пространства на примерах композиционных решений популярных авторов.

*Практическая работа:* Выстраивание элементов в макете с примером. Размещение элементов в файле практической работы, согласно правилам композиции.

**Тема 5.** *Теория:* Закрепление материала прошлых занятий. Опрос по теории.

*Практическая работа:* Создание трекера привычек дизайнера на основе примера. Работа с инструментами: Move, Frame, Rectangle, Text. Работа с плагином: Blobs. Знакомство с использованием инструмента Auto Layout.

**Тема 6.** *Теория:* Правила работы с изображениями. Иллюстрации и фотографии. Разбор форматов изображений и их интеграции в проект. Плагин Unsplash. Знакомство с векторными иллюстрациями.

*Практическая работа:* Отработка моторики работы с инструментом Pen на онлайн тренажере Bezier.method. Создание простой иллюстрации с помощью инструмента Pen.

**Тема 7.** *Теория:* Что такое авторское право? Теория о возникновении авторского

права и на что оно распространяется. Разбор разных стоковых источников. Что можно использовать в дизайне. Разбор права на использование иллюстраций, фотографий, шрифтов. Памятки с ссылками на бесплатные источники материалов.

*Практическая работа:* Найти и сохранить в рабочую папку материалы (картинки, иконки и др.) из открытых источников на заданную тему, соблюдая правила авторского права.

**Тема 8. Теория:** Типографика. Разбор видов шрифтов. Как подобрать шрифт для проекта. Иерархия текста: заголовки, подзаголовки, основной текст.

*Практическая работа:* Самостоятельная редакция представленного текста в файле практики (подбор шрифта, его размера и иерархии расположения на странице). Работа в онлайн-тренажере «Type method» - тренировка глазомера.

**Тема 9. Теория:** Колористика в дизайне. Теория цвета. Эффекты наложения слоев в Figma.

*Практическая работа:* Подбор изображений для проекта на заданную тему с соблюдением цветовой гаммы. Изменение цвета элементов изображения с помощью графического редактора. Тренировка навыка работы с цветом на онлайн-тренажере «Kolor.moro»

**Тема 10.** Создание инструкции по работе с популярными направлениями дизайна.

*Теория:* Тренды в дизайне в 2023 году.

*Практическая работа:* Составление мини-сборника трендов актуальных на 2023 год. Создание плашек под текст с голографическим эффектом и эффектом стекла.

## **Раздел 2. Дизайн сайта в Figma**

**Тема 11. Теория:** Вдохновение. Как работать с референсами? Что такое референсы и мудборды, умные ресурсы для поиска вдохновения.

*Практическая работа:* Составление мудборда на сервисе Pinterest.

**Тема 12. Теория:** Типы сайтов. Для чего нужны сайты.

*Практическая работа:* Создание папки на сервисе Pinterest и подбор примеров сайтов согласно типологии. Подготовка технического задания для разработки своего дизайна сайта для учебного проекта.

**Тема 13. Теория:** Навигация и оптимизация структуры сайта. Адаптация контента под требования поисковиков, подбор ключевых слов и техническая оптимизация. Разбор примеров на основе поисковых систем.

*Практическая работа:* Создание системы ключевых слов в текстовом редакторе Microsoft Word для поиска примеров сайтов для учебного проекта.

**Тема 14.** Создание прототипа сайта.

*Теория:* Как настроить направляющие линии в проекте? Размеры проектов. Как правильно определить необходимое соотношение сторон блоков сайта.

*Практическая работа:* Создание прототипа сайта без использования элементов наполнения (фотографии, иллюстрации и др.). Выставление направляющих линий, составление основных блоков.

**Тема 15.** *Теория:* Кнопки. Что такое UI/UX дизайн. Советы по созданию, типы и состояния кнопок.

*Практическая работа:* Создание кнопок в прототипе учебного проекта.

**Тема 16.** Создание сайта. Наполнение.

*Практическая работа:* Подбор визуальных материалов сайта для их размещения в готовом прототипе. Формирование идей для анимации частей сайта в учебном проекте.

**Тема 17.** *Теория:* Анимация в Figma. Инструменты работы с анимацией в прототипе. Способ создания анимации: от простого к сложному на примере кнопки.

*Практическая работа:* Анимирование кнопок в прототипе сайта.

**Тема 18.** *Теория:* Как грамотно преподнести информацию на сайте. Виды информации и сокращения.

*Практическая работа:* Подбор или написание текста для учебного проекта исходя из выбранной тематики. Применение знаний о типографике на практике.

**Тема 19.** Подготовка сайта к переносу в конструктор.

*Теория:* Как подготовить сайт к переносу в конструктор?

*Практическая работа:* Проверка сайта на опечатки, выравнивание элементов сайта по направляющим.

**Тема 20.** *Теория:* Реализация сайта: как заставить сайт работать? Виды конструкторов. Разбор онлайн платформ для создания сайта. Бесплатный конструктор Google Сайты.

*Практическая работа:* Апробация инструментов конструктора Google Сайты. Создание главной страницы.

### **Раздел 3. Верстка сайта в онлайн конструкторах**

**Тема 21.** Создание сайта в конструкторе Google Сайты.

*Теория:* Знакомство с конструктором. Разбор шаблонов и базовых настроек основных страниц.

*Практическая работа:* Перенос первого блока учебного проекта в конструктор.

**Тема 22.** Настройка дизайна сайта.

*Теория:* Знакомство с уникальным конструктором блоков. Основные инструменты.

*Практическая работа:* Перенос сложного блока на платформу из прототипа учебного проекта. Настройка оформления сайта с помощью меню дополнительных действий.

**Тема 23.** *Практическая работа:* Добавление текста и изображений на сайт. Выравнивание настроек обтекания текстом изображений, контроль работы гиперссылок.

*Теория:* Как работать с гиперссылками?

**Тема 24.** Экспорт макета и добавление основной страницы сайта.

*Теория:* Способы изменения готового макета, финальное название сайта и способы его редактирования или скрытия.

*Практическая работа:* Завершение переноса прототипа сайта. Настройка сайта под воспроизведение на разных устройствах.

**Тема 25.** Разбор основных ошибок и проблем при переносе сайта в конструктор.

*Теория:* Как встроить таблицы, презентации, формы или карты Google. Примеры сайтов, созданных в конструкторе.

*Практическая работа:* Работа над ошибками. Поиск созданного сайта в поисковике.

**Тема 26.** *Практическая работа:* Создание лендинга по заданию от дизайна до верстки в конструкторе. Сбор мудборда, выбор темы, создание прототипа, наполнение сайта, реализация сайта в конструкторе.

**Тема 27.** Индивидуальный макет.

*Теория:* Правила оформления работы в портфолио. Разбор ведущих площадок для размещения портфолио.

*Практическая работа:* Оформление проекта в портфолио.

**Тема 28.** Финальный просмотр работ. Анализ и защита проектов.