

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 |

Раздел 3. Верстка сайта в онлайн конструкторах

| | | | | | |
|----|---|----|---|---|-------------------|
| 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 голограммическим 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.