Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Figma для UI/UX дизайнера

Код курса: **ФИГМА**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Введение в Figma • Назначение и применение Figma. • Обзор программ проектирования интерфейсов - Figma, Sketch, Adobe XD, Pixso, их место в процессе разработки продукта. • Преимущества Figma над другими программами. • Функционал Figma, варианты подписки и их возможности, ограничения бесплатной версии. **Практикум:** • Регистрация в Figma. • Первое знакомство с интерфейсом и создание прототипа. • Настройка Figma, рабочее пространство, интерфейс. • Быстрое прототипирование экранов мобильного приложения с использованием базовых фигур, текста и связей между фреймами.	**2**
Модуль 2. Создание дизайна мобильного приложения • Создание прототипов экранов приложения с помощью FigJam. • Использование сеток дизайна. • Создание элементов дизайна. • Использование плагинов и виджетов. • Библиотеки UI-kit, понятие дизайн-системы. • Использование компонентов для унификации дизайна. • Добавление интерактивности и просмотр результата. • Объекты в Figma,оформление приложения, цвет и стиль. • Сохранение и экспорт дизайна. • Взаимодействие Figma с другими программами. **Практикум:** • Разработка UI-кита для мобильного приложения. • Формируем структуру экранов мобильного приложения с помощью FigJam. • Создаем экраны мобильного приложения в Figma и настраиваем сетки дизайна. • Создаем элементы дизайна. • Добавляем интерактивность. • Просматриваем результат с использованием мобильных устройств.	**6**
Модуль 3. Создание адаптивного дизайна web-страницы • Управление поведением при скроллинге. • Использование Auto-Layout для упрощения макетирования. • Создание адаптивного макета при помощи ограничителей (constraints). • Компоненты, варианты, слоты… • Переменные (variables) и варианты их применения. • Интерактивные возможности. • Добавление эффектов. **Практикум:** • Лендинг для SaaS-продукта - создаем адаптивный макет для разных устройств. • Настраиваем интерактивность в макете. • Добавляем эффекты для привлечения внимания к ключевым элементам.	**12**

Модуль 4. Приложения Figma и искусственный интеллект • Анимационные возможности Figma, знакомство с Figma Motion. • Создание презентаций с помощью Figma Slides. • Создание рекламных объектов с помощью Figma Buzz. • Использование элементов ИИ. • Figma Make: генерация готового дизайна и кода по запросу, возможности коррекции и доведения до нужного результата. • Figma Site: создание готового сайта. • Возможности командной работы. • Предоставление информации для верстальщиков и программистов. **Практикум:** • Создание презентации проекта с использованием ИИ и инструментов Figma. • Создание продающей карточки для маркетплейса (например, Wildberries или Ozon). • Создаем презентацию своего проекта при помощи Figma Slides. • Изучаем возможности генерации элементов интерфейса или иконографики с помощью Figma Make, а также автоматизацию рутинных задач с помощью AI-плагинов.	**4**
Модуль 5. (бонусный) Figma: продолжение следует… • Возможности платной подписки Figma Pro. • А что умеет Pixso?	
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**24 ак.ч. + 24 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru