

Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Figma для UI/UX дизайнера

Код курса: **ФИГМА**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Введение в Figma <ul style="list-style-type: none">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: <ul style="list-style-type: none">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 <ul style="list-style-type: none">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: <ul style="list-style-type: none">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 <ul style="list-style-type: none">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: <ul style="list-style-type: none">Лендинг для SaaS-продукта - создаем адаптивный макет для разных устройств.Настраиваем интерактивность в макете.Добавляем эффекты для привлечения внимания к ключевым элементам.	12

<p>Модуль 4. Приложения Figma и искусственный интеллект</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Практикум:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 иконографии с помощью Figma Make, а также автоматизацию рутинных задач с помощью AI-плагинов. 	4
<p>Модуль 5. (бонусный) Figma: продолжение следует...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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