АНО «Развитие человеческого капитала»
Обособленное подразделение «Техноград»

УТВЕРЖДЕНО
Приказом Исполняющего обязанности
генерального директора
АНО «Развитие человеческого капитала»
№ ОД-79/24 от «02» июля 2024 г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Наименование программы
«Графический редактор Figma. Базовый уровень»

Категория слушателей: студенты СПО и ВУЗов; сотрудники субъектов малого и среднего бизнеса; лица старше 18 лет, заинтересованные в получении новых компетенций

Объем: 16 часов.

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий.

Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы: сертификат о прохождении курса.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Наименование компонентов программы	Обязательные аудиторные учебные занятия (ч.)		Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа (ч.)	Всего учебной нагрузки (ч.)
	всего	в т.ч. практических и семинарских занятий		
Тема 1. Основные инструменты Figma и их применение.	4	3	0	4
Тема 2. Работа с фигурами, объектами, текстом и шрифтами.	4	3	0	4
Тема 3. Создание дизайна одностраничного лендинга. Часть 1.	4	3	0	4
Тема 4. Создание дизайна одностраничного лендинга. Часть 2.	4	3	0	4
ИТОГО:	**16**	**12**	**0**	**16**

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ, СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ, РАЗДЕЛАМ (МОДУЛЯМ)

Наименование тем, разделов (разделов)	**Содержание тем, разделов (модулей)**
Тема 1. Основные инструменты Figma и их применение.	Введение в интерфейсе Figma. Функции и задачи графического онлайн-редактора. Отличия Figma от иллюстратора. Создание аккаунта на figma.com. Основные инструменты графического онлайн-редактора и их применение. Работа с цветами, градиентами, картинками. **Практическая работа № 1. Создание рабочей области. Работа с основными инструментами: фрейм, квадрат, перо, текст.**
Тема 2. Работа с фигурами, объектами, текстом и шрифтами.	Использование референсов. Работа с фигурами, объектами, текстом и шрифтами. Отрисовка иконок. Создание постеров. Использование сеток и направляющих. Работа с заливками. **Практическая работа № 2. Создание рекламного постера для выставки кошек.**
Тема 3. Создание дизайна одностраничного лендинга. Часть 1.	Описание одностраничного лендинга. Стилистика сайтов. Работа с иконками, логотипом, меню, ссылками на социальные сети. **Практическая работа № 3. Разработка дизайна одностраничного лендинга. Часть 1.**
Тема 4. Создание дизайна одностраничного лендинга. Часть 2.	Продолжение создания одностраничного лендинга. Формирование дизайна. Наполнение контентом одностраничного сайта. Создание пунктов меню. UI KIT интерфейс. **Практическая работа № 4. Разработка дизайна одностраничного лендинга. Часть 2.**