

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное негосударственное
Общеобразовательное учреждение
«Краевой центр образования»

РАССМОТРЕНО
на заседании
Педагогического совета
КГАНОУ «Краевой центр
образования»

Протокол №1
от «25» августа 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
КГАНОУ «Краевой центр
образования»

Черёмухин П.С.

от «25» августа 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ

«Графический дизайн в цифровом конструкторе интерфейсов.»

Уровень освоения: стартовый
Возраст учащихся: 11-15 лет
Общий объем программы в часах: 144 часа

Составитель программы:
Носач Т.В., ПДО
Валетова М.А., методист

г. Хабаровск,
2025 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн в цифровом конструкторе интерфейсов.» имеет техническую направленность (ИТ – технологии), стартовый уровень.

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» в редакции от 01.03.2025 г.;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Распоряжение Министерства образования и науки Хабаровского края от 26 сентября 2019 года № 1321 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»;

- Методические рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242);

- Методические рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего

образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны (Письмо Минпросвещения Российской Федерации от 29 сентября 2023 года № АБ-3935/06);

– Приказ краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» от 27 мая 2025 года №220 П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае»);

– Устав краевого государственного автономного нетипового образовательного учреждения «Краевой центр образования».

Актуальность программы:

В современном цифровом мире графический дизайн играет ключевую роль в создании привлекательного и функционального контента. Figma – это ведущий облачный инструмент для прототипирования и дизайна пользовательских интерфейсов (UI/UX), широко используемый в сфере веб-разработки, мобильных приложений и маркетинга. Освоение Figma позволяет учащимся:

– Получить представление о современных процессах дизайна интерфейсов и визуальной коммуникации.

– Развить креативность, чувство стиля и дизайнерское мышление.

– Приобрести востребованные навыки работы с профессиональными инструментами дизайна.

– Создавать собственные проекты: от логотипов и баннеров до макетов веб-сайтов и мобильных приложений.

– Подготовиться к выбору будущей профессии в сфере дизайна, IT и маркетинга.

Педагогическая целесообразность Программа ориентирована на практическую деятельность обучающихся, использует интерактивные методы обучения, индивидуальный подход и проектную работу. Сочетание теоретических знаний с интенсивной практикой в Figma способствует формированию у обучающихся не только профессиональных навыков, но и метапредметных компетенций, таких как критическое мышление, самостоятельность и умение работать в команде.

Новизна программы заключается в том, что она предоставляет возможность в несложной и наглядной форме освоить один из самых популярных и современных инструментов для графического дизайна. учащиеся изучают актуальные методы и техники, используемые в профессиональной среде. Также программа не дублирует общеобразовательные программы в области информатики, её задачи – развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся, профессиональная ориентация.

Отличительная особенность программы – комплексный подход к обучению, который включает в себя:

- изучение основ графического дизайна, его принципов и методов работы;
- освоение инструментов Figma для создания макетов различных типов и стилей;
- развитие творческих способностей и воображения у детей;
- формирование навыков самостоятельной работы и самоконтроля;
- воспитание трудолюбия, ответственности и аккуратности.

Адресат программы: Программа предназначена для группового обучения детей в возрасте 11-15 лет, проявляющих интерес к дизайну, компьютерам, веб-разработке и созданию визуального контента. Состав группы постоянный. Наполняемость в группах: до 15 человек.

Форма обучения: очная.

Объём реализации программы:

Период	Продолжительность занятий	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год	2 часа		4 ч.		144 ч.
Итого по программе:					144 ч.

Режим организации занятий: Занятия в объединении рекомендуется проводить по 2 занятия в неделю по 2 академических часа. Продолжительность каждого академического часа – 45 минут, с 10-минутным перерывом между ними для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

Цель и задачи программы

Цель программы: формирование и развитие познавательных и творческих способностей обучающихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном совершенствовании посредством освоения графического дизайна.

Задачи программы:

- Ознакомить с основами теории дизайна: композиция, цвет, типографика.
- Научить работать с интерфейсом и основными инструментами
- Развить у детей творческие способности и воображение.
- Формировать у них коммуникативные навыки и умение работать в команде.
- Способствовать их профессиональному самоопределению и выбору будущей профессии.
- Воспитать у детей трудолюбие, ответственность и аккуратность.

Учебный план

№ п/п	Название модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	

	Модуль 1. Введение в графический дизайн и Figma				Тестирование, опрос.
	Модуль 2. Основы работы в Figma: интерфейс и базовые инструменты				Практическая работа.
	Модуль 3. Векторная графика и иллюстрации в Figma				Практическая работа.
	Модуль 4. Типографика и работа с текстом				Практическая работа.
	Модуль 5. Создание UI-макетов: основы веб-дизайна и мобильных приложений				Практическая работа.
	Модуль 6. Работа с компонентами, стилями и прототипами				Практическая работа.
	Модуль 7. Анимация и интерактивные элементы				Практическая работа.
	Модуль 8. Проектная деятельность: разработка дизайн-концепции				Творческая работа
	Модуль 9. Итоговая аттестация: защита проектов.				Презентация проекта
	Итого:				

Содержание учебного плана

Модуль 1. Введение в графический дизайн и Figma (8 часов)

Тема 1.1. Знакомство с миром графического дизайна.

Теория: знакомство с миром графического дизайна; ключевые понятия – композиция, цвет, типографика; краткий обзор UI/UX и ролей дизайнера. Введение в Figma: что это такое, где применяется, преимущества и примеры работ. Правила поведения и техника безопасности за компьютером, эргономика рабочего места.

Практика: регистрация в Figma, создание аккаунта, знакомство с примерами проектов; мини-задание – найти и сохранить в профиле 2 – 3 понравившихся макета (инспирации), обсудить выбор в группе.

Тема 1.2. Обзор интерфейса Figma.

Теория: обзор рабочего пространства Figma – артборды, фреймы, панели инструментов, слои, свойства объектов. Понятие сетки и базовой типографии в интерфейсах.

Практика: создание нового проекта; настройка фрейма (размеры для мобильного/десктопа), работа с панелями – добавление/переименование слоёв, группировка; упражнение – оформить простую карточку (иконка, заголовок, краткий текст) с использованием слоёв и фреймов.

Тема 1.3. Первые шаги в Figma.

Теория: формы в интерфейсах – примитивы (прямоугольник, круг, линия), понятие контуров, заливок и обводок; основы работы с цветом: цветовая модель, палитры, контрастность, смысл цвета в интерфейсах.

Практика: создание и редактирование фигур (прямоугольники, эллипсы, сложные фигуры); применение заливок и обводок, использование пипетки; упражнение – создать набор кнопок (разные состояния: обычная, наведенная, неактивная) с корректной цветовой палитрой.

Тема 1.4. Создание простых векторных форм. Импорт и экспорт графических элементов.

Теория: выравнивание и распределение объектов, использование сеток и колонок для компоновки; базовые принципы визуальной иерархии и читаемости текста в интерфейсах.

Практика: применение сетки и выравнивания: сверстать простую стартовую страницу приложения (шапка, список карточек, кнопка действия) с использованием сеток/отступов; финальное задание – подготовить макет стартовой страницы и загрузить в общий проект для обсуждения.

Модуль 2. Основы работы в Figma: интерфейс и базовые инструменты (16 часов).

Тема 2.1. Инструменты выделения и трансформации объектов.

Теория: обзор инструментов выделения (Move, Select, рамочное выделение), принципы трансформации (перемещение, масштабирование, поворот), режимы привязки и приведения (snap), сочетания клавиш для копирования и дублирования. Правила организации слоёв: порядок, видимость, блокировка.

Практика: упражнения на выделение и трансформацию – переместить, масштабировать, повернуть набор фигур; выполнить дублирование в строку/столбец; заблокировать/разблокировать слои; собрать простую композицию из повторяющихся элементов.

Тема 2.2. Копирование, группировка, фреймы и автолайаут.

Теория: отличия групп и фреймов, назначение фреймов как контейнеров; автолайаут – базовая идея и параметры; особенности копирования между фреймами и страницами.

Практика: создать фрейм для карточки интерфейса; сгруппировать элементы, настроить автолайаут для списка карточек; изменить порядок слоёв и проверить адаптацию при изменении размеров.

Тема 2.3. Инструмент Pen: основы кривых Безье.

Теория: что такое кривые Безье, точки опоры и управляющие ручки; разница между угловыми и сплавленными узлами; принципы построения гладких контуров.

Практика: рисовать простые контуры и линии пером; отрабатывать создание плавных кривых по образцу (лист, капля, волна); корректировать узлы и ручки для улучшения формы.

Тема 2.4. Перо: сложные контуры и комбинирование форм.

Теория: редактирование контуров, добавление/удаление узлов, замкнутые и незамкнутые пути; знакомство с Boolean-операциями для векторов (Union,

Практика: создать простую иллюстрацию из кривых (персонаж или предмет) с использованием пера и Boolean-операций; подготовить векторный объект, убрать лишние узлы и оптимизировать путь.

Тема 2.5. Работа с текстом: базовые параметры.

Теория: выбор шрифта, размер (кегель), межстрочный интервал (line-height), трекинг/кернинг, выравнивание и длина строки; правила читаемости в интерфейсах.

Практика: создать блок с заголовком, подзаголовком и абзацем; настроить параметры текста; проверить читаемость на разных размерах и фреймах.

Тема 2.6. Текстовые стили и их применение.

Теория: что такое Text Styles, зачем их создавать; организация стилей (H1, H2, body, caption), наследование и изменения; использование стилей в компонентах.

Практика: создать набор текстовых стилей и применить их в макете (страница профиля или карточка товара); отредактировать стиль и посмотреть, как изменения распространяются по проекту.

Тема 2.7. Основы создания логотипа: форма и идея. Правила создания логотипа.

Теория: роль логотипа, типы логотипов (словесный, символический, комбинированный), принципы простоты и масштабируемости; подбор формы и смысловых ассоциаций.

Практика: поиск референсов и эскизирование идей в Figma (быстрые наброски форм), создание 3–4 концепций логотипа в векторе с использованием простых форм и инструмента Pen.

Тема 2.7. Проект: Логотип по ТЗ.

Теория: выбор цветовой палитры для логотипа, контрастность, монохромные версии; подбор шрифта и сочетание с символом; правила области безопасности и вариативности логотипа. Критерии оценки по ТЗ.

Практика: доработать выбранную концепцию логотипа по заданному ТЗ: подготовить основную, упрощённую и монохромную версии; настроить область безопасности; экспортировать варианты и подготовить краткое обоснование выбора цвета/формы/шрифта для презентации.

Модуль 3. Векторная графика и иллюстрации в Figma (20 часов)

Тема 3.1. Продвинутые приёмы работы с пером: сложные контуры.

Теория: повторение основ кривых Безье; типы узлов и ручек; техники построения сложных плавных контуров; оптимизация количества узлов; приёмы выравнивания кривых.

Практика: упражнения на копирование и упрощение сложных форм по образцу; рисование плавных силуэтов (например, профиль лица, лист) с дальнейшей оптимизацией узлов и сглаживанием.

Тема 3.2. Boolean-операции и комбинация форм (слияние, вычитание и др.).

Теория: обзор Boolean-операций (Union, Subtract, Intersect, Exclude, Flatten); отличия объединения от маскирования; порядок операций и влияние слоёв.

Практика: создать серию форм и применить разные операции для получения новых силуэтов; упражнение – проектировать простые символы и логотипы, комбинируя примитивы и корректируя результаты.

Тема 3.3. Градиенты: линейные и радиальные.

Теория: понятия линейного и радиального градиента; цветовые остановки, угол и позиционирование; правила контрастности и сочетания цветов.

Практика: создать набор заливок с градиентами для кнопок, фонов и иконок; упражнение – трансформировать плоскую фигуру в объёмную с помощью градиента.

Тема 3.4. Продвинутые градиенты: угловые и градиентные сетки.

Теория: угловые градиенты и их применение; понятие градиентных сеток и способы имитации в Figma; проблемы переходов и артефактов.

Практика: имитация градиентной сетки через несколько слоёв и масок; создать фон с плавными многоточечными переходами и отшлифовать переходы цветов.

Тема 3.5. Эффекты: тени и размытия.

Теория: типы теней (тень слоя, внутренние тени), параметры смещения, размытие, прозрачность; правила использования тени для глубины и акцента.

Практика: создавать карточки и кнопки с применением тени для выделения; отрабатывать параметры для достижения естественного вида.

Тема 3.6. Эффекты: свечение и комбинированные стили.

Теория: внешнее и внутреннее свечение, смешивание эффектов, порядок слоёв и влияние на итоговый вид; советы по оптимизации производительности при использовании эффектов.

Практика: создать иконку или небольшой элемент интерфейса с комбинированными эффектами (тень + свечение + размытие); сравнение вариантов и выбор оптимального.

Тема 3.7. Создание векторных иллюстраций: иконки.

Теория: принципы дизайна иконок – простота, читаемость в малых размерах, сетки и стили (outline vs filled); выбор палитры и единого стиля набора.

Практика: разработать набор из 6–8 иконок в едином стиле с использованием векторов, Boolean-операций и эффектов; подготовить экспорт для разных размеров.

Тема 3.8. Создание векторных иллюстраций: персонажи и фоны.

Теория: этапы работы над персонажем (силуэт, пропорции, детали), создание повторяемых фонов и паттернов; баланс деталей и читаемости.

Практика: создать простого персонажа в векторе и оформить фон/сцену для него; применить градиенты и эффекты для улучшения объёма.

Тема 3.9. Работа с масками: обрезка изображений и коллажи.

Теория: принцип работы масок в Figma; виды масок (формы, группы); создание сложных масок и вложенных масок; практические сценарии (аватары, обрезка фотографий под формы).

Практика: упражнения – обрезать фотографии в нестандартные формы, создать коллаж из нескольких изображений с масками и градиентными переходами; комбинировать маски с эффектами.

Тема 3.10. Итоговый проект: набор иконок или иллюстрация.

Теория: постановка задания и критерии оценки (стиль, согласованность, экспортные варианты, оптимизация для веб/мобильных размеров); рекомендации по подготовке файлов к презентации.

Практика: работа над итоговым проектом – завершение набора иконок или иллюстрации, подготовка вариантов (цветной, монохромной), экспорт, оформление одного слайда-презентации с пояснениями; демонстрация работ и обратная связь.

Модуль 4. Типографика и работа с текстом (16 часов)

Тема 4.1. Введение в типографику.

Теория: что такое типографика; роль шрифта в коммуникации; базовые термины – гарнитура, кегль, начертание, засечки/без засечек; понятие читаемости и пригодности шрифта для экранов.

Практика: просмотреть и сравнить 6–8 шрифтов (разных гарнитур) в Figma; обозначить сильные и слабые стороны каждого для заголовка и текста; выполнить упражнение – подобрать шрифт для карточки приложения и обосновать выбор.

Тема 4.2. Классификация шрифтов и создание типографических пар.

Теория: виды гарнитур (серийные, гротески, геометрические, рукописные, декоративные); правила сочетания шрифтов – контраст, гармония, эмоциональный тон; создание пар «заголовков + основной текст».

Практика: составить 4 типографических пары для разных задач (новостная лента, детский продукт, корпоративный сайт, промо-пост); протестировать пары на читаемость и визуальную иерархию.

Тема 4.3. Параметры текста: кегль, межстрочный интервал, трекинг и кернинг.

Теория: что такое кегль (размер), line-height (межстрочный интервал), трекинг (tracking) и кернинг (kerning); влияние этих параметров на читаемость и восприятие.

Практика: настроить блоки текста с разными параметрами; подобрать оптимальные значения для заголовка, подзаголовка и основного текста на примерах макетов (мобильный и десктоп).

Тема 4.4. Выравнивание, колоннация и длина строки.

Теория: виды выравнивания (левое, центр, правое, по ширине); оптимальная длина строки; использование колонок и сеток для текста; контроль рваных строк.

Практика: сверстать текстовую страницу/баннер в нескольких вариантах выравнивания и колонок; проанализировать читаемость и визуальную стабильность каждого варианта.

Тема 4.5. Иерархия и визуальный ритм в тексте.

Теория: создание типографической иерархии – уровни заголовков, акценты, выделения; работа с цветом и весом шрифта для акцентов; понятие визуального ритма и отступов между блоками.

Практика: разработать макет информационной карточки или поста с явно выраженной иерархией; настроить отступы, акценты и стиль ссылок/кнопок.

Тема 4.6. Текстовые стили в Figma и управление ими.

Теория: создание и управление Text Styles в Figma; группировка стилей, нейминг-конвенции; обновление стилей и их влияние на проект.

Практика: создать пакет текстовых стилей (H1, H2, H3, body, caption, button); применить стили в многокомпонентном макете и продемонстрировать массовое обновление через редактирование стиля.

Тема 4.7. Дизайн заголовков и эксперимент с типографикой.

Теория: приёмы оформления заголовков – сочетание шрифта и графики, использование интерлиньяжей, декоративных элементов, контрастных цветовых фонов; ограничения для читаемости.

Практика: разработать 3 варианта заголовка для рекламного поста (минималистичный, декоративный, модульный); подготовить их в рамках одной сетки и протестировать читаемость на разных размерах.

Тема 4.8. Проект: баннер или рекламный пост с акцентом на типографику.

Теория: постановка задания и критерии оценки (ясная иерархия, читаемость, соответствие целевой аудитории, композиция); правила экспорта для веб/соцсетей.

Практика: разработать финальный баннер/пост: выбрать типографическую пару, настроить текстовые стили, оформить заголовок, подзаголовок и призыв к действию; подготовить версии для разных форматов (квадрат, сторис) и экспортировать файлы для презентации. Демонстрация и групповая обратная связь.

Модуль 5. Создание UI-макетов: основы веб-дизайна и мобильных приложений (24 часа)

Тема 5.1. Введение в UX-дизайн и пользовательские сценарии.

Теория: что такое UX; различие UX и UI; пользователи, сценарии использования, задачи и цели продукта; основные этапы проектирования (исследование, прототип, тестирование).

Практика: составить простую карточку пользователя и 2–3 пользовательских сценария для воображаемого приложения (например, библиотека книг или школьное расписание); обсудить цели и основные действия пользователя.

Тема 5.2. Планирование структуры: карта сайта и поток экранов.

Теория: понятие карты сайта (site map) и пользовательских потоков (user flow); уровни навигации и взаимосвязь страниц/экранов.

Практика: построить карту сайта или поток экранов для выбранного проекта; выполнить разметку основных разделов и связей между ними в Figma.

Тема 5.3. Создание артбордов для разных устройств.

Теория: размеры и ориентации экранов (мобильный, планшет, десктоп); принципы адаптивного дизайна; точка останова (breakpoints).

Практика: настроить несколько фреймов/артбордов для мобильного и десктопа; задать базовые размеры и сохранить шаблоны для дальнейшей работы.

Тема 5.4. Работа с сетками и отступами (spacing).

Теория: системы сеток (колоночные, модульные), базовый шаг сетки, правила отступов и визуального ритма; использование сеток для выравнивания элементов.

Практика: создать сетку для десктоп и мобильного артбордов; сверстать простой блок контента по сетке (карточки, список) и настроить отступы.

Тема 5.5. Типичные элементы интерфейса: шапка, меню, подвал.

Теория: назначение и структура шапки (логотип, навигация, поиск), виды меню (горизонтальное, бургер), элементы подвала (контакты, ссылки).

Практика: разработать и оформить варианты шапки и подвала для макета сайта; протестировать адаптивность меню для мобильного варианта.

Тема 5.6. Макет главной страницы: структура и приоритеты контента.

Теория: формирование визуальной иерархии на главной странице, контентные блоки (герой-блок, преимущества, карточки товаров/услуг, СТА), работа с вниманием пользователя.

Практика: набросать прототип главной страницы в Figma на основе предыдущей карты сайта; разместить ключевые блоки и СТА, настроить размеры и порядок элементов.

Тема 5.7. Создание мобильного экрана: экран авторизации.

Теория: принципы простого и безопасного экрана входа (поля, кнопки, восстановление пароля, социальные входы); требования к читаемости и удобству для мобильных пользователей.

Практика: разработать экран авторизации для мобильного приложения: поля ввода, кнопка, ссылка на регистрацию/забыли пароль; протестировать фокусные состояния и ошибки.

Тема 5.8. Создание мобильного экрана: главный экран приложения.

Теория: ключевые элементы главного экрана (навигация, лента контента, карточки, быстрые действия), принципы доступности и приоритетов.

Практика: сверстать главный экран приложения с использованием сетки и компонентов; настроить карточки контента и навигационный бар.

Тема 5.9. Цвет в UI: теория и создание палитры.

Теория: роль цвета в интерфейсе (семантика, акценты, состояния), цветовые модели, контрастность и доступность (WCAG), выбор основной и дополнительной палитры.

Практика: создать цветовую палитру проекта (основной цвет, акцент, фон, нейтральные оттенки, состояния кнопок); протестировать контрастность на примерах кнопок и текста.

Тема 5.10. Стили и дизайн-система: цвета, типография, компоненты.

Теория: что такое дизайн-система и библиотека стилей; преимущества систематизации (повторяемость, скорость); организация стилей в Figma (Color

Практика: настроить базовые Color Styles и Text Styles в проекте; вынести повторяющиеся элементы (кнопка, карточка) в компоненты.

Тема 5.11. Использование готовых UI-китов и создание собственного набора.

Теория: преимущества и ограничения использования UI-китов; адаптация чужих библиотек под проект; принципы создания собственного UI-кита.

Практика: импортировать готовый UI-kit в Figma и адаптировать несколько компонентов под палитру проекта; начать создавать собственный набор компонентов (кнопки, формы, карточки).

Тема 5.12. Проект: Разработка макета главной страницы веб-сайта или одного из экранов мобильного приложения.

Теория: постановка задания и критерии оценки (юзабилити, иерархия, соответствие стилю, адаптивность); чек-лист финализации макета.

Практика: разработать финальный макет – либо главную страницу веб-сайта, либо один экран мобильного приложения; применить сетку, стили, палитру и компоненты; подготовить экспорт макета и краткую презентацию (цель, ключевые решения). Демонстрация и групповая обратная связь.

Модуль 6. Работа с компонентами, стилями и прототипами (20 часов)

Тема 6.1. Введение в компоненты в Figma.

Теория: что такое компонент; отличия компонента и экземпляра (instance); преимущества повторного использования; базовый рабочий процесс: создать главный компонент (master), использовать экземпляры, правки главного меняют все экземпляры.

Практика: создать простой компонент (кнопка) с разными состояниями в одном фрейме; разместить несколько экземпляров, изменить главный компонент и увидеть обновления в экземплярах.

Тема 6.2. Варианты компонентов и свойства (Variants, Component

Теория: концепция Variants – объединение похожих компонентов в набор; свойства компонента (property): состояния, размеры, иконки; как называть и организовывать варианты.

Практика: создать компонент кнопки с вариантами (default, hover, pressed, disabled) и свойствами (size: small/medium/large); вставить варианты на артборд и переключать их через панель Properties.

Тема 6.3. Комбинирование компонентов и автолэйаут.

Теория: использование компонентов внутри компонентов (compound components); автолэйаут для адаптивных компонентов; правила модульности и композиции.

Практика: собрать компонент карточки из вложенных компонентов (изображение, заголовок, кнопка) с автолэйаутом; протестировать изменение контента и адаптацию карточки.

Тема 6.4. Создание и управление цветовыми стилями.

Теория: что такое Color Styles; зачем использовать: консистентность, быстрая глобальная правка; структура палитры (primary, secondary, neutral,

Практика: создать набор Color Styles для проекта и применить их к кнопкам, фонам и тексту; изменить один стиль и наблюдать распространение изменений.

Тема 6.5. Текстовые стили и эффекты как стили.

Теория: Text Styles – зачем нужны, как структурировать (H1, H2, body, caption); создание стилей эффектов (drop shadow, blur) и их применение.

Практика: создать пакет Text Styles и Effects Styles; применить их в макете, затем изменить стиль и проверить автоматическое обновление.

Тема 6.6. Сборка библиотеки компонентов и организация (Team

Теория: публикация библиотеки в Figma, версии библиотеки, рекомендации по неймингу и структуре; как другие участники подключают библиотеку и получают обновления.

Практика: подготовить небольшой набор компонентов и стилей, опубликовать локальную библиотеку (или симуляция публикации), подключить её в новом файле и использовать компоненты оттуда.

Тема 6.7. Введение в прототипирование: связи между экранами.

Теория: зачем нужен прототип; типы взаимодействий (On Click, On Drag, While Hover); рабочий процесс: кадры (frames) как экраны, создание ссылок, настройка целей переходов.

Практика: собрать простой прототип навигации между экраном авторизации, главным экраном и экраном профиля; настроить клики по кнопкам для переходов.

Тема 6.8. Переходы и анимации между состояниями (Smart Animate,

Теория: типы переходов: Instant, Dissolve, Move In/Out, Smart Animate; понятие easing (linear, ease in/out) и продолжительности; использование авто-анимаций для плавных смен состояний.

Практика: создать прототип с использованием Smart Animate (например, раскрывающийся список, переход карточки в подробный просмотр); настроить easing и время анимации, протестировать в режиме Prototype.

Тема 6.9. Интерактивные компоненты и состояния внутри компонентов.

Теория: интерактивные компоненты (Interactive Components) – создание переходов между состояниями внутри компонента (hover → pressed → default); преимущества для более точной симуляции UI.

Практика: доработать кнопку или переключатель как интерактивный компонент с переходами между состояниями, встроить в прототип и протестировать поведение.

Тема 6.10. Тестирование прототипа, сбор обратной связи и итоговый проект.

Теория: методы тестирования (self-test, peer-testing), как собирать и формулировать обратную связь; чек-лист для проверки прототипа (навигация, доступность, консистентность, отклики/стейты). Постановка итогового проекта: интерактивный прототип части сайта или мобильного приложения.

Практика: выполнить итоговый проект – собрать интерактивный прототип (3–6 экранов) с использованием компонентов и стилей; провести peer-testing в классе (ученики тестируют прототипы друг друга и дают фидбек), собрать замечания и внести правки. Экспорт ссылок на прототипы и краткая демонстрация ключевых решений.

Модуль 7. Работа с чертежами и оформление документации (16 часов)

Тема 7.1. Введение в анимацию в Figma.

Теория: основы анимации в интерфейсах – зачем нужна анимация, типы анимаций (переходы экранов, микро-взаимодействия), понятия ключевых кадров, easing, duration; обзор инструментов Figma для анимации (Prototype,

Практика: создать простой прототип с двумя экранами и настроить переход с использованием Smart Animate; протестировать разные easing и время, сравнить результаты.

Тема 7.2. Анимация перемещения.

Теория: принципы анимации перемещения (motion path, координатные переходы), как верстать элементы для корректной анимации (одинаковые

слои/имена для Smart Animate), приемы сохранения контекста при перемещении объектов.

Практика: создать анимацию перелета элемента из списка в подробный экран (анимация карточки в детальный вид) с помощью Smart Animate; отладить несовпадения слоев и оптимизировать плавность.

Тема 7.3. Анимация изменения масштаба и трансформаций.

Теория: масштабирование (scale), поворот, изменение прозрачности; сочетание трансформаций для создания эффекта появления/исчезания; влияние rot на поведение масштаба.

Практика: подготовить элементы и создать анимацию масштабирования (например, появление модального окна или увеличивающийся превью изображения); добавить вращение/изменение прозрачности для усиления эффекта.

Тема 7.4. Интерактивные компоненты: теория и настройка состояний.

Теория: что такое интерактивные компоненты; как моделировать состояния (default, hover, pressed, disabled, loading) и переходы между ними; преимущества использования interactive components для консистентности.

Практика: создать интерактивный компонент кнопки с переходами между состояниями (hover → pressed → disabled) и протестировать поведение в прототипе.

Тема 7.5. Анимированные кнопки и фидбек состояний.

Практика: разработать и отладить набор анимированных кнопок — с эффектом нажатия, с подсветкой при hover и с индикатором загрузки; проверить все состояния в прототипе и подготовить пояснения по использованным переходам.

Тема 7.6. Слайдеры и карусели.

Практика: создать интерактивный слайдер/карусель изображений с перелистыванием по клику и жесту перетаскивания; настроить сглаженные переходы и индикацию текущего слайда; протестировать на мобильном артборде.

Тема 7.7. Выпадающие списки и модальные окна.

Практика: реализовать выпадающее меню и модальное окно с анимацией появления/скрытия (перемещение + прозрачность + масштаб); добавить обработку закрытия по фону и по кнопке; провести тестирование различных сценариев взаимодействия.

Тема 7.8. Проект — анимированный баннер или интерактивный элемент.

Практика: выполнить итоговый проект — создать анимированный баннер (для сайта или соцсетей) либо интерактивный элемент для веб-страницы (например, карточка с разворачиваемыми деталями или СТА с анимацией). Подготовить финальную демонстрацию прототипа, экспорт анимации

(видео/GIF или презентация prototype-ссылки) и короткое описание использованных приёмов.

Модуль 8. Проектная деятельность: разработка дизайн-концепции (16 часов)

Тема 8.1. Введение в проектную деятельность: постановка цели и идея проекта.

Теория: что такое дизайн-проект; этапы работы – выбор темы, исследование, концепция, прототип, реализация, презентация; критерии успешного проекта (задача, целевая аудитория, понятная идея).

Практика: мозговой штурм тем (лендинг, мини-приложение, серия баннеров, иллюстрации для сайта); учащиеся выбирают тему и формулируют цель проекта, целевую аудиторию и ключевые задачи в формате короткой брифа.

Тема 8.2. Исследование и концепция: сбор референсов и анализ.

Теория: как искать и отбирать референсы; анализ сильных и слабых сторон примеров; формирование визуального направления (moodboard) и ключевых элементов концепции (стиль, цвет, типографика).

Практика: собрать moodboard в Figma (изображения, цвета, шрифты), описать три ключевые идеи для визуальной концепции и выбрать окончательный визуальный вектор проекта.

Тема 8.3. Планирование структуры и карта проекта.

Практика: спроектировать карту продукта – страницы лендинга или экраны приложения, схема навигации, список необходимых блоков/функций; составить простой тайм-план работ и распределить задачи (если проект групповой).

Тема 8.4. Создание артбордов и сеток для проекта.

Практика: подготовить артборды для необходимых форматов (десктоп/мобильный/баннеры), настроить сетки и базовую систему отступов; импортировать moodboard и применить базовые стили (цвета, типографику).

Тема 8.5. Проработка визуальных элементов и компонентов.

Практика: разработать ключевые элементы интерфейса/композиции – геро-блок, карточки, кнопки, иконки или иллюстрации; вынести элементы в компоненты и создать базовые текстовые и цветовые стили.

Тема 8.6. Прототипирование и интерактивность.

Практика: собрать прототип ключевого сценария (навигация на лендинге или основной поток в приложении), добавить интерактивные переходы, настроить состояния компонентов; протестировать прототип самостоятельно.

Тема 8.7. Тестирование и доработка на основе обратной связи.

Практика: провести peer-testing – обмен прототипами в классе, сбор замечаний по чек-листу (юзабилити, читаемость, акценты); внести правки в дизайн и компоненты, обновить стили.

Тема 8.8. Финализация проекта и презентация.

Практика: подготовить финальные макеты и экспортируемые файлы (PNG/JPG/SVG/прототип-ссылка), собрать короткую презентацию проекта (цель, целевая аудитория, ключевые решения, демонстрация прототипа); провести презентацию перед классом и получить итоговую обратную связь.

Модуль 9. Итоговая аттестация: защита проектов (8 часов)

Тема 9.1. Подготовка презентации проекта.

Теория: структура презентации – цель проекта, целевая аудитория, процесс (референсы → концепция → макеты → прототип), ключевые решения и результаты; правила оформления слайдов (краткость, один месседж на слайд, визуальная последовательность); требования к портфолио (чистые макеты, описания, экспорт ресурсов).

Практика: подготовить первые слайды презентации своего проекта и страницу портфолио в Figma/Google Slides: титульный слайд, проблема и цель, moodboard, выбранная концепция. Начать экспортировать финальные макеты и скриншоты для портфолио.

Тема 9.2. Оформление кейса и репетиция презентации.

Теория: советы по подаче – как кратко объяснить выбор решений, демонстрировать прототип, отвечать на вопросы; критерии оценки работы (соответствие брифу, понятность интерфейса, визуальная консистентность, интерактивность, навыки прототипирования).

Практика: закончить оформление кейса (макеты, прототип-ссылки, этапы работы, используемые методы); репетировать устную презентацию (2–3 минуты) перед парой одноклассников, получить и записать фидбек.

Тема 9.3. Презентация проектов.

Практика: публичная защита проектов первой половины учащихся объединения – каждый учащийся представляет свой проект (2–4 мин), демонстрирует прототип и отвечает на вопросы экспертной комиссии/учащихся объединения; фиксация оценок и замечаний по чек-листу.

Тема 9.4. Презентация проектов.

Практика: защита проектов второй половины учащихся объединения; после всех выступлений – обсуждение общих сильных сторон и возможных улучшений, сбор финальных оценок. Заключительная часть: помощь в оформлении итогового портфолио (одна страница проекта с ключевыми артефактами) и экспорт финальных файлов для отправки/размещения.

Планируемые результаты

Предметные:

Знать основные принципы теории дизайна:

- композиция: центр внимания, визуальная иерархия, правила выравнивания и баланс;
- цвет: цветовые модели, контрастность, создание палитры, семантика цвета;

- типографика: выбор шрифтов, иерархия заголовков/текста, межстрочный интервал и кернинг.

Владеть базовыми инструментами Figma:

- создавать артборды для разных устройств, работать с сетками и автолэйаутом;
- создавать и управлять компонентами, вариантами и стилями (цветовыми и текстовыми);
- собирать интерактивные прототипы, настраивать переходы и простые анимации;
- экспортировать макеты и ресурсы в нужных форматах.

Уметь проектировать UI-макеты:

- планировать структуру страницы/экрана, формировать карту сайта и пользовательские потоки;
- разрабатывать макет главной страницы или мобильного экрана с использованием сетки, стилей и компонентов;
- создавать цветовую палитру и применять её в проекте.

Метапредметные:

- смогут работать в паре/группе над общими задачами, обмен отзывами (peer-review), аргументированная презентация идей;
- умеют планировать работу (карту проекта, тайм-план), собирать референсы и анализировать их, оформлять бриф;
- способны анализировать дизайн-решения, учитывать замечания, вносить обоснованные правки;
- смогут оценивать собственную работу по чек-листу (юзабилити, доступность, консистентность).

Личностные:

- развитие воображения, эстетического вкуса и способности генерировать визуальные идеи;
- аккуратное оформление макетов, соблюдение фирменного стиля и стандартов, доведение работы до финального качества;
- готовность доводить проект до результата, работать над ошибками и улучшать продукт;
- повышение интереса к профессиям в области дизайна интерфейсов, формирование первых профессиональных навыков и понимания карьерных возможностей.

Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный учебный график программы (Приложение 1)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2025 г.	30.05.2026 г.	36	144	2 раз в нед. по 2 ак.ч.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- персональный компьютер – по 1 шт. на одного обучающегося;
- графический планшет – по 1 шт. на одного обучающегося;
- компьютеры (ноутбуки) должны быть подключены к единой сети с доступом Интернет не медленнее 10 Мбит/с;
- презентационное оборудование (проектор с экраном/телевизор с большим экраном) с возможностью подключения к компьютеру (ноутбуку) – 1 комплект;
- центральный компьютер с более высокими техническими характеристиками (AMD Radeon RX 5700 / Nvidia RTX 2070; 10 ГБ на накопителе; Intel Core i5 девятого поколения или Ryzen 2600; USB-C, USB 3.0; не меньше 16 ГБ оперативки).
- периферийное оборудование и оргтехника: гарнитура, вебкамера, принтер-сканер на рабочем месте педагога.

Программное обеспечение:

- операционная система – любая;
- любой современный браузер (например, Яндекс.Браузер, Chrome).
- программы: Доступ к облачной версии Figma (бесплатный аккаунт Figma или образовательная лицензия).

Информационное обеспечение:

- интернет-источники;
- варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии

ПО;

- инструкции по настройке оборудования;
- учебная и техническая литература;
- обязательным является инструктаж по технике безопасности и беседы о здоровье сберегающем поведении в процессе работы на компьютере, интенсивной интеллектуальной деятельности.

Кадровое обеспечение: Программа реализуется педагогом дополнительного образования, обладающим профессиональными навыками в

области графического дизайна, уверенно владеющим программой Figma и имеющим опыт работы с детьми.

2.3. Формы аттестации

В начале учебных занятий педагогом проводится вводный контроль для определения начального уровня знаний учащихся в форме опроса. В течение всего курса обучения осуществляется текущий контроль в форме педагогических наблюдений, позволяющий определить уровень усвоения программы, творческую активность учащихся, выявить коммуникативные склонности.

Итоговый контроль презентация проектных работ учащихся. Педагог анализирует:

- усвоение обучающимися предметных знаний и умений;
- качество и способность учащегося работать самостоятельно и творчески;
- творческую активность по участию в мероприятиях (конкурс, олимпиада, акция, конференция и т.д.) различного уровня.

Для контроля освоения курса применяются следующие текущие формы: устный опрос, презентация, дискуссия.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса.

2.4. Оценочный материал

Вводный контроль для определения начального уровня знаний учащихся в форме опроса:

техника безопасности за ПК

что такое графический дизайн? Где он применяется?

какие программы для дизайна вы знаете?

как вы понимаете «веб-дизайн»?

что такое логотип? Какие логотипы вам запомнились?

что для вас важно при создании красивого дизайна?

Критерии оценки качества подготовки учащегося позволяют определить уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой. Основным критерием оценок учащегося, осваивающего программу, является грамотное и качественное исполнение заданий, владение техническими приемами и материалами.

Критерии оценивания уровня освоения программы:

Уровень освоения	Критерии оценивания

Высокий	Предполагает: Самостоятельное и креативное выполнение заданий, полное соответствие требованиям, безупречное владение инструментами Figma, оригинальность и продуманность решений, высокое качество итогового проекта, грамотное представление работы.
Средний	Допускает: В целом успешное выполнение заданий, необходимость незначительной помощи педагога, наличие небольших недочетов в отдельных элементах, понимание основных принципов работы.
Низкий	Допускает: Затруднения при выполнении заданий, потребность в постоянной помощи, допущение существенных ошибок, низкое качество выполнения работ, слабое понимание принципов дизайна, неполное выполнение проектов.

Методическое обеспечение программы

Методы и приёмы организации образовательного процесса при реализации программы:

Словесные методы: объяснение, беседа, комментированное чтение, рассказ. Практические методы: работа с текстом, составление планов, работа над проектами, выполнение творческих заданий: составление кроссвордов, сочинение загадок, рассказов, выпуск бюллетеней, сборников или альбомов с творческими работами и проектами.

Игровые методы: фантазирование, театральная импровизация, живая наглядность.

Наглядные методы: показ видеоматериалов, посещение выставок, проведение экскурсий.

Виды дидактических материалов, используемые при реализации программы:

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог использует наглядные пособия следующих видов:

- схематические или символические (оформленные стенды и планшеты, таблицы, схемы, рисунки, графики, плакаты, диаграммы, чертежи, шаблоны и т.п.);
- картинные (иллюстрации, слайды, фотоматериалы и др.);
- звуковые (аудиозаписи);
- смешанные (видеозаписи, учебные кинофильмы и т.д.);
- дидактические пособия (карточки, рабочие тетради, раздаточный материал, вопросы и задания для опроса, тесты, практические задания, упражнения и др.).
- компьютерные программы в электронном виде (компьютеры с программами, CD, флеш-носители);
- учебные пособия, журналы, книги, Интернет-ресурсы.

При реализации программы с целью повышения качества и эффективности процесса обучения применяются современные эффективные технологии обучения, ориентированные не на накопление знаний, а на организацию активной деятельности обучающихся:

- технологии проектной деятельности;
- компьютерные (информационные) технологии;
- технологии учебно-игровой деятельности (моделирование);
- технологии коммуникативно-диалоговой деятельности;
- модульные технологии;
- квест-технологии;
- технологии личностно-ориентированного обучения; – кейс-технологии.

Информационные технологии используются в различных видах деятельности:

- при подготовке и проведении занятий;
- для создания авторских мультимедийных презентаций;
- в рамках индивидуальной и групповой проектной деятельности; – для самостоятельной работы;
- для накопления демонстрационных материалов к занятиям (видеоматериалы, таблицы, презентации, карты).

Одним из основных методов является метод проектного обучения, так как он является неотъемлемой частью учебного процесса. Исходный лозунг основателей системы проектного обучения – «Все из жизни, все для жизни». Обучение строится на активной основе, через практическую деятельность ученика, ориентируясь на его личный интерес и практическую востребованность полученных знаний в дальнейшей жизни, обучающийся имеет возможность через проектную деятельность освоить получаемые знания. Проекты представляются в виде готовых программ, презентаций проектов, научных докладов, моделей, демонстрации видеофильма. Достоинствами проектной деятельности являются:

- получение навыка работы в коллективе;
- воспитание ответственности;
- свобода выбора темы, методов работы.

Алгоритм учебного занятия:

Учебное занятие по программе строится по следующему алгоритму – ход занятия:

- организационный момент (5 мин.);
- актуализация знаний (10 мин.);
- объяснение нового материала и демонстрация (20 мин.);
- динамические паузы (5 мин.);
- практическое выполнение задания под руководством педагога (40 мин.);
- рефлексия. Подведение итогов (5 мин.).

Календарный план воспитательной работы

1.Модуль «Учебное занятие»			
№	Наименование мероприятия	Сроки, дата	
1.1	Проведение тематических уроков: «Урок цифры», «Урок НТИ», «Технологический диктант», «Цифровой диктант», «День науки», «Урок Победы», «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»	В течение учебного года согласно графика	
2.Модуль «Детское объединение»			
2.1	Формирование корпуса волонтеров	Сентябрь, далее – по мере необходимости	
2.2	Обеспечение работы корпуса волонтеров в течение года	Сентябрь-май	
2.3	Организация мероприятий в рамках дня открытых дверей каникулярных школ (мастер-классы, квесты, викторины, лагерные сборы)	Сентябрь-октябрь Июнь	
3. Модуль «Взаимодействие с родителями»			
№	Тема мероприятия	Форма организации	Сроки
3.1	Консультирование семей учащихся попавших в трудную жизненную ситуацию, а также по актуальным вопросам обучения, воспитания и личностного развития детей	Индивидуальные консультации по запросу	В течении года
3.2	Проведение мониторинга эффективности реализации проекта, с целью выявления и анализа степени удовлетворенности родителей.	Анкетирование и диагностика участников проекта	Апрель-Май
3.3	Проведение родительских собраний с включением в повестку следующих вопросов: особенности ранней профориентации и предпрофессиональной подготовки учащихся, роль родителей в профориентации учащихся; организация проектной деятельности обучающихся технической направленности; участие в конкурсных мероприятиях разного уровня в рамках формирования индивидуальных образовательных траекторий учащихся.	Открытые родительские собрания	Октябрь, Апрель
3.4	«День открытых дверей»	Экскурсия, мастер-классы	Сентябрь
4. Модуль «Наставничество»			
№	Наименование мероприятия	Сроки, дата	
4.1	Сопровождение учащихся на мероприятиях различного уровня	Согласно поступающим предложениям	

4.2	Организация системы наставничества	Сентябрь, далее – по мере приема на работу молодых педагогов
4.3	Знакомство с нормативными документами по организации образовательного процесса	Сентябрь - октябрь
4.4	Оказание помощи в овладении методами обучения и воспитания	В течение года
4.5	Практические семинары молодых педагогов: • знакомство и освоение оборудования; • правила заполнения документации; • формирование и оформление программ дополнительного образования; • типы, формы и структура занятий; • психофизиологические особенности детей разного возраста; • деятельностные образовательные практики	Сентябрь - ноябрь
4.6	Посещение учебных занятий и мероприятий	В течение года
4.7	Подготовка молодых педагогов к участию в конкурсных мероприятиях	В течение года
5. Модуль «Профессиональное самоопределение»		
№	Наименование мероприятия	Сроки, дата
5.1	Участие в работе всероссийских профориентационных проектов, созданных в сети интернет: просмотр лекций, решение учебно-тренировочных задач, участие в мастер-классах	В течение года
5.2	Экскурсии с последующим аналитическим обсуждением IT-компаний, промышленных предприятий в г. Хабаровске	В течение года
6. Модуль «Ключевые культурно-образовательные события»		
№	Наименование мероприятия	Срок, дата
6.1	День знаний	Сентябрь
6.2	Дни открытых дверей	Сентябрь, октябрь, май
6.3	День Учителя	Октябрь
6.4	День Народного единства	Ноябрь
6.5	День Матери в России	Ноябрь
6.6	День Героев Отечества	09 Декабря
6.7	Комплекс мероприятий «Новый год в ЦЦОД «IT- куб»»	Декабрь
6.8	День Конституции Российской Федерации	12 Декабря
6.9	День Российской науки	08 февраля
6.10	День защитника Отечества	23 февраля
6.11	Международный женский день	08 марта
6.12	День космонавтики	Апрель
6.13	День памяти о геноциде советского народа нацистами и их пособниками в годы Великой Отечественной войны	19 апреля
6.14	Праздник Весны и Труда	01 мая
6.15	День Победы	09 мая
6.16	День защиты детей	01 июня
6.17	День России	12 июня
6.18	День Памяти и скорби	Июнь
6.19	День любви, семьи и верности	Июль

Раздел 3. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Bhandari, S. Figma for Beginners. – Packt Publishing, 2022.
 2. Cole, D. UX for the Web: Design and User Experience for the Next Generation of the Web. – O'Reilly Media, 2021.
 3. Lu, G. UI Design Patterns. – O'Reilly Media, 2020.
- укичева, А. А. Основы веб-дизайна. – М.: Юрайт, 2023.
- ванова, О. Д. Графический дизайн: теория и практика. – М.: КноРус, 2022.

Список литературы для обучающихся:

igma Help Center: help.figma.com (официальная документация и учебные материалы).

Интернет источники:

фициальный сайт <https://www.figma.com/>
идеоуроки по дизайну на <https://rutube.ru/> (поиск по запросу «уроки Figma для начинающих», «UI UX дизайн Figma», «графический дизайн Figma» (напр.,
татья и блоги: Ресурсы, посвященные веб-дизайну и UI/UX (например,
ehance, Dribbble: Сайты для поиска вдохновения и изучения работ профессиональных дизайнеров.

Приложение 1

Календарный учебный график

№	Месяц	Дата	Тема	Кол-во часов	Формы контроля
	Сентябрь		Знакомство с миром графического дизайна.		Устный опрос, наблюдение за работой.
			Обзор интерфейса Figma.		Тестирование по ТБ, выполнение простого объекта.
			Первые шаги в Figma.		Устный опрос, наблюдение за работой.
			Создание простых векторных форм. Импорт и экспорт графических элементов.		Устный опрос, наблюдение за работой.
			Инструменты выделения и трансформации объектов.	2	Устный опрос, наблюдение за работой
			Копирование, группировка, фреймы и автолайаут.	2	Устный опрос, наблюдение за работой
			Инструмент Pen: основы кривых Безье.	2	Устный опрос, наблюдение за работой
			Перо: сложные контуры и комбинирование форм.		Устный опрос, наблюдение за работой
	Октябрь		Работа с текстом: базовые параметры.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Текстовые стили и их применение.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Основы создания логотипа: форма и идея. Правила создания логотипа.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Проект: Логотип по ТЗ.		Практическая работа.
			Продвинутые приёмы работы с пером: сложные контуры.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Boolean-операции и комбинация форм (слияние, вычитание и др.).		Устный опрос, наблюдение за работой
			Градиенты: линейные и радиальные.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Продвинутые градиенты: угловые и градиентные сетки.		Устный опрос, наблюдение за работой

			Эффекты: тени и размытия.		Устный опрос, наблюдение за работой
	Ноябрь		Эффекты: свечение и комбинированные стили.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Создание векторных иллюстраций: иконки.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Создание векторных иллюстраций: персонажи и фоны.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Работа с масками: обрезка изображений и коллажи.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Итоговый проект: набор иконок или иллюстрация.		Практическая работа, защита модели.
			Введение в типографику.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Классификация шрифтов и создание типографических пар.		Устный опрос, наблюдение за работой
		Декабрь		Параметры текста: кегль, межстрочный интервал, трекинг и кернинг.	
			Выравнивание, колоннация и длина строки.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Иерархия и визуальный ритм в тексте.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Текстовые стили в Figma и управление ими.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Дизайн заголовков и эксперимент с типографикой.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Проект: баннер или рекламный пост с акцентом на типографику.		Практическая работа.
			Введение в UX-дизайн и пользовательские сценарии.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Планирование структуры: карта сайта и поток экранов.		Устный опрос, наблюдение за работой
	Январь		Создание артбордов для разных устройств.		Устный опрос, наблюдение за работой
			Работа с сетками и отступами		Устный опрос, наблюдение за работой
			Типичные элементы интерфейса: шапка, меню, подвал.		Устный опрос, наблюдение за работой

		Макет главной страницы: структура и приоритеты контента.	Устный опрос, наблюдение за работой
		Создание мобильного экрана: экран авторизации.	Устный опрос, наблюдение за работой
		Создание мобильного экрана: главный экран приложения.	Устный опрос, наблюдение за работой
		Цвет в UI: теория и создание палитры.	Устный опрос, наблюдение за работой
	Февраль	Стили и дизайн-система: цвета, типографика, компоненты.	Устный опрос, наблюдение за работой
		Использование готовых UI-китов и создание собственного набора.	Устный опрос, наблюдение за работой
		Проект: Разработка макета главной страницы веб-сайта или одного из экранов мобильного приложения.	Практическая работа
		Введение в компоненты в Figma.	Устный опрос, наблюдение за работой
		Варианты компонентов и свойства (Variants, Component	Устный опрос, наблюдение за работой
		Комбинирование компонентов и автолэйаут.	Устный опрос, наблюдение за работой
		Создание и управление цветовыми стилями.	Устный опрос, наблюдение за работой
	Март	Текстовые стили и эффекты как стили.	Устный опрос, наблюдение за работой
		Сборка библиотеки компонентов и организация (Team Library).	Устный опрос, наблюдение за работой
		Введение в прототипирование: связи между экранами.	Устный опрос, наблюдение за работой
		Переходы и анимации между состояниями (Smart Animate,	Устный опрос, наблюдение за работой
		Интерактивные компоненты и состояния внутри компонентов.	Устный опрос, наблюдение за работой
		Тестирование прототипа, сбор обратной связи и итоговый проект.	Практическая работа
		Введение в анимацию в Figma.	Устный опрос, наблюдение за работой

		Анимация перемещения.		Устный опрос, наблюдение за работой
		Анимация изменения масштаба и трансформаций.		Устный опрос, наблюдение за работой
	Апрель	Интерактивные компоненты: теория и настройка состояний.		Устный опрос, наблюдение за работой
		Анимированные кнопки и фидбек состояний.		Практическая работа
		Слайдеры и карусели.		Практическая работа
		Выпадающие списки и модальные окна.		Практическая работа
		Проект – анимированный баннер или интерактивный элемент.		Устный опрос, наблюдение за работой
		Введение в проектную деятельность: постановка цели и идея проекта.		Устный опрос, наблюдение за работой
		Исследование и концепция: сбор референсов и анализ.		Практическая работа
		Планирование структуры и карта проекта.		Практическая работа
		Создание артбордов и сеток для проекта.		Практическая работа
		Проработка визуальных элементов и компонентов.		Практическая работа
	Май	Прототипирование и интерактивность.		Практическая работа
		Тестирование и доработка на основе обратной связи.		Практическая работа
		Финализация проекта и презентация.		Практическая работа
		Подготовка презентации проекта.		Практическая работа
		Оформление кейса и репетиция презентации.		Практическая работа
		Презентация проектов.		Презентация проекта
		Презентация проектов.		Презентация проекта.
		Итого:		

