

**Курс повышения квалификации «Основы Figma для дизайна и учебной работы»**

Учебная программа курса

<b>Цель</b>	Совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области использования программы Figma для дизайна и учебной работы
<b>Задачи</b>	1. Сформировать у слушателей подход к использованию программы Figma в работе в области дизайна и учебной работы. 2. Разобрать процесс работы с различными элементами программы и научиться эффективно взаимодействовать с интерфейсом. 3. Освоить способы создания графиков, блоков, текстовых элементов и других объектов. 4. Научиться работать со слоями и группами, использовать их преимущества в подходящих ситуациях. 5. Разработать несколько проектов для построения своего портфолио дизайнера. 6. Познакомиться с полезными плагинами, которые расширяют функциональность программы. 7. Освоить процесс вывода результатов в виде файлов или демонстрации проектов онлайн. 8. Научиться использовать инструменты создания интерактивных прототипов в Figma.
<b>Категории обучающихся</b>	Студенты, преподаватели, дизайнеры, маркетологи, разработчики и другие специалисты, которые хотят улучшить свои навыки работы с графическими редакторами и использовать Figma для создания дизайна и учебных материалов
<b>Оценка качества</b>	Промежуточная аттестация в форме тестов, итоговое тестирование
<b>Форма обучения</b>	Заочная с использованием дистанционных образовательных технологий. Информация о форме обучения в удостоверение не вносится
<b>Прогнозируемые результаты</b>	В результате обучения на программе слушатели приобретут: Знания: • назначения программы Figma и ее возможности; • основных элементов интерфейса программы и их функциональности; • инструментов рисования в Figma; • техники работы с текстом и типографикой, включая создание и использование стилей, поиск подходящих шрифтов; • работы с векторными объектами, пером; • комбинирования векторных объектов с помощью булевых операций, импорта векторных объектов; • возможностей работы с группами и фреймами, различными типами привязок размеров объектов к фреймам; • различных техник работы с изображениями: маскирование, цветокоррекция, фильтры; • работы со стилями и эффектами Figma; • работы с модульной сеткой в Figma; • адаптивного дизайна, что это такое и как он делается. Умения: • создавать разобранные в программе примеры интерфейсов, а именно: сайт, логотип, презентацию, учебные рабочие листы, карточку товара, плакат; • скачивать и устанавливать Figma или пользоваться сервисом онлайн; • создавать проекты в Figma, работая с файлами и проектами, делиться проектами онлайн; • взаимодействовать с интерфейсом программы и эффективно использовать ее функциональность; • создавать графику, текстовые элементы и другие графические объекты; • работать со слоями, группами, фреймами, масками; • работать с изображениями и векторной графикой – осуществлять импорт и экспорт графики в различных типах; • искать и использовать плагины и выражения для дополнения функций программы.
<b>Выдаваемый документ</b>	По окончании курса обучающийся получит печатное удостоверение о повышении квалификации установленного образца