

**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ  
ОНЛАЙН-ШКОЛА «ТОЧКА ЗНАНИЙ»**

---

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом Генерального  
директора  
ООО «Точка знаний»  
№ 01–08/24-О от «26» августа  
2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа -  
дополнительная общеразвивающая программа  
«Курс по графическому дизайну в Figma»**

**(трудоемкость 78 часов)**

Разработчик:  
Исаковская Елизавета Андреевна  
Преподаватель дополнительного образования

Возраст: дети (от 10 лет)  
Срок обучения: 1 год

Краснодар, 2024 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	3
1. Общая характеристика .....	3
1.1. Цели и задачи программы .....	3
1.2. Категория слушателей .....	3
1.3. Требования к результатам освоения .....	3
1.4. Форма обучения и срок освоения .....	3
1.5. Форма организации образовательной деятельности.....	4
2. Содержание программы .....	5
2.1. Календарный учебный график.....	5
2.2. Учебно-тематический план .....	5
2.3. Рабочая программа .....	12
3. Организационно-педагогические условия реализации Программы .....	17
3.1. Кадровое обеспечение .....	17
3.2. Материально-техническое обеспечение реализации программы.....	17
4. Форма аттестации и оценочные материалы.....	18

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### 1. Общая характеристика

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Курс по графическому дизайну в Figma» (далее – Программа) разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)».

#### 1.1. Цели и задачи Программы:

**Цель программы:** Обеспечить учащихся знаниями и навыками работы в Figma для проектирования интерфейсов, создания иллюстраций и графического дизайна, а также развития визуального мышления и дизайнерских навыков.

#### Задачи программы:

- Ознакомить учащихся с основами работы в Figma и её интерфейсом.
- Обучить основам графического и пользовательского дизайна.
- Научить работе с фигурами, текстом, изображениями и эффектами.
- Развить навыки создания цветовых палитр и работы с градиентами.
- Развить умения работы с масками и слоями.
- Научить создавать дизайн интерфейсов, баннеров, иллюстраций и сложных графических композиций.

**1.2. Категория слушателей:** К освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы допускаются учащиеся 5-11-х классов общеобразовательных школ.

#### 1.3. В результате изучения курса слушатели должны

##### знать:

- Основы графического дизайна и композиции.
- Правила работа с цветом.
- Возможности и инструменты Figma.
- Принципы работы с цветом, градиентами и текстурами.
- Основы проектирования интерфейсов.
- Алгоритмы взаимодействия с клиентом или проектной задачей.

##### уметь:

- Создавать и настраивать фреймы и работать со слоями.
- Использовать фигуры и текст, задавать им параметры и стили.
- Разрабатывать цветовые палитры, использовать грамотные цветовые решения.
- Работать с эффектами (тень, размытие, прозрачность).
- Создавать векторные иллюстрации.
- Разрабатывать макеты интерфейсов и графические проекты.
- Создавать композиции для социальных сетей, презентаций и визуальных материалов.

#### 1.4. Форма обучения и сроки освоения:

Программа реализуется исключительно с применением дистанционных образовательных технологий в очно-заочной форме.

Сроки освоения программы – **78 часов:**

Лекционные занятия онлайн (видеоуроки) – **18 часов,**

Семинарские занятия онлайн (вебинар) – **18 часов,**

Самостоятельная работа – **36 часов**,  
Итоговая аттестация (тестирование) - **1 час**.  
Итоговый проект: - **5 часов**.

**Период обучения и режим занятий**

Продолжительность обучения составляет – **36** дней  
Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу в день.

**1.5. Форма организации образовательной деятельности:** групповая.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

**Программа включает:** 36 уроков, итоговый проект и тест.

Перечень, трудоемкость, последовательность и распределение уроков, формы промежуточной аттестации слушателей определяются учебным (тематическим) планом.

Содержание каждого урока включает лекционный и практический материал.

Промежуточная аттестация проводится за счет часов, отведенных на изучение уроков.

### 2.1 Календарный учебный график

Период обучения – 36 дней								
1 мес яц	2 ме ся ц	3 мес яц	4 мес яц	5 мес яц	6 месяц	7 месяц	8 месяц	9 меся ц
УЗ	УЗ	УЗ	УЗ	УЗ	УЗ	УЗ	УЗ	УЗ, ИА

УЗ – учебные занятия

ИА – итоговая аттестация

### 2.2. Учебно-тематический план

№ п / п	Название уроков	Количество часов				
		Всего  час. мин.	Лекци онные заняти я онлай н (видео урок) час. мин.	Семинарс кие занятия онлайн (вебинар)  час. мин.	Самосто я-тельн ая работа  час. мин.	Форма проверк и
1	Урок №1: Знакомство с интерфейсом Figma.	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашне е задание
2	Урок №2: Работа с фигурами и текстом.	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашне е задание

3	Урок №3: Основы работы с фотографиями.	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
4	Урок №4: Цвет и палитры.	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
5	Урок №5: Шрифты и типографика.	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
6	Урок №6: Использование сетки и направляющих	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
7	Урок №7: Стили и компоненты в Figma.	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
8	Урок №8: Эффекты: тени, размытия, фоновые объекты.	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
9	Урок №9: Дизайн логотипа.	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание

10	Урок №10: Флаер в корпоративном стиле.	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
11	Урок №11: Паттерн, орнамент.	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
12	Урок №12: Упаковка и продукты (форма и шаблоны).	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
13	Урок №13: Упаковка и продукты (мокапы).	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
14	Урок №14: Презентация бренда	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
15	Урок №15: Создание базовых иллюстраций	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
16	Урок №16: Создание базовых иллюстраций	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание

17	Урок №17: Пейзажи и эффект глубины	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
18	Урок №18: Простые иллюстрации: персонажи	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
19	Урок №19: Простые иллюстрации: объекты	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
20	Урок №20: Работа с текстурами в Figma	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
21	Урок №21: Изготовление сложных иллюстраций	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
22	Урок №22: Фирменные иллюстрации	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
23	Урок №23: Эмоции	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание

24	Урок №24: Цвета и заливка	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
25	Урок №25: Создание мини-комикса	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
26	Урок №26: Книжная иллюстрация	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
27	Урок №27: Иллюстрированная книга	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
28	Урок №28: Принципы UX/UI	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
29	Урок №29: Анимации и интерактивность	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание
30	Урок №30: Взаимодействие в дизайне	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашнее задание

31	Урок №31: Принципы UX/UI	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашне е задание
32	Урок №32: Motion-дизайн в Figma	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашне е задание
33	Урок №33: Дизайн блока сайта	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашне е задание
34	Урок №34: Адаптивный дизайн	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашне е задание
35	Урок №35: Динамические элементы	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашне е задание
36	Урок №36: Дизайн веб-сервиса и подготовка к проекту	2 часа	30 мин.	30 мин.	1 час	Домашне е задание
	Итоговый проект	5 часов			5 часов	Итоговы й проект
	<b>Итоговая аттестация</b>	1 час	-	-	-	Тестирован ие

	<b>ИТОГО</b>	<b>78 часа</b>	<b>18 часов</b>	<b>18 часов</b>	<b>36 часов</b>	
--	--------------	----------------	-----------------	-----------------	-----------------	--

## 2.3. Рабочая программа

### Блок 1. Введение (2 урока)

В первом блоке разбираются основные особенности Figma, главный функционал и интерфейс.

#### Урок №1: Знакомство с интерфейсом Figma

Во время урока слушатели изучают:

Обзор интерфейса: панели инструментов, слои, область работы. Основы навигации: масштабирование, панорамирование. Настройку рабочего пространства. Рисование базовых фигур (прямоугольник, круг, линия). Основные преимущества программы Figma и области её применения. По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### Урок №2: Работа с фигурами и текстом

Во время урока слушатели изучают:

Настройку свойств фигур: размеры, цвет, градиенты. Добавление текста: выбор шрифта, настройка размера, выравнивания и цвета текста.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### Блок 2. Графический дизайн (12 уроков)

В блоке “Графический дизайн” делается акцент на дизайн печатной продукции и статичной веб-графики.

#### Урок №3: Основы работы с фотографиями

Во время урока слушатели изучают:

Импорт изображений в Figma. Обрезку и маскирование фотографий. Настройку прозрачности и добавление эффектов. Техники объединения и вычитания фигур. Основы композиции: выравнивание и группировка объектов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### Урок №4: Цвет и палитры

Во время урока слушатели изучают:

Создание цветовой палитры. Использование инструмента "Пипетка". Настройку градиентов.

Принципы цветовой гармонии: комплементарные и аналоговые схемы.

Психологию цвета и его влияние на восприятие. Методы тонирования фотографий.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### Урок №5: Шрифты и типографика

Во время урока слушатели изучают:

Подбор шрифтов для разных типов контента. Настройку текста: отступы, межбуквенные интервалы, высота строк. Принципы типографической иерархии. Практические правила гармоничной типографики.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### Урок №6: Использование сетки и направляющих

Во время урока слушатели изучают:

Создание и настройка сетки. Примеры использования направляющих. Правило третей, золотое сечение. Выравнивание, баланс элементов. Важность композиции для восприятия.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### **Урок №7: Стили и компоненты в Figma**

Во время урока слушатели изучают:

Настройка глобальных стилей (цвета, шрифты). Создание и использование компонентов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### **Урок №8: Эффекты: тени, размытия, фоновые объекты**

Во время урока слушатели изучают:

Добавление эффектов к объектам. Работа с тенями, размытиями.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### **Урок №9: Дизайн логотипа**

Во время урока слушатели изучают:

Логотип, фирменные цвета, шрифты. Принципы узнаваемости бренда. Цели и задачи логотипов

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### **Урок №10: Флаер в корпоративном стиле**

Использование логотипа Использование фотографий, текста. Брифы и основа работа дизайнера с клиентами.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### **Урок №11: Паттерн**

Во время урока слушатели изучают: Фигуры и текст. Плагин Pattern Hero. Виды и правила паттернов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### **Урок №12: Упаковка и продукты (Формы и шаблоны)**

Во время урока слушатели изучают:

Работа с шаблоном упаковки упаковки. Упаковка и дизайн.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### **Урок №13: Упаковка и продукты (Мокапы)**

Во время урока слушатели изучают:

Плагин Photoroa. Мокап упаковки.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

#### **Урок №14: Презентация бренда**

Во время урока слушатели изучают:

Организация файла с проектом. Финализация графических элементов. Создать презентацию бренда (логотип, флаер, баннер, упаковка).

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Блок 3. Иллюстрации (13 уроков)**

В блоке “Иллюстрации” делается акцент на создание рисунков, иконок и иллюстраций методами Figma. Никаких художественных навыков не требуется.

### **Урок №15: Создание базовых иллюстраций**

Работа с инструментом "Перо". Создание векторных фигур. Разница векторной и растровой графики. Упрощение и стилизация.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №16: Виды векторных иллюстраций**

Во время урока слушатели изучают:

Контурный рисунок. Плоская иллюстрация. Глифовая иллюстрация. Виды векторных рисунков.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №17: Пейзажи и эффект глубины**

Во время урока слушатели изучают:

Пейзажи из простых объектов. Воздушная перспектива

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №18: Простые иллюстрации: персонажи**

Во время урока слушатели изучают:

Прорисовка персонажей из простых фигур.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №19: Простые иллюстрации: объекты**

Во время урока слушатели изучают:

Иллюстрация неодушевленного предмета.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №20: Работа с текстурами в Figma**

Во время урока слушатели изучают:

Наложение текстурной заливки. Стилизация за счёт различных текстур.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №21: Изготовление сложных иллюстраций**

Во время урока слушатели изучают:

Композиции из векторных элементов. Многослойные работы.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №22: Фирменные иллюстрации**

Во время урока слушатели изучают:

Разработка унифицированного стиля (флет, градиент, 3D). Применение фирменного стиля к иллюстрации.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №23: Эмоции в иллюстрации**

Во время урока слушатели изучают:

Техники передачи эмоций. Эмодзи и стикеры.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №24: Позы персонажей**

Во время урока слушатели изучают:

Особенности поз персонажей. Передача движений.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №25: Создание мини-комикса**

Во время урока слушатели изучают:

Основы оформления комиксов. Кадры и баблы.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №26: Книжная иллюстрация**

Во время урока слушатели изучают:

Виды книжных иллюстраций. Буквица, заставка, оборонная иллюстрация.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №27: Иллюстрированная книга**

Во время урока слушатели изучают:

Создание серии иллюстраций для книги. Особенности детских книг.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

## **Блок 4. Интерфейсы (9 уроков)**

Блок “Интерфейсы” посвящен дизайну интерфейсов приложений и сайтов, а также созданию интерактивных прототипов.

### **Урок №28: Основы UI-дизайна**

Во время урока слушатели изучают:

Работа с сеткой и направляющими. Создание кнопок и элементов интерфейса. Настройка взаимодействия между элементами. Принципы удобства и доступности интерфейсов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №29: Анимации и интерактивность**

Во время урока слушатели изучают:

Создание интерактивных прототипов. Добавление переходов и анимаций.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №30: Взаимодействие в дизайне**

Во время урока слушатели изучают:

Настройка интерактивных кнопок. Состояния нажатия (hover, click).

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №31: Принципы UX/UI**

Во время урока слушатели изучают:

Простота навигации. Работа с пользовательскими сценариями.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №32: Motion-дизайн в Figma**

Во время урока слушатели изучают:

Простой motion-дизайн в Figma. Использование триггеров для анимации.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №33: Дизайн блока сайта**

Во время урока слушатели изучают:

Модульная сетка. Швейцарский дизайн.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №34: Адаптивный дизайн**

Во время урока слушатели изучают:

Принципы адаптивного дизайна. Использование автолэйаутов для создания гибких интерфейсов.

Настройка респонсивности для экранов разных размеров.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №35: Динамические элементы**

Во время урока слушатели изучают:

Микроанимации. Динамические элементы.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Урок №36: Дизайн веб-сервиса и подготовка к проекту**

Во время урока слушатели изучают:

Вебсервисы и единый стиль. Подготовка финального проекта на основе изученного материала.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

### **Итоговая аттестация**

Тестирование

### **Итоговый проект**

Самостоятельное создание итогового проекта по одному из трёх модулей.

### 3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

#### 3.1. Кадровое обеспечение

Квалификация преподавателей, участвующих в реализации программы, отвечает квалификационным требованиям. Все преподаватели имеют опыт работы с разными возрастными категориями учащихся и профессиональное педагогическое образование, систематически повышают свою квалификацию путем получения дополнительного образования на курсах и факультетах/институтах повышения квалификации.

#### 3.2. Материально-техническое и программное обеспечение реализации программы

ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ» располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, итоговой аттестации слушателей, предусмотренных учебным планом:

Место работы преподавателя	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Стол с электро подъемником;</li><li>✓ Монитор (диагональ 70-80 см);</li><li>✓ Макбук RPO память 1Тб серебристый(алюминий);</li><li>✓ Камера Canon legria HF G26;</li><li>✓ Разветвитель (Baseus);</li><li>✓ Black Magic (UltraStudio Recorder);</li><li>✓ Стул офисный;</li><li>✓ Штатив для камеры (hama);</li><li>✓ Стабилизатор напряжения 0.4;</li><li>✓ Сетевой фильтр;</li><li>✓ Софтбоксы на 400 ват;</li><li>✓ Стол подставка (для принадлежностей);</li><li>✓ Доска меловая 170/120 см.;</li><li>✓ Радиосистема BOYA BY-WM4 PRO-K2;</li><li>✓ Планшет Apple iPad 10.2 Wi-Fi 64GB;</li><li>✓ Apple Pencil</li><li>✓ Выделенная линия Интернет 100 мб/с.</li><li><u>Программы для ведения вебинаров:</u></li><li>✓ Операционная система - macOS Sierra 10.12.6;</li><li>✓ OBS Studio - 29.0.2;</li><li>✓ AnyDeck;</li><li>✓ QuickTime player;</li><li>✓ Safari browser.</li></ul>
----------------------------	--

**Программное обеспечение:** лицензионные системные программы, обеспечивающие взаимодействие всех других программ с оборудованием и взаимодействие пользователя персонального компьютера с программами. Универсальные офисные прикладные программы и средства ИКТ, например программа подготовки презентаций; использование Интернета, электронной почты; использование автоматизированных поисковых систем Интернета.

Информационно-образовательная среда включает в себя образовательную платформу «Точка Знаний».

Образовательная платформа «Точка Знаний» обеспечивает через Интернет доступ к:

- электронным информационным и образовательным ресурсам ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ»;
- доступ к нормативным и организационно-методическим документам, регламентирующим образовательный процесс в ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ»;
- систему электронного учёта слушателей;
- взаимодействие слушателей с преподавателями, организаторами образовательного процесса и администрацией ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ».

#### 4. ФОРМА АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программой предусмотрен текущий контроль в виде домашнего задания и тестов, размещенных в уроках на образовательной платформе «Точка Знаний», согласно учебно-тематическому плану.

Итоговая аттестация проводится в форме теста.

Итоговый тест включает в себя 10 вопросов. Для успешного прохождения теста необходимо набрать не менее 7 правильных ответов, что составляет 70 % от общего количества тестового задания.

Итоговый проект включает самостоятельно созданную творческую работу по модулю “графический дизайн”, “иллюстрация” или “интерфейсы”. Работа должна отражать навыки и знания, полученные в ходе курса.

##### Пример домашнего задания ДЗ №2. Работа с фигурами и текстом

В рамках данного задания вам необходимо создать праздничное квадратное изображение для публикации в социальных сетях. Используйте свои новые навыки работы с фигурами, текстом и заливками.

##### Условия задания:

###### 1. Формат изображения:

Создайте квадратный фрейм размером 1080x1080 пикселей — это стандартный размер для публикаций в социальных сетях.

###### 2. Использование фигур:

- Создайте не менее трех фигур.
- У одной из фигур или у фона должен быть градиент.
- Фигуры могут быть с заливкой или контуром.

###### 3. Добавление текста:

Придумайте поздравление или сообщение для поста. Это может быть, например: "С Днём Рождения!" или "С Новым Годом!" или любой другой праздник на ваш выбор. Попробуйте комбинировать разные шрифты, размеры и выравнивание текста, чтобы он выглядел празднично.

###### 4. Как отправить:

Экспорт:

1. Выделите фрейм.
2. Нажмите на плюс рядом с пунктом Export в правой панели.
3. Выберите формат файла (PNG или JPG) и нажмите Export [имя фрейма].
4. Сохраните файл на своём компьютере.

Отправка тьютору:

Загрузите файл в чат курса или отправьте по указанному адресу.

Дополнительно вы можете создать изображения для различных праздников.

**Выполненным заданием является изображение или несколько изображений в формате JPG или PNG.**