**Урок 1: Знакомство с интерфейсом Figma**

Цель: Научиться ориентироваться в интерфейсе Figma, чтобы уверенно работать с программой.

Шаги:

Откройте Figma через браузер или скачайте приложение на компьютер. Нажмите "New File" (Новый файл).

Изучите основные элементы интерфейса:

Toolbar (верхняя панель) : Здесь находятся инструменты для создания фигур, текста и изображений.

Layers Panel (правая панель слоев) : Показывает все элементы вашего проекта.

Properties Panel (правая панель свойств) : Здесь можно изменять цвета, размеры и другие параметры объектов.

Canvas (центральная рабочая область) : Это место, где вы работаете над своим проектом.

Узнайте, как менять масштаб (Zoom): нажмите Ctrl + "+" или Ctrl + "-" (Windows) или Cmd + "+" / Cmd + "-" (Mac). Также можно использовать колесико мыши с зажатым Alt.

Перемещайтесь по холсту, удерживая пробел и двигая мышью.

Создайте прямоугольник, круг и текстовый блок, чтобы попрактиковаться в использовании инструментов.

Задание для самопроверки:

Создайте новый файл в Figma, добавьте прямоугольник, круг и текстовый блок. Измените масштаб и переместитесь по холсту.

**Урок 2: Создание макета карточки товара**

Цель: Научиться создавать базовый макет карточки товара для Wildberries.

Шаги:

Создайте прямоугольник размером 800x1200 пикселей — это будет рамка карточки. Используйте инструмент "Rectangle Tool" (R).

Добавьте внутри рамки заголовок, описание и кнопку "Купить". Для текста используйте инструмент "Text Tool" (T).

Включите сетку (Grid): перейдите в меню "View → Show Grid". Сетка поможет вам выровнять элементы.

Выровняйте элементы по центру, используя инструменты выравнивания в верхней панели (Align Center, Align Middle).

Сохраните файл, чтобы не потерять работу.

Задание для самопроверки:

Создайте макет карточки товара с заголовком, описанием и кнопкой. Убедитесь, что все элементы выровнены и используют сетку.

**Урок 3: Добавление изображений товара**

Цель: Научиться добавлять и редактировать изображения в Figma.

Шаги:

Найдите изображение товара на компьютере. Это может быть фотография продукта или картинка с белым фоном.

Используйте инструмент "Place Image" (Ctrl+Shift+K или Cmd+Shift+K), чтобы добавить изображение на холст. Альтернативно, просто перетащите файл изображения на холст.

Обрежьте изображение до нужного размера с помощью инструмента Mask. Для этого создайте прямоугольник нужного размера, поместите изображение внутрь, а затем выберите оба объекта и нажмите "Mask" в правой панели свойств.

Добавьте несколько изображений товара с разных ракурсов. Разместите их в одну строку или столбец.

Убедитесь, что все изображения имеют одинаковый размер и выровнены.

Задание для самопроверки:

Добавьте 3-4 изображения товара в макет карточки. Используйте обрезку, чтобы они были одинакового размера.

**Урок 4: Работа с цветами**

Цель: Научиться подбирать гармоничные цветовые сочетания для карточки товара.

Шаги:

Посетите сайты для подбора цветов: Coolors , Adobe Color , Material Palette .

Выберите основной цвет для фона карточки. Например, если ваш товар связан с едой, используйте теплые тона (оранжевый, желтый).

Добавьте акцентный цвет для кнопки или заголовка. Акцентный цвет должен контрастировать с основным фоном.

Примените цвета к макету через панель свойств. Для фона используйте заливку (Fill), для текста — цвет текста (Text Color).

Убедитесь, что цветовая палитра приятна для глаз и соответствует тематике товара.

Задание для самопроверки:

Создайте цветовую палитру из 3-5 цветов и примените ее к макету карточки.

**Урок 5: Создание продающего заголовка**

Цель: Научиться оформлять заголовок товара так, чтобы он привлекал внимание покупателей.

Шаги:

Добавьте текстовый блок в верхнюю часть карточки. Используйте инструмент "Text Tool" (T).

Введите название товара. Например: "Кофемолка электрическая бытовая".

Используйте крупный шрифт (например, 24-36 px) для заголовка. Это делает его заметным.

Выделите ключевые слова жирным шрифтом или другим цветом. Например: "Электрическая" , "бытовая".

Проверьте читаемость текста на фоне выбранного цвета. Если текст плохо виден, измените цвет фона или текста.

Задание для самопроверки:

Напишите заголовок для вашего товара и оформите его в соответствии с рекомендациями.

**Урок 6: Оформление описания товара**

Цель: Научиться структурировать текстовое описание товара для удобства чтения.

Шаги:

Разделите описание на пункты: характеристики, преимущества, использование. Например:

Материал: нержавеющая сталь.

Вес: 1.5 кг.

Преимущества: компактная, бесшумная.

Используйте маркеры или нумерацию для удобства чтения. Для маркеров используйте символы (•) или готовые иконки.

Добавьте значки (иконки) рядом с каждым пунктом. Используйте бесплатные иконки из библиотеки Figma (меню "Assets").

Убедитесь, что текст легко читается и не перегружен информацией.

Задание для самопроверки:

Создайте описание товара с использованием маркеров и иконок.

**Урок 7: Добавление цен и скидок**

Цель: Научиться визуализировать цены и акции, чтобы привлечь внимание покупателей.

Шаги:

Добавьте старую цену и новую цену с учетом скидки. Например:

Старая цена: 2000 руб.

Новая цена: 1500 руб.

Выделите скидку ярким цветом (например, красным). Для этого измените цвет текста в панели свойств.

Добавьте текст "Скидка X%" рядом с ценой. Например: "Скидка 25%".

Убедитесь, что цена читается быстро и легко.

Задание для самопроверки:

Добавьте цены и скидку в макет карточки. Выделите скидку визуально.

**Урок 8: Создание кнопки "Купить"**

Цель: Научиться создавать привлекательные кнопки, которые побуждают к действию.

Шаги:

Создайте прямоугольник для кнопки. Используйте инструмент "Rectangle Tool" (R). Размер кнопки: 200x50 пикселей.

Добавьте текст "Купить" или "Добавить в корзину". Используйте инструмент "Text Tool" (T).

Используйте контрастный цвет для кнопки (например, зеленый или оранжевый).

Добавьте эффект тени для объема. В панели свойств найдите раздел "Effects" и добавьте Drop Shadow.

Убедитесь, что кнопка выделяется на фоне карточки.

Задание для самопроверки:

Создайте кнопку "Купить" и добавьте ее в макет карточки.

**Урок 9: Работа со слоями**

Цель: Научиться организовывать элементы с помощью слоев для удобства работы.

Шаги:

Переименуйте слои в панели Layers для удобства. Например: "Button", "Title", "Image".

Группируйте связанные элементы (например, изображения товара). Для группировки выделите элементы и нажмите Ctrl+G (Windows) или Cmd+G (Mac).

Заблокируйте фиксированные элементы, чтобы случайно их не переместить. Для блокировки щелкните значок замка рядом с названием слоя.

Задание для самопроверки:

Организуйте слои в вашем макете: переименуйте их, сгруппируйте и заблокируйте необходимые элементы.

**Урок 10: Добавление отзывов и рейтинга**

Цель: Научиться визуализировать отзывы и рейтинг, чтобы повысить доверие покупателей.

Шаги:

Добавьте звезды для отображения рейтинга. Используйте инструмент "Shape" или готовые иконки из библиотеки Figma.

Добавьте текст с количеством отзывов (например, "120 отзывов").

Выделите положительные моменты из отзывов. Например: "Качество отличное", "Доставили быстро".

Убедитесь, что отзывы и рейтинг расположены внизу карточки.

Задание для самопроверки:

Добавьте рейтинг и количество отзывов в макет карточки.

(Продолжение аналогично: каждый урок подробно объясняет шаги, а задание для самопроверки помогает закрепить материал. Полный список из 35 уроков включает более сложные темы, такие как прототипирование, анимация, адаптивный дизайн, экспорт элементов и совместная работа.)

**Урок 11: Использование компонентов**

Цель: Научиться создавать повторно используемые элементы для экономии времени.

Шаги:

Создайте кнопку "Купить" или другой элемент, который вы хотите использовать многократно.

Выделите элемент и нажмите "Create Component" (значок четырех квадратов) в панели свойств.

Создайте несколько копий компонента на холсте.

Измените текст или цвет одной из копий и проверьте, как это влияет на другие копии.

Удалите одну из копий, чтобы убедиться, что основной компонент остается неизменным.

Задание для самопроверки:

Создайте компонент кнопки "Купить" и добавьте три его копии в макет. Измените текст в одной из копий и проверьте, как это влияет на другие.

**Урок 12: Прототипирование карточки**

Цель: Научиться создавать интерактивные переходы между экранами.

Шаги:

Создайте два экрана: карточка товара и страница "Спасибо за покупку".

Выберите элемент (например, кнопку "Купить") и перейдите в режим "Prototype" (значок в правом верхнем углу).

Протяните стрелку от кнопки к следующему экрану и выберите тип анимации (например, "Push").

Нажмите "Play" в правом верхнем углу, чтобы протестировать прототип.

Убедитесь, что переход работает корректно.

Задание для самопроверки:

Создайте простой прототип с переходом от карточки товара к странице благодарности.

**Урок 13: Анимация элементов**

Цель: Научиться добавлять анимацию для повышения визуальной привлекательности.

Шаги:

Выберите элемент (например, кнопку "Купить").

Перейдите в режим "Prototype" и добавьте анимацию (например, изменение цвета при наведении).

Используйте инструмент "Smart Animate" для плавных переходов.

Проверьте анимацию в режиме "Play".

Убедитесь, что анимация не перегружает дизайн.

Задание для самопроверки:

Добавьте анимацию для кнопки "Купить" и проверьте её работу.

**Урок 14: Создание адаптивного дизайна**

Цель: Научиться адаптировать макет под мобильные устройства.

Шаги:

Создайте новый Frame для мобильного устройства (например, 375x812 пикселей).

Скопируйте элементы из основного макета и адаптируйте их под мобильный экран.

Используйте Auto Layout для автоматического изменения размеров.

Проверьте, как макет выглядит на разных устройствах.

Задание для самопроверки:

Создайте адаптивный макет карточки товара для мобильного устройства.

**Урок 15: Экспорт элементов**

Цель: Научиться экспортировать элементы для использования.

Шаги:

Выделите элемент (например, кнопку "Купить").

В панели свойств найдите раздел "Export" и добавьте формат экспорта (PNG, SVG).

Укажите размер и масштаб (например, 2x).

Нажмите "Export" и сохраните файл на компьютер.

Задание для самопроверки:

Экспортируйте кнопку "Купить" в формате PNG и SVG.

**Урок 16: Работа с отзывами пользователей**

Цель: Научиться тестировать дизайн и собирать обратную связь.

Шаги:

Поделитесь ссылкой на макет с друзьями или коллегами.

Соберите отзывы о читаемости текста и удобстве навигации.

Внесите изменения на основе обратной связи.

Задание для самопроверки:

Проведите тестирование макета среди 3-5 человек и запишите их отзывы.

**Урок 17: Создание GIF-анимации**

Цель: Научиться добавлять динамические элементы.

Шаги:

Создайте несколько кадров с разными состояниями товара.

Используйте инструмент "Export" для создания GIF-анимации.

Добавьте GIF в макет карточки.

Задание для самопроверки:

Создайте GIF-анимацию для демонстрации товара и добавьте её в макет.

**Урок 18: Оптимизация производительности**

Цель: Научиться оптимизировать макет для быстрой загрузки.

Шаги:

Уменьшите размер изображений с помощью инструмента "Export".

Удалите лишние слои и компоненты.

Проверьте вес файла после оптимизации.

Задание для самопроверки:

Оптимизируйте макет карточки товара и убедитесь, что вес файла уменьшился.

**Урок 19: Совместная работа в Figma**

Цель: Научиться работать в команде.

Шаги:

Нажмите "Share" и предоставьте доступ другим пользователям.

Разделите задачи между участниками (например, один работает с текстом, другой — с изображениями).

Наблюдайте за изменениями в реальном времени.

Задание для самопроверки:

Поделитесь макетом с коллегой и совместно доработайте его.

**Урок 20: Финальная проверка и публикация**

Цель: Научиться завершать проект и готовить его к публикации.

Шаги:

Проверьте все элементы макета: тексты, изображения, кнопки.

Убедитесь, что макет адаптирован для мобильных устройств.

Экспортируйте все элементы и подготовьте их для загрузки на платформу.

Задание для самопроверки:

Проведите финальную проверку макета и подготовьте его к публикации.

**Урок 21: Использование эффектов (тени, блики)**

Цель: Научиться добавлять эффекты для улучшения визуального восприятия.

Шаги:

Выберите элемент (например, кнопку).

В панели свойств найдите раздел "Effects" и добавьте Drop Shadow (тень).

Настройте параметры тени (прозрачность, размытие, смещение).

Добавьте Inner Shadow или Blur для других эффектов.

Задание для самопроверки:

Добавьте эффект тени к кнопке "Купить" и поэкспериментируйте с параметрами.

**Урок 22: Создание иконок и логотипов**

Цель: Научиться создавать иконки и логотипы для карточки товара.

Шаги:

Используйте инструмент "Pen Tool" (P) для создания векторных фигур.

Комбинируйте фигуры (объединение, вычитание) для создания уникальных иконок.

Добавьте иконки в макет карточки.

Задание для самопроверки:

Создайте иконку для вашего товара и добавьте её в макет.

**Урок 23: Использование библиотек стилей**

Цель: Научиться использовать готовые стили для унификации дизайна.

Шаги:

Создайте стиль текста (например, заголовок, описание).

Сохраните стиль в библиотеке (правая панель → Styles).

Примените стиль к другим текстовым блокам.

Задание для самопроверки:

Создайте стиль для заголовка и примените его ко всем заголовкам в макете.

**Урок 24: Добавление видео в карточку**

Цель: Научиться добавлять видео для демонстрации товара.

Шаги:

Найдите видео на компьютере.

Добавьте видео в Figma через инструмент "Place Image".

Обрежьте видео до нужного размера.

Задание для самопроверки:

Добавьте видео в макет карточки и проверьте его отображение.

**Урок 25: Использование эффекта параллакса**

Цель: Научиться создавать эффект параллакса для привлечения внимания.

Шаги:

Создайте два слоя изображений: фоновое изображение (например, текстура) и передний план (например, товар).

Выберите оба слоя и перейдите в режим "Prototype".

Протяните стрелку от переднего слоя к фоновому и выберите тип анимации "Move".

Настройте параметры движения (например, небольшое смещение при прокрутке).

Проверьте эффект в режиме "Play".

Задание для самопроверки:

Создайте эффект параллакса для карточки товара и проверьте его работу в прототипе.

**Урок 26: Добавление интерактивных элементов (слайдеры)**

Цель: Научиться добавлять интерактивные элементы, такие как слайдеры для изображений.

Шаги:

Разместите несколько изображений товара рядом друг с другом.

Объедините их в один Frame.

Перейдите в режим "Prototype" и добавьте горизонтальную прокрутку (Horizontal Scrolling).

Настройте границы прокрутки, чтобы слайдер работал корректно.

Проверьте интерактивность в режиме "Play".

Задание для самопроверки:

Создайте слайдер для изображений товара и проверьте его работу.

**Урок 27: Работа с шрифтами и типографикой**

Цель: Научиться выбирать и использовать шрифты для улучшения читаемости.

Шаги:

Посетите сайты для подбора шрифтов: Google Fonts , FontPair .

Выберите два шрифта: один для заголовков, другой для описания.

Добавьте шрифты в Figma через меню "Assets → Fonts".

Примените шрифты к текстовым блокам в макете.

Убедитесь, что шрифты гармонируют между собой.

Задание для самопроверки:

Выберите два шрифта и примените их к заголовку и описанию в макете.

**Урок 28: Создание таблиц характеристик**

Цель: Научиться оформлять характеристики товара в виде таблицы.

Шаги:

Создайте прямоугольник для фона таблицы.

Разделите таблицу на строки и столбцы с помощью линий или сетки.

Добавьте текстовые блоки для каждой характеристики (например, "Материал", "Размер").

Выровняйте текст по центру или по левому краю.

Убедитесь, что таблица легко читается.

Задание для самопроверки:

Создайте таблицу характеристик для вашего товара и добавьте её в макет.

**Урок 29: Добавление социальных доказательств**

Цель: Научиться использовать отзывы и статистику для повышения доверия.

Шаги:

Добавьте текст с количеством продаж (например, "Купили 1000+ раз").

Добавьте логотипы известных брендов или платформ (например, "Рекомендовано Wildberries").

Используйте значки или иконки для визуального выделения.

Убедитесь, что информация достоверна и актуальна.

Задание для самопроверки:

Добавьте социальные доказательства в макет карточки товара.

**Урок 30: Оптимизация для скорости загрузки**

Цель: Научиться оптимизировать изображения и файлы для быстрой загрузки.

Шаги:

Уменьшите разрешение изображений до 72 DPI.

Сохраните изображения в формате WebP для уменьшения размера файла.

Проверьте вес файла после оптимизации.

Убедитесь, что качество изображений не ухудшилось.

Задание для самопроверки:

Оптимизируйте все изображения в макете и проверьте их вес.

**Урок 31: Создание тематического дизайна**

Цель: Научиться создавать дизайн, соответствующий тематике товара.

Шаги:

Изучите тематику товара (например, детские игрушки, бытовая техника).

Подберите цвета, шрифты и иконки, которые соответствуют тематике.

Добавьте тематические элементы (например, звездочки для детских товаров).

Убедитесь, что дизайн передает правильное настроение.

Задание для самопроверки:

Создайте тематический дизайн для вашего товара и добавьте соответствующие элементы.

**Урок 32: Работа с микровзаимодействиями**

Цель: Научиться добавлять микровзаимодействия для улучшения UX.

Шаги:

Выберите элемент (например, кнопку "Купить").

Перейдите в режим "Prototype" и добавьте микровзаимодействие (например, изменение цвета при наведении).

Настройте параметры взаимодействия (задержка, продолжительность).

Проверьте микровзаимодействие в режиме "Play".

Задание для самопроверки:

Добавьте микровзаимодействие к кнопке "Купить" и проверьте его работу.

**Урок 33: Создание мультиязычной карточки**

Цель: Научиться адаптировать карточку товара под разные языки.

Шаги:

Создайте две версии текста: на русском и английском языках.

Используйте инструмент "Variant" для создания разных версий карточки.

Проверьте, как текст выглядит на разных языках.

Убедитесь, что текст не выходит за границы элементов.

Задание для самопроверки:

Создайте мультиязычную версию карточки товара и проверьте её адаптацию.

**Урок 34: Анализ конкурентов**

Цель: Научиться анализировать карточки конкурентов для улучшения своего дизайна.

Шаги:

Найдите карточки товаров конкурентов на Wildberries.

Проанализируйте их дизайн: цвета, шрифты, расположение элементов.

Составьте список того, что можно улучшить в вашем макете.

Внесите изменения на основе анализа.

Задание для самопроверки:

Проанализируйте 3 карточки конкурентов и составьте список улучшений для вашего макета.

**Урок 35: Финальная доработка и тестирование**

Цель: Научиться завершать проект и готовить его к публикации.

Шаги:

Проверьте все элементы макета: тексты, изображения, кнопки.

Убедитесь, что макет адаптирован для мобильных устройств.

Проведите финальное тестирование с друзьями или коллегами.

Экспортируйте все элементы и подготовьте их для загрузки на платформу.

Задание для самопроверки:

Проведите финальную проверку макета и подготовьте его к публикации.