

Общество с ограниченной ответственностью
«Национальный центральный институт развития дополнительного образования»

117556, г. Москва, ул. Фруктовая, дом 7, корпус 1, офис 3, комната 12
Телефон +7(499) 110-88-46; e-mail: info@ncrdo.ru, веб-сайт: www.ncrdo.ru

«УТВЕРЖДАЮ»

Генеральный директор ООО «НЦРДО»

Зотов А.И.

М.П.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«Веб-дизайн в графическом редакторе Figma»

Общая трудоемкость

200 академических часов

Форма обучения

Заочная

Москва

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 01 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

3. Профессиональный стандарт «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29.09.2020 № 671н.

1.2. Цель реализации программы и планируемые результаты обучения

Цель: совершенствование профессиональных компетенций, необходимых для осуществления веб-дизайна в графическом редакторе Figma в рамках имеющейся квалификации.

Обучающийся совершенствует следующие профессиональные компетенции в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

Код	Наименование компетенции
ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека

Планируемые результаты обучения по программе соответствуют выполняемым трудовым действиям, входящим в профессиональный стандарт «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов»:

Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции, реализуемые после обучения	Код	Трудовые действия
Проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов	Концептуальное проектирование графического пользовательского интерфейса	F/03.7	Концептуальный дизайн структуры типовых и уникальных экранов графического пользовательского интерфейса Проектирование структурной схемы экранов графического пользовательского интерфейса, взаимодействия между экранами, структур наследования свойств и элементов графического пользовательского интерфейса (информационная архитектура) Прототипирование графического пользовательского интерфейса

Обучающийся совершенствует и (или) получает следующие профессиональные компетенции в соответствии с профессиональным стандартом «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов»:

ПК 1.1 Способность к концептуальному проектированию графического пользовательского интерфейса.

Планируемые результаты обучения по программе:

Имеющаяся квалификация (требования к слушателям): 1) лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование; 2) лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.		
Практический опыт	Умения	Знания
ПК 1.1 Способность к концептуальному проектированию графического пользовательского интерфейса		
Концептуальный дизайн структуры типовых и уникальных экранов графического пользовательского интерфейса Проектирование структурной схемы экранов графического пользовательского интерфейса, взаимодействия между экранами, структур наследования свойств и элементов графического пользовательского интерфейса (информационная архитектура) Прототипирование графического пользовательского интерфейса	<ul style="list-style-type: none"> • эскизировать графические пользовательские интерфейсы • прототипировать графические пользовательские интерфейсы • составлять условные макеты графического пользовательского интерфейса • читать, создавать, модифицировать и оформлять структурные схемы графического пользовательского интерфейса 	<ul style="list-style-type: none"> • основы работы в программе Figma, регистрация, настройка, создание файла • работа с геометрическими фигурами, приемы работы с текстом • создание иконок, логотипов и иллюстраций в программе Figma • компоненты, прототипы и библиотеки (UI KIT) • модульные сетки и автоматизация в работе дизайнера • проверка макета, оптимизация работы команды

1.3. Категория обучающихся

К освоению программы допускаются лица, имеющие/получающие образование из перечня профессий СПО/специальностей СПО и перечня направлений/специальностей ВО.

1.4. Форма обучения: заочная.

1.5. Срок освоения программы

Срок освоения программы составляет 200 часов.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

			Работа обучающегося в СДО	
--	--	--	---------------------------	--

№ пп	Наименование дисциплин	Общая трудоемкость, в акад. часах	Лекции	Тестирование	Практические занятия	Формы промежуточной и итоговой аттестации (ДЗ, З) ¹
Модуль I. Начало работы в программе Figma. Регистрация, настройка, создание файла						
1	Начало работы в программе Figma. Разница между десктопной версией и работой в браузере	8	4	2	2	3
2	Интерфейс программы. Настройки меню. Инструменты и функции программы Figma	8	4	2	2	
3	Создание документа. Создание фреймов нужного размера и создание слоев. Перемещение слоев, удаление и группирование слоев	8	4	2	2	
Модуль II. Работа с геометрическими фигурами. Приемы работы с текстом						
4	Работа с геометрическими фигурами. Как задавать размер и изменять цвета	10	4	2	4	3
5	Обводки фигур и эффекты. Выравнивание. Операции с фигурами	10	4	2	4	
6	Создание текстовых полей. Ориентация и выравнивание текста	10	4	2	4	
7	Замена цвета текста и применение эффектов	10	4	2	4	
8	Простая анимация. Создание прототипа	10	4	2	4	
Модуль III. Практика создания иконок, логотипов и иллюстраций в программе Figma						
9	Создание иконок и обработка изображений. Работа с фото	10	4	2	4	3
10	Создание логотипа в Figma	12	4	2	6	
11	Создание иллюстрации в программе Figma	10	4	2	4	
Модуль IV. Компоненты, прототипы и библиотеки (UI KIT)						

¹ ДЗ – дифференцированный зачет, З – зачет

12	Создание компонентов, работа с панелью настроек. Создание интерактивных прототипов	10	4	2	4	3
13	Применение библиотек компонентов (UI KIT)	10	4	2	4	
Модуль V. Модульные сетки и автоматизация в работе дизайнера						
14	Применение модульных сеток в Figma	10	4	2	4	3
15	Автоматизация в работе дизайнера. Auto Layout и Variants. Адаптация макета под разные устройства (планшет, телефон)	10	4	2	4	
Модуль VI. Специальные возможности программы, проверка макета, оптимизация работы команды						
16	Экспортирование изображения и применение экспорта в масштабе	10	4	2	4	3
17	Скачивание и применение плагинов в Figma	10	4	2	4	
18	Добавление анимации в прототип	10	4	2	4	
19	Проверка макета и подготовка макета для разработчиков	10	4	2	4	
20	Оптимизация работы команды с помощью плагина Figma Jam	10	4	2	4	
Итоговая аттестация		4				Итоговое тестирование
ИТОГО		200				

2.2. Календарный учебный график

№ пп	Наименование дисциплин	Общая трудоемкость, в акад. часах	Учебные недели
1	Модуль I. Начало работы в программе Figma. Регистрация, настройка, создание файла	24	1
2	Модуль II. Работа с геометрическими фигурами. Приемы работы с текстом	50	2-3
3	Модуль III. Практика создания иконок, логотипов и иллюстраций в программе Figma	32	4

4	Модуль IV. Компоненты, прототипы и библиотеки (UI KIT)	20	5
5	Модуль V. Модульные сетки и автоматизация в работе дизайнера	20	6
6	Модуль VI. Специальные возможности программы, проверка макета, оптимизация работы команды	50	7-9
	Итоговая аттестация	4	9

2.3. Рабочие программы разделов, дисциплин (модулей)

Наименование разделов, дисциплин (модулей) и тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Модуль I. Начало работы в программе Figma. Регистрация, настройка, создание файла		
Тема 1. Начало работы в программе Figma. Разница между десктопной версией и работой в браузере	Лекция/4 часа	Начало работы в программе Figma. Разница между десктопной версией и работой в браузере
	Практическое занятие 1 /2 часа	Выполните задания: Пройдите регистрацию в программе Figma. Для этого внимательно изучите материалы урока 1 и перейдите по ссылке: https://www.figma.com . После регистрации найдите функции программы Figma: Figma Design, FigJam, Dev Mode, Slides — и научитесь переходить из одной функции в другую. Сделайте скриншот функций Figma Design, FigJam, Dev Mode и Slides. Пришлите эти 4 скриншота на проверку преподавателю.
	Тестирование /2 часа	
Тема 2. Интерфейс программы. Настройки меню. Инструменты и функции программы Figma	Лекция/4 часа	Интерфейс программы. Настройки меню. Инструменты и функции программы Figma
	Практическое занятие 2 /2 часа	Выполните задания: Создайте файл в программе Figma. Используя панель инструментов (Рисунок 1), нарисуйте фигуры: прямоугольник, квадрат, овал, круг, треугольник, звезду, линию, стрелку. В левой части экрана располагается панель слоев. Каждый объект на холсте является слоем. Используя панель слоев, перетягивайте фигуры, зажав левую кнопку мыши. Расположите фигуры в слоях таким образом: верхний слой — треугольник, второй слой — овал, третий слой — прямоугольник, четвертый слой — квадрат, пятый слой — круг, шестой слой — звезда, седьмой слой — стрелка, девятый слой — линия. Сделайте скриншот всего экрана и пришлите на проверку преподавателю.
	Тестирование /2 часа	
Тема 3. Создание документа. Создание фреймов нужного размера и создание слоев. Перемещение слоев,	Лекция/4 часа	Создание документа. Создание фреймов нужного размера и создание слоев. Перемещение слоев, удаление и группирование слоев
	Практическое занятие 3 /2 часа	Выполните задания: Создайте файл в программе Figma.

удаление и группирование слоев		<p>Чтобы создать новый документ (файл), выберите в меню слева (значок Figma) File – New design file.</p> <p>Задание 1. Создайте фрейм размером 1440 на 900 пикселей. Задайте фрейму голубой цвет, используя меню fill. Слева на панели слоев назовите свой фрейм.</p> <p>Задание 2. Создайте 4 прямоугольных фрейма внутри первого. Размеры фреймов: 200x150, 350x100, 300x 500, 250x350.</p> <p>Задайте новым фреймам цвета: 200x150 — красный 350x100 — оранжевый 300x 500 — фиолетовый 250x350 — розовый</p> <p>Создайте скриншот экрана и пришлите на проверку преподавателю.</p>
Тестирование /2 часа		
Модуль II. Работа с геометрическими фигурами. Приемы работы с текстом		
Тема 4. Работа с геометрическими фигурами. Как задавать размер и изменять цвета	Лекция/4 часа	Работа с геометрическими фигурами. Как задавать размер и изменять цвета
	Практическое занятие 4 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Создайте файл в программе Figma.</p> <p>Создайте фрейм размером 1440x1080.</p> <p>С помощью инструмента «Перо» нарисуйте домик. Примерный образец домика представлен на рисунке 1.</p> <p>Внешнюю форму домика нарисуйте пером. Для рисования прямых линий левой рукой зажимайте клавишу Shift. Для создания двери и окна нарисуйте шейпом прямоугольники.</p> <p>Для рисования дорожки используйте метод Безье. Ставьте точку пером, на некотором расстоянии ставьте вторую точку пером и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, тяните мышку вниз и вправо. Таким образом нарисуйте дорожку около домика. Не забудьте замкнуть контур. При замыкании контура нужно вернуться в первую точку рисования пером. Около инструмента «Перо» при замыкании контура появится черная точка.</p> <p>Скопируйте ссылку на проект и пришлите ссылку на проверку преподавателю.</p>
	Тестирование /2 часа	
Тема 5. Обводки фигур и эффекты. Выравнивание. Операции с фигурами	Лекция/4 часа	Обводки фигур и эффекты. Выравнивание. Операции с фигурами
	Практическое занятие 5 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Создайте файл в программе Figma</p> <p>Задание 1.</p> <p>Создайте три фрейма размером 1440x1200.</p> <p>С помощью шейпа Rectangle нарисуйте 4 квадрата 200x200 разных цветов и расположите эти квадраты в вертикальную линию один под другим.</p> <p>Выравнивайте в первом фрейме квадраты по левому краю.</p>

		<p>Во втором фрейме выравнивайте квадраты по центральной оси по горизонтали.</p> <p>В третьем фрейме выравнивайте квадраты по правому краю.</p> <p>Задание 2.</p> <p>Создайте фрейм 4 размером 1440x1100.</p> <p>Используя шейпы, нарисуйте звезду и прямоугольник.</p> <p>С помощью булевых операций создайте Union selection.</p> <p>Сделайте скриншоты всех четырех фреймов и отправьте на проверку.</p>
	Тестирование /2 часа	
Тема 6. Создание текстовых полей. Ориентация и выравнивание текста	Лекция/4 часа	Создание текстовых полей. Ориентация и выравнивание текста
	Практическое занятие 6 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Используя инструмент Text, напишите фразу «Добрый вечер».</p> <p>Используя клавишу Alt, дублируйте надпись в столбик по вертикали 4 раза.</p> <p>Примените к каждому варианту разные шрифты.</p> <p>Измените цвет каждой фразы, чтобы получилось 5 различных вариантов.</p> <p>Сделайте скриншот экрана и пришлите его на проверку преподавателю.</p>
	Тестирование /2 часа	
Тема 7. Замена цвета текста и применение эффектов	Лекция/4 часа	Замена цвета текста и применение эффектов
	Практическое занятие 7 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Используя инструмент Text, напишите слово «ПОНЧИКИ».</p> <p>Используя клавишу Alt, дублируйте надпись в столбик по вертикали 6 раз.</p> <p>Примените к каждому варианту разные шрифты.</p> <p>Примените варианты цветовых заливок, описанные в уроке 7. К готовым вариантам примените эффекты Drop shadow и Inner shadow.</p> <p>Сделайте скриншот экрана и пришлите его на проверку преподавателю.</p>
	Тестирование /2 часа	
Тема 8. Простая анимация. Создание прототипа	Лекция/4 часа	Простая анимация. Создание прототипа
	Практическое занятие 8 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Создайте простую анимацию.</p> <p>Создайте фрейм размером 300x500. Нарисуйте прямоугольник синего цвета 200x400 и расположите его по центру фрейма.</p> <p>Сдублируйте фрейм с прямоугольником вправо.</p> <p>Перекрасьте прямоугольник в фиолетовый.</p> <p>Сдублируйте второй фрейм с фиолетовым прямоугольником вправо. Скруглите углы у прямоугольника. Создайте связи между фреймами: от первого ко второму, от второго к третьему, от третьего к первому. Задайте смарт-анимацию по клику мышки. Проверьте, как работает прототип.</p> <p>Скопируйте ссылку на файл в Figma и отправьте на проверку преподавателю.</p>

	Тестирование /2 часа	
Модуль III. Практика создания иконок, логотипов и иллюстраций в программе Figma		
Тема 9. Создание иконок и обработка изображений. Работа с фото	Лекция/4 часа	Создание иконок и обработка изображений. Работа с фото
	Практическое занятие 9 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>1.Создайте в файле Figma подборку референсов (примеров) с иконками в разных стилях. Обязательно разместите в файле иконки в стилях Flat, Filled, Outline. Создайте свою простую иконку, используя простые шейпы и булевы операции. Сделайте скриншот экрана и отправьте на проверку преподавателю.</p> <p>2.Создайте в файле фрейм размером 1440x1200. Разместите во фрейме 4 разных изображения (фотографии или иллюстрации). Материалы для размещения можно найти в сети Интернет, используя любой браузер. Можно найти фотографии времен года: зима, весна, лето и осень.</p> <p>Примените к первому изображению способ масштабирования Fill (Заполнить), ко второму — Fit (Подогнать), к третьему — Crop (Обрезать), к четвертому — Tile (Плитка).</p> <p>Сдублируйте первое изображение 7 раз вправо. Исследуйте варианты коррекции изображения. К варианту 1 примените коррекцию Exposure (Экспозиция), к варианту 2 примените коррекцию Contrast (Контраст), к варианту 3 примените изменение Saturation (Насыщенность), к варианту 4 примените изменение Temperature (Температура), к варианту 5 — Tint (Оттенок) , к варианту 6 примените коррекцию Highlights (Интенсивность света), к варианту 7 примените изменение Shadows (Интенсивность тени).</p> <p>Далее скопируйте ссылку на файл и отправьте эту ссылку на проверку преподавателю.</p>
	Тестирование /2 часа	
Тема 10. Создание логотипа в Figma	Лекция/4 часа	Создание логотипа в Figma
	Практическое занятие 10 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Создайте в файле фрейм размером 1440x1040. Разместите во фрейме 4 разных изображения современных логотипов в ряд по горизонтали. Опишите каждый логотип в нескольких словах. Опишите цветовые решения всех 4 логотипов (референсов). Описание расположите в текстовых блоках под иллюстрациями с логотипами. Найдите в чем именно заключается оригинальность логотипов.</p> <p>Далее скопируйте ссылку на файл и отправьте эту ссылку на проверку преподавателю</p>
	Тестирование /2 часа	
Тема 11. Создание иллюстрации в программе Figma	Лекция/4 часа	Создание иллюстрации в программе Figma
	Практическое занятие 11 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Создайте в файле фрейм размером 850x1024. Разместите во фрейме иллюстрацию «Ваза с цветком» следуя инструкции из урока 12. Рядом с</p>
	Тестирование /2 часа	

		<p>первым фреймом создайте второй фрейм. Придумайте и нарисуйте вторую вазу другой формы, используя шейки. Задайте элементам вазы градиентные заливки. Нарисуйте тюльпан и разместите его в вазе.</p> <p>Далее скопируйте ссылку на файл и отправьте эту ссылку на проверку преподавателю.</p>
	Тестирование /2 часа	
Модуль IV. Компоненты, прототипы и библиотеки (UI KIT)		
Тема 12. Создание компонентов, работа с панелью настроек. Создание интерактивных прототипов	Лекция/4 часа	Создание компонентов, работа с панелью настроек. Создание интерактивных прототипов
	Практическое занятие 12 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Создайте кнопку из фрейма размером 100x200 со скругленными углами в 30 px. Залейте кнопку красным цветом. Создайте белую надпись КУПИТЬ и разместите ее по центру кнопки. Примените к надписи эффект «падающая тень».</p> <p>Сдублируйте кнопку.</p> <p>Создайте из первой кнопки мастер компонент и создайте инстанс этой материнской кнопки. Измените цвет надписи в материнской кнопке. Обратите внимание как меняется дочерняя кнопка.</p> <p>Скопируйте ссылку на файл и отправьте на проверку преподавателю.</p>
	Тестирование /2 часа	
Тема 13. Применение библиотек компонентов (UI KIT)	Лекция/4 часа	Применение библиотек компонентов (UI KIT)
	Практическое занятие 13 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Найдите в сети интернет бесплатные Flat Design UI Kits. Скачайте понравившийся вариант или откройте в программе Figma. Скопируйте 5 или 6 понравившихся элементов этого набора и разместите в своем файле.</p> <p>Создайте дубликаты всех скопированных элементов и разместите их во фрейме с названием «Копии».Измените в копиях цвета и размеры.</p> <p>Скопируйте ссылку на файл и отправьте на проверку преподавателю.</p>
	Тестирование /2 часа	
Модуль V. Модульные сетки и автоматизация в работе дизайнера		
Тема 14. Применение модульных сеток в Figma	Лекция/4 часа	Применение модульных сеток в Figma
	Практическое занятие 14 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Создайте 12 колоночную сетку по образцу (см. рисунок 1).</p> <p>Расположите маленькие горизонтальные прямоугольники синего цвета, привязывая их к 1, 3, 5, 7, 9,11 столбцам сетки.</p> <p>Скопируйте ссылку на файл и отправьте на проверку преподавателю.</p>
	Тестирование /2 часа	
Тема 15. Автоматизация в работе дизайнера. Auto Layout и Variants.	Лекция/4 часа	Автоматизация в работе дизайнера. Auto Layout и Variants. Адаптация макета под разные устройства (планшет, телефон)

Адаптация макета под разные устройства (планшет, телефон)	Практическое занятие 15 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Создайте кнопку из фрейма. Залейте кнопку оранжевым цветом. Создайте черную надпись «оформить прямо сейчас» и разместите ее по центру кнопки. Примените к надписи эффект «падающая тень». Создайте с помощью меню из кнопки компонент. Сдублируйте кнопку и создайте варианты компонента (первой кнопки) по цвету и размеру.</p> <p>Создайте простой макет сайта для банка с кнопками навигации сверху, простым шрифтовым логотипом и фотографией (бесплатно скачайте фото на сайте https://ru.freepik.com)</p> <p>Создайте из верхней части страницы сайта (логотип банка и кнопки навигации) автолэйаут. Скопируйте ссылку на файл и отправьте на проверку преподавателю.</p>
	Тестирование /2 часа	
Модуль VI. Специальные возможности программы, проверка макета, оптимизация работы команды		
Тема 16. Экспортирование изображения и применение экспорта в масштабе	Лекция/4 часа	Экспортирование изображения и применение экспорта в масштабе
	Практическое занятие 16 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Выберите любого персонажа с рисунка 1 и нарисуйте его в программе Figma. Создайте векторную иллюстрацию, используя шейпы и инструмент Перо.</p> <p>Экспортируйте готовую иллюстрацию без фона в формате Png.</p> <p>Экспортируйте готовую иллюстрацию с фоном в формате JPG.</p> <p>Результаты работы пришлите преподавателю на проверку.</p>
	Тестирование /2 часа	
Тема 17. Скачивание и применение плагинов в Figma	Лекция/4 часа	Скачивание и применение плагинов в Figma
	Практическое занятие 17 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Выберите любой плагин для Figma и установите его. Создайте новый файл в Figma и нарисуйте любую иллюстрацию (или простой макет сайта) с применением скачанного плагина. Опишите в отдельном фрейме текстом как этот плагин поможет в работе над проектами.</p> <p>Результаты работы в виде ссылки на файл пришлите преподавателю на проверку.</p>
	Тестирование /2 часа	
Тема 18. Добавление анимации в прототип	Лекция/4 часа	Добавление анимации в прототип
	Практическое занятие 18 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Создайте анимированную кнопку с анимацией наведения.</p> <p>Анимация, появляющаяся при наведении курсора мыши, основная для сайта, поскольку позволяет понять пользователю, что на данный объект можно нажать. Анимация наведения, как правило, бывает у карточки, кнопки, пункта меню, ссылки.</p>

		<p>Создайте фрейм для кнопки белого цвета с серой обводкой. Скруглите края фрейма на 90. По центру разместите надпись «Отправить» черного цвета. Создайте дубликат фрейма и задайте ему фиолетовый цвет заливки, цвет надписи замените на белый. Обводку второго фрейма удалите.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Переходим во вкладку Prototype (находится в правой панели инструментов вверху). 2. Нажимаем на плюс и тянем стрелку от первой кнопки ко второй. 3. В поле «On click» выбираем пункт «While hovering». Если переводить дословно, то пока курсор мыши будет наведен на элемент, он будет находиться во втором состоянии (в нашем примере это кнопка с фиолетовой заливкой). 4. В поле «Instant» выбираем «Smart animate». Также нас интересуют дополнительные настройки, которые появляются при выборе этого пункта. В поле «Ease out» выбираем пункт «Ease in and out». Это означает, что при наведении курсора заливка будет появляться плавно, а когда курсор убирается, заливка также плавно исчезает. Скопируйте ссылку на файл и пришлите преподавателю на проверку.
		Тестирование /2 часа
Тема 19. Проверка макета и подготовка макета для разработчиков	Лекция/4 часа	Проверка макета и подготовка макета для разработчиков
	Практическое занятие 19 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Проверьте макет из темы 16 и подготовьте его для разработчиков</p> <p>Организируйте порядок слоев</p> <p>Всем объектам задаем осмысленные названия и каждый элемент выносим в отдельной слой.</p> <p>Удаляем все неактуальные\старые версии элементов, которые больше не понадобятся, а не скрываем их.</p> <p>Используем autolayout, где расстояние между однотипными элементами внутри общего контейнера задается Фигмой, чтобы верстальщик правильно сохранил расстояния между элементами и блоками.</p> <p>Разблокируйте все слои. Даем доступ к каждому элементу, снимаем все замки с блоков.</p> <p>Удаляем лишние направляющие с макета.</p> <p>Используем в макете только целые значения в пикселях</p> <p>После внесения всех исправлений отправьте ссылку на макет на проверку преподавателю.</p>
		Тестирование /2 часа
Тема 20. Оптимизация работы команды с помощью плагина Figma Jam	Лекция/4 часа	Оптимизация работы команды с помощью плагина Figma Jam
	Практическое занятие 20 /4 часа	<p>Выполните задания:</p> <p>Ответьте письменно на вопросы.</p> <p>Что такое FigJam?</p> <p>Что могут делать дизайнеры с помощью FigJam?</p>

		Перечислите пять основных инструментов FigJam. FigJam обеспечивает командам простой и эффективный способ совместной работы над проектами. Перечислите три основные возможности для совместной работы. Пришлите ответ в виде файла в программе Word на проверку преподавателю.
	Тестирование /2 часа	
Итоговая аттестация	Итоговое тестирование /4 часа	

3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

3.1. Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

В процессе обучения используется тестирование как форма текущего контроля успеваемости.

Формой промежуточной аттестации по разделам, дисциплинам (модулям) программы является зачет и (или) дифференцированный зачет.

Промежуточная аттестация включает в себя прохождение тестирования и выполнение практического задания. Время, отведенное на прохождение промежуточной аттестации, входит в общую трудоемкость освоения разделов, дисциплин (модулей) и проводится в форме, указанной в учебном плане.

3.2. Формы итоговой аттестации

Итоговая аттестация по программе повышения квалификации предназначена для комплексной оценки уровня знаний обучающегося с учетом целей обучения для установления соответствия уровня знаний обучающегося квалификационным требованиям; для рассмотрения вопросов о предоставлении обучающемуся по результатам обучения права выдачи удостоверения о повышении квалификации.

Итоговая аттестация проводится в форме итогового тестирования по программе обучения, включающего вопросы всех разделов, дисциплин (модулей).

3.3. Критерии оценки результатов освоения образовательных программ

Результаты промежуточной аттестации за освоение обучающимся разделов, дисциплин (модулей) программы оцениваются по стобалльной шкале в следующем соотношении:

- по результатам тестирования на освоение раздела, дисциплины (модуля) – максимально 70 баллов;
- практическое задание по итогам освоения раздела, дисциплины (модуля) – максимальное количество суммарно за все практические задания в разделе, дисциплине (модуле) – 30 баллов.

Количество баллов по стобалльной системе	Результат аттестации в форме «зачет»
81-100	«зачтено»

61-80	«зачтено»
51-60	«зачтено»
50 и менее	«не зачтено»

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки в соответствии со следующими критериями оценивания:

Количество баллов по стобалльной системе	Отметка по четырехбалльной системе
91-100	«отлично»
81-90	«хорошо»
70-80	«удовлетворительно»
менее 70	«неудовлетворительно»

Оценка результатов освоения образовательных программ осуществляется Итоговой аттестационной комиссией в соответствии со следующими критериями:

- отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы;

- отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

- отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

- отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий.

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Материально-технические условия реализации программы

Образовательная организация располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию образовательной программы и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

4.2. Требования к материально-техническим условиям со стороны обучающегося (потребителя образовательной услуги)

Рекомендуемая конфигурация компьютера:

- Разрешение экрана от 1280x1024
- Pentium 4 или более новый процессор с поддержкой SSE2
- 512 Мб оперативной памяти

- 200 Мб свободного дискового пространства
- Современный веб-браузер актуальной версии (Firefox 22, Google Chrome 27, Opera 15, Safari 5, Internet Explorer 8 или более новый).

4.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Образовательная организация обеспечена электронными учебниками, учебно-методической литературой и материалами по всем разделам, дисциплинам (модулям) программы. Образовательная организация также имеет доступ к электронным образовательным ресурсам (ЭОР). Образовательная организация имеет удаленный доступ ЭБС «Университетская библиотека онлайн» (<http://www.biblioclub.ru/>).

При реализации программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в Образовательной организации созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя:

- электронные информационные ресурсы
- электронные образовательные ресурсы
- совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств.

Данная среда способствует освоению обучающимися программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Электронная информационно-образовательная среда Образовательной организации обеспечивает возможность осуществлять следующие виды деятельности:

1. Планирование образовательного процесса.
2. Размещение и сохранение материалов образовательного процесса.
3. Фиксацию хода образовательного процесса и результатов освоения программы.
4. Контролируемый доступ участников образовательного процесса к информационным образовательным ресурсам в сети Интернет.
5. Проведение мониторинга успеваемости обучающихся.

Список информационных источников и литературы

1. Елисеенков, Г. С. Искусство фотографии в дизайне: учебное наглядное пособие для обучающихся в ассистентуре-стажировке по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)»: [16+] / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 155 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696935> (дата обращения: 25.06.2025). – Библиогр.: с. 23-24. – ISBN 978-5-8154-0614-8. – Текст: электронный.
2. Корякина, Г. М. Специальный рисунок: методология проектной деятельности в дизайне: [16+] / Г. М. Корякина, Ю. О. Ширеева ; Липецкий государственный педагогический университет им. П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк: Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2022. – 105 с.: ил. – Режим

- доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=700488> (дата обращения: 25.06.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-907655-12-6. – Текст: электронный.
3. Мелкова, С. В. Проектирование: графический фэшн-дизайн: учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»: [16+] / С. В. Мелкова ; отв. ред. сер. И. Л. Скипор ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2019. – 142 с.: ил. – (КемГИК – подготовке кадров сферы культуры и искусства). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696684> (дата обращения: 25.06.2025). – Библиогр.: с. 86-87. – ISBN 978-5-8154-0487-8. – Текст: электронный.
4. Мирхасанов, Р. Ф. История дизайна: учебное пособие: в 2 частях: [12+] / Р. Ф. Мирхасанов. – Москва ; Берлин: Директ-Медиа, 2022. – Часть 2. Развитие дизайна. – 468 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602194> (дата обращения: 25.06.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-2790-3 (ч. 2). – ISBN 978-5-4499-2470-4. – Текст: электронный.
5. Мирхасанов, Р. Ф. История дизайна: учебное пособие: в 2 частях: [12+] / Р. Ф. Мирхасанов. – Москва ; Берлин: Директ-Медиа, 2021. – Часть 1. Промышленное производство и дизайн. – 516 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602193> (дата обращения: 25.06.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-2471-1 (Ч. 1). – ISBN 978-5-4499-2470-4. – Текст: электронный.
6. Мирхасанов, Р. Ф. Пропорциональные соотношения в изобразительном искусстве и дизайне: «Золотое сечение»: учебное пособие: [16+] / Р. Ф. Мирхасанов. – Москва: Директ-Медиа, 2022. – 212 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=691715> (дата обращения: 25.06.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-3188-7. – DOI 10.23681/691715. – Текст: электронный.
7. Основы конструирования и технического дизайна: учебное пособие: [16+] / сост. Н. С. Гришин ; Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2022. – 616 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=702028> (дата обращения: 25.06.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-3145-7. – Текст: электронный.
8. Панкина, М. В. Основы методологии дизайн-проектирования: учебное пособие / М. В. Панкина ; Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2020. – 165 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699092> (дата обращения: 25.06.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7996-3049-2. – Текст: электронный.
9. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика: учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»: [16+] / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 79 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696980> (дата обращения: 25.06.2025). – ISBN 978-5-8154-0626-1. – Текст: электронный.

10. Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне: учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр»: [16+] / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеенков ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2022. – 140 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=701078> (дата обращения: 25.06.2025). – Библиогр.: с. 117-121. – ISBN 978-5-8154-0641-4. – Текст: электронный.

4.4. Кадровое обеспечение программы

Реализация программы повышения квалификации обеспечивается педагогическими работниками, требование к квалификации которых регулируется законодательством Российской Федерации в сфере образования и труда.

Актуализация дополнительной профессиональной программы

№ пп	Содержание изменений	Раздел, в который вносятся изменения и дополнения	Дата внесения изменений

Оценочные материалы

Оценочные материалы по программе повышения квалификации размещены на платформе СДО и включают следующие оценочные средства: задания в тестовой форме, практическая работа.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной и итоговой аттестации

1. Можно ли начать работать в программе Figma без регистрации?

Выберите один ответ:

- 1.нет
- 2.да

2. Основной элемент Figma, в котором можно создавать и редактировать дизайн-проекты — это:

Выберите один ответ:

- 1.FigJam
- 2.Figma Design
- 3.Dev Mode

3. Существует ли версия Figma на русском языке?

Выберите один ответ:

- 1.нет
- 2.да

4. Что такое дизайн пользовательского интерфейса (UI)?

Выберите один ответ:

- 1.Это процесс создания графики и иллюстраций для печатных материалов
- 2.Это формирование цифрового опыта пользователя через визуальные и интерактивные элементы
- 3.Это разработка программного обеспечения для управления базами данных

5. Для создания нового файла в Figma нужно использовать меню:

Выберите один ответ:

- 1.Edit
- 2.View
- 3.File

6. Какова основная функция иконок в веб-дизайне?

Выберите один ответ:

- 1.Представление текстовой информации
- 2.Увеличение объема содержимого
- 3.Замена текстовых частей сайта
- 4.Улучшение пользовательского интерфейса и навигации

7. Что представляет собой логотип?

Выберите один ответ:

1. Комбинация цветов и геометрических фигур
2. Комбинация типографских и визуальных элементов, представляющая организацию, бренд или группу людей
3. Текстовая надпись, описывающая название компании

8. Какого размера должен быть фрейм при создании первой простой иллюстрации в Figma?

Выберите один ответ:

1. 800x600
2. 1280x720
3. 850x1024

9. Что такое мастер-компонент в Figma?

Выберите один ответ:

1. Основной элемент, параметры которого используются для создания экземпляров
2. Основной файл проекта, содержащий все ресурсы
3. Компонент, который нельзя редактировать
4. Компонент, предназначенный только для использования в одном конкретном месте проекта

10. Что такое плагины в Figma?

Выберите один ответ:

1. Это встроенные функции Figma, которые помогают улучшить производительность
2. Это дополнительные инструменты, которые добавляют новые функции в браузер
3. Это расширения для социальных сетей, позволяющие делиться проектами
4. Это инструменты, которые добавляют новый функционал в приложение, расширяя возможности редактора.

Примеры заданий для практической работы

1. Выполните задание:

Создайте в файле фрейм размером 850x1024.

Разместите во фрейме иллюстрацию «Ваза с цветком» следуя инструкции из урока 12. Рядом с первым фреймом создайте второй фрейм. Придумайте и нарисуйте вторую вазу другой формы, используя шейпы. Задайте элементам вазы градиентные заливки. Нарисуйте тюльпан и разместите его в вазе.

Далее скопируйте ссылку на файл и отправьте эту ссылку на проверку преподавателю.

2. Выполните задания:

Выберите любой плагин для Figma и установите его. Создайте новый файл в Figma и нарисуйте любую иллюстрацию (или простой макет сайта) с применением скачанного плагина. Опишите в отдельном фрейме текстом как этот плагин поможет в работе над проектами.

Результаты работы в виде ссылки на файл пришлите преподавателю на проверку.