

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

---

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом Генерального  
директора  
ООО «Точка знаний»  
№ 19 от «29» августа 2025 г.

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

**(трудоемкость 97 ак. ч.)**

Разработчик:  
Исаковская Елизавета Андреевна  
Преподаватель дополнительного образования

Возраст: дети (от 10 лет)  
Срок обучения: 9 месяцев

Краснодар, 2025 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Направленность.....	3
1.3. Актуальность программы.....	3
1.4. Цели и задачи программы.....	3
1.5. Категория обучающихся.....	3
1.6. Форма обучения и сроки освоения.....	4
1.7. Форма организации образовательной деятельности.....	4
1.8. Документ, выдаваемый после завершения обучения.....	4
2. Содержание программы.....	5
2.1. Календарный учебный график.....	5
2.2. Учебный план.....	5
2.3. Рабочая программа.....	7
2.4. Кадровое обеспечение.....	12
2.5. Материально-техническое обеспечение реализации программы.....	12
2.6. Форма аттестации и оценочные материалы.....	13
2.7. Список рекомендованной литературы.....	17
2.8. Список использованной литература.....	18
2.8.1. Электронные ресурсы.....	18

## 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

### 1.1. Пояснительная записка

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)».

Изучение основ работы в Figma, интегрирующего знания графического и пользовательского дизайна, позволяет учащимся развивать практические навыки в проектировании интерфейсов, создании иллюстраций и графическом дизайне. Курс акцентирует внимание на работе с фигурами, текстом и эффектами, что способствует формированию визуального мышления и дизайнерских навыков.

**1.2. Направленность:** техническая.

### 1.3. Актуальность программы:

Программа актуальна в условиях растущей цифровизации и необходимости создания качественных пользовательских интерфейсов. Навыки работы в Figma становятся все более востребованными на рынке труда, так как компании ищут специалистов, способных разрабатывать привлекательные и функциональные дизайны. Знания, полученные в ходе курса, помогают учащимся не только развивать креативные способности, но и готовят их к успешной карьере в области дизайна и разработки интерфейсов, что особенно важно в современном мире, где визуальная коммуникация играет ключевую роль. Раннее знакомство с инструментами дизайна формирует интерес к этой сфере и способствует дальнейшему профессиональному росту.

### 1.4. 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 цветowych палитр и работы с градиентами.
- Развить умения работы с масками и слоями.
- Научить создавать дизайн интерфейсов, баннеров, иллюстраций и сложных графических композиций.

**1.5. Категория обучающихся:** К освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы допускаются учащиеся 5-11-х классов, в возрасте 10-18 лет.

**В результате изучения курса обучающиеся 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 цветowych палитры, использовать грамотные цветowych 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.

**1.6. Форма обучения и сроки освоения:**

Программа реализуется исключительно с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения заочной форме.

Сроки освоения программы – **97 месяцев.**

Лекционные занятия онлайн (вебинар) – **48 ак.ч.**

Самостоятельная работа – **48 ак.ч.**

Итоговая аттестация (тестирование) - **1 ак.ч.**

**Период обучения и режим занятий:**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по **1,33 ак.ч.**

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

**1.8. Документ, выдаваемый после завершения обучения:** сертификат об обучении.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

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

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

Содержание каждого урока включает лекционный и практический материал.

### 2.1 Календарный учебный график

Общая учебная нагрузка – 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	
ЛЗ, ЕТ	СР,	ЛЗ, СР, ЕТ		ЛЗ, ЕТ	СР,	ЛЗ, ЕТ	СР,	ЛЗ, ЕТ	СР,	ЛЗ, ЕТ	СР,	ЛЗ, СР, ЕТ	ЕТ	СР,	ЛЗ, ЕТ	СР,	ЛЗ, СР, ЕТ ИА

ЛЗ – лекционные занятия

СР – самостоятельная работа

ЕТ – ежемесячное тестирование

ИА – итоговая аттестация

### 2.2. Учебный план

№ п / п	Название модулей	Количество часов			
		Всего ак.ч.	Лекционн ые занятия онлайн (видеоурок/ вебинар)  ак.ч.	Самостоя- тельная работа  ак.ч.	Форма проверки
1	Модуль №1: Введение	6	3	3	ТК, ЕТ
2	Модуль №2: Графический дизайн	32	16	16	ТК, ЕТ

3	Модуль №3: Иллюстрации	34	17	17	ТК, ЕТ
4	Модуль №4: Интерфейсы	24	12	12	ТК, ЕТ
	<b>Итоговая аттестация</b>	1	0	1	Тестировани е
	<b>ИТОГО</b>	<b>97</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	

ТК – текущий контроль

ЕТ – ежемесячное тестирование

## **2.3. Содержание программы**

### **Модуль №1: Введение**

#### **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.

### **Модуль №2: Графический дизайн**

#### **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.

## **Модуль №3. Иллюстрации**

### **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.

## **Модуль №4. Интерфейсы**

### **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.

## 2.4. Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими высшее профессиональное образование и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам, в рамках изучаемого цикла.

## 2.5. 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 компьютерный/письменный 120x60 - 1 шт;</li><li>✓ Кресло ARDOR GAMING Gun Shield 10B - 1 шт;</li><li>✓ ИБП Dexp IEC Plus LCD 3000VA - 1 шт;</li><li>✓ Переходник от ИБП к сетевому фильтру - 1 шт;</li><li>✓ Сетевой фильтр с USB разъемами - 1 шт;</li><li>✓ Софтбокс 50x70 600BT - 1 шт;</li><li>✓ Лампа студийная для софтбокса 135W E27 5500K, Холодный белый свет, 135 Вт, Люминесцентная (энергосберегающая) - 4шт (запасные);</li><li>✓ Предохранители в софтбокс 3- 5А, 250V - 5 штук;</li><li>✓ Монитор 21.45" DEXP DF22N2 черный - 1 шт;</li><li>✓ Микрофон петличный VOYA BY-M1 - 1 шт;</li><li>✓ Apple iPad 10.2" (2021) Wi-Fi 64Gb Silver - 1 шт;</li><li>✓ Apple MacBook Pro 16", M1, 16ГБ, 2021г - 1 шт;</li><li>✓ Стилус WiWU Pencil Pro - 1 шт;</li><li>✓ Хаб Baseus (4K@60Hz 8-in-1 STARJOY 8-PORT TYPE-C) - 1 шт;</li><li>✓ Патч-корд RJ 45 - 1 шт;</li><li>✓ Футболки (мерч) "Точка знаний" - 2 шт.</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 LMS «Точка Знаний».

Образовательная LMS «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; (см. [Положение](#))
- взаимодействие слушателей с преподавателями, организаторами образовательного процесса и администрацией ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ». (см. [Положение](#))

## 2.6. Форма аттестации и оценочные материалы

Программой предусмотрен текущий контроль в виде домашнего задания и тестов, размещенных в уроках на образовательной LMS «Точка Знаний», промежуточный контроль в виде тестов, согласно учебному плану.

Итоговая аттестация проводится в виде теста. Итоговый тест включает в себя 20 вопросов. Для успешного прохождения теста необходимо правильно выполнить не менее 85 % заданий.

Обучающиеся допускаются к итоговой аттестации после изучения Модулей программы в объеме, предусмотренном учебным планом программы.

Оценка качества освоения учебной программы проводится в процессе итоговой аттестации в форме тестирования.

Оценка	Критерии
<b>Зачтено</b>	Оценка «Зачтено» выставляется обучающемуся, продемонстрировавшему твердое и всесторонние знания материалы, умение применять полученные в рамках занятий практические навыки и умения. Достижения за период обучения и результаты текущей аттестации демонстрировали отличный уровень знаний и умений обучающегося. Не менее 85% правильных ответов при решении теста.
<b>Не зачтено</b>	Оценка «Не зачтено» выставляется обучающемуся, который в недостаточной мере овладел теоретическим материалом по дисциплине, допустил ряд грубых ошибок при выполнении практических заданий, а также не выполнил требований, предъявляемых к промежуточной аттестации. Достижения за период обучения и результаты текущей аттестации демонстрировали неудовлетворительный уровень знаний и умений обучающегося. Менее 80% правильных ответов при решении теста.

## Примеры оценочных материалов текущего контроля

### 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.**

### Примеры оценочных материалов промежуточного контроля

Задание 1. Какой инструмент позволяет создать фрейм в Figma?

- A) Rect Tool (R)
- B) Frame Tool (F)
- C) Pen Tool (P)
- D) Slice Tool

Задание 2. Как задать градиент заливки для фигуры?

- A) В панели свойств выбрать Fill → Linear или Radial Gradient
- B) В панели свойств нажать Stroke
- C) В настройках эффекта выбрать Gradient
- D) Использовать инструмент Move Tool

Задание 3. Какая клавиша дублирует выделенный объект?

- A) Ctrl + C
- B) Ctrl + V
- C) Ctrl + D
- D) Shift + D

Задание 4. Какие настройки позволяют менять освещенность и насыщенность фотографии?

- A) Exposure и Saturation
- B) Blending Mode и Brightness
- C) Contrast и Shadows
- D) Stroke и Opacity

Задание 5. Что нужно нажать, чтобы обрезать изображение с помощью маски?

- A) Выделить фигуру и применить Opacity
- B) Разместить изображение под фигурой и нажать Ctrl + Alt + M
- C) Применить Fill → Mask
- D) Включить Opacity в настройках фигуры

Задание 6. Чем отличается Frame от Rectangle?

- A) Frame нельзя перекрашивать.
- B) Frame позволяет размещать внутри элементы и экспортировать работу целиком
- C) Rectangle всегда привязан к градиенту.
- D) У Frame нет возможности менять размеры.

Задание 7. Какой инструмент используется для точного выбора цвета с фотографии?

- A) Brush Tool (кисточка)
- B) Color Picker (пипетка)
- C) Gradient (градиент)
- D) Pen Tool (перо)

Задание 8. Как закруглить углы фигуры в Figma?

- A) Использовать инструмент Pen Tool
- B) В панели свойств указать значение Corner Radius
- C) Выбрать инструмент Gradient Tool и настроить углы
- D) Применить настройку Opacity к фигуре

Задание 9. Как сгруппировать несколько объектов?

- A) Ctrl + G
- B) Ctrl + Alt + G
- C) Ctrl + Shift + G
- D) Ctrl + C

Задание 10. Какой формы градиента НЕТ в Figma?

- A) Линейный (linear)
- B) Радиальный (radial)
- C) Конический (angular)
- D) Спиральный (spiral)

### **Примеры оценочных материалов итоговой аттестации**

1. Для чего используется Auto Layout в Figma?

- A) Для создания 3D-эффектов
- B) Для автоматического выравнивания и распределения элементов
- C) Для добавления градиентов
- D) Для обрезки изображений

2. Как добавить анимацию перехода между экранами?

- A) Выбрать объект → Prototype → Настроить триггер и действие → Выбрать анимацию (например, Smart Animate)
- B) Использовать инструмент Pen Tool
- C) Нажать Ctrl + Z
- D) Экспортировать макет как GIF

3. Что обычно включает главная страница мобильного приложения интернет-магазина?

- A) Только логотип и контакты
- B) Карусель товаров, категории, акции, поиск
- C) Настройки аккаунта
- D) Инструкцию по доставке

4. Как создать кнопку с изменяющимся состоянием (например, нажатая/ненажатая)?

- A) Использовать Variant (варианты компонента)
- B) Нарисовать две отдельные кнопки
- C) Удалить старую кнопку и вставить новую
- D) Применить эффект Blur

5. Какой инструмент Figma подойдет для создания макета музыкального плеера?

- A) Slice Tool
- B) Auto Layout + Components
- C) Eraser Tool
- D) Gradient Tool

6. Что такое Smart Animate?

- A) Инструмент для рисования
- B) Эффект плавного перехода между похожими элементами
- C) Фильтр для цветокоррекции
- D) Функция для экспорта видео

7. Какие элементы обязательны на странице товара в интернет-магазине?

- A) Фото товара, цена, кнопка «В корзину», описание
- B) Рекламный баннер
- C) Форма для отзывов
- D) Карта доставки

8. Как быстро продублировать элемент и выровнять его с одинаковыми отступами?

- A) Ctrl + D + Auto Layout
- B) Нарисовать вручную
- C) Использовать Pen Tool
- D) Скопировать через Ctrl + C → Ctrl + V

9. Как сделать слайдер для перемотки трека в музыкальном плеере?

- A) Нарисовать прямоугольник и добавить ползунок через Components
- B) Использовать только текст
- C) Добавить анимацию Dissolve
- D) Применить градиентную заливку

10. Что такое «динамические элементы» в UI-дизайне?

- A) Статичные иконки
- B) Элементы, которые меняются в зависимости от действий пользователя (кнопки, слайдеры, формы)
- C) Фоновые изображения
- D) Текстовые блоки

11. Что нужно нажать, чтобы обрезать изображение с помощью маски?

- A) Выделить фигуру и применить Opacity
- B) Разместить изображение под фигурой и нажать Ctrl + Alt + M
- C) Применить Fill → Mask
- D) Включить Opacity в настройках фигуры

12. Чем отличается Frame от Rectangle?

- A) Frame нельзя перекрашивать.
- B) Frame позволяет размещать внутри элементы и экспортировать работу целиком
- C) Rectangle всегда привязан к градиенту.
- D) У Frame нет возможности менять размеры.

13. Какой инструмент используется для создания глобальных стилей текста?
- A) Text Tool (T)
  - B) Style Settings (в панели свойств)
  - C) Color Picker
  - D) Pen Tool
14. Какой из перечисленных элементов НЕ является обязательным для логотипа?
- A) Узнаваемость
  - B) Масштабируемость
  - C) Сложные детали
  - D) Простота
15. Какой из перечисленных факторов НЕ влияет на насмотренность?
- A) Количество просмотренных работ
  - B) Умение анализировать визуальные решения
  - C) Скорость создания дизайна
  - D) Разнообразие стилей и направлений
16. Что важно включить в презентацию бренда?
- A) Только логотип
  - B) Цветовую палитру, шрифты, мокапы и паттерны
  - C) Черно-белые эскизы
  - D) Случайные изображения из интернета
17. Как создать повторяющийся паттерн в Figma?
- A) Использовать инструмент Pen Tool
  - B) Применить эффект Drop Shadow
  - C) Дублировать объект (Ctrl + D)
  - D) Настроить градиент в панели Fill
18. Как добавить реалистичную текстуру дерева в Figma?
- A) Использовать Pen Tool для рисования волокон
  - B) Импортировать изображение и применить маску
  - C) Залить объект градиентом
  - D) Нарисовать прямоугольник
19. Что важно для фирменных иллюстраций?
- A) Яркие, несовместимые цвета
  - B) Следование гайдлайнам бренда
  - C) Максимальная детализация
  - D) Отсутствие повторяющихся элементов
20. Как добавить реалистичную текстуру дерева в Figma?
- A) Использовать Pen Tool для рисования волокон
  - B) Импортировать изображение и применить маску
  - C) Залить объект градиентом
  - D) Нарисовать прямоугольник

## 2.7. Список рекомендованной литературы

1. Сообщество дизайнеров <https://www.figma.com/community>

## **2.8. Список использованной литературы**

### **2.8.1. Электронные ресурсы**

1. Электронная библиотека <https://elibrary.ru/>
2. Мадтест-онлайн конструктор тестов <https://onlinetestpad.com/>
3. Онлайн-графический редактор <https://www.figma.com/>