

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

УТВЕРЖДЕНА
Приказом Генерального
директора
ООО «Точка знаний»
№ 20 от «25» августа 2026 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, 2026 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 цветовых 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 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.

1.6. 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, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	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
	Итоговая аттестация	1	0	1	Тестировани е
	ИТОГО	97	48	49	

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

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
Зачтено	Оценка «Зачтено» выставляется обучающемуся, продемонстрировавшему твердые 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.
Не зачтено	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/>