

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр
дополнительного образования детей Хабаровского края)»
Центр технического и цифрового образования «ТЕХНО-ИТ-куб»
наименование структурного подразделения

Рассмотрена

на заседании научно-
методического совета
Центра

протокол № 3

«30» 06 2023 г.

Утверждаю

Генеральный директор
ООО «ФОГСТРИМ»

А.Е. Романов

«07» 09 2023 г.

Утверждаю

Генеральный директор
КГАОУ ДО РМЦ

М.В. Кацупий

«07» 09 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Графический дизайн»

название ДООП

Возраст учащихся: 14-18 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: стартовый

Составитель: Гудкова Даяна Олеговна,
педагог дополнительного образования

г. Хабаровск,
2023 г.

1. Комплекс основных характеристик ДООП

1. Пояснительная записка

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

5. Устав краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)».

Перечень дополнительной нормативно-правовой документации:

6. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

7. Приказ Министерства образования и науки РФ и министерства просвещения РФ от 05.08.2020г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

8. Протокол заочного заседания Рабочей группы по дополнительному образованию детей Экспертного совета Министерства просвещения Российской Федерации по вопросам дополнительного образования детей и взрослых, воспитания и детского отдыха от 22 марта 2023 г. № Д06-23/06пр.

Направленность программы: техническая

Уровень сложности содержания программы: стартовый (1 год).

Актуальность: В связи с активным внедрением новых технологий в жизнь общества постоянно увеличивается потребность в высококвалифицированных специалистах. В ряде ВУЗов России присутствуют специальности, связанные с дизайном, но в большинстве случаев не происходит предварительной ориентации школьников на возможность продолжения учебы в данном направлении. Многие абитуриенты стремятся попасть на специальности, связанные с информационными технологиями, не предполагая обо всех возможностях

этой области. Таким образом, появилась возможность и назрела необходимость в непрерывном образовании в сфере дизайна. Заполнить пробел между детскими увлечениями и серьезной ВУЗовской подготовкой позволяет изучение дизайна на основе специальных программных продуктов. Особенностью данной образовательной программы является работа с такими программными продуктами, как Figma, Photorea, что позволит подготовить детей к профессиональной деятельности в сфере дизайна.

Педагогическая целесообразность: Теоретические и практические знания по дизайну значительно углубят знания учащихся по основным композиции, колористики.

Адресат программы: Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы: от 14 до 18 лет.

Форма обучения: очная.

Срок реализации программы: 1 год

Объём реализации программы: 144 часов

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год обучения	2 часа	2	4 часа	36	144 часа

Режим организации занятий: Занятия в объединении рекомендуется проводить по 2 часа 2 раза в неделю. Занятия проводятся по 45 минут. Между занятиями 10-минутный перерыв.

Форма организации занятий: основная форма организации занятий – групповые, организационно-деятельностные игры, практические занятия. Группы должны состоять из 12 человек.

2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие творческих и научно-технических компетенций, обучающихся через систему практикоориентированных групповых занятий, консультаций и самостоятельной деятельности воспитанников по созданию фирменного дизайна, решающего поставленные задачи.

Задачи:

Предметные:

1. Расширить спектр специальных знаний в области дизайна;
2. Способствовать формированию устойчивого интереса к информационным технологиям;
3. Сформировать у учащихся навыки генерирования идей по применению дизайна в решении конкретных задач.

Метапредметные:

1. Сформировать условия для сотрудничества и совместной деятельности с учителем и сверстниками;
2. Научить самостоятельно планировать пути достижения целей;

3. Научить соотносить свои действия с планируемыми результатами.

Личностные:

1. Научить самостоятельно решать задачи с использованием средств вычислительной техники;

2. Научить представлять другим результаты своей работы, аргументировать свою позицию.

3. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Введение		2	2	-	
1.1	Техника безопасности. Обзор.	2	2	-	Опрос
Раздел 2. Введение в Figma		94	42	52	
2.1	Фреймы	2	-	2	Лабораторная работа
2.2	Выравнивание объектов во фрейме по оси	2	-	2	Лабораторная работа
2.3	Модульная сетка	2	2	-	Опрос
2.4	Векторные формы	2	-	2	Лабораторная работа
2.5	Векторные формы	2	2	-	Опрос
2.6	Векторные формы	2	2	-	Опрос
2.7	Кривые	2	-	2	Лабораторная работа
2.8	Работа с кривыми	2	2	-	Опрос
2.9	Работа с кривыми	2	2	-	Опрос
2.10	Работа с кривыми	2	-	2	Лабораторная работа
2.11	Обработка изображений	2	2	-	Опрос
2.12	Параметры заполнения объектов	2	-	2	Лабораторная работа
2.13	Дополнительные настройки	2	2	-	Опрос
2.14	Эффекты	2	-	2	Лабораторная работа
2.15	Работа с эффектами	2	2	-	Опрос
2.16	Маски	2	-	2	Лабораторная работа

2.17	Работа с масками	2	2	-	Опрос
2.18	Режимы наложения	2	2	-	Опрос
2.19	Режимы наложения	2	-	2	Лабораторная работа
2.20	Текст	2	-	2	Лабораторная работа
2.21	Обработка текста	2	-	2	Лабораторная работа
2.22	Компоненты	2	-	2	Лабораторная работа
2.23	Создание и редактирование шаблонов		2	-	Опрос
2.24	Настройка цветового профиля	2	2	-	Опрос
2.25	Настройка цветового профиля	2	-	2	Лабораторная работа
2.26	Основные настройки	2	2	-	Опрос
2.27	Настройка панели инструментов	2	-	2	Лабораторная работа
2.28	Основное меню	2	2	-	Опрос
2.29	Работа с панелью управления инструментами	2	-	2	Лабораторная работа
2.30	Основные понятия дизайна	2	2	-	Опрос
2.31	Основные понятия дизайна	2	-	2	Лабораторная работа
2.32	Основные понятия дизайна	2	2	-	Опрос
2.33	Создание первого макета	2	-	2	Лабораторная работа
2.34	Шаблоны и мокапы	2	2	-	Опрос
2.35	Творческая работа по пройденным темам	2	-	2	Лабораторная работа
2.36	Творческая работа по пройденным темам	2	2	-	Опрос
2.37	Растровые и векторные изображения	2	-	2	Лабораторная работа
2.38	Шрифты	2	2	-	Опрос
2.39	Работа с растром и вектором	2	-	2	Лабораторная работа

2.40	Работа со слоями	2	2	-	Опрос
2.41	Работа со слоями	2	-	2	Лабораторная работа
2.42	Работа со слоями	2	-	2	Лабораторная работа
2.43	Создание визитки	2	-	2	Лабораторная работа
2.44	Создание визитки	2	-	2	Лабораторная работа
2.45	Создание визитки.	2	-	2	Лабораторная работа
2.46	Заливка. Градиент.	2	2	-	Опрос
2.47	Реставрация фотографий	2	-	2	Лабораторная работа
Раздел 3. Инструменты		16	8	8	
3.1	Реставрация фотографий	2	2	-	Опрос
3.2	Обработка изображений	2	-	2	Лабораторная работа
3.3	Обработка изображений	2	2	-	Опрос
3.4	Обработка изображений	2	-	2	Лабораторная работа
3.5	Создание обложки для группы в социальный сети	2	2	-	Опрос
3.6	Создание обложки для группы в социальный сети	2	-	2	Лабораторная работа
3.7	Создание баннера	2	2	-	Опрос
3.8	Создание баннера	2	-	2	Лабораторная работа
Раздел 4. Работа с файлами и изображениями		16	8	8	
4.1	Создание логотипа	2	2	-	Опрос
4.2	Создание логотипа	2	-	2	Лабораторная работа
4.3	Разработка фирменного стиля и дизайн – концепции для бренда	2	2	-	Опрос
4.4	Разработка фирменного стиля и дизайн – концепции для бренда	2	-	2	Лабораторная работа
4.5	Разработка фирменного стиля и	2	2	-	Опрос

	дизайн – концепции для бренда				
4.6	Разработка фирменного стиля и дизайн – концепции для бренда	2	-	2	Лабораторная работа
4.7	Теория цвета и нестандартные приёмы работы.	2	2	-	Опрос
4.8	Теория цвета и нестандартные приёмы работы.	2	-	2	Лабораторная работа
Раздел 5. Работа с эффектами		10	6	4	
5.1	Знакомство с элементами графики и стилизации.	2	2	-	Опрос
5.2	Использование специальных эффектов в дизайне.	2	-	2	Лабораторная работа
5.3	Творческая работа по пройденному материалу	2	2	-	Опрос
5.4	Творческая работа по пройденному материалу	2	-	2	Лабораторная работа
5.5	Творческая работа по пройденному материалу	2	2	-	Опрос
Раздел 6. Творческие проекты.		4	2	2	
6.1	Анимация, gif баннеры	2	2	-	Опрос
6.2	Анимация, gif баннеры	2	-	2	Лабораторная работа
Раздел 7. Итоговое занятие		2	2	-	Опрос
7.1.	Защита проекта	2	2		
Итого		144	70	74	

1.4. Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение

Теория: Введение в специальность. Техника безопасности. Понятие «дизайн». Дизайн в различных сферах жизни человека, значение дизайна.

Практика: Игры на знакомство. Создание иллюстрации по теме «День знаний»

Раздел 2. Введение в Figma

Теория: Интерфейс программного продукта.

Практика: Настройка рабочего пространства. Работа с фреймами. Произведение настройки рабочей области. Создание иллюстрации на тему «День Победы».

Раздел 3. Инструменты

Теория: Существующие инструменты в Figma.

Практика: Инструменты выделения, рисования и их настройки. Работа со слоями. Работа с измерительными инструментами. Работа со стандартными фигурами. Создание дизайна интерфейса на тему «День космонавтики».

Раздел 4. Работа с файлами и изображениями.

Теория: Разрешение документов, с которыми работает Figma.

Практика: Работа с импортируемыми изображениями. Экспорт документов. Создание мудборда.

Раздел 5. Работа с эффектами.

Теория: Применение стилей в проектах.

Практика: Создание иллюстрации с применением плагинов.

Раздел 6. Творческие проекты.

Теория: Планирование выполнения индивидуального или группового творческого задания. Конструирование и программирование творческого проекта. Подготовка презентационных материалов по проекту. Демонстрация и защита творческого проекта.

Практика: Создание прототипа сайта для предприятия Хабаровского края.

Раздел 7. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов. Защита проектов.

1.5. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- будет знать историю и перспективы развития дизайна;
- будет знать основы композиции;
- будет уметь работать по предложенным инструкциям.

Метапредметные результаты:

- овладеет критическим, конструктивистским и алгоритмическим стилями мышления;
- овладеет набором коммуникативных компетенций, позволяющих безболезненно войти и функционировать без напряжения в команде, собранной для решения некоторой технической проблемы

Личностные результаты:

- разовьет фантазию, зрительно-образную память, рациональное восприятие действительности;
- приобретет уважительное отношение к труду как к обязательному этапу реализации любой интеллектуальной идеи.

2. Комплекс организационно - педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
--------------	---------------------	------------------------	-----------------------	---------------------	----------------------	---------------

1 год обучения	01.09.2023г.	31.05.2023г.	36	72	144	2 раза в нед. по 2 часа
----------------	--------------	--------------	----	----	-----	-------------------------

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

- персональные компьютеры/ ноутбуки (по численности группы) – 12 шт.;
- мультимедийный проектор или аналогичное оборудование для воспроизведения презентаций;
- доступ в сеть интернет.

Программное обеспечение:

- операционная система Windows, Linux;
- браузеры Internet Explorer, Google Chrome;
- Программа: Photoshop;

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования. Требуется лаборант для обеспечения бесперебойной работы оборудования.

2.3. Формы аттестации:

- рефлексия по итогам каждого занятия;
- контроль по результатам освоения программы.

Формы представления результатов: зачётная работа (тест), грамота, диплом, протокол соревнований, фотоотчет.

2.4. Оценочные материалы

Проверка результатов обучения осуществляется текущим и итоговым контролем. Текущий контроль осуществляется в течение обучения и включает в себя коллективный просмотр выполненных работ и/или проведение соревнований внутри объединения. Лучшие работы обучающихся участвуют в различных выставках технического творчества, что является стимулом для дальнейшего совершенствования детей. Полученные результаты позволяют оценивать состояние образовательного процесса и развитие воспитательного процесса, прогнозировать новые достижения.

Итоговая контроль обучающихся включает в себя обзор выполненных проектов. Каждый ребёнок рассказывает про проект, изготовленный в течение текущего учебного года: композиция, колористика и т.п.

Обучение по программе определяется с помощью изготовления рисунка и/или обработки изображения в выбранном программном продукте, также используется тестовая форма, мини-опросы во время занятий-практикумов, игровые формы контроля, участие в конкурсах и выставках. Итоги реализации ДООП «Графический дизайн» проводятся в форме итоговой защиты проекта.

Критерии оценивания задания представлены в Приложении 1.

Критерии оценки промежуточного контроля усвоения программы: промежуточный контроль определяет уровень знаний обучающего за 6 месяца обучения. Теоретическая часть. Представляет собой 10 тематических вопросов. За каждый вопрос тестируемый получает максимально 1 баллов. Мах – 10 баллов. (Приложение 2)

2.5. Методическое обеспечение

Методы организации и осуществления занятий

1. Перцептивный акцент:

- а) словесные методы (*рассказ, беседа, инструктаж*);
- б) наглядные методы (*демонстрации мультимедийных презентаций*);
- в) практические методы (*упражнения, задачи*).

2. Гностический аспект:

- а) иллюстративно- объяснительные методы;
- б) репродуктивные методы;
- в) проблемные методы (методы проблемного изложения) дается часть готового знания;
- г) эвристические (частично-поисковые) с возможностью выбора вариантов;
- д) исследовательские – учащиеся сами открывают и исследуют знания.

3. Логический аспект:

- а) индуктивные методы, дедуктивные методы, продуктивный;
- б) конкретные и абстрактные методы, синтез и анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование, классификация, систематизация, т.е. методы как мыслительные операции.

4. Управленческий аспект:

- а) методы учебной работы под руководством учителя;
- б) методы самостоятельной учебной работы учащихся.

Методы стимулирования и мотивации деятельности

1. Методы стимулирования мотива интереса к занятиям: геймификация образовательного процесса, сюжетная игровая составляющая курса, познавательные задачи, учебные дискуссии.

2. Методы стимулирования мотивов долга, сознательности, ответственности, настойчивости: убеждение, требование, приучение, упражнение, поощрение.

2.6. Календарный график воспитательной работы

№	Название мероприятия/события	Форма проведения	Сроки
---	------------------------------	------------------	-------

п/п			проведения
1.	День окончания Второй мировой войны. «Конец войны, начала мира».	Инфочас	3 сентября
2.	День солидарности в борьбе с терроризмом.	Инфочас	3 сентября
3.	Проведение организационного родительского собрания по объединениям по теме «Взаимосвязь дополнительного образования и профессионального самоопределения»	Собрание	11-17 сентября
4.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
5.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
6.	Международный день пожилых людей	Изготовление анимационных и графических открыток	1-2 октября
7.	Всемирный день защиты животных. «Мы в ответе за тех, кого приручили».	Тематическая викторина онлайн/ очно.	4 октября
8.	Международный день учителя «Я творчество своё дарю».	Тематические занятия по изготовлению поздравлений.	5 октября
9.	День отца. «Делай вместе с папой»	Краевой выходной	15 октября
10.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
11.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
12.	День народного единства.	Публикация в социальных сетях.	3 ноября
13.	День матери в России. «Подарок маме».	Занятие в объединениях.	26 ноября
14.	День Государственного герба Российской Федерации. «История герба России»	Тематическое занятие/викторина	30 ноября
15.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
16.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
17.	День неизвестного солдата.	Публикация в социальных сетях.	1 декабря
18.	День Героев Отечества.	Публикация в социальных сетях.	9 декабря
19.	День Конституции Российской Федерации.	Публикация в социальных сетях.	12 декабря
20.	Конкурс поделок и открыток к Новому году среди учащихся ЦТЦО «ТЕХНО-IT-куб»	Конкурс	декабрь

21.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
22.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
23.	80 лет со Дня полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады (1944 год) «Дорога к жизни»	инфочасы в объединениях	26-27 января
24.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
25.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
26.	День разгрома советскими войсками немецко-фашистских войск в Сталинградской битве.	Инфочас/викторина	2 февраля
27.	День российской науки, 300-летие со времени основания Российской Академии наук (1724 г).	Тематическая викторина (онлайн/очно).	8 февраля
28.	День защитника Отечества, занятия в объединениях/выставка работ учащихся.	Публикация в соцсетях.	21-24 февраля
29.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
30.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
31.	Международный женский день, занятия в объединениях/выставка работ учащихся.	Публикация в соцсетях.	6-7 марта
32.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
33.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
34.	«К звездам!»	инфочасы в объединениях	11-12 апреля
35.	«Космос – это мы»	викторина (онлайн в пабликах/очная)	11-12 апреля
36.	День космонавтики	Информационные сообщения в пабликах социальных сетей	11-12 апреля
37.	Всемирный день здоровья.	Публикация в соцсетях	7 апреля
38.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
39.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца

40.	«Вам, ветеранам»	подготовка поздравительных работ учащимися	2-9 мая
41.	День победы	Занятия в объединениях/ инфочасы/викторина Информационные сообщения и поздравления в пабликах социальных сетей	6-8 мая
42.	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	Экскурсия	В течение месяца
43.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца
44.	Международный день защиты детей	Информационное сообщение в пабликах соцсетей	1 июня
45.	День России (12 июня)	Информационное сообщение, поздравление в пабликах соцсетей	11-12 июня
46.	Всемирный день охраны окружающей среды (День эколога, 5 июня)	Информационное сообщение в пабликах соцсетей	5 июня
47.	День памяти и скорби – день начала Великой Отечественной войны Инфочасы	Информационное сообщение в пабликах соцсетей	22 июня
48.	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца

3. Список литературы

Для педагога:

1. Адамс, Ш. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне / Ш. Адамс - М.: КоЛибри, 2020. - 484 с.

2. Стьюер, Шерон Креативное мышление в Photoshop. Новый подход к цифровому искусству / Шерон Стьюер. - М.: НТ Пресс, 2017. - 272 с.

3. Батлер, Джил Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / - М.: КоЛибри, 2019. - 752 с.

Для детей и родителей:

1. Описание функций Figma <https://medium.com/slashdesigner/figma-guide-5235b8a8ab4f>

2. Миронов Д.Ф. Основы Photoshop CS2. Учебный курс. - СПб: Питер, 2006. - 384 с. ил.

Интернет - источники:

1. Последняя информация об обновлении плагинов для Figma, выходе новых версий графических программ, которые могут быть полезны в работе. <https://www.figma.com/community/plugins>

2. Руководство по Figma. <https://www.figma.com/community/file/813826100927416632>

Приложение 1

Каждое практическое задание оценивается педагогом по следующим критериям:

Оцениваемые параметры	Критерии оценки		
	Начальный уровень (1 балл)	Уровень освоения (2 балла)	Высокий уровень (3 балла)
Соблюдение правил безопасного труда и внутреннего распорядка	Ознакомлен с правилами поведения в лаборатории, безопасного обращения с оборудованием лаборатории	Выполняет правила поведения в лаборатории, безопасного обращения с оборудованием лаборатории	Выполняет правила поведения в лаборатории, безопасного обращения с оборудованием лаборатории, предупреждает о неправильных действиях
Знание основных инструментов	Знает основные способы обработки изображений	Знает основы ретуши	Знает основы построения композиции. Активно интересуется состоянием современного дизайна
Знание тонкостей реставрации изображений	Ознакомлен с настройке программного обеспечения «под себя»	Использует основные термины	Самостоятельно реставрирует изображения по заданию
Владение навыками по созданию дизайна бренда	Может создать простую визитку	Может создать дизайн сайта	Может создать полный дизайн бренда
Знание основ оформления социальных сетей	Ознакомлен с основами оформления соц. сетей	Может создать простые иконки.	Владеет знаниями и умеет создавать проекты согласно техзаданию.
Участие в соревнованиях, выставках, конкурсах.	Участвует в соревнованиях, выставках, конкурсах.	Участвует во всех мероприятиях, успешно конкурирует с другими учащимися.	Участвует во всех мероприятиях и занимает призовые места. Самостоятельно разрабатывает стратегию соревнований.

Личные качества (умение работать в коллективе, договариваться со сверстниками, инициативность, заинтересованность).	Имеет проблемы в общении, усвоении материала, не желает трудиться, портит элементы, мешает окружающим, не приводит в порядок рабочее место после работы.	Демонстрирует поведение, адекватное ситуации.	Демонстрирует поведение, адекватное ситуации. Творческий, активный, помогает окружающим.
---	--	---	--

Приложение 2

Тест по Figma

- Можно ли менять цвет фона?
 - Да, но только в HEX
 - Нельзя
 - Да, любой цвет
- Можно ли к одному текстовому слою применить несколько текстовых стилей?
 - Только если текстовые слои из одной группы
 - Да, можно
 - Нельзя
- В чем отличия между десктопной и браузерной версиями редактора?
 - В браузерной версии нельзя использовать свои шрифты
 - На десктопной больше функций
 - На десктопную версию обновления выходят быстрее
 - Можно работать без интернета
- Для того, чтобы вывести градиентный цвет из картинки, нам необходимо:
 - Найти похожие цвета и скопировать оттуда код
 - Выбрать заливку и взять два цвета с градиентом
 - Взять цвет пипеткой из картинки с градиентом
- Что нельзя сделать с цветом, который хранится в библиотеке цветов?
 - Добавить описание
 - Экспортировать
 - Переименовать
- Что значит RGB?
 - Red, Green, Black
 - Right, Good, Bad
 - Red, Green, Blue
 - Red, Great, Black
- Можно ли сделать у фигуры углы с разным закруглением?
 - Да, у всех, кроме круга
 - Нельзя
 - Только у квадрата
- Какой цвет нельзя добавить в библиотеку цветов?

А) Такого нет.

Б) Прямой градиент

В) Ангулярный градиент

9) Взаимодействует ли Constrains с сеткой?

А) Нет

Б) Да

10) Можно ли объединять текстовые стили в группы?

А) Можно

Б) Нельзя

Правильные ответы:

1=В, 2=А, 3=Б, 4=Б, 5=А, 6=В, 7=А, 8=В, 9=Б, 10=А.