



**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
«ФЕНИКС» (ООО «ФЕНИКС»)**

Утверждаю

Директор

ООО «ФЕНИКС»

М.А. Вовченко

28 ноября 2025 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ:
«ДИЗАЙН»**

Возраст обучающихся

с 18 лет

Срок реализации

256 часов

Форма обучения

с применением дистанционных
образовательных
технологий

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	3
2. ЦЕЛЬ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	5
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	6
4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	10
5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	42
6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	44
ПРИЛОЖЕНИЕ А	46
ПРИЛОЖЕНИЕ Б	72
ПРИЛОЖЕНИЕ В	82
ПРИЛОЖЕНИЕ Г	84

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1 Нормативно-правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минобрнауки России от 24.03.2025 N 266 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам";
- Постановление Правительства РФ от 15.09.2020 N 1441 "Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг"
- Профессиональный стандарт «Графический дизайнер», утвержденный Приказом Минтруда России от 17 января 2017 г. № 40Н;
- Федеральный закон от 13.03.2006 № 38-ФЗ «О рекламе»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 10 апреля 2014 г. № 06- 381«О направлении Методических рекомендаций по использованию дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных профессиональных образовательных программ»;

Программа разработана на основе профессионального стандарта: «Графический дизайнер», утвержденный Приказом Минтруда России от 17 января 2017 г. № 40Н.

1.2. Категории слушателей

К освоению программы допускаются лица от 18 лет.

1.3. Форма обучения и форма организации образовательной деятельности

Форма обучения очная с использованием дистанционных образовательных технологий.

Под дистанционными образовательными технологиями понимается реализация образовательных программ с использованием информационно-образовательных ресурсов, информационно-коммуникационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу информационно-образовательных ресурсов и взаимодействие участников образовательного пространства.

Занятия групповые, проводятся 2 раза в неделю по 2-3 астрономических часа, с установленным переменах в 10-15 минут.

1.4. Трудоемкость обучения и режим занятий слушателей

Нормативный срок освоения программы — 256 астрономических часов, включая все виды аудиторной и самостоятельной учебной работы слушателей.

Учебная нагрузка устанавливается не более 20 часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной учебной работы слушателя.

Режим занятий для слушателей в рамках пятидневной недели может быть установлен:

- 1) для дневных групп с понедельника по пятницу с 09:00 до 17:00;
- 2) для вечерних групп с понедельника по пятницу с 17:00 до 21:00.

Режим занятий для слушателей в рамках обучения выходного дня (суббота) устанавливается с 09:00 до 21:00.

Дни и время занятий, количество и последовательность занятий устанавливаются согласно расписанию занятий, утверждаемому директором ООО «Феникс».

Для всех видов аудиторных занятий астрономический час устанавливается продолжительностью 60 минут. Длительность учебного дня устанавливается не более 3 астрономических часов, с перерывами не менее 10 - 15 минут.

2. ЦЕЛЬ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Дизайн» разработана ООО «Феникс» с целью формирования и совершенствования компетенций, необходимых для осуществления профессиональной деятельности в сфере графического дизайна, разработки объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Выпускник должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими виду деятельности:

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций.
ВД 1	Разработка технического задания на продукт графического дизайна.
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.
ВД 2	Создание графических дизайн-макетов.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн макета на основе технического задания.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн макета на основе технического задания.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн - макета.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.
ВД 3	Подготовка дизайн-макета к печати (публикации).
ПК 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).

Выпускник должен обладать общими компетенциями (ОК):

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 2	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.

В результате освоения программы у слушателей должен сформироваться следующий комплекс знаний, умений и навыков в области графического дизайна:

Уровень квалификации	Показатели уровня квалификации:		
	Полномочия и ответственность	Характер умений	Характер знаний
1 уровень	ответственность за создание дизайн-проектов полиграфической продукции по образцу заказчика/руководителя ответственность за создание дизайн-проектов диджитал продукции по образцу заказчика/руководителя ответственность за создание и обработку растровых изображений по образцу заказчика/руководителя	уметь создавать и обрабатывать растровые и векторные изображения в Figma уметь создавать и обрабатывать растровые изображения с помощью Adobe Photoshop уметь создавать и обрабатывать векторные изображения с помощью Adobe Illustrator уметь определять выбор технических и программных средств для	знать требования основных рекламных площадок знать базовые инструменты Figma знать базовые инструменты Adobe Photoshop знать базовые инструменты Adobe Illustrator

	ответственность за создание обработку векторных изображений по образцу заказчика/руководителя	разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования	
2 уровень	нести ответственность за соответствие выгруженных дизайн-макетов по техническим требованиям заказчика/производителя/рекламной площадке	уметь подготавливать созданные макеты к производству по техническим требованиям заказчика/производства/рекламной площадке	знать основы композиции знать как использовать сетку знать основы типографики знать основные принципы работы с текстом знать теорию цвета знать основные характеристики цвета знать настройки экспорта макетов
3 уровень	нести ответственность за созданные графические объекты с помощью плагинов и нейросети	уметь использовать плагины и нейросети для создания ключевых имиджей	знать особенности работы с нейросетями и плагинами

4 уровень	нести ответственность за разработку дизайн-макета с нуля	уметь осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	знать основные способы привлечения внимания к рекламным макетам как работать с тех. заданием заказчика особенности работы над дизайн-макетом и
-----------	--	---	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

4.1 Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование модулей	Вс ег о, ча с.	Аудиторн ые занятия, в том числе		Ди ста нц ион ны е зан яти я, час .	Са мос то я тел ьна я/п рое ктн ая раб ота слу ша тел ей, час .	Ко нс ул ьт аци и	Ф ор м а т е ст аци и
			Л ек ц ии	Пра кти ческ ие заня тия				
1	Модуль 1. Базовая подготовка. Как устроена профессия.	10	3			7		
1.1	Практическое применение дизайна	10	3			7		
2	Модуль 2. Знакомство с Figma	29,5		9	6,5	14		
2.1.1	Знакомство с Figma	2,5			0,5	2		
2.1.2	Интерфейс и базовые инструменты	3			1	2		
2.1.3	Панель свойств	3,5			1,5	2		
2.1.4	Собираем макет	7,5		3	1,5	3		
2.2	Работа с векторной графикой	6		3	1	2		
2.3	Продвинутые инструменты	7		3	1	3		

3	Модуль 3. Работа с цветом	22,25	2	4	2,25	14		
3.1.1	Роль цвета в дизайне и теория цвета	3,75			0,75	4		
3.1.2	Характеристики цвета	8,75	1	2	0,75	5		
3.2	Системы передачи цвета	8,75	1	2	0,75	5		
4	Модуль 4. Знакомство с Adobe Photoshop	28		9	2	17		
4.1.1	Знакомство с Adobe Photoshop	1,05			0,05	2		
4.1.2	Возможности и интерфейс Adobe Photoshop	2,15			0,15	2		
4.1.3	Инструменты работы с цветом и текстом	6,25		3	0,25	3		
4.2.1	Работа со слоями и смарт-объектами	2,50			0,50	2		
4.2.2	Обтравка изображения: инструменты и способы	5,50		3	0,50	2		
4.3.1	Кадрирование и ретушь	2,25			0,25	2		
4.3.2	Работа с мокапами и полезные сервисы	2,15			0,15	2		
4.3.3	Экспорт в различные форматы и создание гифок	5,25		3	0,25	2		
5	Модуль 5. Композиция	32,75		8	1,25	23,50		
5.1.1	Что такое композиция и причём тут КВ	3,05			0,05	3		

5.1.2	Композиция. Якорные объекты	3,15			0,15	3		
5.1.3	Композиция. Композиционный центр и доминанта	6,25		3	0,25	3		
5.2.1	Композиция. Целостность	3,15			0,15	3		
5.2.2	Композиция. Статика и динамика	6,05		3	0,05	3		
5.3.1	Сетка: как спроектировать дизайн	5,15		2	0,15	3		
5.3.2	Ресайзы.	6			0,50	5,50		
6	Модуль 6. Основы типографики и работа с текстом	30		6	7	17		
6.1.1	Основные термины	3			1	2		
6.1.2	Виды шрифтов	3			1	2		
6.1.3	Сочетание шрифтов	3			1	2		
6.1.4	Верстка текста	3			1	2		
6.1.5	Продвинутая верстка	6		3	1	3		
6.2	Выбираем шрифт для проекта	6		3	1	3		
6.3	Акцидентные приемы	6		3	1	3		
7	Модуль 7. Знакомство с Adobe Illustrator	33	4	8	3	18		
7.1.1	Знакомство с Adobe Illustrator	1,50			0,50	2		
7.1.2	Работа с файлом	10	1	2	1	6		
7.2	Работа с векторными объектами	13	2	4	1	6		

7.3	Работа с шрифтами и текстовыми формами	7,05	1	2	0,5	4		
8	Модуль 8. Нейросети	14		4	1	9		
8.1.1	Введение в нейросети	1,15			0,15	2		
8.1.2	Основы промтинга	3,15		2	0,15	2		
8.2.1	Создание генеративов	3,25			0,25	3		
8.2.2	Улучшение качества КВ	3,75		2	0,75	2		
9	Модуль 9. Итоговая работа. Презентация-резюме	21,5	3	3		15,5		
9.1	Создание презентации в форме резюме	21,5	3	3		15,5		
10	Итоговая аттестация	35		4		26	5	КЭ
10.1	Квалификационный экзамен	35		4		26	5	
	ИТОГО	256	12	55	23	161	5	

4.2 Календарный учебный график

№ п/п	Наименование раздела, дисциплины (модуля)	Ауд. часов в день	Недели обучения												
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Модуль 1. Базовая подготовка. Как устроена профессия	3	3												
2	Модуль 2. Знакомство с Figma	9	3	3	3										
3	Модуль 3. Работа с цветом	6		3	3										
4	Модуль 4. Знакомство с Adobe Photoshop	9				3	3	3							
5	Модуль 5. Композиция					3	3	3							
6	Модуль 6. Основы типографики и работа с текстом	6							3	3	2				
7	Модуль 7. Знакомство с Adobe Illustrator	12							3	3	3	3			
8	Модуль 8. Нейросети	4										2	2		
9	Модуль 9. Презентация-рез юме	6											3	3	
Консультации		5												3	3
Итоговая аттестация		4													4

4.3 Рабочие программы учебных модулей

Модуль 1. Базовая подготовка. Как устроена профессия (10 часов).

Тема № 1. Практическое применение дизайна (10 часов).

Цели занятия: формирование у слушателей знаний о профессии дизайнера, понимания его роли в создании визуальной среды, взаимодействия с клиентами и потребителями, а также значимости дизайна в бизнесе и общественной деятельности.

Слушатель должен знать:

- основные задачи и функции дизайнера в современном мире;
- как дизайн влияет на восприятие продуктов и услуг (влияние на бизнес);
- роль клиента и потребителя в процессе разработки дизайна;
- роль ключевого визуала (Key Visual) в управлении вниманием потребителей.

Слушатель должен уметь:

- выявлять потребности клиента и целевой аудитории (пользователя);
- разрабатывать дизайн-макеты с учетом заданных условий и ограничений;
- фиксировать договорённости клиентом на всех этапах создания дизайна;
- создавать дизайн, учитывая социальные и бизнес-контексты.

Формы занятия:

- лекция (аудиторная);
- практика (аудиторная);
- самостоятельная работа (тестирование).

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

1. Беркун, С. Дизайн всего. Как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. М. : Альпина Паблишер, 2022. — 184 с.
2. Джанда, М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. СПб: Питер, 2015. — 384 с.
3. Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.

Модуль 2. Знакомство с Figma (29,5 часов).

Тема № 1. Часть № 1. Знакомство с Figma (2,5 часа).

Вводное Занятие.

Цели занятия: познакомить слушателя с инструментом Figma, объяснить область применения инструмента.

Слушатель должен знать:

- для каких задач подходит Figma;

- почему Figma получила такую популярность;
- преимущества работы в Figma;
- чем Figma отличается от других программ для графического дизайна.

Слушатель должен уметь:

- определять в каких задачах, оптимальнее всего использовать функционал Figma;

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание после лекции);

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Figma. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://help.figma.com/hc/en-us>

Тема № 1. Часть 2. Интерфейс и базовые инструменты (3 часа).

Цели занятия: ознакомить слушателей с интерфейсом программы Figma, структурой рабочего пространства и базовыми инструментами, научить уверенно использовать основные функции программы для создания макетов.

Слушатель должен знать:

- структуру интерфейса Figma: панели инструментов, холст, меню слоев, свойства объектов;
- основные инструменты: контур, формы, текст, компоненты, стили;
- как создавать и взаимодействовать с простыми объектами;
- основные особенности экспорта файлов.

Слушатель должен уметь:

- разбираться в интерфейсе Figma и находить нужные инструменты;
- создавать основные графические элементы (формы, линии, текстовые блоки);
- применять стили, шрифты и цвета для форматирования объектов;
- работать с использованием «Фреймы» для создания макетов экранов;
- сохранять и экспортировать работу в разных форматах;
- сотрудничать с другими участниками, добавляя комментарии и редактируя макеты в первое время.

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

1. Руководство пользователя Figma. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://help.figma.com/hc/en-us>

Тема № 1. Часть 3. Панель свойств (3,5 часа).

Цели занятия: ознакомить слушателей с возможностями панели свойств в Figma, научить эффективно использовать инструменты панели для изменения параметров объектов, развить навыки работы с различными свойствами элементов: размеры, цвета, градиенты, тени, границы, эффекты и другие параметры.

Слушатель должен знать:

- назначение панели свойств в Figma и её основные компоненты;
- как изменять размеры, положение и выравнивание элементов через панель свойств;
- принципы работы с цветами, градиентами, тенями и обводками объектов;
- способы управления прозрачностью и режимами наложения;
- настройки текста: шрифты, размеры, межстрочные интервалы и другие типографические параметры;
- возможности панели свойств для добавления эффектов, масок и стилей.

Слушатель должен уметь:

- изменять основные параметры элементов (размеры, положение, вращение) с помощью панели свойств;
- работать с цветами и создавать градиенты для стилизации объектов;
- применять обводки, теней и эффектов для придания глубины элементам дизайна;
- настраивать текстовых блоки с помощью панели свойств: изменение шрифтов, интервалов, стилей текста;
- применять прозрачность и режимы наложения для создания сложных визуальных эффектов;
- экспортировать файлы из Figma.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Figma. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://help.figma.com/hc/en-us>

Тема № 1. Часть 4. Собираем макет (7,5 часов).

Цели занятия: ознакомить слушателей с принципами построения сеток, научить верстать макеты по сетке и грамотно организовывать порядок слоев.

Слушатель должен знать:

- принципы создания макетов: сетки, колонки, отступы;
- основы работы с направляющими;
- основы работы с сетками в макетах;
- как работать с масками и для чего они нужны;
- как правильно и логично именовать слои и группы.

Слушатель должен уметь:

- создавать сетки самостоятельно и работать по готовым сеткам;
- верстать макет на основе исходного текста и КВ;
- организовывать пространство между слоями;
- настраивать и применять режимы наложения для создания сложных визуальных эффектов.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- практика (аудиторная);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание);

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Figma. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://help.figma.com/hc/en-us>

Тема № 2. Работа с векторной графикой (7,5 часов).

Цели занятия: ознакомить слушателей с отличиями векторной и растровой графикой, научить работать с булевыми операциями (объединение, вычитание, пересечение, исключение) и инструментом перо.

Слушатель должен знать:

- отличие векторной и растровой графики;
- виды булевых операций;
- как построить гармоничную форму с помощью инструмента перо;
- как правильно и логично называть слои и группы.

Слушатель должен уметь:

- различать векторную графику от растровой;
- использовать булевы операции в зависимости от задачи;
- строить гармоничные формы объектов с помощью инструмента перо.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- практика (аудиторная);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Figma. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://help.figma.com/hc/en-us>

Тема № 3. Продвинутые инструменты (7 часов).

Цели занятия: познакомить слушателей с расширенными инструментами Figma: Auto Layout, стили и библиотеки, научить использовать Auto Layout для создания адаптивных и гибких макетов, обучить работе со стилями для единообразия дизайна и ускорения процесса проектирования, показать, как работать с библиотеками для управления компонентами и совместной работы над проектом.

Слушатель должен знать:

- принципы работы с Auto Layout: как создавать гибкие макеты с динамическими элементами;
- виды булевых операций;
- как настраивать стили для текстов, цветов и эффектов, обеспечивая согласованность дизайна;
- как использовать вариативные компоненты для повышения гибкости макетов и прототипов;
- принципы организации и обновления библиотек в командных проектах.

Слушатель должен уметь:

- применять Auto Layout для построения адаптивных интерфейсов с динамическими блоками;
- создавать и редактировать стили текста, цветов и эффектов для использования в проекте;
- настраивать и применять стили для различных объектов макета с целью ускорения редактирования и поддержания единого визуального языка;
- управлять компонентами, их вариациями и состояниями в библиотеке Figma.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- практика (аудиторная);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Figma. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://help.figma.com/hc/en-us>

Модуль 3. Работа с цветом (22,25 часов).

Тема № 1. Часть 1. Роль цвета в дизайне и теория цвета (3,75 часов).

Цели занятия: ознакомить слушателей с основами теории цвета и его роли в дизайне, научить использовать цвет для передачи настроения, создания акцентов и улучшения пользовательского восприятия.

Слушатель должен знать:

- понятие и значение колористики;
- шестиступенчатый круг Гётте;
- психологию цветов;

Слушатель должен уметь:

- подбирать цвета для проекта в зависимости от их характера и функции;
- учитывать культурные особенности восприятия цвета в зависимости от целевой аудитории.

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Иоханнес, И. Искусство цвета. Цветовой круг и базовые правила колористики. М : Издательство Аронов, 2024. — 96 с.

Эванс, Г. История цвета. Как краски изменили наш мир. Тезисы по истории изучения цвета. М : Эксмо, 2022. — 224 с.

Тема № 1. Часть 2. Характеристики цвета (8,75 часов).

Цели занятия: научить слушателей использовать цветовые пары, триады и смешивать цвета с помощью градиентов, ознакомить слушателей с базовыми правилами колористики и контраста.

Слушатель должен знать:

- основные цветовые пары и триады;
- характеристики цвета (цветовой тон, насыщенность, и яркость/светлота);
- понятие контраста и его основные виды;
- понятие градиента и его основные виды смешения.

Слушатель должен уметь:

- создавать контраст и гармонию в цветовом решении дизайна;
- подбирать цветовые схемы, подходящих для различных типов проектов (веб-дизайн, мобильные приложения, полиграфия);

создавать гармоничные цветовые палитры с учетом основных цветовых пар и триад;

применять знания о характеристиках цвета для создания доступных и читаемых макетов, обеспечивая достаточный контраст.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- практика (аудиторная);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Основная литература:

Иоханнес, И. Искусство цвета. Цветовой круг и базовые правила колористики. М : Издательство Аронов, 2024. — 96 с.

Эванс, Г. История цвета. Как краски изменили наш мир. Тезисы по истории изучения цвета. М : Эксмо, 2022. — 224 с.

Тема № 2. Системы передачи цвета (8,75 часов).

Цели занятия: ознакомить слушателей с основными системами передачи цвета, используемыми в диджитале и полиграфии, научить различать и применять цветовые модели (RGB, CMYK, HSL, LAB) в зависимости от контекста работы, развить навыки правильного выбора и использования цветовых систем для цифровых и печатных проектов.

Слушатель должен знать:

- основные системы передачи цвета: RGB, CMYK, HSL, LAB;
- различия между цветовой моделью RGB (для экранов) и CMYK (для печати);
- как работают цветовые модели HSL (оттенок, насыщенность, светлота) и LAB, и где они применяются;
- как каждая система влияет на восприятие цвета в зависимости от среды: экран или печать;
- понятие цветового профиля и его роль в корректной передаче цвета на разных устройствах.

Слушатель должен уметь:

- применять цветовой модели RGB для работы с цифровыми проектами: веб-дизайн, мобильные приложения, мультимедиа;
- использовать модели CMYK для подготовки макетов к печати с учётом особенностей типографии;
- настраивать и использовать цветовые модели HSL для точной работы с оттенками, насыщенностью и яркостью в цифровых проектах;

– работать с цветовыми профилями и калибровкой экрана для обеспечения точности отображения цвета.

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- практика (аудиторная);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Иоханнес, И. Искусство цвета. Цветовой круг и базовые правила колористики. М : Издательство Аронов, 2024. — 96 с.

Эванс, Г. История цвета. Как краски изменили наш мир. Тезисы по истории изучения цвета. М : Эксмо, 2022. — 224 с.

Дополнительная литература:

Семь советов начинающему полиграфисту. Екатеринбург : Доходные Материалы, 2013. — 24 с.

Модуль 4. Знакомство с Adobe Photoshop (28 часов).

Тема № 1. Часть № 1. Знакомство с Adobe Photoshop. (1,05 часа) Вводное Занятие.

Цели занятия: познакомить слушателей с базовыми функциями Adobe Photoshop.

Слушатель должен знать:

- основные функции и инструменты Adobe Photoshop;

Слушатель должен уметь:

- определять, подходит ли Adobe Photoshop для решения его задачи.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

1. Руководство пользователя Photoshop. 2024. [Электронный ресурс]
URL:<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html>

Тема № 1. Часть № 2. Возможности и интерфейс Adobe Photoshop. (2,15 часа).

Цели занятия: познакомить слушателей с основными возможностями Adobe Photoshop и научить их ориентироваться в интерфейсе программы, создавать и сохранять документы для дальнейшей работы.

Слушатель должен знать:

- основные возможности Adobe Photoshop для редактирования и создания графики;
- принципы работы с растровой графикой;
- структуру интерфейса программы (панель инструментов, параметры, рабочее пространство, меню и палитры).

Слушатель должен уметь:

- ориентироваться в интерфейсе Adobe Photoshop;
- создавать новый документ с заданными параметрами;
- работать с корректирующими слоями для редактирования изображений;
- сохранять готовые документы в нужных форматах.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Photoshop. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html>

Тема № 1. Часть № 3. Инструменты работы с цветом и текстом. (6,25 часов).

Цели занятия: научить слушателей основам работы с цветом, настройке кистей и градиентов, а также добавлению и настройке текста в Adobe Photoshop.

Слушатель должен знать:

- основные инструменты для работы с цветом (пипетка, заливка, градиент);
- принципы настройки кисти и градиента;
- инструменты для добавления и редактирования текста.

Слушатель должен уметь:

- использовать инструменты для работы с цветом (пипетка, заливка, градиент);
- настраивать параметры кисти и градиента;
- добавлять текст, изменять его шрифт, цвет и выравнивать абзацы.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Photoshop. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html>

Тема № 2. Часть № 1. Работа со слоями и смарт-объектами. (2,50 часа).

Цели занятия:

Научить слушателей основам работы с панелью слоев в Adobe Photoshop, использованию стилей слоев и эффектов, а также применению смарт-объектов для сохранения качества изображений.

Слушатель должен знать:

- основные функции панели слоев и её возможности;
- как работают стили слоев и эффекты;
- назначение и преимущества использования смарт-объектов.

Слушатель должен уметь:

- управлять слоями (создавать, перемещать, изменять прозрачность, объединять в группы);
- применять и настраивать стили слоев и эффекты;
- преобразовывать объекты в смарт-объекты для сохранения качества при масштабировании и редактировании.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Photoshop. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html>

Тема № 2. Часть № 2 Обтравка изображения: инструменты и способы (5,50 часов).

Цели занятия:

Научить слушателей основным способам обтравки изображений в Adobe Photoshop, разъяснить, в каких случаях применять разные методы, и как корректно вырезать объекты и элементы.

Слушатель должен знать:

- основные инструменты для обтравки изображений (маски, цветовой диапазон, инструмент «Перо»);
- в каких ситуациях применять различные способы обтравки;
- основные настройки выделений для улучшения качества обтравки (сглаживание, контраст, растушевка краев).

Слушатель должен уметь:

- применять маски для обтравки и корректировки изображения;
- использовать инструмент “Перо” для создания векторных контуров при обтравке;
- работать с инструментом «Select and Mask» для отделения объектов от фона.

Формы занятия:

- лекция (дистанционная);
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Photoshop. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html>

Тема № 3. Часть 1. Кадрирование и ретушь. (2,25 часа).

Цели занятия: научить слушателей изменять композицию и размеры фотографий с помощью кадрирования, а также выполнять ретушь изображений, устраняя дефекты и лишние объекты.

Слушатель должен знать:

- основные инструменты кадрирования и ретуши в Adobe Photoshop;
- принципы работы с перспективным кадрированием;
- способы удаления дефектов и лишних объектов с фотографий.

Слушатель должен уметь:

- изменять горизонт и размер изображения с помощью кадрирования;
- удалять нежелательные объекты и дефекты с изображений с помощью инструментов “Точечная восстанавливающая кисть”, “Удаление” и “Заплата”;
- использовать инструмент “Перемещение с учетом содержимого” для перемещения объектов на фотографии.

Формы занятия:

- дистанционное занятие
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Photoshop. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html>

Тема № 3. Часть 2. Работа с мокапами и полезные сервисы. (2,15 часа).

Цели занятия: научить слушателей работать с мокапами для презентации своих проектов, а также показать, как создавать простые мокапы и использовать полезные сервисы для их поиска.

Слушатель должен знать:

- что такое мокап и как его использовать для презентации дизайна;
- принципы работы со смарт-объектами и трансформацией при создании мокапов;
- полезные ресурсы для поиска бесплатных и платных мокапов.

Слушатель должен уметь:

- использовать готовые мокапы для своих проектов;
- создавать простые мокапы с помощью смарт-объектов и инструментов трансформации;
- искать мокапы на специализированных ресурсах, таких как Yellowimages, Freepik, и другие.

Формы занятия:

- дистанционное занятие
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Photoshop. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html>

Тема № 3. Часть 3. Экспорт в различные форматы и создание гифок. (5,25 часа).

Цели занятия: научить слушателей экспортировать контент в различные форматы с оптимизацией для веба и создания простых GIF-анимаций, учитывая особенности каждого формата и требования.

Слушатель должен знать:

- основные форматы экспорта изображений (PNG, JPG, GIF) и их особенности;
- настройки для оптимизации изображений для веба;
- принципы создания и настройки GIF-анимаций в Photoshop.

Слушатель должен уметь:

- экспортировать контент в растровые форматы (PNG, JPG) с оптимальными настройками;
- настраивать параметры экспорта для снижения веса файлов без потери качества;
- создавать простые GIF-анимации, настраивать кадры и оптимизировать вес анимации для веба.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Photoshop. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html>

Модуль 5. Композиция. (32,75 часов).

Тема № 1. Часть 1. Что такое композиция и причём тут КВ. (3,05 часа)

Цели занятия: научить слушателей основам композиции в дизайне, показать,

как композиция управляет вниманием пользователя, и объяснить роль Key Visual (KV) в создании визуального стиля.

Слушатель должен знать:

- основные принципы композиции в графическом дизайне;
- как композиция влияет на восприятие и привлечение внимания;
- что такое Key Visual и как он используется в рекламных кампаниях.

Слушатель должен уметь:

- строить композицию, направляющую внимание зрителя;
- выстраивать иерархию элементов для эффективного донесения информации;
- разрабатывать Key Visual, который станет центральным элементом визуальной идентичности проекта;

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

1. Беркун, С. Дизайн всего. Как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. М. : Альпина Паблишер, 2022. — 184 с.
2. Гордон, Ю. О языке композиции. М. : Студия Артемия Лебедева, 2021.— 208 с.
3. Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.
4. Мюллер-Брокман, Й. Модульные сетки в графическом дизайне. М. : Студия Артемия Лебедева, 2018. — 228 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

4502 совета: Бюро Горбунова. 2024. [Электронный ресурс]
URL: <https://bureau.ru/soviet/>

Тема № 1. Часть 2. Композиция. Якорные объекты. (3,15 часа)

Цели занятия: научить слушателей использовать якорные объекты в композиции для упрощения восприятия и улучшения организации визуального пространства.

Слушатель должен знать:

- что такое якорные объекты и их роль в композиции;
- как якорные объекты помогают выделить приоритетную информацию и создать иерархию;
- способы размещения якорных объектов для передачи движения или стабильности.

Слушатель должен уметь:

- определять ключевые якорные объекты в макете;

- размещать якорные объекты для создания визуального акцента;
- использовать якорные объекты для улучшения восприятия композиции и структурирования информации.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

1. Беркун, С. Дизайн всего. Как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. М. : Альпина Паблишер, 2022. — 184 с.
2. Гордон, Ю. О языке композиции. М. : Студия Артемия Лебедева, 2021.— 208 с.
3. Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.
4. Мюллер-Брокман, Й. Модульные сетки в графическом дизайне. М. : Студия Артемия Лебедева, 2018. — 228 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

4502 совета: Бюро Горбунова. 2024. [Электронный ресурс]

URL: <https://bureau.ru/soviet/>

Тема № 1. Часть 3. Композиционный центр и доминанта.

(6,25 часа)

Цели занятия: научить слушателей определять композиционный центр и доминанту в дизайне, а также использовать правила симметрии, асимметрии и правило третей для создания гармоничных и динамичных композиций.

Слушатель должен знать:

- понятия симметрии, асимметрии и диссимметрии в композиции;
- как доминанта управляет вниманием зрителя;
- что такое правило третей и как оно применяется в дизайне.

Слушатель должен уметь:

- определять и использовать композиционный центр и доминанту в макетах;
- создавать симметричные и асимметричные композиции для разных целей;
- применять правило третей для размещения ключевых элементов дизайна

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

1. Беркун, С. Дизайн всего. Как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. М. : Альпина Паблишер, 2022. — 184 с.

2. Гордон, Ю. О языке композиции. М. : Студия Артемия Лебедева, 2021.— 208 с.
 3. Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.
 4. Мюллер-Брокман, Й. Модульные сетки в графическом дизайне. М. : Студия Артемия Лебедева, 2018. — 228 с.
- Электронные и Internet-ресурсы:
4502 совета: Бюро Горбунова. 2024. [Электронный ресурс]
URL: <https://bureau.ru/soviet/>

Тема № 2. Часть 1 Композиция. Целостность. (3,15 часа)

Цели занятия: научить слушателей принципам создания целостных композиций, включая использование единства, баланса и фокуса для достижения гармонии в дизайн-макетах.

Слушатель должен знать:

- что такое целостность в композиции и её значение для восприятия макета;
- как единство, баланс и фокус влияют на композицию.

Слушатель должен уметь:

- создавать целостные композиции, используя согласованность элементов;
- балансировать визуальные элементы, чтобы акценты (якорные объекты) не перегружали макет;
- соблюдать принципы единства, баланса и фокуса в дизайн-макетах.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

1. Беркун, С. Дизайн всего. Как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. М. : Альпина Паблишер, 2022. — 184 с.
 2. Гордон, Ю. О языке композиции. М. : Студия Артемия Лебедева, 2021.— 208 с.
 3. Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.
 4. Мюллер-Брокман, Й. Модульные сетки в графическом дизайне. М. : Студия Артемия Лебедева, 2018. — 228 с.
- Электронные и Internet-ресурсы:
4502 совета: Бюро Горбунова. 2024. [Электронный ресурс]
URL: <https://bureau.ru/soviet/>

*Тема № 2. Часть 2. Композиция. Статика и динамика.
(6,05 часа)*

Цели занятия: научить слушателей различать статичные и динамичные композиции, понимать их особенности и применять приёмы для добавления динамики в дизайн.

Слушатель должен знать:

- основные отличия статичной и динамичной композиции;
- как горизонтали и вертикали создают статику, а диагонали — динамику;
- способы комбинирования статичных и динамичных элементов для контраста и выразительности.

Слушатель должен уметь:

- определять и строить статичные композиции на основе вертикалей и горизонталей;
- создавать динамичные композиции с использованием диагональных линий;
- комбинировать статику и динамику в одном макете для создания контраста и усиления выразительности.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение

обучения:

1. Беркун, С. Дизайн всего. Как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. М. : Альпина Паблишер, 2022. — 184 с.
 2. Гордон, Ю. О языке композиции. М. : Студия Артемия Лебедева, 2021.— 208 с.
 3. Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.
 4. Мюллер-Брокман, Й. Модульные сетки в графическом дизайне. М. : Студия Артемия Лебедева, 2018. — 228 с.
- Электронные и Internet-ресурсы:
- 4502 совета: Бюро Горбунова. 2024. [Электронный ресурс]
URL: <https://bureau.ru/soviet/>

Тема № 3. Часть 1. Сетка. Как спроектировать дизайн.

(5,15 часа)

Цели занятия: научить слушателей проектировать дизайн с использованием сеток для упорядочивания элементов, создания структуры и улучшения восприятия макетов.

Слушатель должен знать:

- что такое сетка и её роль в дизайне;
- основные виды сеток (модульные, колоночные, коллажные) и где они применяются;
- принцип внутреннего и внешнего отступов, а также теорию близости.

Слушатель должен уметь:

- применять различные виды сеток для создания структурированных макетов;
- использовать сетку для выравнивания и упорядочивания элементов;
- соблюдать правило внутренних и внешних отступов для улучшения восприятия макетов.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Основная литература:

1. Беркун, С. Дизайн всего. Как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. М. : Альпина Паблишер, 2022. — 184 с.
2. Гордон, Ю. О языке композиции. М. : Студия Артемия Лебедева, 2021.— 208 с.
3. Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.
4. Мюллер-Брокман, Й. Модульные сетки в графическом дизайне. М.: Студия Артемия Лебедева, 2018. — 228 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

4502 совета: Бюро Горбунова. 2024. [Электронный ресурс]
URL: <https://bureau.ru/soviet/>

Тема № 3. Часть 2. Ресайзы. (6 часов)

Цели занятия: научить слушателей понимать, что такое ресайзы (адаптивные версии макетов для разных форматов), где и как они применяются, а также объяснить их важность для бизнеса.

Слушатель должен знать:

- понятие ресайзов и их роль в адаптации дизайнов под различные форматы;
- где чаще всего используются ресайзы (социальные сети, рекламные баннеры, веб-сайты, мобильные приложения);
- почему ресайзы важны для бизнеса и как они помогают в продвижении продуктов и услуг.

Слушатель должен уметь:

- создавать адаптивные версии макетов (ресайзы) для различных платформ и устройств;
- оптимизировать макеты для разных форматов (соотношения сторон, разрешение) без потери визуального качества.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Основная литература:

1. Гордон, Ю. О языке композиции. М. : Студия Артемия Лебедева, 2021. — 208 с.
 2. Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.
 3. Мюллер-Брокман, Й. Модульные сетки в графическом дизайне. М.: Студия Артемия Лебедева, 2018. — 228 с.
- Электронные и Internet-ресурсы:
4502 совета: Бюро Горбунова. 2024. [Электронный ресурс]
URL: <https://bureau.ru/soviet/>

Модуль 6. Основы типографики и работа с текстом (30 часов).

Тема № 1. Часть 1. Основные термины (3 часа).

Цели занятия: познакомить слушателя с основными терминами типографики, рассказать об основных свойствах шрифта.

Слушатель должен знать:

- что такое типографика;
- что такое шрифт и гарнитура;
- какие 5 базовых линий существуют;
- что такое кегль, кернинг, трекинг, интерлиньяж;
- основные свойства шрифта.

Слушатель должен уметь:

- использовать основные термины типографике в работе, при взаимодействии с командой.

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание после лекции).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Королькова А. Живая типографика. М.: IndexMarket, 2012.— 224 с.

Лаптон, Э. Шрифтовое мышление. Критическое руководство для дизайнеров, писателей, редакторов и слушателей. М. : Студия Артемия Лебедева, 2023. — 332 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

Журнал «Шрифт»: электрон. журн. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://typejournal.ru/>

Тема № 1. Часть 2. Виды шрифтов (3 часа).

Цели занятия: ознакомить слушателей с параметрами шрифтов и их особенностями, научить правильно выбирать и комбинировать шрифты

в зависимости от целей дизайна, развить понимание роли типографики в визуальной коммуникации.

Слушатель должен знать:

- основные виды шрифтов: засечковые (с засечками), без засечек (sans - serif), рукописные и декоративные;
- отличия и особенности каждого твида шрифта, включая их применение и роль в дизайне;
- основные правила выбора шрифтов в зависимости от контекста: печатные материалы, веб-дизайн, мобильные приложения.

Слушатель должен уметь:

- выбирать подходящие шрифты для различных целей: заголовки, основной текст, акценты;
- анализировать и оценивать шрифты на соответствие проекту и его показателям;
- применять шрифты с учётом особенностей веб-типографии: адаптивность, кроссбраузерность и производительность.

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание после лекции).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Королькова А. Живая типографика. М.: IndexMarket, 2012.— 224 с.

Лаптон, Э. Шрифтовое мышление. Критическое руководство для дизайнеров, писателей, редакторов и слушателей. М. : Студия Артемия Лебедева, 2023. — 332 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

Журнал «Шрифт»: электрон. журн. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://typejournal.ru/>

Тема № 1. Часть 3. Сочетание шрифтов (3 часа).

Цели занятия: ознакомить слушателей с принципами сочетания шрифтов для создания эффектного и красивого дизайна, научить выбирать и комбинировать шрифты, повышать контрастность и визуальную иерархию текста.

Слушатель должен знать:

- основные принципы сочетания шрифтов: контрастность, комплементарность, иерархия и согласованность;
- как шрифты взаимодействуют друг с другом, создают баланс и акцентирование основных элементов дизайна;
- роль типографской иерархии в макете и то, как она влияет на восприятие информации пользователем;
- возможности выбора шрифтов в зависимости от целей проекта (презентация, сайт, мобильное приложение).

Слушатель должен уметь:

- подбирать шрифты, которые эффективно сочетаются между собой, создавая контрастность и четкую иерархию текста;
композицией текста с использованием двух и более шрифтов, избегать визуального перегрузки;
- настраивать шрифтовые параметры (размер, интерлиньяж, кернинг, трекинг) для создания читаемых и сбалансированных текстовых блоков;
- применять контраст между шрифтами по размеру, толщине, стилю и высоте.

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание после лекции).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Королькова А. Живая типографика. М.: IndexMarket, 2012.— 224 с.

Лаптон, Э. Шрифтовое мышление. Критическое руководство для дизайнеров, писателей, редакторов и слушателей. М. : Студия Артемия Лебедева, 2023. — 332 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

Журнал «Шрифт»: электрон. журн. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://typejournal.ru/>

Тема № 1. Часть 4. Верстка текста (3 часа).

Цели занятия: ознакомить слушателей с принципами верстки текста, дать понимание чем отличается типографика в веб и графическом дизайне.

Слушатель должен знать:

- что такое микро и макро верстка;
- как строится иерархия размеров и начертаний;
- в каких случаях используют дефис, минус и тире;
- принципы работы с висячими предложениями, союзами и местоимениями;
- как выравнивается текстовый блок в графическом дизайне;
- как выравнивается текстовый блок в веб дизайне.

Слушатель должен уметь:

- верстать текст, учитывая принципы иерархии текста;
- расставлять специальные символы (дефис, минус и тире) в местах их назначения;
- правильно работать с висячими предложениями, союзами и местоимениями;
- выравнивать текстовый блок в зависимости от его размещения.

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание после лекции).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Королькова А. Живая типографика. М.: IndexMarket, 2012.— 224 с.

Лаптон, Э. Шрифтовое мышление. Критическое руководство для дизайнеров, писателей, редакторов и слушателей. М. : Студия Артемия Лебедева, 2023. — 332 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

Журнал «Шрифт»: электрон. журн. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://typejournal.ru/>

Тема № 1. Часть 5. Продвинутая верстка (6 часов).

Цели занятия: ознакомить слушателей с линейным эффектом, научить верстать макеты по основным принципам работы с сеткой, правилам внешнего-внутреннего.

Слушатель должен знать:

- понятие линейного эффекта;
- что такое силовые линии в макете и какие они бывают;
- основные принципы работы с сеткой;
- правило внутреннего и внешнего;
- принцип матрешки.

Слушатель должен уметь:

- различать и использовать силовые линии в макете;
- использовать правило внутреннего и внешнего;
- строить макеты используя основные принципы работы с сеткой.

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- практика (аудиторная);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Королькова А. Живая типографика. М.: IndexMarket, 2012.— 224 с.

Лаптон, Э. Шрифтовое мышление. Критическое руководство для дизайнеров, писателей, редакторов и слушателей. М. : Студия Артемия Лебедева, 2023. — 332 с.

Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.

Рудер, Э. Типографика. Издательство Книга, 2002. — 286 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

Журнал «Шрифт»: электрон. журн. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://typejournal.ru/>

Тема № 2. Выбираем шрифт для проекта (6 часов).

Цели занятия: научить слушателей правильно выбирать шрифты для различных типов проектов в зависимости от их целей, условий и содержания, ознакомиться с критериями оценки шрифтов: читаемость, эстетичность, соответствие стилю проекта, развить навыки выбора и настройки шрифтов для улучшения пользовательского опыта и восприятия информации.

Слушатель должен знать:

- функции текста;
- в каких случаях нужно использовать акцент в тексте;
- какой может быть характер шрифтов;
- в каких случаях нужно иметь лицензию на шрифт.

Слушатель должен уметь:

- подбирать шрифты для проекта в зависимости от их характера и функции;

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- практика (аудиторная);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Королькова А. Живая типографика. М.: IndexMarket, 2012.— 224 с.

Лаптон, Э. Шрифтовое мышление. Критическое руководство для дизайнеров, писателей, редакторов и слушателей. М. : Студия Артемия Лебедева, 2023. — 332 с.

Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.

Рудер, Э. Типографика. Издательство Книга, 2002. — 286 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

Журнал «Шрифт»: электрон. журн. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://typejournal.ru/>

Тема № 3. Акцидентные приемы (6 часов).

Цели занятия: научить слушателей создавать из текста key visual, ознакомить с нестандартными приемами верстки.

Слушатель должен знать:

- как использовать акцидентную верстку (заполнение, верстка в стык, верстка в нахлест, разные кегль в строчке, цветовой акцент, графика в типографике, сочетание разных гарнитур, обрамление);
- приемы искаженной типографики (искажение слов или букв, создание сложных форм из слов, эффект залипания, создание орнамента, создание объема и глубины)

Слушатель должен уметь:

- подбирать и использовать акцидентные приемы в зависимости от поставленной задачи.

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- практика (аудиторная);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Королькова А. Живая типографика. М.: IndexMarket, 2012.— 224 с.

Лаптон, Э. Шрифтовое мышление. Критическое руководство для дизайнеров, писателей, редакторов и слушателей. М. : Студия Артемия Лебедева, 2023. — 332 с.

Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.

Рудер, Э. Типографика. Издательство Книга, 2002. — 286 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

Журнал «Шрифт»: электрон. журн. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://typejournal.ru/>

Модуль 7. Знакомство с Adobe Illustrator (33 часа).

Тема № 1. Часть 1. Знакомство с Adobe Illustrator (1,5 часа). Вводное Занятие.

Цели занятия: познакомить слушателя с инструментом с Adobe Illustrator, объяснить область применения инструмента.

Слушатель должен знать:

- для каких задач подходит Adobe Illustrator;
- почему Adobe Illustrator подходит для векторной графики;
- особенности и преимущества работы в Adobe Illustrator;
- что такое векторная графика.

Слушатель должен уметь:

- определять в каких задачах, оптимальнее всего использовать функционал Adobe Illustrator;

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание после лекции);

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Illustrator. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html>

Тема № 1. Часть 2. Работа с файлом (10 часов).

Цели занятия: ознакомить слушателей с интерфейсом программы Adobe Illustrator, структурой рабочего пространства и базовыми инструментами, научить уверенно использовать основные функции программы для создания макетов.

Слушатель должен знать:

- параметры настройки документа;
- параметры настройки интерфейса;
- как создавать и взаимодействовать с параметрами арт-бордов;
- что такое зоны безопасности;
- как работать с направляющими;
- как выставлять цветовую модель;
- как настраивать цветовой профиль;
- принципы организации слоев;
- основные особенности экспорта файлов.

Слушатель должен уметь:

- создавать и настраивать рабочий файл;
- работать с направляющими и слоями;
- грамотно организовывать слои в макете;
- сохранять и экспортировать работу в разных форматах.

Формы занятия:

- лекция;
- дистанционное занятие;
- практика (аудиторная);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Illustrator. 2024. [Электронный ресурс]
URL: <https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html>

Тема № 2. Работа с векторными объектами (13 часов).

Цели занятия: ознакомить слушателей с возможностями работы с векторными объектами, научить использовать инструмент трассировки и создавать паттерны для различных графических целей.

Слушатель должен знать:

- что такое трассировка и как ее настроить;
- как работать с простыми векторными объектами;
- принципы построения паттерна;

- настройки текста: шрифты, размеры, межстрочные интервалы и другие типографические параметры.

Слушатель должен уметь:

- изменять основные параметры объектов (размеры, положение, вращение) с помощью панели свойств;
- применять настройки трассировки изображения;
- настраивать текстовых блоки с помощью панели свойств: изменение шрифтов, интервалов, стилей текста;
- создавать и настраивать рисунок паттернов.

Формы занятия :

- лекция;
- дистанционное занятие;
- практика (аудиторная);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание).

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- телевизор.

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Illustrator. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html>

Тема № 3. Работа с шрифтами и текстовыми формами
(7,05 часов).

Цели занятия: ознакомить слушателей с инструментами для работы и редактирования текста, научить уверенно использовать функции программы для вёрстки текста в дизайн-макетах.

Слушатель должен знать:

- основные инструменты для работы с текстом;
- параметры настройки текстовых инструментов;
- как задавать тексту необходимые значения: размер в пунктах, кернинг, интерлиньяж и выключку;
- как разместить текст по форме объекта;
- возможности работы с текстом по криволинейному контуру;
- как верстать и настраивать текст внутри объекта;
- какие функции используются для имитации 3D эффекта;
- как создавать обтравочный контур для объекта.

Слушатель должен уметь:

- набирать и редактировать текст используя основные инструменты;
- работать с текстом по криволинейным формам и объектам;
- создавать обтравочные контуры для объектов;
- имитировать 3D эффекты в векторе.

Формы занятия :

- дистанционное занятие;
- практическое занятие (аудиторное);
- групповая консультация;
- самостоятельная работа (тестирование и практическое задание);

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

Электронные и Internet-ресурсы:

Руководство пользователя Illustrator. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html>

Модуль 8. Нейросети (14 часов).

Тема № 1. Часть 1. Введение в нейросети. (1,15 час)

Цели занятия: познакомить слушателей с основными принципами работы нейросетей, возможностями языковых моделей и генерацией изображений с помощью нейросетей.

Слушатель должен знать:

- что такое нейросети и как они работают;
- что такое языковые модели и как они работают.

Слушатель должен уметь:

- различать языковые модели и модели для генерации изображений;
- оценивать возможности использования различных инструментов нейросетей, таких как ChatGPT, Midjourney и Recraft

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (тестирование).

Тема № 1. Часть 2. Основы промптинга (3,15 часа)

Цели занятия: познакомить слушателей с регистрацией и входом в ChatGPT, научить составлению промтов и работе с ChatGPT, а также изучить дополнительный функционал платформы.

Слушатель должен знать:

- процесс регистрации и входа в ChatGPT;
- как пользоваться интерфейсом ChatGPT;
- основные принципы составления промтов для эффективного взаимодействия с нейросетью.

Слушатель должен уметь:

- регистрироваться и входить в систему ChatGPT;
- составлять точные и однозначные промты.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (практические задания и тестирование).

Тема № 2. Часть 1. Создание генеративов (3,25 часа)

Цели занятия: познакомить слушателей с основами генерации изображений в Midjourney и Recraft. Научить работать с интерфейсами Discord и Recraft для генерации изображений.

Слушатель должен знать:

- основы работы с генерацией изображений в Midjourney и Recraft;
- команды и настройки генерации в Midjourney;
- варианты и функционал создания проектов в Recraft.

Слушатель должен уметь:

- регистрироваться и входить в Midjourney через Discord и в Recraft;
- генерировать изображения в Midjourney с использованием команд;
- создавать проекты и управлять генерациями в Recraft.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (практические задания и тестирование).

Тема № 2. Часть 2. Улучшение качества КВ (3,75 час)

Цели занятия: познакомить слушателей с основами использования нейросетей для улучшения качества изображений, таких как Topaz Photo AI и Magnific AI. Научить пользоваться интерфейсами и настройками этих нейросетей для повышения качества изображений.

Слушатель должен знать:

- что такое upscale и как улучшить качество изображений с помощью нейросетей;
- основные функции и возможности Topaz Photo AI и Magnific AI;
- как использовать Topaz Photo AI для удаления дефектов, улучшения детализации и работы с артефактами изображений;
- функционал Magnific AI для улучшения качества изображений в браузере.

Слушатель должен уметь:

- устанавливать и настраивать Topaz Photo AI на компьютере;
- работать с интерфейсом Topaz Photo AI для улучшения изображений.

Формы занятия:

- дистанционное занятие;
- самостоятельная работа (практические задания и тестирование).

Модуль 9. Итоговая работа. Презентация-резюме (21,5 час).

Тема №1. Создание презентации-резюме. (21,5 час)

Цели занятия: научить слушателей создавать качественную презентацию-резюме, которая поможет раскрыть их профессиональные навыки и продемонстрировать выполненные задания, а также улучшить навыки самопрезентации и работы с софт-скилами.

Слушатель должен знать:

- основные элементы резюме и презентации;
- как структурировать информацию о выполненных проектах и продемонстрировать свои навыки;
- важность самопрезентации и контактов в профессиональной среде.

Слушатель должен уметь:

- создавать презентацию-резюме в формате 1920x1080 px, используя выполненные задания;
- грамотно описывать примененные решения и навыки в презентации;
- представлять краткую информацию о себе и указывать контактные данные для связи.

Формы занятия:

- лекция;
- самостоятельная работа (практические задания).

Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения:

1. Беркун, С. Дизайн всего. Как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. М. : Альпина Паблишер, 2022. — 184 с.
 2. Гордон, Ю. О языке композиции. М. : Студия Артемия Лебедева, 2021.— 208 с.
 3. Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.
 4. Мюллер-Брокман, Й. Модульные сетки в графическом дизайне. М.: Студия Артемия Лебедева, 2018. — 228 с.
 5. Ильяхов, М. Пиши, сокращай 2025: Как создавать сильный текст. М : Альпина Паблишер, 2024. — 404 с.
 6. Джанда, М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. СПб : Питер, 2015. — 384 с.
- Электронные и Internet-ресурсы:
- 4502 совета: Бюро Горбунова. 2024. [Электронный ресурс]
URL: <https://bureau.ru/soviet/>

5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Материально-техническое обеспечение

При реализации данной образовательной программы 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, которые обеспечивают освоение обучающимися образовательной программы в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Формирование информационной среды осуществляется с помощью программной системы дистанционного обучения.

В условиях реализации образовательной программы в дистанционном формате с использованием дистанционных образовательных технологий обучающиеся сами обеспечивают создание необходимых материально-технических условий для осуществления учебной деятельности.

Необходимым минимальным условием использования дистанционных образовательных технологий является наличие интернет-браузера и подключения к сети Интернет. На компьютере также должен быть установлен комплект соответствующего программного обеспечения. Для работы с использованием аудиоканала, в том числе видеоконференций, необходимо наличие веб-камеры, микрофона и динамиков (наушников).

Обучающийся должен иметь возможность использовать канал связи с пропускной способностью не ниже: 512 Кбит/с, для более комфортной связи рекомендовано 1 Мбит/с. Требования к скорости доступа в сеть Интернет носят рекомендательный характер и должны соблюдаться в целях беспрепятственного и своевременного освоения обучающимся образовательной программы.

Для эффективного внедрения дистанционных образовательных технологий и использования электронных образовательных ресурсов имеется качественный доступ педагогических работников и обучающихся к информационно-телекоммуникационной сети Интернет (далее - сеть Интернет) с использованием установленных программно-технических средств для обучающихся и педагогических работников на скорости не ниже 512 Кбит/с; в труднодоступных районах, подключаемых к сети Интернет с использованием спутниковых каналов связи, скорость прямого канала должна быть не ниже 512 Кбит/с, обратного - не ниже 128 Кбит/с; обеспечен порт доступа в сеть Интернет со скоростью не ниже 10 Мбит/с и возможностью установления не менее 20 одновременных сессий по 512 Кбит/с.

Услуга подключения к сети Интернет должна предоставляться в режиме 24 часа в сутки 7 дней в неделю без учета объемов потребляемого трафика за исключением перерывов для проведения необходимых ремонтных и профилактических работ при обеспечении совокупной доступности услуг не менее 99,5% в месяц.

Требования к скорости доступа в сеть Интернет носят рекомендательный характер и должны соблюдаться в целях беспрепятственного и своевременного освоения обучающимся образовательной программы.

Для использования дистанционных образовательных технологий каждому обучающемуся и педагогическому работнику предоставляется свободный доступ к средствам информационных и коммуникационных технологий.

Рабочее место педагогического работника и обучающегося оборудовано ноутбуком.

В состав программно-аппаратных комплексов включено (установлено) программное обеспечение, необходимое для осуществления учебного процесса:

- общего назначения (операционная система (операционные системы), офисные приложения, средства обеспечения информационной безопасности, архиваторы, графический, видео- и аудио-редакторы).

5.2. Информационное и учебно-методическое обеспечение обучения

Основная литература:

1. Беркун, С. Дизайн всего. Как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. М. : Альпина Паблишер, 2022. — 184 с.
2. Гордон, Ю. О языке композиции. М. : Студия Артемия Лебедева, 2021.— 208 с.
3. Джанда, М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. СПб : Питер, 2015. — 384 с.
4. Ильяхов, М. Пиши, сокращай 2025: Как создавать сильный текст. М : Альпина Паблишер, 2024. — 404 с.
5. Иоханнес, И. Искусство цвета. Цветовой круг и базовые правила колористики. М : Издательство Аронов, 2024. — 96 с.
6. Иоханнес, И. Искусство формы. М : Издательство Аронов, 2020. — 136 с.
7. Качесова Л.В. Шрифт. Курган: Изд-во Курганского государственного университета, 2013. — 150 с.
8. Королькова А. Живая типографика. М.: IndexMarket, 2012.— 224 с.

9. Лаптон, Э. Шрифтовое мышление. Критическое руководство для дизайнеров, писателей, редакторов и слушателей. М. : Студия Артемия Лебедева, 2023. — 332 с.
10. Лебедев, А.А. Ководство. М. : Студия Артемия Лебедева, 2006. — 568 с.
11. Мюллер-Брокман, Й. Модульные сетки в графическом дизайне. М. : Студия Артемия Лебедева, 2018. — 228 с.
12. Рудер, Э. Типографика. Издательство Книга, 2002. — 286 с.
13. Чихольд, Я. Облик книги. М. : Студия Артемия Лебедева, 2018. — 228 с.
14. Шпикерман, Э. О шрифте. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 149 с.
15. Эванс, Г. История цвета. Как краски изменили наш мир. Тезисы по истории изучения цвета. М : Эксмо, 2022. — 224 с.

Дополнительная литература:

1. Семь советов начинающему полиграфисту. Екатеринбург : Доходные Материалы, 2013. — 24 с.
2. Шнейдеров, В. Фотография, реклама, дизайн. Самоучитель. СПб: Питер, 2011. — 320 с.
3. Норман, Д. Дизайн привычных вещей. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2023. — 384 с.

Электронные и Internet-ресурсы:

1. Журнал «Шрифт»: электрон. журн. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://typejournal.ru/>
2. 4502 совета: Бюро Горбунова. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://bureau.ru/soviet/>
3. Руководство пользователя Photoshop. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html>
4. Руководство пользователя Illustrator. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html>
5. Руководство пользователя Figma. 2024. [Электронный ресурс] URL: <https://help.figma.com/hc/en-us>

5.3. Организация образовательного процесса

Программа реализуется с использованием дистанционных образовательных технологий.

Занятия проводятся в виде:

1. Лекции. Проводятся преподавателями для теоретического обоснования основных тем курса.
2. Практика. Занятия с возможностью обсуждения практических кейсов и примеров из профессиональной деятельности.

3. Самостоятельная работа. Изучение дополнительных материалов, выполнение заданий и проектов для закрепления пройденного материала.

Курс рассчитан на 256 астрономических часов, которые включают в себя лекции, практические занятия, самостоятельную работу и итоговую аттестацию. Программа распределена на 3 месяца.

Образовательный процесс организован по модульному принципу. Каждый модуль включает в себя лекционные и практические занятия, а также самостоятельную работу.

Слушателям предоставляется доступ к учебным материалам, включая видео-занятия, презентации, методические пособия и электронные книги.

Слушатели программы могут обращаться за консультацией к преподавателям и кураторам в рамках установленных часов связи через чат в мессенджере. Также предусмотрены групповые обсуждения и форумы для обмена опытом и решения учебных задач.

5.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование, а также имеющими опыт (от 2 лет) деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы.

Организацию учебного процесса по реализации программы обеспечивает учебно- вспомогательный персонал.

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

6.1. Форма промежуточной аттестации и требования к ней

В конце изучения 9 модулей проводится промежуточная аттестация, в ходе которой суммируются, набранные баллы слушателя за все тестовые и практические задания по всем занятиям модулей.

Критерии оценивания тестового задания (тест можно пройти единоразово):

0 баллов — неверно выполненный тест;

1 балл — верно выполненный тест.

Тестовые задания представлены в приложении А (всего 36 тестов).

Критерии оценивания практического задания:

0 баллов — отсутствие практического задания или полное несоответствие указанным требованиям;

1 балл — частичное соответствие указанным требованиям или низкий уровень качества результата.

2 балла — полное соответствие указанным требованиям, но средний уровень качества результата.

3 балла — полное соответствие указанным требованиям и высокий уровень качества результата.

Результатом промежуточной аттестации являются допуск слушателя к итоговой аттестации или отчислению за невыполнение учебного плана. К итоговой аттестации допускаются слушатели, которые в ходе промежуточной аттестации суммарно набрали от 94 до 135 баллов.

Практические задания представлены в приложении Б (всего 33 домашних заданий).

6.2. Форма итоговой аттестации и требования к ней

Итоговая аттестация слушателей является обязательной и осуществляется после освоения программы профессиональной переподготовки в полном объеме. Формой итоговой аттестации является защита итогового проекта, а также проверка теоретических знаний в пределах квалификационных требований. Итоговая аттестация оценивается по двухбалльной системе: «зачет», «незачет».

Итоговая аттестация проводится аттестационной комиссией (АК). Аттестационную комиссию возглавляет руководитель направления обучения ООО «Феникс». Председатель АК организует и контролирует ее деятельность, обеспечивает единство требований, предъявляемых к слушателям. Состав АК формируется из числа педагогических работников образовательного учреждения, а также лиц, приглашаемых из сторонних организаций, соответствующих профилю осваиваемой слушателями программы. Председатель и состав АК утверждается приказом директора.

Критерии оценивания итоговой аттестации:

«Зачет» ставится, если обучающий подготовил проект в соответствие со всеми требованиями и защитил его перед аттестационной комиссией, а также сдал теоретический экзамен.

«Незачет» ставится, если обучающий не подготовил проект или если проект не соответствует всем указанным требованиям, а также, если обучающийся не сдал теоретический экзамен.

Лицам, получившим «зачет» выдается диплом о профессиональной переподготовке установленного образца. Лицам, получившим «незачет», выдается сертификат о прослушивании курса.

Требования к итоговому проекту представлены в приложении В.

Вопросы для теоретического экзамена аттестации приведены в приложении Г.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Модуль 1. Базовая подготовка. Как устроена профессия.

Тест к теме №1. Практическое применение дизайна

1. Должен ли дизайнер помогать клиенту в составлении ТЗ?
А) Да, конечно, ведь это часть процесса. (верный ответ)
Б) Нет, пусть сам составляет.
В) А, что такое ТЗ.
2. Какую роль играет дизайн в бизнесе?
А) Никакую, бизнес и дизайн не связаны.
Б) Просто помогает донести информацию.
С) Ключевую — помогает выделяться и определяет успех или провал продукта или услуги. (верный ответ)
3. Создавая макет, дизайнер учитывает особенности?
А) Только потребителя или пользователя.
Б) Потребителя и клиента.
В) Бизнеса и потребителя. (верный ответ)

Модуль 2. Знакомство с Figma.

Тест к теме № 1. Части №2. Интерфейс и базовые инструменты

1. Какой горячей клавишей можно создать прямоугольник в Figma?
А) Р
Б) L
В) R (верный ответ)
Г) К
2. Что из перечисленного не является инструментом в Figma?
А) Звезда
Б) Кисть (верный ответ)
В) Стрела
Г) Полигон
3. На какой панели можно изменять порядок отображения объектов?
А) Панель библиотеки
Б) Панель инструментов
В) Панель порядка
Г) Панель слоев (верный ответ)
4. Какое сочетание клавиш используется для отмены последнего действия?
А) Ctrl + Shift + Z

- Б) Ctrl + K
- В) Ctrl + Z (верный ответ)
- Г) Ctrl + O

Тест к теме № 1. Части № 3. Панель свойств

1. Сколько может быть слоев заливки?
 - А) 2
 - Б) 5
 - В) 10
 - Г) Любое количество (верный ответ)
2. Какие эффекты имеет Figma?
 - А) Внешняя тень, контурная тень, размытие, размытие фона
 - Б) Размытие, тень, пластика, шум
 - В) Внутренняя тень, внешняя тень, размытие, размытие фона (верный ответ)
 - Г) Внутренняя тень, внешняя тень, размытие, контурное размытие
3. Можно ли при выгрузке масштабировать макет меньше, чем 1x?
 - А) Можно (верный ответ)
 - Б) Нельзя

Тест к теме № 1. Части № 4 Собираем макет

1. Каким шорткатом включаются линейки?
 - А) Shift + L
 - Б) Shift + R (верный ответ)
 - В) Shift + G
 - Г) Shift + /
2. Каким шорткатом включаются сетки?
 - А) Shift + L
 - Б) Shift + R
 - В) Shift + G (верный ответ)
 - Г) Shift + /
3. Каким способом наложения тонируются изображения?
 - А) Overlay (верный ответ)
 - Б) Hue
 - В) Color burn
 - Г) Color dodge
4. С помощью какого эффекта можно создать стекло?
 - А) Layer blur + маска
 - Б) Background blur
 - В) Оба способа подходят (верный ответ)

Тест к теме № 3. Работа с векторной графикой.

1. Из чего состоит растровая графика?
А) Из математических точек
Б) Из пикселей (верный ответ)
В) Из геометрических фигур
2. Из чего состоит векторная графика?
А) Из математических точек
Б) Из пикселей
В) Из геометрических фигур (верный ответ)
3. Каким инструментом редактируются векторные объекты?
А) Перо (верный ответ)
Б) Карандаш
В) Ручка
4. Какие форматы файлов обычно используются для сохранения векторной графики?
А) JPG, PNG, PDF
Б) SVG, PNG, PDF
В) SVG, AI, PDF (верный ответ)

Тест к теме № 4. Продвинутое инструменты

1. Что позволяет сделать инструмент Auto Layout в Figma?
А) Автоматически выстраивать порядок элементов
Б) Автоматически выстраивать отступы между элементами
В) Автоматически задавать ширину объектам
Г) Все вышеперечисленное (верный ответ)
2. Что такое стили?
А) Стилизованные объекты
Б) Многократно повторяющиеся свойства объектов (верный ответ)
В) Многократно повторяющиеся объекты
Г) Другое название библиотеки
3. Какие бывают виды стилей?
А) Шрифт, градиенты, отступы, тени
Б) Шрифт, цвет, сетка, эффекты
В) Текст, цвет, сетка, эффекты (верный ответ)
Г) Текст, цвет, сетки, тени, режимы наложения
4. Что такое компоненты?
А) Другое название стилей

- Б) Многократно повторяющиеся свойства объектов
 - В) Многократно повторяющийся элемент или блок (верный ответ)
 - Г) Один из элементов внутри группы
5. Что происходит при изменении компонента в библиотеке?
- А) Изменяются только этот компонент
 - Б) Изменяются все экземпляры этого компонента (верный ответ)
 - В) Изменяются все экземпляры, а компонент возвращается в исходное состояние
 - Г) Ничего не изменяется

Модуль 3. Работа с цветом

Тест к теме № 1. Части № 1. Роль цвета в дизайне и теория цвета

1. Какой цвет ассоциируется с чувством спокойствия и стабильности в западных культурах?
- А) Красный
 - Б) Желтый
 - В) Зеленый
 - Г) Синий (верный ответ)
2. Сколько цветов в световом спектре?
- А) 5
 - Б) 7 (верный ответ)
 - В) 9
 - Г) 4
3. Определите правильный порядок цветов спектра?
- А) Красный, зеленый, желтый, фиолетовый, голубой, красный, оранжевый
 - Б) Синий, зеленый, желтый, оранжевый, голубой, красный, фиолетовый
 - В) Красный, оранжевый, желтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый (верный ответ)
 - Г) Красный, оранжевый, голубой, зелёный, голубой, фиолетовый, желтый
4. Какого цвета давал пигмент, сделанный на основе шафрана?
- А) Красный
 - Б) Бордовый
 - В) Желтый (верный ответ)
 - Г) Коричневый
5. Какой цвет ассоциируется с чувством спокойствия и стабильности в западных культурах?
- А) Красный

- Б) Желтый
- В) Зеленый
- Г) Синий (верный ответ)

6. Какой цвет традиционно ассоциируется с трауром в китайской культуре?

- А) Черный
- Б) Белый (верный ответ)
- В) Красный
- Г) Синий

7. Какой цвет часто используется в маркетинге для привлечения внимания и создания чувства срочности?

- А) Голубой
- Б) Зеленый
- В) Красный (верный ответ)
- Г) Фиолетовый

8. Какой пигмент изготавливался из лазурита?

- А) Охра
- Б) Ультрамарин (верный ответ)
- В) Малахит
- Г) Сажевый черный

9. Какой цвет традиционно ассоциируется с королевской властью и богатством в европейских культурах?

- А) Красный
- Б) Зеленый
- В) Фиолетовый (верный ответ)
- Г) Желтый

10. Какой из этих художников был известен своими теоретическими работами по цвету?

- А) Клод Моне
- Б) Леонардо да Винчи
- В) Василий Кандинский (верный ответ)
- Г) Сальвадор Дали

Тест к теме № 1. Части № 2.. Характеристики цвета

1. Что такое первичные цвета в традиционной цветовой теории?

- А) Красный, желтый, синий (верный ответ)
- Б) Красный, зеленый, синий
- В) Красный, желтый, зеленый
- Г) Желтый, синий, фиолетовый

2. Какой из следующих цветов является комплементарным к синему?
А) Зеленый
Б) Желтый
В) Оранжевый
Г) Оранжево-красный (верный ответ)
3. Какой ученый разработал цветовой круг, который включает 12 цветов?
А) Иоганнес Иттен (верный ответ)
Б) Макс Люшер
В) Василий Кандинский
Г) Альберт Манселл
4. Какое свойство цвета описывает его насыщенность или интенсивность?
А) Яркость
Б) Тон
В) Хроматичность (верный ответ)
Г) Светлота
5. Какой из следующих законов описывает явление, при котором два противоположных цвета на цветовом круге усиливают друг друга при размещении рядом?
А) Закон цветового смешения
Б) Закон контраста (верный ответ)
В) Закон гармонии
Г) Закон теплоты
6. Какой из следующих цветов является вторичным в традиционной цветовой теории?
А) Красный
Б) Зеленый (верный ответ)
В) Синий
Г) Желтый
7. Как называется процесс изменения цветового тона, насыщенности и яркости через добавление белого, черного или серого?
А) Модуляция цвета
Б) Тонирование (верный ответ)
В) Смешение цвета
Г) Градация цвета
8. К какому цвету прибавляют белый, чтобы получить пастельный оттенок?
А) Черный
Б) Серый

- В) Любой цвет (верный ответ)
- Г) Красный

9. Как называется закон, который утверждает, что цвета, расположенные в равностороннем треугольнике на цветовом круге, создают гармоничную палитру?

- А) Закон аналогичных цветов
- Б) Закон триадных цветов (верный ответ)
- В) Закон цветовой температуры
- Г) Закон субтрактивного смешения

10. Как называется эффект, при котором два цвета, расположенные рядом, усиливают друг друга?

- А) Аддитивное смешение
- Б) Субтрактивное смешение
- В) Симультантный контраст (верный ответ)
- Г) Цветовая гармония

11. Какой из следующих цветов является холодным?

- А) Красный
- Б) Оранжевый
- В) Желтый
- Г) Синий (верный ответ)

12. Какой цвет образуется при смешении синего и желтого?

- А) Оранжевый
- Б) Зеленый (верный ответ)
- В) Фиолетовый
- Г) Коричневый

Тест к теме № 2. Системы передачи цвета

1. Какая цветовая модель основана на принципе аддитивного смешения цветов?

- А) CMYK
- Б) Pantone
- В) RGB (верный ответ)
- Г) HSL

2. Какие цвета являются основными в модели RGB?

- А) Красный, зеленый, синий (верный ответ)
- Б) Красный, зеленый, желтый
- В) Синий, зеленый, желтый
- Г) Красный, синий, желтый

3. Какой цвет получается при смешении всех трех основных цветов в модели RGB?

- А) Черный
- Б) Белый (верный ответ)
- В) Серый
- Г) Коричневый

4. Какая цветовая модель используется для печати?

- А) RGB
- Б) HSL
- В) CMYK
- Г) HEX (верный ответ)

5. Какое цветовое пространство обладает более широким спектром цветов?

- А) CMYK
- Б) RGB (верный ответ)
- В) Pantone
- Г) HSL

6. Для чего используется цветовая модель CMYK?

- А) Для экранов
- Б) Для веб-дизайна
- В) Для печати (верный ответ)
- Г) Для видео

7. Какой параметр не относится к модели HSL?

- А) Hue
- Б) Saturation
- В) Lightness
- Г) Cyan (верный ответ)

8. Какой цвет в модели CMYK создается при полном смешении голубого, пурпурного и желтого цветов?

- А) Черный (верный ответ)
- Б) Серый
- В) Белый
- Г) Зеленый

9. Как называется закон, который утверждает, что цвета, расположенные в равностороннем треугольнике на цветовом круге, создают гармоничную палитру?

- А) Закон аналогичных цветов
- Б) Закон триадных цветов (верный ответ)

- В) Закон цветовой температуры
- Г) Закон субтрактивного смешения

10. Какая модель используется для задания цветов в веб-дизайне через шестнадцатеричные коды?

- А) RGB
- Б) HSL
- В) HEX (верный ответ)
- Г) CMYK

11. Какой цвет в модели RGB имеет код (255, 0, 0)?

- А) Зеленый
- Б) Синий
- В) Черный
- Г) Красный (верный ответ)

12. Для чего используется цветовая модель Pantone?

- А) Для цифровой графики
- Б) Для точной цветопередачи в полиграфии (верный ответ)
- В) Для веб-дизайна
- Г) Для видеомонтажа

Модуль 4. Знакомство с Adobe Photoshop

Тест к теме № 1. Части № 2. Возможности и интерфейс Adobe Photoshop

1. Как изменить порядок слоев?

- А) Скопировать и вставить слои.
- Б) Перетаскивать слои в панели "Слои" (Layers). (верный ответ)
- В) Изменить настройки слоев в меню "Файл".
- Г) Использовать инструмент "Перемещение" (Move Tool).

2. Какой цветовой режим рекомендуется для веб-документов?

- А) CMYK.
- Б) Grayscale.
- В) RGB. (верный ответ)
- Г) Lab Color.

3. Где можно изменить шрифт и размер текста?

- А) В панели "История". (History)
- Б) В панели "Слои". (Layers)
- В) В панели параметров инструмента "Текст". (Type Tool) (верный ответ)
- Г) В меню "Изображение". (Image)

4. Как сохранить проект, чтобы сохранить все слои?

- А) В формате JPEG.

- Б) В формате PNG.
- В) В формате GIF.
- Г) В формате PSD. (верный ответ)

Тест к теме № 1. Части № 3.. Инструменты работы с цветом и текстом.

1. Как открыть Color Picker для выбора цвета?
 - А) Дважды щелкнуть по цветному квадрату переднего плана или фона на панели инструментов. (верный ответ)
 - Б) Нажать Ctrl+C.
 - В) Выбрать команду Color Picker из меню Image.
 - Г) Нажать Alt+F4.
2. Как добавить текст на изображение в Photoshop?
 - А) Выбрать инструмент Type Tool и кликнуть на изображении. (верный ответ)
 - Б) Выбрать инструмент Brush Tool и рисовать текст вручную.
 - В) Использовать инструмент Shape Tool.
 - Г) Нажать Command+T.
3. Как изменить шрифт текста в Photoshop?
 - А) Использовать меню Image > Font.
 - Б) В панели параметров инструмента Type Tool выбрать нужный шрифт. (верный ответ)
 - В) Нажать Command+Shift+F.
 - Г) Выбрать инструмент Pen Tool.
4. Как создать градиент в Photoshop?
 - А) Выбрать инструмент Gradient Tool и провести линию на изображении. (верный ответ)
 - Б) Выбрать инструмент Brush Tool и нарисовать градиент вручную.
 - В) Нажать Command+G.
 - Г) Использовать инструмент Eyedropper Tool.
5. Как изменить прозрачность текста в Photoshop?
 - А) Использовать панель Layers и настроить непрозрачность слоя с текстом. (верный ответ)
 - Б) Нажать Command+O.
 - В) Использовать инструмент Blur Tool.
 - Г) Изменить режим наложения слоя.

Тест к теме № 2. Часть №1. Работа со слоями и смарт-объектами

1. Что такое смарт-объект?
 - А) Группа слоев.
 - Б) Слой, который можно редактировать без потери качества. (верный ответ)

- В) Фильтр для слоев.
- Г) Тип корректирующего слоя.

2. Как конвертировать слой в смарт-объект?

- А) Нажать правой кнопкой мыши на слое и выбрать "Convert to Smart Object". (верный ответ)
- Б) Нажать Command+E.
- В) Перетащить слой в новый документ.
- Г) Выбрать "New Smart Object" в меню Image.

3. Какая иконка обозначает слой-смарт-объект?

- А) Папка.
- Б) Кисть.
- В) Маленький значок файла в нижнем правом углу миниатюры слоя. (верный ответ)
- Г) Цепочка.

4. Как можно редактировать содержимое смарт-объекта?

- А) Дважды щелкнуть по иконке смарт-объекта на панели слоев.
- Б) Нажать правой кнопкой мыши и выбрать. "Edit Contents"
- В) Открыть смарт-объект в новом документе.
- Г) Все вышеперечисленное. (верный ответ)

5. Что происходит, если применить фильтр к смарт-объекту?

- А) Фильтр не применяется.
- Б) Фильтр применяется непосредственно к слою.
- В) Фильтр применяется как смарт-фильтр, который можно редактировать. (верный ответ)
- Г) Слой удаляется.

6. Как создать группу слоев?

- А) Нажать Command+G.
- Б) Выбрать слои и нажать иконку с папкой в нижней части панели слоев.
- В) Нажать правой кнопкой мыши и выбрать. "New Group"
- Г) Все вышеперечисленное. (верный ответ)

Тест к теме № 2. Части № 2. Обработка изображения: инструменты и способы

1. Какой инструмент в Photoshop используется для быстрого выделения объекта на фоне?

- А) Pen Tool.
- Б) Magic Wand Tool.
- В) Quick Selection Tool. (верный ответ)
- Г) Brush Tool.

2. Как создать маску слоя для скрытия части изображения?
- А) Использовать инструмент Brush Tool.
 - Б) Нажать на иконку "Add Layer Mask". (верный ответ)
 - В) Выбрать инструмент Lasso Tool.
 - Г) Нажать Command+M.
3. Какой инструмент позволяет рисовать точные кривые для выделения сложных объектов?
- А) Polygonal Lasso Tool.
 - Б) Magnetic Lasso Tool.
 - В) Pen Tool. (верный ответ)
 - Г) Quick Mask Mode.
4. Что делает инструмент Magic Wand Tool?
- А) Автоматически выбирает области с похожими цветами. (верный ответ)
 - Б) Рисует произвольные формы.
 - В) Создает маску слоя.
 - Г) Изменяет размер изображения.
5. Как использовать Quick Mask Mode для точной обтравки?
- А) Переключиться в Quick Mask Mode, нарисовать выделение кистью, затем снова выйти из Quick Mask Mode. (верный ответ)
 - Б) Применить фильтр Gaussian Blur.
 - В) Создать новый слой.
 - Г) Использовать инструмент Eraser Tool.

Тест к теме № 3. Части № 1. Кадрирование и ретушь.

1. Как вызвать инструмент Crop Tool?
- А) Нажать клавишу C. (верный ответ)
 - Б) Нажать клавишу M.
 - В) Нажать клавишу B.
 - Г) Нажать клавишу L.
2. Что происходит при нажатии Enter после использования Crop Tool?
- А) Отмена выделения.
 - Б) Применение кадрирования. (верный ответ)
 - В) Сохранение изображения.
 - Г) Включение режима Quick Mask.
3. Какой инструмент позволяет клонировать части изображения?
- А) Brush Tool.
 - Б) Lasso Tool.
 - В) Clone Stamp Tool. (верный ответ)
 - Г) Eraser Tool.

4. Что делает инструмент Spot Healing Brush Tool?

- А) Рисует на изображении.
- Б) Автоматически исправляет мелкие дефекты, используя окружающие области. (верный ответ)
- В) Удаляет выделенные области.
- Г) Создает новый слой.

5. Как отменить последнее действие в Photoshop?

- А) Нажать Command+S.
- Б) Нажать Command+Z. (верный ответ)
- В) Нажать Command+P.
- Г) Нажать Command+R.

Тест к теме № 3. Части № 2. Работа с мокапами и полезные сервисы.

1. Что такое мокап?

- А) Техника рисования.
- Б) Графический файл, показывающий, как будет выглядеть продукт в реальном мире. (верный ответ)
- В) Вид слоёв в Photoshop.
- Г) Фильтр для создания эффектов.

2. Как создать новый смарт-объект в Photoshop?

- А) Перетащить слой на панель слоёв.
- Б) Выбрать слой, правой кнопкой мыши нажать и выбрать "Convert to Smart Object". (верный ответ)
- В) Нажать Command+N.
- Г) Применить фильтр к слою.

3. Какую функцию выполняет смарт-объект в мокапах?

- А) Сохраняет качество изображения при трансформациях и позволяет легко заменять контент. (верный ответ)
- Б) Создает копию слоя.
- В) Автоматически корректирует цвета.
- Г) Применяет фильтры.

4. Как обновить содержимое смарт-объекта?

- А) Нажать Command+S.
- Б) Дважды щелкнуть по миниатюре смарт-объекта, внести изменения и сохранить. (верный ответ)
- В) Нажать F5.
- Г) Применить фильтр "Sharpen".

5. Как правильно вставить дизайн в мокап?

- А) Прямо вставить изображение на фон.
- Б) Поместить изображение в смарт-объект, настроить его размеры и положение. (верный ответ)
- В) Наложить дизайн поверх всех слоёв.
- Г) Использовать инструмент Eraser для удаления лишних частей.

Тест к теме № 3. Части № 3.. Экспорт в различные форматы и создание гифок

1. Какой формат файла обычно используется для хранения анимаций?

- А) BMP.
- Б) GIF. (верный ответ)
- В) SVG.
- Г) TIFF.

2. Какая функция в Adobe Photoshop используется для экспорта GIF-анимации?

- А) Экспорт как...
- Б) Сохранить как...
- В) Сохранить для веб (Save for Web). (верный ответ)
- Г) Экспортировать в...

3. Какой шаг является первым при создании GIF-анимации в Adobe Photoshop?

- А) Сохранение файла.
- Б) Создание нового слоя.
- В) Открытие панели "Шкала времени" (Timeline). (верный ответ)
- Г) Применение фильтров.

4. Как можно настроить продолжительность отображения каждого кадра в GIF-анимации в Photoshop?

- А) В меню "Файл".
- Б) В панели "Слои".
- В) В панели "Шкала времени" (Timeline). (верный ответ)
- Г) В меню "Редактирование".

5. Какой из форматов поддерживает прозрачность?

- А) JPEG.
- Б) BMP.
- В) PNG. (верный ответ)
- Г) TIFF. (верный ответ)

Модуль 5. Основы типографики и работа с текстом*Тест к теме № 1. Части № 1. Основные термины*

1. Шрифт — это...
А) набор шрифтов разных начертаний (верный ответ)
Б) отдельное начертание гарнитуры
В) набор букв
Г) азбука символов
2. Кегль измеряется в
А) пикселях
Б) пунктах (верный ответ)
В) процентах
Г) дюймах
3. Кернинг — это...
А) расстояние между всеми символами
Б) расстояние между двумя символами (верный ответ)
В) расстояние между строками
Г) расстояние между абзацами
4. Интерлиньяж — это...
А) расстояние между всеми символами
Б) расстояние между двумя символами
В) расстояние между строками (верный ответ)
Г) расстояние между абзацами

Тест к теме № 1. Части № 2. Виды шрифтов

1. Какие бывают виды шрифтов?
А) Антиква, Гротеск, брусковые, рукописные, акцидентные (верный ответ)
Б) Засечковые, беззасечковые
В) Старого вида, нового вида
Г) Готические, брусковые, нейтральные, рукописные, декоративные
2. Чем антиква отличается от брусковых?
А) Контрастом (верный ответ)
Б) Шириной символов
В) Наличием наклона
Г) Толщиной основного штриха
3. Когда появились новые гротески?
А) В 19 веке
Б) В начале 20 века
В) После второй мировой (верный ответ)
Г) В начале 2000-х

4. Когда нужно использовать рукописные шрифты?
- А) Когда нужно показать нейтральность
 - Б) Когда нужно показать неформальность (верный ответ)
 - В) Когда нужно показать штампованность
 - Г) Когда нужно показать молодежность

Тест к теме № 1. Части № 3. Сочетание шрифтов

1. Можно ли сочетать шрифты одного вида?
- А) Можно (верный ответ)
 - Б) Нельзя
2. Что не стоит делать в акцидентных парах?
- А) Использовать шрифты одного вида
 - Б) Использовать разные начертания
 - В) Использовать акцидентный шрифт для наборного текста (верный ответ)
 - Г) Использовать нейтральный шрифт для наборного текста
3. Можно ли искажать шрифт?
- А) Можно спокойно менять ширину и высоту символов
 - Б) Можно с разрешения автора
 - В) Можно с доработкой толщин штрихов (верный ответ)
 - Г) Нельзя
4. Что важно учитывать при создании акцидентной пары из шрифтов одного вида (например гротеск + гротеск)?
- А) Они должны быть одного начертания
 - Б) Они должны быть разного начертания
 - В) Они должны иметь различные формы символов (верный ответ)
 - Г) Они должны иметь одинаковые формы символов

Тест к теме № 1. Части № 4. Верстка текста

1. Какое выравнивание текста самое комфортное для чтения?
- А) центральное
 - Б) правая выключка
 - В) левая выключка (верный ответ)
 - Г) любое
2. Какое из предложенных количеств символов в строке самое оптимальное?
- А) 100 символов
 - Б) 75 символов
 - В) 55 символов (верный ответ)
 - Г) 30 символов

3. Что такое висячий предлог?

- А) Предлог, который стоит отдельно от остальных слов в предложении, образуя паузу
- Б) Предлог, который не связан по смыслу с другими словами в предложении
- В) Предлог, который стоит в начале строчки
- Г) Предлог, который стоит в конце строчки (верный ответ)

4. Как выравниваются текстовые блоки в веб-дизайне?

- А) Строго по глифу символов
- Б) Строго по фрейму блока (верный ответ)
- В) По ширине символов
- Г) По высоте символов

5. Какие шрифты лучше подходят для веб-дизайна?

- А) широкие
- Б) узкие (верный ответ)
- В) тонкие (имеется ввиду начертание)
- Г) любые

Тест к теме № 1. Части № 5. Продвинутая верстка

1. Что такое силовая линия?

- А) Линия, вдоль которой движется текст
- Б) Мнимая оптическая линия выравнивания
- В) Линия, обозначающая границу между изображениями и текстом
- Г) Линия, разделяющая колонку на две части

2. Какие бывают силовые линии?

- А) Горизонтальные и вертикальные
- Б) Сильные и слабые
- В) Цветные и черно-белые
- Г) Фиксированные и гибкие

3. Как звучит правило внешнего-внутреннего?

- А) Внутренний отступ должен быть меньше, чем внешний (верный ответ)
- Б) Внешний отступ должен быть меньше, чем внутренний
- В) Внутренний и внешний отступ должны быть равны
- Г) Чем меньше отступ внутри, тем лучше

4. Что лежит в основе теории близости?

- А) Принцип подобия
- Б) Принцип группировки или связности (верный ответ)
- В) Принцип замкнутости
- Г) Принцип хорошей формы

Тест к теме № 2. Выбираем шрифт для проекта

1. Какие бывают функции у текста?
А) Передача информации
Б) Акцент
В) Акциденция
Г) Все вышеперечисленное (верный ответ)
2. Какие шрифты лучше подойдут для передачи информации?
А) Декоративные
Б) Нейтральные (верный ответ)
В) Контрастные
Г) Широкие
3. Какой шрифт подойдет чтобы отразить дружелюбие?
А) Открытый (верный ответ)
Б) Светлый
В) Широкий
Г) Добрый
4. Какая лицензия позволяет бесплатно использовать и редактировать шрифты?
А) End User License Agreement
Б) Open font license (верный ответ)
В) Индивидуальная лицензии
Г) Все вышеперечисленные

Тест к теме № 3. Акцидентные приемы

1. Что такое акцидентные шрифты в типографике?
А) Шрифты для написания научных текстов
Б) Шрифты для декоративных и выделяющих элементов (верный ответ)
В) Шрифты для научных публикаций
Г) Шрифты для технической документации
2. Какое основное назначение акцидентных шрифтов?
А) Для создания текста основного содержания
Б) Для привлечения внимания и выделения важной информации (верный ответ)
В) Для написания длинных статей
Г) Для создания фона и оформления страниц
3. Какие из следующих шрифтов являются примерами акцидентных?
А) Times New Roman и Arial
Б) Impact и Futura (верный ответ)

- В) Courier и Calibri
- Г) Garamond и Helvetica

4. Какой элемент дизайна акцидентные шрифты часто подчеркивают?

- А) Основной текст
- Б) Заголовки и подзаголовки (верный ответ)
- В) Параграфы и списки
- Г) Номера страниц

4. Почему акцидентные шрифты часто имеют необычные формы или стили?

- А) Для повышения читаемости основного текста
- Б) Для создания уникального визуального стиля и привлечения внимания (верный ответ)
- В) Для удобства печати на газетах
- Г) Для стандартизации типографики

Модуль 6. Композиция

Тест к теме № 1. Части № 1. Что такое композиция и как она связана с Key Visual (KV)

1. Что такое композиция?

- А) Процесс создания структуры и порядка в дизайн-макетах (верный ответ)

2. Основная роль и задача композиции?

- А) Управление вниманием зрителя (верный ответ)
- Б) Создание визуальной привлекательности (верный ответ)
- В) Создание структуры макета для достижения большей эффективности (верный ответ)

3. Что такое KV и какую роль в рекламных макетах он выполняет

- А) В рекламной кампании — центральное изображение или графический элемент. (верный ответ)
- Б) KV или Key Visual играет ключевую роль в создании единого визуального стиля и идентичности рекламной кампании (верный ответ)

Тест к теме № 1. Части № 2. Якорные объекты

1. Что такое якорный объект в композиции?

- А). Элемент, который служит фоном для всех других объектов.
- Б) Элемент, который привлекает и удерживает внимание зрителя, помогая организовать визуальное пространство. (верный ответ)
- В) Элемент, который всегда находится в центре композиции.

2. Для чего используются якорные объекты в композиции?

- А). Чтобы увеличить количество деталей в макете.
- Б) Чтобы привлечь и удержать внимание зрителя, выделить ключевые элементы и создать иерархию. (верный ответ)
- В) Чтобы сделать композицию симметричной.

Тест к теме № 1. Части № 3.. Композиционный центр и доминанта

1. Как взаимодействуют композиционный центр и доминанта

- А) Композиционный центр и доминанта работают в паре для создания интересной композиции. Центр притягивает внимание, а доминанта поддерживает его и направляет взгляд зрителя к важным элементам дизайна (верный ответ)

2. Основная цель доминанты в дизайн-макетах?

- А) Это элемент или группа элементов, которые выделяются среди других и привлекают внимание за счет своей выразительности и значимости. (верный ответ)

3. Объясните своими словами правило третей

- А) Это своеобразная сетка для размещения главных объектов композиции (верный ответ)

Тест к теме № 2. Части № 1. Целостность

1. Как вы считаете, какой информации не хватает в техническом задании, которое нам направил клиент?

Вводные данные: для нас необходимо разработать магниты. они могут быть круглой, квадратной или нестандартной формы габаритные размеры: не более 50х90 мм. Слоган: «Итальянский сыр с русской душой», Логотип в векторном формате и цветовую палитру прилагаем.

- А) Контактные данные и шрифтовую гарнитуру. (верный ответ)

Тест к теме № 2. Части № 2 Статика и динамика

1. Что создаёт ощущение динамики в композиции?

- А) Горизонтальные и вертикальные линии.
- Б) Диагональные линии, которые направляют взгляд и создают движение. (верный ответ)
- В) Круглые и овальные формы, которые создают ощущение стабильности.

Тест к теме № 3. Части № 1. Сетка. Как спроектировать дизайн

1. Какую роль играет сетка в дизайне?

- А) Увеличивает количество графических элементов на макете.
- Б) Упорядочивает расположение элементов и создает структуру в макете. (верный ответ)

В) Делает дизайн менее привлекательным для зрителя.

2. Что такое принцип внутренних и внешних отступов в дизайне?

- А) Использование разных шрифтов для выделения информации.
- Б) Метод увеличения пространства между изображениями в макете.
- В) Правило, согласно которому внешний отступ должен быть больше внутреннего для улучшения восприятия макета. (верный ответ)

Модуль 7. Знакомство с Adobe Illustrator

Тест к теме № 1. Части № 2. Работа с файлом

1. Какие параметры документа можно изменить во вкладке Document Setup?

- А) Размеры артбордов (верный ответ)
- Б) Цветовую модель.
- В) Название проекта.
- Г) Количество слоев.

2. Для чего используются монтажные области в Adobe Illustrator?

- А) Для настройки шрифтов
- Б) Для оптимизации работы и экспорта файлов (верный ответ)
- В) Для создания новых слоев
- Г) Для добавления текста

3. Какие единицы измерения используются для артбордов в digital проектах?

- А) Миллиметры
- Б) Дюймы
- В) Пиксели (верный ответ)
- Г) Сантиметры

4. Какие форматы файлов используются для производства и печати?

- А) ai, .pdf, .eps (верный ответ)
- Б) jpg, .png, .gif
- В) doc, .xls, .ppt
- Г) txt, .rtf, .csv

5. Что такое макет для печати 4+4?

- А) двусторонняя полноцветная печать (верный ответ)
- Б) одноцветная печать
- В) полноцветная печать
- Г) черно-белая печать

Тест к теме № 2. Работа с векторными объектами

1. Что означает термин "трассировка" в контексте работы с векторными объектами?

- А) Преобразование текста в кривые
 - Б) Преобразование растрового изображения в векторное (верный ответ)
 - В) Создание паттерна
 - Г) Группировка объектов
2. Что позволяет сделать инструмент "Make with warp"?
- А) Преобразовать текст в вектор
 - Б) Искажать объекты по заданным шаблонам (верный ответ)
 - В) Сгруппировать объекты
 - Г) Создать новый артборд
3. Под какой метод нанесения разрабатывался дизайн-макет в теме?
- А) Лазерная печать
 - Б) Цифровая печать
 - В) Шелкотрафарет (верный ответ)
 - Г) Литография
4. Как можно преобразовать шрифт в кривые в Adobe Illustrator?
- А) Выбрать шрифт и нажать Alt+Ctrl+O
 - Б) Использовать инструмент Pen
 - В) Перейти в меню "Слой" и выбрать "Преобразовать"
 - Г) Нажать Shift+Ctrl+O (верный ответ)
5. Какой инструмент используется для выравнивания объектов по вертикали и горизонтали?
- А) Move
 - Б) Scale
 - В) Align (верный ответ)
 - Г) Rotate
6. Что происходит с текстом после его преобразования в кривые?
- А) Текст становится не редактируемым, но может быть изменён как векторный объект (верный ответ)
 - Б) Текст меняет цвет
 - В) Текст перемещается на новый слой
 - Г) Текст исчезает
7. Для чего используется инструмент "Blend"?
- А) Для редактирования текста
 - Б) Для создания переходов между двумя объектами (верный ответ)
 - В) Для добавления новых слоёв
 - Г) Для создания нового документа

Тест к теме № 3. Работа с шрифтами и текстовыми формами

1. Что означает термин "трассировка" в контексте работы с векторными объектами?
 - А) Преобразование текста в кривые
 - Б) Преобразование растрового изображения в векторное (верный ответ)
 - В) Создание паттерна
 - Г) Группировка объектов

Модуль 8. Нейросети.

Тест к теме № 1. Части № 1. Введение в нейросети

1. Какими могут быть входными данными для нейросети?
 - А) Только текст
 - Б) Только изображения
 - В) Любые данные (верный ответ)
 - Г) Или текст или изображение
2. По какому принципу нейросеть анализирует данные?
 - А) В нейросети выделяется нейрон и он анализирует все данные целиком
 - Б) Разные нейроны отвечают за анализ разных данных и работают параллельно (верный ответ)
 - В) Данные анализируются сверху вниз
 - Г) Нейросеть кодирует данные, после чего расшифровывает их в другой формат
3. Как называется запрос для нейросети?
 - А) Промт (верный ответ)
 - Б) Recraft
 - В) Языковая модель
 - Г) Нейрон
4. Как называются нейросети, для генерации изображений по промту?
 - А) Нейросети text to text
 - Б) Языковые модели
 - В) Чат-боты
 - Г) Нейросети text to image (верный ответ)
5. Как называются нейросети, для работы с текстом?
 - А) Чат алгоритмы
 - Б) Языковые модели (верный ответ)
 - В) Промты
 - Г) Нейросети text to image

Тест к теме № 1. Части № 2. Основы промтинга

1. Что такое бот внутри ChatGPT
 - А) Это чат с уже заданным контекстом (верный ответ)
 - Б) Это другая нейросеть
 - В) Это нейросеть, генерирующая изображения
 - Г) Это термин, означающий новый чат
2. Может ли Chat GPT генерировать изображения?
 - А) Да, по платной подписке (верный ответ)
 - Б) Да, но только сторонними сервисами
 - В) Нет, не может
 - Г) Да, но только в приложении
3. Какой тип данных Chat GPT может воспринимать как промт?
 - А) Только текст
 - Б) Текст, аудио, видео, изображения (верный ответ)
 - В) Текст и аудио
 - Г) Текст и изображения
4. С помощью какого сервиса генерируются изображения в Chat GPT?
 - А) DALL-E (верный ответ)
 - Б) Recraft
 - В) Midjourney
 - Г) Leonardo
5. Как написать промт для Chat GPT?
 - А) Нужно писать однозначно и ёмко (верный ответ)
 - Б) Нужно написать все через запятую, повторяя вопрос разными формулировками
 - В) Нужно писать на английском и очень подробно
 - Г) Нужно составлять промт максимально коротко

Тест к теме № 2. Части № 1. Создание генеративов. Генерации в Recraft

1. Какие возможности предоставляет Recraft для пользователей?
 - А) Генерация изображений (верный ответ)
 - Б) Генерация музыки
 - В) Генерация видео
 - Г) Генерация текста
2. Какая команда используется в Midjourney для генерации изображений?
 - А) /imagine (верный ответ)
 - Б) /generate
 - В) /create
 - Г) /render

3. Какая команда в Midjourney используется для настройки параметров генерации?

- А) /parameters
- Б) /settings (верный ответ)
- В) /config
- Г) /options

4. Какие форматы изображений поддерживает Recraft?

- А) JPG и PNG (верный ответ)
- Б) BMP и GIF
- В) TIFF и PSD
- Г) Все вышеперечисленные

5. Через какое приложение происходит работа в midjourney?

- А) Discord (верный ответ)
- Б) Recraft
- В) Zoom
- Г) Skype

Тест к теме № 2. Части № 2. Улучшение качества КВ

1. Что делают upscale нейросети?

- А) Увеличивают разрешение изображений, дорисовывая детали (верный ответ)
- Б) Кадрируют изображения
- В) Генерируют изображения
- Г) Убирают шум

2. Что такое denoise?

- А) Восстановление лица
- Б) Удаление шума (верный ответ)
- В) Добавление шума
- Г) Удаление артефактов

3. Что такое deblur?

- А) Добавление размытия
- Б) Удаление размытия (верный ответ)
- В) Удаление объектов с изображения
- Г) Цветокоррекция

4. Могут ли upscale нейросети видоизменять изображения?

- А) Да, но не все (верный ответ)
- Б) Может только krea
- В) Может только magnific
- Г) Нет

5. Как называется модель нейросети для апскейла?

A) Topaz

Б) Krea

В) Photo ai

Г) У каждого сервиса свой набор моделей (верный ответ)

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Модуль 2 Знакомство с Figma.

Домашнее задание к теме № 1. Части 2. Интерфейс и базовые инструменты

1. Создайте дизайн-файл: нажмите на «+» на панели вкладок или кнопку «Design file» на главном экране.
2. Нарисуйте простые фигуры: квадрат, круг, треугольник и звезду.
3. Отправьте файл на проверку: нажмите голубую кнопку «Share», затем «Copy link» и пришлите ссылку в чат.

Домашнее задание к теме № 1. Части 3. Панель свойств

1. Создайте новую страницу: нажмите на «+» на панели «pages» и назовите страницу «3 домашка».
2. Сделайте постер: создайте фрейм размера «A4». нарисуйте в нем несколько фигур и добавьте текстовый блок «простые фигуры».
3. Примените знания: попробуйте выравнивать элементы, сделать их градиентным или применить обводку, примерьте на них эффекты.

Домашнее задание к теме № 1. Части 4. Собираем макет

1. Создайте новую страницу: нажмите на «+» на панели «pages» и назовите страницу «4 домашка».
 2. Сделайте постер: создайте фрейм размера «A4», расположите на макете тексты:
 - название события: фестиваль танцев
 - подзаголовок: встречайте самых ярких танцоров на фестивале!
 - танцоры: Александра Мартини, Екатерина Лебедева, Максимилиан Шмидт
 - дата: 10 июля
 - время: 17:00
- Примените знания: используйте направляющие или сетку, применяйте маски и эффекты.

Домашнее задание к теме № 2. Работа с векторной графикой

1. Создайте новую страницу: нажмите на «+» на панели «pages» и назовите страницу «5 домашка».
2. Нарисуйте пейзаж пустыни: используя инструмент pen tool, нарисуйте пейзаж из отдельных векторных форм.
3. Референсы: можете использовать приложенные референсы или найти свои.

Домашнее задание к теме № 3. Продвинутые инструменты

1. Соберите главную страницу по примеру: нарисуйте главный экран используя Auto Layout во всем макете. важное требование: макет должен быть «резиновым».

2. Создайте стили: на основе цветовой палитры и размеров шрифтов создайте соответствующие стили.
3. Подготовьте компоненты: создайте компоненты для дублируемых или ключевых элементов: кнопки, логотип, квшки.

Модуль 3. Работа с цветом.

Домашнее задание к теме № 1. Части 2. Характеристики цвета.

1. Создайте три цветовые палитры, используя следующие схемы:
 - комплементарная палитра;
 - классическая триада;
 - гармоничная триада.
2. В каждой палитре должно быть по три цвета.
3. Укажите, какие это цвета и почему они выбраны.
4. Создайте два градиента в графическом редакторе:
 - линейный градиент с плавным переходом между двумя цветами;
 - радиальный градиент, переходящий из одного цвета в другой через серый оттенок.
5. Опишите процесс создания градиентов и их возможные применения.
6. Раскрасьте 2 иллюстрации пользуясь полученными знаниями:
 - выберите цветовую палитру;
 - используйте правило соотношения цветов 60-30-10.
7. Опишите процесс выбора цветовой палитры.

Домашнее задание к теме № 2. Системы передачи цвета.

1. Разработайте афишу для мероприятия (например, выставки или концерта), используя знания о цветовых парах, триадах, контрастах и градиентах.
2. Афиша должна включать:
 - основную цветовую палитру;
 - применение одного или нескольких видов контраста;
 - градиенты как стилеобразующие или усиливающие восприятие.
3. Подготовьте файлы в RGB и CMYK.
4. Объясните, почему вы выбрали эти цвета и эффекты, и какого результат вы хотели добиться

Модуль 4. Знакомство с Adobe Photoshop.

Домашнее задание к теме № 1. Части 1. Возможности и интерфейс Adobe Photoshop

1. Создайте новый документ:
 - размер 1920x1080 пикселей
 - разрешение 72 dpi

– цветовой режим RGB

2. Создайте несколько новых слоев: залейте слои разными цветами перетаскивайте слои в панели «Слои» (Layers).
3. Добавьте текст: «домашка». Используйте инструмент «Текст» (Type Tool) измените шрифт, размер и цвет текста.
4. Сохраните проект в формате PSD.

Домашнее задание к теме № 1. Части 3. Инструменты работы с цветом и текстом

1. Создайте новый документ:
 - размер 800x600 пикселей
 - разрешение 72 dpi
 - цветовой режим RGB
2. Создайте градиент: выберите инструмент «Градиент» (Gradient Tool) и откройте Gradient Editor, создайте градиент от одного цвета к другому.
3. Добавьте текстовый блок: с помощью инструмента «Текст» (Type Tool) введите текст «Hello, Photoshop!», скопируйте его несколько раз и измените шрифт, размер и цвет текста в панели параметров инструмента Type Tool.
4. Сохраните проект в формате PSD.

Домашнее задание к теме № 2. Части 1. Работа со слоями и смарт-объектами

1. Создайте новый документ:
 - размер 800x600 пикселей
 - разрешение 72 dpi
 - цветовой режим RGB
2. Создайте три новых слоя: назовите их «Background», «Middle», и «Foreground». на слое «Background» нарисуйте фон с помощью однородной заливки или градиента. на слое «Middle» нарисуйте какой-либо объект, например, круг или квадрат. на слое «Foreground» добавьте текст.
3. Конвертируйте слой «Middle» в смарт-объект: дважды щелкните по смарт-объекту, чтобы открыть его содержимое в новом окне. внесите изменения (например, измените цвет объекта) и сохраните их. закройте окно смарт-объекта и убедитесь, что изменения отразились в основном документе.
4. Создайте группу: переместите все три слоя («Background», «Middle», и «Foreground») в эту группу. переименуйте группу в «Main Composition». сверните и разверните группу, чтобы убедиться, что слои внутри нее организованы правильно
5. Сохраните проект в формате PSD.

Домашнее задание к теме № 2. Части 2. Обтравка изображения: инструменты и способы

1. Откройте новое изображение в Photoshop: используйте инструмент Pen Tool для создания точного пути вокруг объекта.
2. После завершения пути нажмите правой кнопкой мыши и выберите «Make Selection», чтобы превратить путь в выделение.
3. Создайте маску слоя, чтобы скрыть фон.
4. Поместите новый слой с фоном под объект.
5. Сохраните проект в формате PSD.

Домашнее задание к теме № 3. Части 1. Кадрирование и ретушь

1. Откройте новое изображение в Photoshop, выберите инструмент «Crop Tool» (нажмите клавишу «C»).
2. Выровняйте линию горизонта с заполнением пустого пространства.
3. Уберите с фотографии всех птиц и мусор на пляже, используя разные инструменты ретуши.
4. Сохраните проект в формате JPEG.

Домашнее задание к теме № 3. Части 2. Работа с мокапами и полезные сервисы

1. Найдите и скачайте мокап кофейного стакана, откройте его в Adobe Photoshop.
2. Вставьте и отредактируйте свой готовый дизайн в смарт-объекте, сохраните изменения и закройте окно смарт-объекта.
3. Сохраните проект в формате PSD.
4. Откройте фотографию визиткой карточки, создайте прямоугольник размером 1584x968 px.
5. Сделайте этот прямоугольник смарт-объектом.
6. С помощью трансформации «distort» подгоните углы по форме пустой визитной карточки.
7. Откройте смарт-объект, занесите в него нужный макет и сохраните.
8. Сохраните проект в формате PSD.

Домашнее задание к теме № 3. Части 3. Экспорт в различные форматы и создание гифок

1. Откройте в Photoshop набор изображений для анимации.
2. Создайте зацикленную GIF-анимацию из 3-х кадров с интервалом в 2 секунды.
3. Экспортируйте готовую анимацию в формате GIF.

Модуль 5. Основы типографики и работа с текстом.

Домашнее задание к теме № 1. Части 3. Сочетание шрифтов.

1. Сделать макет афиши мероприятия:

Вечер современного джаза: Fusion Night

Подзаголовок:

Окунитесь в мир импровизации и ритма на уникальном музыкальном событии!

Артисты:

- Jazz Fusion Quartet
- Ольга Смирнова (вокал)
- Алексей Иванов (саксофон)
- DJ Groove (специальный гость)

Дата:

5 октября 2024 года

Время:

Начало в 19:00

Место:

Клуб "Ритм", ул. Ленина, 45

Дисклеймер

Вход по билетам. Онлайн покупка на сайте клуба или по телефону.

2. При работе используйте только типографику и цвет.
3. Собираем макеты в Figma, размер креатива 1190x1684 px.
1. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Домашнее задание к теме № 1. Части 4. Верстка текста.

1. Исправьте верстку текста в приложенном макете, используя знания из занятия.
2. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Домашнее задание к теме № 1. Части 5. Продвинутая верстка

1. Сверстайте 5 слайдов презентации (весь текст лежит на платформе), используя сетку
2. Собираем макеты в Figma, размер слайдов 1920x1080 px
3. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Домашнее задание к теме № 2. Выбираем шрифт для проекта.

1. Подберите шрифт для названия бренда.
2. Опишите характер шрифта.
3. Подчеркните характер шрифта цветом и / или изображением в формате слайда 1920x1080 px.

4. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Домашнее задание к теме № 3. Акцидентные приемы

1. Нарисуйте плакат формата A4 используя один из акцидентных приемов.
2. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание

Модуль 6. Композиция.

Домашнее задание к теме № 1. Части 1. Что такое композиция и как она связана с Key Visual.

2. Найдите две рекламные кампании или несколько рекламных макетов.
3. Определите и напишите ключевые визуалы (КВ-шки).
4. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Домашнее задание к теме № 1. Части 2. Якорные объекты.

1. Создать макет объявления с логичными якорными объектами:
 - создавая макет объявления, в первую очередь думайте о читающем и что именно для него важно;
 - вы можете, а точнее обязаны, менять местами акценты в тексте;
 - допускается удаление текста, который несет слабую смысловую нагрузку;
 - размер фрейма в Figma: 595×842px.
2. Результат работы: ссылка на Figma с вашим макетом или макетами.
3. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Домашнее задание к теме № 1. Части 3. Композиционный центр и доминанта.

1. Создать рекламный макет в Figma для компании div.:
 - вводные данные: в компании div. открыта вакансия «корпоративный психолог»
 - key visual: картинка кресла
 - размер креатива: 1080x1920 px
 - фирменный шрифт: Inter
 - фирменные цвета: 3300FF, 000000, FFFFFFFF
2. Используйте правило третей, размещая ключевые элементы.
3. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Домашнее задание к теме № 2. Части 1. Целостность.

1. Создать макеты магнитиков на холодильник
 - вводные данные: для нас необходимо разработать магниты. они могут быть круглой, квадратной или нестандартной формы;
 - габаритные размеры: не более 50x90 мм;
 - слоган: «Итальянский сыр с русской душой»;
 - логотип и цветовую палитру прилагается.
2. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Домашнее задание к теме № 2. Части 2. Статика и динамика

1. Сделать два макета в социальную сеть:
 - заголовок (лайн): PlayStation Store в России
 - подзаголовок (саблайн) турецкий аккаунт;
 - стоимость: PS4, PS5 — 300 Р
 - КВ-шка: обязательно используйте коробку, она у нас во всех макетах юзается.
2. Первый макет со статичной композицией, второй с динамичной.
3. Собираем макеты в Figma, размер креатива 1080x1920 px.
4. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Домашнее задание к теме № 3. Части 1. Как спроектировать дизайн.

1. Сделать два варианта макета навигации по исходному макету:
 - цветовая палитра: 9A6A40, 000000, FFFFFFFF
1. В макете обязательно использовать сетки.
2. Макеты собираем в Figma.
3. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Домашнее задание к теме № 3. Части 2. Ресайзы.

1. Собрать пак ресайзов на основе мастер-макета (прилагается на платформе).
2. В макете обязательно использовать сетки.
3. Макеты собираем в Figma, размеры:
 - 240x400
 - 300x250
 - 300x500
 - 300x600
 - 336x280
 - 640x100
 - 640x200
 - 640x960
 - 960x640
 - 970x250
 - 728x90
4. Обязательно фиксируйте часы, которые вы потратили на задание.

Модуль 7. Знакомство с Adobe Illustrator.

Домашнее задание к теме № 1. Части 2. Работа с файлом

1. Создайте документ AI:
 - два артборда
 - размер 105x148 мм + 3 мм под обрез

- назначьте цветовые модель и профиль
- 2. Оберите дизайн-макеты по ТТ:
 - экспортируйте pdf файл дизайн-макета из figma;
 - адаптируйте дизайн-макет по: размерам, цветам, зонам безопасности и подрезы.
- 3. Экспортируйте файлы:
 - ai файл;
 - pdf файл для печати и просмотра;
 - tiff для печати jpeg превью.

Домашнее задание к теме № 2. Работа с векторными объектами

1. Создайте документ AI:
 - одна монтажная область;
 - размер 250x350 мм + 3 мм под обрез;
 - назначьте поля безопасности.
2. Придумайте векторное КВ используя функции blend и envelope distort:
 - объекты, их форма и цвет на ваше усмотрение;
 - КВ должно вписываться в назначенные зоны безопасности;
 - можно добавлять текст по смыслу КВ.
3. Экспортируйте файлы:
 - ai файл;
 - pdf файл для печати и просмотра;
 - jpeg превью.

Домашнее задание к теме № 3. Работа с шрифтами и текстовыми формами

1. Создайте документ AI:
 - две монтажные области;
 - размер 210x148 мм + 3 мм под обрез;
 - назначьте поля безопасности.
2. Первая монтажная область — придумайте набор стикеров состоящий из векторных объектов используя инструмент type on path, функции 3D and Materials и Offset path:
 - объекты, форма и цветовая гамма на ваше усмотрение
 - минимальный радиус скруглений 3мм;
 - комбинируйте текстовые и векторные объекты
 Вторая монтажная область — сделайте вёрстку текста с описанием дизайн-концепции для набора стикеров используя инструменты type tool и его вариациями:
 - один или два текстовых блока текста с описанием вашей идеи воплощённой в дизайне набора стикеров;
 - заголовок с названием;
3. Экспортируйте файлы:

- ai редактируемый файл в слоях;
- pdf файл в кривых для печати и просмотр;
- jpeg превью.

Модуль 8. Нейросети.

Домашнее задание к теме № 1. Части 2. Основы промптинга.

1. Включите VPN подойдет любой VPN-сервис.
2. Зайдите на сайт OpenAi <https://openai.com/chatgpt/>
3. Зайдите в ChatGPT нажмите на кнопку «start now».
4. Зайдите в меню регистрации нажмите на кнопку «зарегистрироваться» и введите свои данные.
5. Выгрузите оригинальный макет для ChatGPT: сохраните оригинальный макет баннера в .jpg
6. Составьте промт создайте новый чат в ChatGPT, напишите промт с просьбой перефразировать текст, прикрепите выгруженный файл и отправьте сообщение.
7. Проверьте текст посмотрите, подходит ли вам рерайт текста, если не подходит, то попросите ChatGPT поправить текст еще раз.
8. Замените текст и сохраните новый файл зайдите в Photoshop, замените текст в баннере и сохраните результат в .psd.

Домашнее задание к теме № 2. Части 1. Создание генеративов.

1. Зайдите на сайт Recraft <https://www.recraft.ai>
2. Пройдите регистрацию:
 - нажмите на кнопку «Try Recraft Free» и зарегистрируйтесь удобным для вас способом.
3. сгенерируйте изображения сгенерируйте 6 любых изображений желтого цвета в стиле «Plastic» и режиме «Image set», экспортируйте результат в формате png.
4. Зайдите на сайт Discord <https://discord.com>
5. Перейдите в канал в левой части интерфейса выберите необходимый канал для работы с midjourney.
6. Сгенерируйте изображение сгенерируйте близкое к референсу изображение, выгрузите его в формате JPG.

Домашнее задание к теме № 2. Части 2. Улучшение качества KB

1. Зайдите на сайт Topaz Photo AI и установите пробную версию topazlabs.com/topaz-photo-ai
2. Загрузите исходное изображение и повысьте его разрешение в 4 раза настройте параметр Scale на 4x.
3. Уберите водяные знаки для этого можно использовать сервис watermarkremover.io или можете удалить их вручную с помощью Photoshop.

Модуль 9. Итоговая работа. Презентация-резюме

Домашнее задание к теме № 1. Создание презентации в форме резюме.

1. Задача: Создание презентации-резюме.
2. Решаемая задача: Как правило у начинающих специалистов достаточно скудные резюме, которые не дают представления о профессиональных навыках.
3. Формат: 1920x1080
4. Контент: Презентация должна состоять из всех практических домашних заданий с описанием применённых для их создания решений. А так же содержать в себе краткую информацию об авторе и его контактные данные.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

1. Цель проекта:

Разработка мастер-макета рекламной кампании, согласование с заказчиком и подготовка всех необходимых материалов (ресайзов) для онлайн и оффлайн площадок на основе согласованного макета в соответствии с техническими требованиями.

2. Исходные данные:

Заказчик предоставляет следующие материалы:

Логотип;

Текст (заголовок, подзаголовок, лигал, возрастная метка);

Шрифты;

Гайдбук;

Креативные референсы (КВ) на выбор;

Фото с обтравкой в Photoshop;

Паттерны и простые фигуры, созданные в Adobe Illustrator;

Изображения, сгенерированные с помощью нейросетей (например, MidJourney).

3. Требования к подготовке материалов:

3.1. Онлайн-материалы:

Социальные сети:

Форматы: 1080x1080 пикселей, 1080x1920 пикселей, 1920x1080 пикселей.

Рекламная сеть Яндекса (РСЯ):

Форматы: статические и динамические баннеры.

Баннер для промо-лендинга:

По техническим требованиям заказчика.

3.2. Оффлайн-материалы:

Печатные баннеры (свернутый формат);

Стикеры;

Шопперы;

Бейджи;

Футболки.

4. Оформление итогового проекта:

4.1. Презентация:

Все подготовленные файлы должны быть собраны в единую презентацию в Figma. Презентация должна четко отображать процесс разработки и конечные результаты.

Ограничений по количеству слайдов нет.

Оформление презентации в свободном стиле.

4.2. Архивы:

Электронные материалы должны быть собраны и экспортированы в единый архив в соответствии с техническими требованиями заказчика (ТТ) и приложены в виде ссылок в презентации.

Оффлайн-материалы также должны быть собраны в единый архив с обязательным включением исходных файлов (PSD, AI и т.д.) и приложены в виде ссылок в презентации.

5. Оценка проекта:

Согласование мастер-макета:

Макет должен быть четко согласован с заказчиком, демонстрируя процесс принятия решений и доработок.

Заказчиком выступает один из преподавателей программы.

Качество выполнения офлайн и онлайн материалов:

Все материалы должны быть адаптированы под требуемые размеры и платформы без потери качества.

Соответствие техническим требованиям:

Все конечные файлы должны соответствовать техническим требованиям как для онлайн, так и для офлайн площадок.

Творческая составляющая:

Умение сочетать креативный подход с техническими ограничениями, демонстрируя баланс между новаторством и профессиональными стандартами.

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Билет 1:

1. Какая основная задача у графического дизайнера?

Примерный ответ: Решение задачи клиента. Разработка визуальных решений для маркетинга, рекламы, печатной продукции, веб-дизайна. Создание дизайна с учетом запросов клиента.

2. Каковы основные различия растровой и векторной графиков?

Примерный ответ: Растровая графика состоит из изображений, а векторная — из математически описанных объектов. Векторные изображения можно масштабировать без потери качества.

3. Что такое сетка и как ее использовать в дизайне?

Ответ: Сетка — это невидимая структура, которая помогает упорядочить элементы дизайна. Используется для создания гармоничных пропорций, упорядочивает элементы в макете, а также упрощает процесс работы при работе с ресайзами.

Билет 2:

1. Что такое Key Visual?

Примерный ответ: Key Visual — это основной визуальный элемент, который используется для построения идентичности рекламной кампании.

2. Как осуществляется работа с композиционным центром в дизайне?

Примерный ответ: Композиционный центр — это главный момент в дизайне. Для его создания использовались принципы контраста, размера, размера и положения.

3. Каковы преимущества работы в Figma?

Примерный ответ: совместная работа, доступ из любого места: Figma является облачным сервисом, поэтому доступ к проектам можно получить с любого устройства, где есть Интернет, без необходимости установки программного обеспечения, автоматическое сохранение, удобство работы с большим количеством макетов.

Билет 3:

1. Для чего нужны маски?

Примерный ответ: Маски позволяют закрывать части изображения без их удаления. Маски можно снять с помощью градиентов, кистей, изменяя прозрачность.

2. Что такое типографика, и почему она важна в дизайне?

Примерный ответ: Типографика — это искусство оформления текста. Она важна для создания читабельных и эстетичных текстовых блоков, которые привлекают внимание и решают поставленную задачу.

3. Как создать иерархию информации в графическом макете?

Примерный ответ: Иерархия создается с помощью изменения размеров объектов, контраста, размещения элементов на макете. Более важные

элементы выступают на видных местах и обнаруживаются крупными размерами или яркими цветами, менее важные — уменьшаются в размерах и перемещаются на задний план.

Билет 4:

1. Как выбрать цветовую схему для проекта?

Примерный ответ: Цветовая схема выборки на основе теории цвета, отслеживания целевой аудитории, контекста проекта и задачи. Используются дополнительные и оригинальные цвета для гармонии.

2. Какие параметры следует учитывать при подготовке макета в печать?

Примерный ответ: Важными параметрами печати являются: цветная модель CMYK, разрешение не менее 300 dpi, добавление обрезных линий и безопасность полей.

3. Что такое булевы операции?

Примерный ответ: Булевы операции позволяют комбинировать векторные объекты, с помощью таких операций, как объединение, вычитание, пересечение и заключение.

Билет 5:

1. Как экспортировать макеты для веба в Figma?

Примерный ответ: В Figma можно экспортировать элементы в форматах PNG, JPG, PDF или SVG с настройками разрешения и оптимизацией для различных устройств.

2. Что такое композиция и какие ее виды существуют?

Примерный ответ: Композиция — размещение элементов дизайна на плоскости. отличаются симметричными, асимметричными, статичными и динамичными композициями.

3. Как организовать взаимодействие с клиентом при разработке дизайна?

Примерный ответ: Важно четко согласовать техническое задание, проводить регулярные обсуждения этапов работы, принимать правки и предлагать визуальные решения, исходя из целей клиента.

Билет 6:

1. Для чего используется Auto Layout в Figma?

Примерный ответ: Auto Layout позволяет автоматически изменять размеры и положения объектов в зависимости от контента, упрощая создание адаптивных макетов.

2. Что такое ресайзы и что важно учитывать при их подготовке?

Примерный ответ: Ресайзы — это изменение размера или формата изображения. Адаптация дизайна включает в себя учет форматов и разрешений для каждой платформы, использование ярких и контрастных изображений для привлечения внимания к лентам новостей. Важно

учитывать пропорции всех элементов в исходном мастер-макете, чтобы на его основе подготовить

3. Как работает панель свойств в Figma?

Ответ: Панель свойств позволяет изменять параметры объектов, такие как размеры, положение, цвет, прозрачность, наложение эффектов, а также настройку текста.

Билет 7:

1. Каковы основные принципы работы с текстом в дизайне?

Примерный ответ: Важно учитывать читаемость, правильный выбор шрифтов, контрастность с фоном и гармонию в общем стиле дизайна. Текст должен быть структурирован и легко восприниматься.

2. Что такое смарт-объекты в Adobe Photoshop, и как они используются?

Примерный ответ: Смарт-объекты позволяют сохранить исходные изображения данных, даже если они редактируются. Это дает возможность масштабировать, трансформировать или применять фильтры без потери качества, что удобно для многократного редактирования.

3. Объясните основные принципы работы сеткой в дизайне.

Примерный ответ: Сетка помогает структурировать элементы на макете, определять их равномерность и гармоническую составляющую. Виды сеток: колоночные, модульные и коллажные, используемые для упрощения.

Билет 8:

1. Как выбрать подходящие шрифты для проекта?

Примерный ответ: Шрифты должны соответствовать стилю проекта и его назначению. Для заголовков обычно используются жирные, выразительные шрифты, для основного текста — простые и легко читаемые. Важно также учитывать совместимость шрифтов друг с другом и их читаемость на разных устройствах.

2. Что такое компоненты в Figma и какие виды существуют? Для чего они нужны?

Примерный ответ: Компоненты — это многократное использование элементов дизайна, которые можно создать один раз, а затем использовать в разных частях проекта. Они упрощают процесс работы над крупными проектами и позволяют поддерживать единообразие интерфейса.

Виды компонентов: Основной (мастер компонент): Это исходный экземпляр компонента, из которого состоят все остальные. Если его изменить, все его экземпляры будут обновлены. Дочерний (инстансы): это копии базового компонента, которые могут использоваться в различных местах проекта. Экземпляры можно частично изменять (например, менять текст или цвет), но основная структура остается неизменной.

3. Что такое первичные, вторичные и третичные цвета и как они образуются?

Примерный ответ: Первичные, вторичные и третичные цвета — это категории цветов, основанные на их происхождении и взаимосвязи друг с другом.

1. Первичные цвета: Это основные цвета, из которых создаются все остальные. В традиционной теории цвета (смешение пигментов) существует три первичных цвета:

- Красный
- Синий
- Желтый

Эти цвета не могут быть получены путем смешивания других цветов.

2. Вторичные цвета: Вторичные цвета образуются путем смешивания двух первичных цветов в равных пропорциях:

- Зеленый = Желтый + Синий
- Оранжевый = Красный + Желтый
- Фиолетовый = Красный + Синий

3. Третичные цвета: Третичные цвета создаются путем смешивания первичного цвета с соседним вторичным цветом на цветовом круге. Примеры третичных цветов:

- Красно-оранжевый (Красный + Оранжевый)
- Желто-зеленый (Желтый + Зеленый)
- Сине-фиолетовый (Синий + Фиолетовый)

Эти три группы цветов составляют основу цветовой палитры и являются важными для понимания при работе с цветом в графическом дизайне и других визуальных искусствах.

Билет 9:

1. **Основные виды шрифтов и их характеристики?**

Примерный ответ: антиква serif, брусковые slab, гротеск sans serif, рукописные script, акцидентные декоративные.

2. **Что такое стили в Figma? И для чего их использовать?**

Примерный ответ: Стили — это многократно повторяющиеся свойства объектов. Стили в Figma использовались для стандартизации и упрощения работы с разработкой, а также для повышения эффективности при редактировании и поддержании единообразия проекта.

3. **Какие две основные цветовые модели существуют для онлайн и офлайн пространства?**

Примерный ответ: RGB (Red, Green, Blue) — цветовая модель основана на аддитивном смешении цветов (когда к черному цвету добавляют свет), и она используется в электронных устройствах, таких как мониторы, телевизоры и камеры. Все цвета создаются путем смешивания красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue) света. Комбинируя эти три цвета с различной

интенсивностью, можно получить любой цвет. Используется в веб-дизайне, цифровых устройствах и мультимедиа.

СМΥК (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) — эта модель используется в полиграфии и основана на субтрактивном смешении (удалении света). В этой модели белый цвет создается отсутствием всех красок. Цвета создаются с помощью наложения полупрозрачных слоев голубого (Cyan), пурпурного (Magenta), желтого (Yellow) и черного (Black) цветов. Используется в печатной продукции, включая книги, журналы, баннеры, плакаты и т.д.

Билет 10:

1. Что такое саммари и для чего оно нужно?

Примерный ответ: Саммари (или «резюме») — это краткое изложение основной информации по какому-либо вопросу, проекту или отчету.

Оно нужно для нескольких целей:

1. Экономия времени: Саммари позволяет быстро получить основную информацию, не читая весь текст. Это особенно полезно для занятых людей, которым нужно понимать суть без погружения в детали.
2. Фокус на важном: Саммари выделяет ключевые моменты и идеи, убирая второстепенные детали, что помогает сфокусироваться на главной информации.
3. Упрощение понимания: Краткое изложение упрощает восприятие сложной информации, структурируя и организуя её в доступной форме.
4. Отчетность: В бизнесе и образовании саммари помогает фиксировать результаты совещаний, переговоров или проектов для дальнейшего анализа и использования.
5. Принятие решений: На основе саммари можно быстро принять решение, так как оно содержит суть вопроса и ключевые данные.
6. Подготовка к обсуждению: Саммари помогает подготовиться к встречам или обсуждениям, давая обзор ключевых моментов без необходимости пересматривать весь объем информации.

2. Что такое промт и как его составить?

Примерный ответ: Промт (prompt) — это текстовый запрос или инструкция, которая используется для взаимодействия с нейросетями и языковыми моделями, такими как ChatGPT или генеративные модели, например, для создания изображений. Промт направлен на получение конкретного результата: текста, ответа, изображения или другой информации.

Основные поинты при составлении промты:

1. Будьте конкретны: Чем точнее ваш запрос, тем точнее результат.
2. Дайте примеры: Если ожидаемый результат сложен, можно добавить пример или уточнение.
3. Используйте корректные термины: Это помогает модели лучше понять запрос.

3. В чем заключается правило внутреннего и внешнего?

Примерный ответ: Правило внутреннего и внешнего — это дизайнерский принцип, который используется при размещении элементов на макете для создания визуальной гармонии и структурированности. Оно особенно важно в работе с отступами, границами и пространством между элементами.

Правило внутреннего и внешнего состоит из двух частей:

1. Внутренние отступы (внутреннее пространство):

- Это пространство внутри границ элемента или блока (например, текстового блока, карточки, кнопки и т.д.). Оно помогает содержимому "дышать" и быть лучше воспринимаемым.

- Пример: Текст внутри кнопки должен быть окружен достаточным пространством (отступами от границ кнопки), чтобы кнопка выглядела пропорционально и читабельно.

2. Внешние отступы (внешнее пространство):

- Это пространство между элементом и соседними объектами на макете.

Оно помогает разделять различные объекты и улучшает восприятие структуры.

- Пример: Кнопка на веб-странице должна иметь достаточно пространства между собой и другими элементами (текстом, изображениями), чтобы не казаться сжатой и обеспечить удобное взаимодействие.

Билет 11:

1. **Что такое принцип матрешки в типографике?**

Примерный ответ: Это когда разрядка должна быть меньше интерлиньяжа, иначе строчки сольются в единую массу, которые крайне сложно прочесть. Правило также применимо по отношению к краю формата или плашки. В этом случае внутреннее — это расстояние между заголовком и подзаголовком, а внешнее — расстояние до края. Отступ до края не может быть меньше, чем внутренний отступ между заголовком и подзаголовком. Визуально в таком случае заголовок ближе к краю, чем подзаголовок, что иерархически некорректно.

2. **Что такое силовая линия в макете?**

Примерный ответ: силовая линия в макете — это воображаемая линия, которая направляет взгляд зрителя по определенному пути, создавая визуальное движение и помогая организовать композицию. Она используется для структурирования элементов дизайна таким образом, чтобы зритель легко следовал за основными объектами на макете и фокусировался на ключевых элементах.

3. **Что такое якронные объекты?**

Примерный ответ: ключевые элементы, которые привлекают и удерживают внимание зрителя, помогая организовать визуальное пространство.

Билет 12:

1. Что такое целостность в композиции?

Примерный ответ: принцип, который обеспечивает единство и гармонию всех элементов. Целостность помогает зрителю легко считывать и воспринимать макет, создавая ощущение завершенности и гармонии.

2. Что такое колористика? Приведите пример психологии восприятия цвета на одном из бренде?

Примерный ответ: Колористика — это наука и искусство использования цвета в дизайне, живописи, архитектуре и других визуальных искусствах. Она включает изучение свойств и взаимодействий цветов, их влияния на восприятие и эмоциональные реакции человека. Колористика помогает создавать гармоничные цветовые сочетания и эффективно применять цвет в различных проектах.

3. Что такое обтравка изображения? Какие способы обтравки вы знаете?

Примерный ответ: обтравка изображения — это процесс отделения объекта от фона в графическом редакторе (например, Adobe Photoshop). Цель обтравки — вырезать нужный объект и сделать его фон прозрачным или заменить его на другой. Этот метод широко используется в графическом дизайне, фотографии, создании коллажей и рекламной продукции.

Основные методы обтравки:

Инструмент "Перо" (Pen Tool):

Один из самых точных методов для создания обтравки. Позволяет вручную обрисовать контур объекта, создавая векторный путь, который можно преобразовать в выделение и удалить или изменить фон.

Подходит для сложных объектов с четкими границами.

Маски и альфа-каналы:

Маска слоя позволяет скрыть части изображения без их удаления. Используя маску, можно изолировать объект и сделать фон прозрачным или заменить его другим.

Альфа-каналы сохраняют информацию о прозрачности и могут использоваться для более точной работы с объектами.

Инструмент "Быстрое выделение" и "Волшебная палочка":

Эти инструменты автоматически выделяют области на основе схожести цветов. Они полезны для работы с объектами, имеющими четкие контрастные границы с фоном, но могут давать менее точные результаты на сложных изображениях.

Инструмент "Уточнить край" (Select and Mask):

Этот инструмент используется для улучшения краев выделенного объекта, особенно когда объект имеет сложные контуры, например, волосы или шерсть. Он позволяет сглаживать, растушевывать или уточнять выделение для более естественного результата.

Функция "Удаление фона":

Некоторые программы (например, Canva или современные версии Photoshop) предлагают автоматическое удаление фона с помощью искусственного

интеллекта. Этот метод быстро, но не всегда идеально отделяет объект от фона.