

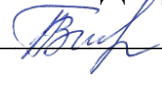
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ХАБАРОВСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «СКАЗКА»

ПРИНЯТА

на заседании
Педагогического совета
МАУДО ДЮЦ «Сказка»
протокол №4 от 25.06.2026 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор
МАУДО ДЮЦ «Сказка»
 В.Н. Пашкевич
25.06.2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Цифровой дизайн»
(техническая направленность)**

Возраст учащихся: 13-17 лет
Срок реализации: 2 года
Уровень освоения: одноуровневая
(базовый)

Автор-составитель:
Максименко Елена Владимировна,
педагог дополнительного образования

ХАБАРОВСК-2026

Информационная карта программы

Ведомственная принадлежность	Управление образования администрации г. Хабаровска Хабаровского края
Наименование учреждения	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Сказка»
Дата образования и организационно-правовая форма учреждения	ДЮЦ «Сказка» образован в 1990 году. В настоящее время муниципальное автономное учреждение.
Адрес учреждения	681022, Хабаровский край, г. Хабаровск, ул. Сигнальная, дом 4, тел. 8 (4212) 98-04-53
Фамилия, имя, отчество педагога	Максименко Елена Владимировна
Образование педагога	высшее, профессиональная переподготовка «Педагогика дополнительного образования детей и взрослых»
Должность	педагог дополнительного образования
Контактные телефоны	рабочий телефон 8 (4212) 98-04-53
Полное название образовательной программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой дизайн»
Специализация программы	техническая
Тип программы	общеразвивающая
Уровень освоения программы	базовый
Цель программы	сформировать у обучающихся профессиональные компетенции в области цифрового дизайна, позволяющие самостоятельно разрабатывать полный цикл визуального продукта
Срок реализации	2 года
Место проведения	МАУДО ДЮЦ «Сказка» ул. Сигнальная, дом 4
Возраст участников	13 – 17 лет
Контингент уч-ся	школьники
Краткое содержание программы	В отличие от большинства курсов по дизайну, которые строятся вокруг одного программного продукта (например, только Photoshop или только Figma), данная программа предлагает комплексное освоение всего профессионального цикла создания цифрового продукта: от сложной растровой графики в GIMP и прототипирования в Figma до веб-разработки на Tilda, 2D-анимации в Tunjoy Animatics и видеомонтажа в Movavi. Уникальность программы заключается в системной интеграции российских нейросетей (Kandinsky, «Шедеврум», GigaChat) в каждый этап обучения, что позволяет обучающимся не просто знакомиться с ИИ, а использовать его как рабочий инструмент для генерации референсов, контента и текстов. Кроме того, программа учитывает стартовый уровень детей (год обучения в GIMP) и

	предлагает углублённое изучение профессиональных техник ретуши и фотоманипуляции, что недоступно в курсах для начинающих. Итогом двух лет обучения становится не разрозненный набор поделок, а полноценное портфолио из 5+ проектов, включая лендинг на Tilda, макет мобильного приложения, анимированный ролик и промо-видео, что выгодно отличает программу от традиционных кружков компьютерной графики.
История осуществления реализации программы	Программа разработана в 2026 году и будет реализована в 2026-2027 и 2027-2028 учебных годах.
Прогнозирование возможных (ожидаемых) позитивных результатов.	1 год обучения Предметные результаты: научатся выполнять сложную ретушь и фотоманипуляции в GIMP; освоят базовый векторный дизайн и прототипирование в Figma; будут уметь генерировать референсы, фоны и персонажей с помощью российских нейросетей; научатся создавать 2D-анимацию. Метапредметные результаты: смогут планировать и организовывать проектную деятельность; будут уметь проводить самооценку своего труда; будут демонстрировать коммуникативные умения; сформируют навыки безопасного и целесообразного использования компьютерных программами и сети Интернет. Личностные результаты: будут проявлять познавательные интересы в области IT области с учётом индивидуальных интересов, способностей, достижений; научатся накапливать и осмысливать опыт; будут выражать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей. 2 год обучения Предметные результаты: научатся проектировать и верстать адаптивные сайты-визитки и лендинги на Tilda; освоят профессиональный видеомонтаж в Movavi; будут уметь создавать комплексные цифровые продукты, объединяя анимацию, видео и веб-платформы о одном проекте; научатся упаковывать и презентовать дизайн-портфолио Метапредметные результаты: смогут самостоятельно планировать и организовывать долгосрочную проектную деятельность; будут уметь проводить детальную самооценку своего труда сформируют устойчивые коммуникативные умения: работать в мини-группах над комплексными кейсами, презентовать результат, отвечать на вопросы; закрепят навыки безопасного и целесообразного использования сети Интернет Личностные результаты: будут демонстрировать углублённые познавательные интересы в IT-области через отслеживание профессиональных трендов и самостоятельное изучение дополнительных инструментов; разовьют навыки наблюдения, накопления фактов и осмысления опыта;

	сформируют полную готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных интересов и потребностей цифровой экономики.
Прогнозирование возможных негативных результатов.	Содержание программы может быть не полностью освоено обучающимися в силу организационных моментов (совмещение нескольких направлений дополнительного образования и соответственно накладок в расписаниях) и личностных особенностей ребенка (характер, низкая мотивация к техническим знаниям).
Прогнозирование коррекции возможных негативных результатов	Индивидуальное сопровождение ребенка и дифференцированный подход при работе в группах.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой дизайн» разработана согласно требованиям следующих нормативно-правовых актов и государственных программных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Постановление Главного врача от 28.09.2020 №28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Распоряжение Министерства образования и науки Хабаровского края от 26.09.2019 г. № 1321 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Письмо Минпросвещения Российской Федерации от 29 сентября 2023 г. № АБ-3935/06 «О методических рекомендациях», методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно- технологического и культурного развития страны;

- Приказ краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» от 27 мая 2025 года №220 П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае»;
- Постановление администрации г. Хабаровска от 02.10.2023г. №3890 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей на территории городского округа «Город Хабаровск»;
- Приказ администрации г. Хабаровска от 17.08.2023г. №1371 «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания муниципальных услуг в социальной сфере по реализации дополнительных общеразвивающих программ на территории городского округа «Город Хабаровск»;
- Устав МАУДО ДЮОЦ «Сказка».

Актуальность

В условиях цифровой трансформации экономики и активного импортозамещения в сфере IT и дизайна резко возросла потребность в специалистах, владеющих отечественными и доступными профессиональными инструментами. Предлагаемая программа дополнительного образования отвечает на запрос рынка труда, где востребованы универсальные дизайнеры, способные выполнять полный цикл работ: от ретуши в GIMP и прототипирования в Figma до верстки сайтов на Tilda, создания анимации и видеомонтажа.

Особую значимость программе придает включение в учебный план российских нейросетей (Kandinsky, GigaChat), что формирует у обучающихся навыки работы с генеративным искусственным интеллектом — ключевой компетенцией современного специалиста.

Программа построена по принципу «от простого к сложному» и учитывает, что дети уже имеют годовую подготовку в GIMP, что позволяет не тратить время на основы, а сразу переходить к продвинутым профессиональным кейсам.

Актуальность также обусловлена тем, что в школьной программе отсутствуют системные курсы по веб-дизайну, моушн-дизайну и работе с нейросетями, а внеурочная деятельность зачастую ограничивается базовой компьютерной грамотностью.

Данная программа помогает подростку не только получить прикладные навыки для будущей работы (фриланс, студия, IT-компания), но и осознанно выбрать профессиональную траекторию в одной из самых динамично развивающихся отраслей. Кроме того, программа формирует у обучающихся культуру безопасного и осмысленного использования интернета, авторские права и критическое отношение к контенту, что соответствует задачам цифрового образования в России.

Таким образом, программа «Цифровой дизайн» является своевременным ответом на вызовы современного рынка и потребности подростков в актуальных, практически ориентированных знаниях.

Отличительная особенность

В отличие от большинства курсов по дизайну, которые строятся вокруг одного программного продукта (например, только Photoshop или только Figma), данная программа предлагает комплексное освоение всего профессионального цикла создания цифрового продукта: от сложной растровой графики в GIMP и прототипирования в Figma до веб-разработки на Tilda, 2D-анимации в Tunjoy Animatics и видеомонтажа в Movavi.

Уникальность программы заключается в системной интеграции российских нейросетей (Kandinsky, «Шедевр», GigaChat) в каждый этап обучения, что позволяет обучающимся не просто знакомиться с ИИ, а использовать его как рабочий инструмент для генерации референсов, контента и текстов. Кроме того, программа учитывает стартовый уровень детей (год обучения в GIMP) и предлагает углублённое изучение профессиональных техник ретуши и фотоманипуляции, что недоступно в курсах для начинающих.

Итогом двух лет обучения становится не разрозненный набор поделок, а полноценное портфолио из 5+ проектов, включая лендинг на Tilda, макет мобильного приложения, анимированный ролик и промо-видео, что выгодно отличает программу от традиционных кружков компьютерной графики.

Педагогическая целесообразность

Программа направлена на формирование специальных компетенций, необходимых в профессиональном самоопределении и дальнейшем выборе профессии.

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся 13-17 лет заинтересованных в занятиях данного направления, на основании заявления родителя (законного представителя).

Зачисление детей на данную программу, осуществляется в соответствии с рекомендациями СП 2.4.3648-20, без предварительного отбора.

Календарный учебный график (общий)

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

1 год	01.09.2026	12.07.2027	86	43	172	2 раза в неделю по 2 часа
2 год	01.09.2027	12.07.2028	86	43	172	2 раза в неделю по 2 часа

Режим организации занятий

Продолжительность 1 часа занятий - 40 минут, перерыв между занятиями 10 мин.

Формы организации образовательного процесса

Используемые формы организации деятельности детей на занятии: групповые и индивидуальные проектные работы.

Используемые формы занятий: презентация, лекция с элементами беседы, выполнение творческого задания, практические занятия, проектная деятельность, конкурс.

Занятия включают здоровье сберегающие технологии в образовании: организационные моменты, проветривания помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: сформировать у обучающихся профессиональные компетенции в области цифрового дизайна, позволяющие самостоятельно разрабатывать полный цикл визуального продукта

Задачи для 1 года обучения:

Предметные:

- углубить навыки работы в GIMP;
- формировать первичные навыки векторной графики и интерфейсного дизайна в Figma;
- научиться создавать прототипы мобильных приложений и лендингов;
- познакомиться с генеративными нейросетями, доступными в России;
- освоить базовую 2D-анимацию.

Метапредметные:

- научить декомпозировать визуальную задачу;
- развить навык сбора и анализа информации;
- сформировать умение работать в облачных сервисах;
- развить проектно-исследовательский навык.

Личностные:

- пробудить познавательный интерес к профессии дизайнера;
- развивать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей.

Задачи для 2 года обучения:**Предметные:**

- освоить веб-дизайн и no-code разработку на Tilda;
- сформировать профессиональные навыки видеомонтажа в Movavi;
- научить создавать комплексные цифровые продукты;
- освоить коммерческий дизайн-процесс;
- сформировать навык осознанного использования нейросетей для генерации контента под реальную задачу.

Метапредметные:

- развить навык управления полноценным проектом;
- сформировать умение анализировать и тестировать собственный проект;
- научить презентовать свои проекты публично;
- развить критическое отношение к контенту, сгенерированному ИИ.

Личностные:

- воспитать ответственность и дисциплину в командной работе;
- стимулировать потребность в постоянном самообучении
- развивать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей.

1.3 Содержание программы**Учебный план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1 год обучения					
1	Профессиональная работа в GIMP	44	8	36	Защита индивидуальных проектов
2	Векторная графика и дизайн интерфейсов (Figma)	48	8	40	Защита индивидуальных проектов
3	Нейросети в дизайне	30	4	26	Защита индивидуальных проектов
4	Моушн-дизайн	50	8	44	Защита индивидуальных проектов
	Итого за год	172	28	144	

2 год обучения					
5	Веб-дизайн и разработка на Tilda	56	12	44	Защита индивидуальных проектов
6	Видеомонтаж и Motion-графика	56	8	48	Защита индивидуальных проектов
7	Комплексные проекты	40	6	34	Защита индивидуальных проектов
8	Предзащита и доработка портфолио	20	2	18	Презентация проектов
	Итого за год	172	28	144	
	Итого за 2 года обучения	344	56	288	

Содержание

Раздел 1. Профессиональная работа в GIMP

Теоретическая часть: Техника безопасности. Продвинутые маски. Стилизация. Итоговый проект

Практическая работа: Введение: Портфолио будущего дизайнера. Обзор курса. Продвинутая ретушь: Частотное разложение кожи в GIMP (плагины или ручной метод). Работа со светом: Рисование света и теней режимами наложения (Overlay/Soft Light). Проект «Киберпанк»: Замена фона с сохранением сложных деталей (волосы, мех). Расчет сложных масок с помощью каналов RGB. Практика: Создание фотоманипуляции «Город в бутылке». Имитация ретро-эффектов (зерно, битые пиксели, цветовая кривая под старую пленку). Сложная типографика: Превращение текста в 3D-объект с помощью градиентов и смещения слоев. Создание обложки для игры: Работа с динамичными композициями, правилами третей и золотого сечения. Создание паттернов: Дизайн бесшовных текстур для одежды и веб-фонов. Разработка полноценного постера для кинофестиваля.

Раздел 2. Векторная графика и дизайн интерфейсов (Figma)

Теоретическая часть: Переход на Figma. Типографика в интерфейсах. Плагины Figma. Экспорт в разработчика.

Практическая работа: Интерфейс, отличие растровой графики от векторной. Сетки и фреймы. Векторные примитивы: Инструмент Pen (Перо), редактирование контуров (Bend tool). Работа со шрифтами, стили текста, кернинг и трекинг. Компоненты и вариации: Создание кнопок, полей ввода, переключателей (Auto Layout). UX (User Experience): что такое «путь пользователя», создание карты экранов. Проект «Мессенджер»: Рисовка UI-кита (набор иконок и элементов) для гипотетического приложения. Сетки и адаптивность: Построение модульной сетки для лендинга. Сложный UX кейс: Проектирование мобильного приложения для доставки еды (экран входа, карточка товара, корзина). Использование сервиса макетов (Unsplash, Content Reel) для ускорения работы. Работа с презентациями: Создание

дизайн-презентации своего макета в Figma. Правила нарезки макета (PNG, SVG, JPG). Итоговая работа: Защита макета лендинга в Figma.

Раздел 3. Нейросети в дизайне

Теоретическая часть: Введение в ИИ. Что такое промпты. Генерация референсов. Работа с текстовыми сетями

Практическая работа: Разница между генерацией и поиском в Google. Генерация идей (Midjourney vs Russian): Обзор доступных сервисов: "Kandinsky" 3.0 и "Шедеврум". Регистрация, пробный запуск. Использование GigaChat и YandexGPT для написания уникальных текстов для портфолио (описание проекта). Создание moodboard в Figma с помощью нейросетей. Улучшение качества: Апскейл картинок (Upscale) и дорисовка фона (Inpaint/Outpaint) онлайн-сервисами. Проект «Ренейминг»: С помощью нейросети перерисовываем логотип известного бренда в новом стиле (например, стимпанк). Рисование персонажа: Создание наборов эмоций персонажа через Latent Diffusion. Интеграция: как вставить объект из нейросети в GIMP и заретушировать артефакты. Этические нормы: Авторское право на AI-изображения. Создание баннера: Концепт рекламного баннера с фоном от Kandinsky и текстом из Figma.

Раздел 4. Моушн-дизайн

Теоретическая часть: Основы анимации: Скриншоты, скелетная анимация и покадровая.

Практическая работа: Знакомство с интерфейсом ToonJoy. Таймлайн и ключевые кадры: Работа со шкалой времени, настройка Easing (плавности движения). Анимация текста: Появление букв, парящий текст (создание интро для видео). Работа с фоновой музыкой и звуком: Синхронизация анимации со звуковой дорожкой в Tunjoy. Проект «Презентация логотипа»: оживляем логотип, нарисованный в Figma. Анимация персонажа: Создание простого персонажа из примитивов и анимация ходьбы (Walk Cycle). Липсинк (Анимация речи): как анимировать рот персонажа под озвучку. Сложная композиция: Многослойная анимация (параллакс-эффект в 2D). Итоговый проект (Анимация): Создание 15-секундного рекламного ролика с персонажами. Защита проектов на Tunjoy.

Раздел 5. Веб-дизайн и разработка на Tilda

Теоретическая часть: Анализ лучших сайтов. Публикация и тест. Работа с формами: Подключение форм заявки на email (Tilda Forms, подключение к Google Sheets). Кнопки и переходы.

Практическая работа: Повторение: Figma для верстки. Введение в Tilda: Zero Block vs Standard Block. Принципы работы. Адаптивная верстка: Настройка отображения сайта на телефоне, планшете и ПК. Верстка шапки и футера: Кнопки навигации, логотип, ссылки на соцсети. Работа с формами:

Подключение форм заявки на email (Tilda Forms, подключение к Google Sheets). Проект «Сайт-визитка»: Создание лендинга с нуля, используя готовые блоки и их кастомизацию. Zero Block — сложный уровень: Настройка анимации при скролле (появление элементов). Работа с видеофоном: Установка ролика из Tunjoy в фон шапки сайта. Кнопки и переходы: Настройка ссылок на якоря (плавный скролл внутри страницы). Создание блока «Услуги»: Карточки товара с hover-эффектами. Проект «Портфолио дизайнера»: делаем собственное портфолио на Tilda, куда сложим все работы за 2 года. Подключение домена: Настройка бесплатного поддомена Tilda. SEO-базовые настройки: как заполнять теги Title, Description для поиска Google. Добавление интерактива: Встраивание виджетов (чат, карта, таймер обратного отсчета). Проверка скорости загрузки сайта и исправление багов верстки. Защита итоговой работы по Tilda.

Раздел 6. Видеомонтаж и Motion-графика

Теоретическая часть: Видеопроизводство. Создание трейлера

Практическая работа: Основы монтажа, понятие склейки, типы переходов. Movavi интерфейс. Работа с зеленым фоном (Keying): Вырезание объектов с хромакея. Ключевые кадры в Movavi: Анимация картинок, текста и трекинг. Нарезка динамичного видео под ритм музыки. Цветокоррекция: Стилизация видео под «кино» (LUTs, ручная настройка цветов). Саунд-дизайн: Наложение звуковых эффектов, баланс громкости музыки и голоса. Субтитры и текст: Создание красивых динамических субтитров. Проект «Видео-визитка»: Клип о себе или своем увлечении длительностью 1 минута. Сторителлинг в видео: Правила монтажа интервью. Совмещение с Tunjoy: Импорт анимации из Tunjoy в Movavi для создания полноценного мультфильма. Маскирование: Скрытие объектов и замена элементов в кадре. Итоговый проект: Создание рекламного видеоролика продукта (с использованием фото, видео, текста, анимации).

Раздел 7. Комплексные проекты

Теоретическая часть: Установочные лекции перед началом работы с кейсами.

Практическая работа: Кейс №1. «Бренд»: Разработка логотипа (Figma), генерация модели (Нейросеть), верстка карточки товара (Tilda). Кейс №2 (продолжение): Съемка (или монтаж) видео-тизера коллекции в Movavi. Кейс №3. «Мобильное приложение для анимации»: Дизайн 3 экранов приложения в Figma. Кейс №4 (продолжение): Создание анимированного промо-ролика этого приложения (Tunjoy + Movavi). Кейс №5. «Лендинг курса»: Верстка в Tilda лендинга, посвященного нейросетям. Кейс №6 (продолжение): Наполнение лендинга контентом (изображения от Kandinsky, тексты от GigaChat). Работа с ошибками: Внесение правок в проекты, освоение Redime (анализ правок).

Раздел 8. Предзащита и доработка портфолио

Теоретическая часть: Упаковка в Behance/Presentation

Практическая работа: Сборка портфолио: Отбор лучших работ (2 проекта в GIMP, 2 в Figma, 2 сайта на Tilda, 2 видео). Упаковка в Behance/Presentation: Создание «обложки» и описания для каждого проекта. Создание резюме дизайнера: Оформление контактов, описания навыков (в Figma). Софт-скилы: как презентовать работу заказчику. Умение аргументировать свои дизайн-решения. Генеральная репетиция: Полная презентация проектов. Защита «Stand Up» формата (5 минут на проект).

1.4 Планируемые результаты

1 год обучения:

Предметные результаты:

- научатся выполнять сложную ретушь и фотоманипуляции в GIMP;
- освоят базовый векторный дизайн и прототипирование в Figma;
- будут уметь генерировать референсы, фоны и персонажей с помощью российских нейросетей;
- научатся создавать 2D-анимацию.

Метапредметные результаты:

- смогут планировать и организовывать проектную деятельность;
- будут уметь проводить самооценку своего труда;
- будут демонстрировать коммуникативные умения;
- сформируют навыки безопасного и целесообразного использования компьютерных программ и сети Интернет.

Личностные результаты:

- будут проявлять познавательные интересы в области IT области с учётом индивидуальных интересов, способностей, достижений;
- научатся накапливать и осмысливать опыт;
- будут выражать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей.

2 год обучения:

Предметные результаты:

- научатся проектировать и верстать адаптивные сайты-визитки и лендинги на Tilda;
- освоят профессиональный видеомонтаж в Movavi;
- будут уметь создавать комплексные цифровые продукты, объединяя анимацию, видео и веб-платформы о одном проекте;

- научатся упаковывать и презентовать дизайн-портфолио

Метапредметные результаты:

- Смогут самостоятельно планировать и организовывать долгосрочную проектную деятельность;
- Будут уметь проводить детальную самооценку своего труда
- Сформируют устойчивые коммуникативные умения: работать в мини-группах над комплексными кейсами, презентовать результат, отвечать на вопросы;
- Закрепят навыки безопасного и целесообразного использования сети Интернет

Личностные результаты:

- будут демонстрировать углублённые познавательные интересы в IT-области через отслеживание профессиональных трендов и самостоятельное изучение дополнительных инструментов;
- разовьют навыки наблюдения, накопления фактов и осмысления опыта;
- сформируют полную готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных интересов и потребностей цифровой экономики.

1.5 Календарный учебный график

1 год обучения

Месяц	Дата	Тема занятия	Форма проведения	Кол-во часов	Форма контроля	Примечание
		Техника безопасности. Портфолио будущего дизайнера.	Лекция	2	Выполнение практического задания	
		Частотное разложение кожи в GIMP	Дискуссия	2	Выполнение практического задания	
			Учебное занятие	2		
		Рисование света и теней режимами наложения	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
				2		
		Замена фона с сохранением сложных деталей	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
				2		
		Расчет сложных масок с помощью каналов RGB	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
				2		
		Создание	Мастер-класс	2	Выполнение	

	фотоманипуляции «Город в бутылке»	Учебное занятие	2	практического задания	
	Имитация ретро-эффектов	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
	Превращение текста в 3D-объект	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
		Учебное занятие	2		
	Работа с динамичными композициями, правилами третей и золотого сечения.	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
		Учебное занятие	2		
			2		
	Дизайн бесшовных текстур для одежды и веб-фонов.	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
		Учебное занятие	2		
	Разработка постера для кинофестиваля	Проектная деятельность	2	Проект	
			2		
	Интерфейс Figma, отличие растровой графики от векторной. Сетки и фреймы.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
			2		
	Инструмент Перо, редактирование контуров.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
			2		
			2		
	Работа со шрифтами, стили текста, кернинг и трекинг.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
			2		
		Тест	2	Тестирование	
	Создание кнопок, полей ввода, переключателей	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
			2		
	Что такое «путь пользователя», создание карты экранов	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
			2		
	Рисовка UI-кита (набор иконок и элементов) для гипотетического приложения	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
			2		
	Построение модульной сетки для лендинга	Учебное занятие	2	Проект Выполнение практического задания	
			2		
	Проектирование мобильного приложения	Проектная деятельность	2	Выполнение практического задания	
			2		
		Учебное занятие	2		
	Дизайн десктопной	Учебное	2	Выполнение	

	версии сайта с интерфейсом	занятие	2	практическог	
			2	о задания	
	Что такое промпты. Разница между генерацией и поиском в Google	Мастер-класс	2	Выполнение практическог	
		Учебное занятие	2	о задания	
	Обзор доступных сервисов: "Kandinsky" 3.0 и "Шедеврум".	Мастер-класс	2	Выполнение практическог	
	Регистрация, пробный запуск.		2		
			2		
	Использование GigaChat и YandexGPT для написания уникальных текстов	Мастер-класс	2	Выполнение практическог	
			2		
			2		
	Создание moodboard в Figma с помощью нейросетей	Мастер-класс	2	Выполнение практическог	
			2		
	Апскейл картинок (Upscale) и дорисовка фона (Inpaint/Outpaint) онлайн-сервисами.	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
			2		
	С помощью нейросети перерисовываем логотип известного бренда в новом стиле	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
			2		
	Создание наборов эмоций персонажа	Учебное занятие	2	Выполнение практическог	
			2		
	Как вставить объект из нейросети в GIMP и заретушировать артефакты	Проектная деятельность	2	Выполнение практическог	
			2		
			2		
	Авторское право на AI-изображения	Лекция	2	Выполнение практического задания	
	Концепт рекламного баннера с фоном от Kandinsky и текстом из Figma.	Проектная деятельность	2	Выполнение практическог	
			2		
			2		
	Скриншоты, скелетная анимация и покадровая. Знакомство с интерфейсом ToonJoy	Учебное занятие	2	Выполнение практическог	
			2		
	Работа со шкалой времени, настройка Easing	Учебное занятие	2	Выполнение практическог	
			2		
	Синхронизация анимации со звуковой	Учебное занятие	2	Выполнение практическог	
			2		

		дорожкой в Tynjo		2	о задания	
		Оживляем логотип, нарисованный в Figma	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
		Создание простого персонажа из примитивов и анимация ходьбы	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
		Липсинк	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
				2		
		Многослойная анимация (параллакс-эффект в 2D).	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
		Создание 15-секундного рекламного ролика с персонажами	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
		Тестирование	Тест	2	Тестирование	
		ИТОГО		172		

2 год обучения

Месяц	Дата	Тема занятия	Форма проведения	Кол-во часов	Форма контроля	Примечание
		Figma для верстки.	Лекция	2	Выполнение практического задания	
		Анализ лучших сайтов.	Дискуссия	2	Выполнение практического задания	
		Zero Block vs Standard Block.	Дискуссия	2	Выполнение практического задания	
		Принципы работы.	Дискуссия	2	Выполнение практического задания	
		Настройка отображения сайта на телефоне, планшете и ПК.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
				2		
		Кнопки навигации, логотип, ссылки на соцсети.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
				2		
		Подключение форм заявки на email	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
				2		
		Создание лендинга с нуля, используя готовые блоки и их	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
			Учебное	2		

	кастомизацию.	занятие			
	Настройка анимации при скролле	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
		Учебное занятие	2		
	Настройка ссылок на якоря.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
	Карточки товара с hover-эффектами	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
			2		
	Делаем собственное портфолио на Tilda.	Проектная деятельность	2	Проект	
			2		
			2		
	Настройка бесплатного поддомена Tilda.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
	Как заполнять теги Title, Description для поиска Google.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
	Встраивание виджетов (чат, карта, таймер обратного отсчета).	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
	Проверка скорости загрузки сайта и исправление багов верстки.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
	Защита итоговой работы по Tilda	Презентация проектов	2	Защита проекта	
	Основы монтажа, понятие склейки, типы переходов. Movavi интерфейс	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
		Учебное занятие	2		
	Вырезание объектов с хромакея	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
		Учебное занятие	2		
	Нарезка динамичного видео под ритм музыки	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
		Учебное занятие	2		
	Анимация картинок, текста и трекинг	Мастер-класс	2	Выполнение практического задания	
		Учебное занятие	2		
	Стилизация видео под «кино» (LUTs, ручная настройка цветов)	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
			2		
			2		
	Наложение звуковых эффектов, баланс громкости музыки и голоса	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
			2		
	Создание красивых	Учебное	2	Выполнение	

		динамических субтитров	занятие		практическог о задания	
		Клип о себе или своем увлечении	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
		Правила монтажа интервью	Мастер-класс	2	Выполнение практическог о задания	
				2		
		Импорт анимации из Tynjoу в Movavi для создания полноценного мультфильма	Учебное занятие	2	Выполнение практическог о задания	
				2		
		Скрытие объектов и замена элементов в кадре	Учебное занятие	2	Выполнение практическог о задания	
				2		
		Создание рекламного видеоролика продукта	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
		Разработка логотипа, генерация модели, верстка карточки товара.	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
		Монтаж видео-тизера коллекции в Movavi	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
		Дизайн 3 экранов приложения в Figma.	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
		Создание анимированного промо-ролика этого приложения	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
		Верстка в Tilda лендинга, посвященного нейросетям	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
		Наполнение лендинга контентом	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
		Внесение правок в проекты, освоение Redime	Проектная деятельность	2	Проект	
				2	Проект	
				2	Проект	
				2	Проект	
		Доработка проектов, проверка, правки	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
		Работа с портфолио	Учебное занятие	2	Выполнение практическог о задания	
		Отбор лучших работ	Учебное занятие	2	Выполнение практическог	

					о задания	
		Упаковка в Behance/Presentation	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
		Создание «обложки» и описания для каждого проекта.	Проектная деятельность	2	Проект	
				2		
				2		
				2		
		Как презентовать работу.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
		Умение аргументировать свои дизайн-решения.	Учебное занятие	2	Выполнение практического задания	
		Защита «Stand Up» формата	Презентация проектов	2	Защита проекта	
		Тестирование	Тест	2	Тестирование	
		ИТОГО		172		

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Для работы необходим компьютер для всех рабочих мест по количеству детей в группе. Оснащение компьютеров с возможностью выхода в Internet без ограничений, с каждого рабочего места. Интерактивная доска/проектор для педагога. Акустические системы (колонки, сабвуфер) и наушники. В работе могут использоваться справочники по компьютерной графике.

Кадровое обеспечение:

Требуется специалист с высшим образованием, прошедший обучение по программе «Педагог дополнительного образования» или «Компьютерная графика», «Дизайн» или «Web-дизайн».

Методическое обеспечение программы:

- Плакат «Правила работы за персональным компьютером».
- Стенд с информацией по темам: «Правила техники безопасности».
- Стенд «Допустимое время работы детей за компьютером», «Комплекс гимнастических упражнений для глаз, рук, опорно-двигательного аппарата».
- Справочная литература, литература по дизайну, журналы образцами полиграфии, позволяющие учащимся получать интересующую информацию о практическом применении знаний по web-дизайну.

Дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя информационные ресурсы сети Internet с использованием таких ресурсов как:

- <https://www.figma.com/>
- <https://tilda.cc/ru/>

Методическое обеспечение для самообразования:

- учебно-методическая литература;
- планы-конспекты занятий;
- обучающие видеоматериалы;
- опыт коллег размещающих работы в глобальной сети «Internet»;
- образовательные методы обучения высших учебных заведений;
- самостоятельное постоянное изучение ведущих отраслей IT;
- отслеживание литературы в области IT участие в online конференциях, форумах и вебинарах.

2.2 Формы аттестации/контроля

Деятельность обучающихся, оценивается по:

- итогам их личных достижений;
- участию в конкурсах;
- защите индивидуальных проектов;
- итоговому тестированию (Приложение 1)
- результатам финальной оценки знаний учащихся по мониторингу знаний, умений и навыков (Приложение 2)

2.3 Формы представления результатов

Оценочный лист (Приложение 2)

2.4 Воспитательный компонент.

№	Название темы занятий	Воспитательная направленность	Формы реализации
1.	Профессиональная работа в GIMP	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Инструктаж. Беседа. Практическая работа.
2.	Векторная графика и дизайн интерфейсов (Figma)	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
3.	Нейросети в дизайне	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа.

			Практическая работа.
4.	Моушн-дизайн	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
5.	Веб-дизайн и разработка на Tilda	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
6.	Видеомонтаж и Motion-графика	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
7.	Комплексные проекты	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
8.	Предзащита и доработка портфолио	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.

2.5 Список литературы

1. Алексеев А.. Введение в Web-дизайн. Учебное пособие. — М.: ДМК Пресс, 2019. — 184 с.
2. Антонов, Б. Macromedia Flash 8. Web-графика: анимация, баннеры, логотипы: подроб. иллюстрир. рук.: [учебн. пособие] – Москва: Лучшие книги, 2006. – 208 с.
3. Дизайн пользовательского опыта. Как создать продукт, который ждут / Д. Уэлен — «Манн, Иванов и Фербер», 2019 — (МИФ Креатив) 23 с.
4. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова — М.: Символ, 2015. — 368 с.
5. Киселев С.В. Веб-дизайн — М.: Academia, 2019. — 285 с.
6. Купер А., Носсел К., Кронин Д., Рейман Р. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия. - СПб.: Питер СПб, 2018. - 720 с.
7. Маркотт И. Отзывчивый веб-дизайн - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. - 760 с.
8. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена — М.: Символ, 2015. — 512 с.
9. Сырых Ю. А. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный. — М.: Диалектика, 2019. — 384 с.
10. Уолтер. А. Эмоциональный веб-дизайн - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. - 153 с.

Интернет ресурсы:

1. <https://ru.pinterest.com/> - сайт для подбора референсов;
2. <https://www.behance.net/> - сайт для поиска и размещения интернет-портфолио;
3. <https://tilda.cc/ru/> - онлайн конструктор сайтов;
4. <https://figma.com> - онлайн редактор для создания макетов.

Приложение 1

Итоговый тест. 1-й год обучения (GIMP, Figma, нейросети, Tunjoy)

Инструкция: выберите один правильный вариант ответа.

Вопросы

1. Какой метод ретуши в GIMP позволяет сохранить текстуру кожи, но убрать пятна?

- А) Размытие по Гауссу
- Б) Частотное разложение
- В) Инструмент «Штамп»
- Г) Обесцвечивание

2. Для чего в GIMP используются каналы RGB?

- А) Для создания анимации
- Б) Для точного выделения сложных объектов (волосы, мех)
- В) Для печати фото
- Г) Для рисования кистями

3. В Figma элемент «Auto Layout» нужен для:

- А) Автоматической расстановки кнопок с отступами и адаптивом
- Б) Вставки видео
- В) Создания 3D-моделей
- Г) Экспорта в PDF

4. Что такое компонент в Figma?

- А) Переиспользуемый элемент (кнопка, иконка)
- Б) Фильтр для фото
- В) Плагин для анимации
- Г) Шрифт

5. Какая нейросеть из перечисленных доступна в России и генерирует изображения по тексту?

- А) Midjourney (заблокирована для оплаты из РФ)
- Б) Kandinsky 3.0
- В) DALL-E 3
- Г) Stable Diffusion (только платная версия)

6. Что такое «промпт» при работе с нейросетями?

- А) Готовое изображение
- Б) Текстовое описание для генерации
- В) Кнопка сохранения
- Г) Тип фильтра

7. В Tynjo Animatics «скелетная анимация» — это:

- А) Анимация покадровая
- Б) Анимация с привязкой частей персонажа к костям
- В) Анимация текста
- Г) Импорт видео

8. Какой эффект позволяет синхронизировать движение губ персонажа с речью в анимации?

- А) Твининг
- Б) Липсинк
- В) Параллакс
- Г) Зум

9. Формат файла Figma для передачи макета разработчику (нарезка иконок):

- А) .cdr
- Б) .ai
- В) .png или .svg при экспорте
- Г) .psd

10. В Figma «прототип» — это:

- А) Статичная картинка
- Б) Кликабельная интерактивная модель приложения
- В) Текстовый документ
- Г) Видео-презентация

11. Для осветления теней на фото в GIMP лучше использовать:

- А) Кривые (Curves)
- Б) Размытие
- В) Инструмент «Текст»
- Г) Обесцвечивание

12. Как называется анимация, где разные слои движутся с разной скоростью для создания глубины?

- А) Стоп-моушн
- Б) Параллакс
- В) Моушн-блёр
- Г) Ключевые кадры

13. GigaChat от Сбера полезен дизайнеру для:

- А) Генерации видео
- Б) Написания текстов (описание проекта, ТЗ, посты)
- В) Ретуши фото
- Г) Вёрстки сайтов

14. Как в Figma сделать так, чтобы кнопка меняла цвет при наведении?

- А) Настроить Variants (вариации компонента) и прототипирование
- Б) Добавить гифку

- В) Скопировать слой
- Г) Использовать плагин AutoFlow

15. В Tynjo для создания плавного движения объекта из точки А в Б используется:

- А) Ластик
- Б) Ключевые кадры и Easing (плавность)
- В) Штамп
- Г) Текст

Ответы на тест (1-й год)

1. Б (Частотное разложение)
2. Б (Для точного выделения)
3. А (Автоматическая расстановка кнопок)
4. А (Переиспользуемый элемент)
5. Б (Kandinsky 3.0)
6. Б (Текстовое описание)
7. Б (Анимация с привязкой к костям)
8. Б (Липсинк)
9. В (.png или .svg)
10. Б (Кликабельная интерактивная модель)
11. А (Кривые)
12. Б (Параллакс)
13. Б (Написание текстов)
14. А (Variants и прототипирование)
15. Б (Ключевые кадры и Easing)

Критерии оценки:

- 13–15 правильных — высокий уровень
- 10–12 — средний
- Менее 10 — рекомендовано повторение

Итоговый тест. 2-й год обучения (Tilda, Movavi, комплексные кейсы, портфолио)

Инструкция: выберите один правильный вариант ответа.

Вопросы

1. В Tilda Zero Block позволяет:

- А) Только вставлять текст
- Б) Свободно перемещать любые элементы, настраивать анимацию и позиционирование
- В) Создавать базы данных
- Г) Писать код на Python

2. Адаптивная верстка в Tilda — это:

- А) Разный дизайн для каждого браузера

Б) Настройка отображения сайта на ПК, планшете и телефоне

В) Картинки без фона

Г) Видео вместо фона

3. Что такое LUTs в Movavi?

А) Стили для текста

Б) Готовые пресеты цветокоррекции («кино», «тёплый», «холодный»)

В) Звуковые эффекты

Г) Формат видео

4. Для вырезания объекта с зелёного фона (хромакей) в Movavi используется:

А) Зелёный маркер

Б) Инструмент «Вырезать»

В) Эффект «Зелёный экран» / Chroma Key

Г) Ластик

5. Как вставить анимацию из Tunjoy в Movavi?

А. Экспортировать видео из Tunjoy (например, MP4) и импортировать в Movavi

Б. Скопировать и вставить файл проекта

В. Через ссылку на YouTube

Г. Это невозможно

6. Для чего нужен поддомен на Tilda при публикации сайта?

А) Для оплаты

Б. Для создания уникального адреса сайта (например, nasha-rabota.tilda.ws)

В. Для шифрования данных

Г. Для удаления рекламы

7. SEO-теги (Title, Description) на сайте влияют на:

А. Скорость загрузки картинок

Б. Видимость сайта в поиске Google и Яндекс

В. Цвет кнопок

Г. Анимацию

8. Звуковой дизайн в Movavi — это:

А) Запись голоса с микрофона

Б) Наложение музыки, шумов, регулировка громкости и панорамы

В) Удаление звука

Г) Создание музыки из шумов

9. Что из перечисленного входит в портфолио дизайнера?

А) Личный дневник

Б) 4–6 лучших проектов с описанием задачи и решения

В) Фотографии еды

Г) Список паролей

10. Какой формат презентации портфолио считается профессиональным?

А) Рассказ «Я всё умею» без примеров

Б. Короткая структура: проблема → решение → скриншоты/видео → результат

В. Только ссылка на облако

Г. Устный рассказ без наглядности

11. В Tilda анимация при скролле настраивается:

А. В настройках аккаунта

Б. Для каждого блока отдельно (появление, сдвиг, прозрачность)

В. Через HTML-код

Г. Через плагин Figma

12. Ховер-эффект на сайте — это:

А. Изменение элемента при наведении мыши

Б. Звук при клике

В. Автоматическая прокрутка

Г. Всплывающее окно

13. Как проверить скорость загрузки сайта, сделанного на Tilda?

А. Глазомером

Б. Сервисами Google PageSpeed Insights или аналоги

В. Через Movavi

Г. Это невозможно

14. Что значит «упаковать работу в Behance»?

А) Загрузить файл в облако

Б) Оформить проект с обложкой, описанием брифа, скриншотами и результатом

В) Отправить на печать

Г) Удалить исходники

15. Ключевое умение при презентации дизайна заказчику:

А. Оправдываться, если не понравилось

Б. Аргументировать решения от брифа и задач бизнеса

В. Настаивать на своём вкусе

Г. Быстро переключать слайды

Ответы на тест (2-й год)

1. Б (Свободное перемещение и настройка)

2. Б (Настройка под ПК, планшет, телефон)

3. Б (Пресеты цветокоррекции)

4. В (Эффект «Зелёный экран»)

5. А (Экспортировать видео и импортировать)

6. Б (Уникальный адрес на поддомене)

7. Б (Видимость в поиске)

8. Б (Наложение музыки, шумов, регулировка)

9. Б (4–6 лучших проектов с описанием)

10. Б (Проблема → решение → результат)

11. Б (Для каждого блока отдельно)

12. А (Изменение при наведении)

13. Б (PageSpeed Insights и аналоги)

14. Б (Оформить с обложкой и описанием брифа)

15. Б (Аргументировать от брифа и задач)

Критерии оценки:

13–15 правильных — готов к выпуску и защите портфолио

10–12 — требуется доработка 1–2 тем

Менее 10 — рекомендовано дополнительное повторение практических кейсов

Оценочный лист. 1-й год обучения

Программа: «Цифровой дизайн», 172 часа

ФИО ученика: _____

Дата: _____

Раздел 1. Теоретическая подготовка (тест)

Максимум за тест: 17 баллов

За знание продвинутых техник GIMP (частотное разложение, каналы, маски) — максимум 5 баллов.

За понимание интерфейса и возможностей Figma (компоненты, авто-лейаут, прототипы) — максимум 5 баллов.

За ориентацию в российских нейросетях (Kandinsky, GigaChat, промпты) — максимум 3 балла.

За основы анимации в Tynjo (ключевые кадры, липсинк, экспорт) — максимум 4 балла.

Итого за тест: _____ из 17

Раздел 2. Практические навыки (защита проектов)

Оценка за каждый критерий от 0 до 5 баллов.

Проект 1. Сложный коллаж в GIMP (постер «Киберпанк» или «Богиня Огня»)

· Техника исполнения (маски, ретушь): _____

· Композиция и цветовое решение: _____

· Креативность / идея: _____

Проект 2. Макет приложения в Figma (3+ экрана, компоненты, прототип)

· Логика интерфейса (UX): _____

· Визуальное качество (UI, типографика, отступы): _____

· Работоспособность прототипа (кликабельность): _____

Проект 3. Анимация в Tynjo (анимированный логотип или 10 сек ролика)

· Плавность движения (easing): _____

· Синхронизация со звуком: _____

· Законченность (экспорт в видео): _____

Проект 4. Работа с нейросетями (генерация референсов для проекта)

· Качество промптов: _____

· Интеграция результата в дизайн: _____

· Понимание ограничений ИИ: _____

Общая практическая оценка: среднее арифметическое (сумма всех баллов, делённая на количество критериев). Максимум — 5 баллов.

Результат: _____ из 5

Раздел 3. Метапредметные и личностные результаты

Оценка за каждый критерий от 0 до 3 баллов.

- Умение планировать проект (от идеи до экспорта): _____
 - Самооценка и рефлексия (анализ ошибок, исправление по замечаниям): _____
 - Коммуникация на просмотре работ (аргументация, уважение к чужим работам): _____
 - Познавательный интерес (дополнительные задания, активность): _____
- Итого за раздел: _____ из 12

Раздел 4. Итоговая оценка за 1-й год

Пересчитайте каждый раздел в проценты:

Тест: _____ из 17 = _____ %

Практика: _____ из 5 = _____ % (умножьте на 20, чтобы получить проценты)

Метапредметные: _____ из 12 = _____ %

Общий процент освоения программы = среднее арифметическое этих трёх процентов: _____ %

Уровни освоения (1 год)

85–100% — Высокий уровень. Переход на 2-й год. Рекомендовано участие в конкурсах.

65–84% — Средний уровень. Переход на 2-й год с дополнительной поддержкой по отдельным темам.

Менее 65% — Базовый уровень. Повторение 1-го года или индивидуальные занятия.

Подпись преподавателя: _____

Оценочный лист. 2-й год обучения

Программа: «Цифровой дизайн», 172 часа

ФИО ученика: _____

Дата: _____

Раздел 1. Теоретическая подготовка (тест)

Максимум за тест: 15 баллов

За знание Tilda (Zero Block, адаптив, анимация при скролле, публикация) — максимум 5 баллов.

За владение Movavi (Chroma Key, LUTs, ключевые кадры, саунд-дизайн) — максимум 5 баллов.

За понимание комплексных проектов (интеграция Tunjoy + Movavi + Tilda) — максимум 4 балла.

За портфолио и презентацию (структура, Behance, защита) — максимум 3 балла.

Итого за тест: _____ из 15

Раздел 2. Практические навыки (защита комплексных кейсов)

Оценка за каждый критерий от 0 до 5 баллов.

Проект 1. Сайт-визитка на Tilda (лендинг, 3+ блока, формы, адаптив)

· Вёрстка и визуальное качество: _____

· Анимация при скролле и ховер-эффекты: _____

· Функциональность (формы, ссылки, поддомен): _____

Проект 2. Видеоролик в Movavi (1 минута, динамичный монтаж, цветокоррекция)

· Техника монтажа (склейки, переходы): _____

· Работа со звуком (музыка, баланс): _____

· Целостность и идея (сторителлинг): _____

Проект 3. Комплексный кейс (сайт + анимация из Tunjoy + видео-тизер)

· Объединение инструментов в одном продукте: _____

· Соответствие брифу (задача / решение): _____

· Презентация заказчику (защита): _____

Проект 4. Портфолио (упаковка в Figma/Behance, резюме)

· Качество отбора работ (только сильные проекты): _____

· Описание брифа, процесса, результата: _____

· Визуальная целостность (обложка, шрифты): _____

Общая практическая оценка: среднее арифметическое (сумма всех баллов, делённая на количество критериев). Максимум — 5 баллов.

Результат: _____ из 5

Раздел 3. Метапредметные и личностные результаты (2 год)

Оценка за каждый критерий от 0 до 3 баллов.

· Организация долгосрочного проекта (4–6 занятий, дедлайны): _____

- Самооценка по чек-листам (юзабилити, качество монтажа): _____
 - Командная работа в комплексных кейсах (распределение ролей): _____
 - Готовность к профессиональному выбору (осознанность, самостоятельное изучение трендов): _____
- Итого за раздел: _____ из 12

Раздел 4. Итоговая оценка за 2-й год (выпуск)

Пересчитайте каждый раздел в проценты:

Тест: _____ из 15 = _____ %

Практика: _____ из 5 = _____ % (умножьте на 20, чтобы получить проценты)

Метапредметные: _____ из 12 = _____ %

Общий процент освоения программы = среднее арифметическое этих трёх процентов: _____ %

Уровни освоения (2 год — выпуск)

85–100% — Высокий (профессиональный) уровень. Сертификат с отличием. Готов к фрилансу или поступлению в профильный вуз/колледж.

65–84% — Средний (базовый профессиональный) уровень. Сертификат об окончании. Требуется практика в реальных проектах.

Менее 65% — Ниже базового. Сертификат об участии. Рекомендовано повторное прохождение 2-го года.

Подпись преподавателя: _____