

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
«ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»
(ООО «ЦОТ»)

УТВЕРЖДАЮ



Исполнитель директора ООО «ЦОТ»

Иванова О.С.

2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

Наименование: «Веб-дизайнер»

на основе профессионального стандарта 06.025 Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов

Срок обучения:

Трудоемкость обучения по программе – 256 академических часов;

Уровень квалификации: 5

Форма обучения:

очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий

Требования к уровню образования:

среднее профессиональное или высшее образование

Ижевск 2025

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«Веб-дизайнер»

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;
- приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Программа «Веб-дизайнер» погружает слушателей в мир современного веб-дизайна и разработки, акцентируя внимание на создании визуально привлекательных и функциональных веб-ресурсов. Через тщательно структурированные модули, программа развивает практические навыки, необходимые для проектирования и реализации сайтов, интернет-магазинов и других цифровых продуктов.

Курс охватывает ключевые аспекты веб-дизайна, включая правила перспективы, колористики, композиции и теорию цвета. Особое внимание уделяется типографике и вёрстке, а также техническим требованиям к интерфейсной графике. Слушатели изучают современные тенденции графического дизайна и стандарты эргономики взаимодействия человек-система. Практическая часть программы включает оптимизацию графики для различных экранов, создание графических документов в растровых и векторных редакторах, а также разработку интерактивных прототипов пользовательских интерфейсов. Участники учатся согласовывать дизайн с заказчиками и анализировать профессиональную информацию из открытых источников.

Профессия «Веб-дизайнер» востребована на рынке труда, особенно в условиях быстрого развития цифровых технологий. Выпускники программы могут занимать позиции веб-дизайнеров, специалистов по графическому дизайну и разработчиков интерфейсов в различных отраслях, от коммерческих компаний до стартапов и образовательных учреждений.

Программа разработана на основе:

- профессионального стандарта 06.025 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов, утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 года N 671н

При разработке программы учитывались:

- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование», утвержденного приказом министерства образования и науки РФ от 09.12.2016 N 1547 - ред. от 17.12.2020;

- единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и других служащих (ЕКС), утвержденный Постановлением Минтруда России от 21.08.1998 N 37, по должности Художник-конструктор (дизайнер).

Компетенции (трудовые функции) в соответствии с профессиональным стандартом:

A/01.3. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса

A/02.3 Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс

V/01.5 Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса

V/04.5 Создание графического пользовательского интерфейса по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса

V/02.5 Создание стилевых руководств к графическому пользовательскому интерфейсу

Цель реализации программы: формирование профессиональных компетенций, необходимых для выполнения нового вида деятельности в сфере дизайна графических пользовательских интерфейсов.

Планируемые результаты обучения:

Знать:

З-1 Понимать этапы разработки веб-проектов от концепции до реализации.

З-2 Знать основные возможности и инструменты Figma для создания макетов.

З-3 Иметь представление о принципах UX/UI дизайна и их применении.

З-4 Знать основы адаптивного дизайна и анимации интерфейсов.

З-5 Понимать процесс создания и значимость логотипов и брендбуков.

Уметь:

У-1 Разрабатывать макеты лендингов и сайтов для различных устройств.

У-2 Создавать интерактивные прототипы и варфреймы в Figma.

У-3 Адаптировать дизайн для мобильных и планшетных устройств.

У-4 Разрабатывать и внедрять анимации для улучшения пользовательского опыта.

У-5 Создавать логотипы и брендовые материалы для компаний и интернет-сервисов.

У-6 Проводить анализ конкурентов и целевой аудитории для улучшения дизайна.

Характеристика нового вида профессиональной деятельности:

а) Область профессиональной деятельности слушателя, прошедшего обучение по программе профессиональной переподготовки для выполнения нового вида профессиональной деятельности в сфере дизайна интерфейсов, включает:

1. Разработка пользовательских интерфейсов для веб-сайтов, мобильных приложений и программного обеспечения;
2. Создание прототипов и макетов интерфейсов с использованием специализированных инструментов и программ;
3. Анализ и исследование потребностей пользователей, проведение пользовательских тестирований и оптимизация интерфейсов на основе полученных данных;
4. Работа в команде с разработчиками, дизайнерами и другими специалистами для создания эффективных и удобных интерфейсов;
5. Соблюдение современных трендов и стандартов в области дизайна интерфейсов;
6. Участие в процессе создания итераций и улучшения интерфейсов на основе обратной связи пользователей;
7. Взаимодействие с заказчиками и предоставление им консультаций по вопросам дизайна интерфейсов.

б) Объектами профессиональной деятельности являются:

1. Веб-сайты: разработка пользовательского интерфейса для сайтов различных типов, таких как информационные порталы, интернет-магазины, блоги и другие;
2. Мобильные приложения: создание дизайна интерфейса для приложений на мобильных устройствах, включая смартфоны и планшеты.

в) Слушатель, успешно завершивший обучение по данной программе, должен решать профессиональные задачи в соответствии с видами деятельности:

Практическая деятельность:

1. Разработка концепции и создание дизайна пользовательского интерфейса для различных типов веб-сайтов, мобильных приложений и программного обеспечения;
2. Создание прототипов и макетов интерфейсов с использованием специализированных инструментов и программ;
3. Анализ потребностей пользователей и проведение исследований для определения оптимального пользовательского опыта;
4. Проектирование и оптимизация навигации, взаимодействия и визуального оформления интерфейсов;
5. Участие в пользовательских тестированиях и анализ полученной обратной связи для улучшения интерфейсов;
6. Сотрудничество с командой разработчиков, дизайнеров и других специалистов для создания эффективных и удобных интерфейсов;
7. Соблюдение современных трендов и стандартов в области дизайна интерфейсов;
8. Консультирование заказчиков по вопросам дизайна интерфейсов и предоставлению рекомендаций для улучшения пользовательского опыта.

Категория слушателей: слушатели, имеющие среднее профессиональное или высшее образование, направление подготовки – без ограничений.

Трудоемкость обучения: 256 академических часов, включая самостоятельную работу слушателей.

Форма обучения: очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий.

Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы: диплом о профессиональной переподготовке

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
«ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» (ООО «ЦОТ»)

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

«Веб-дизайнер»

№ п/п	Наименование разделов (курсов)	Общая трудоемкость, ч	Всего контактн. ч		Контактные часы			СРС, ч	Формы контроля
			синхронных	асинхронных	лекции	лабораторные работы	практические и семинарские занятия		
I	Модуль 1. Веб-дизайн и этапы разработки сайта	20	4	4	4	-	4	12	Тестирование по модулю 1
II	Модуль 2. Графический дизайн. Figma	46	10	18	8	-	20	18	Практическое задание №1
III	Модуль 3. UX/UI дизайн	76	12	34	10	-	36	30	Практическое задание №2 Практическое задание №3
IV	Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса	42	4	20	8	-	16	18	Практическое задание №4
V	Модуль 5. Конструкторы сайтов	26	6	4	4	-	6	16	-
VI	Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов	20	4	4	4	-	4	12	-
VII	Модуль 7. Технология эффективного трудоустройства	10	2	4	4	-	2	4	Тестирование по модулю 7
VIII	Итоговая аттестация (защита итогового проекта)	16	2	10	-	-	12	4	Защита итогового проекта
	Итого	256	44	98	42	-	100	114	

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
«ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» (ООО «ЦОТ»)

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

«Веб-дизайнер»

Категория слушателей: – лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование

Срок обучения: – от 10 недель

Форма обучения: – очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий

№ п/п	Наименование дисциплин (модулей, курсов), разделов, тем	Общая трудоемкость, ч	Всего контактн. ч		Контактные часы			СРС, ч	Формы контроля
			синхронных	асинхронных	лекции	лабораторные работы	практические и семинарские занятия		
I	Модуль 1. Веб-дизайн и этапы разработки сайта	20	4	4	4	-	4	12	Тестирование по модулю 1
1.1	Тема 1.1 Веб-дизайн: практика и инструменты	4	-	1	1	-	-	3	
1.2	Тема 1.2 Этапы и особенности разработки сайта	6	2	1	1	-	2	3	
1.3	Тема 1.3. Дизайн-система	10	2	2	2	-	2	6	
II	Модуль 2. Графический дизайн. Figma	46	10	18	8	-	20	18	Практическое задание №1: "Теория цвета и подбор контента"
2.1	Тема 2.1. Графический редактор Figma: интерфейс и функционал	5	2	1	1	-	2	2	
2.2	Тема 2.2 Создание макета	4	-	2	1	-	-	2	
2.3	Тема 2.3. Библиотеки	3	-	2	1	-	-	1	
2.4	Тема 2.4. Композиции и сетки. Виды сеток и расположение элементов	8	2	2	1	-	2	4	

2.5	Тема 2.5. Теория цвета	4	-	2	1	-	-	2	
2.6	Тема 2.6. Фотографии и картинки	8	2	2	1	-	2	4	
2.7	Тема 2.7. Мудборд и подбор контента	6	2	2	1	-	2	2	
2.8	Тема 2.8. Типографика	8	2	5	1	-	12	1	
III	Модуль 3. UX/UI дизайн	76	12	34	10	-	36	30	Практическое задание № 2 "Создание прототипа дизайн- макета" Практическое задание № 3 "Верстка дизайн-макета на основе прототипа"
3.1	Тема 3.1 Введение в UX и UI дизайн. Составные части UX и UI	12	2	2	2	-	2	8	
3.2	Тема 3.2. UX и аналитика	13	2	4	4	-	2	7	
3.3	Тема 3.3. Анализ конкурентов	23	2	14	2	-	14	7	
3.4	Тема 3.4. Прототипирование сайта	28	6	14	2	-	18	8	
IV	Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса	42	4	20	8	-	16	18	Практическое задание № 4 "Анимация и адаптация дизайн-макета"
4.1	Тема 4.1 Адаптивный дизайн сайта.	14	2	4	4	-	2	8	
4.2	Тема 4.2 Анимация в веб-дизайне	28	2	16	4	-	14	10	
VI	Модуль 5. Конструкторы сайтов	26	6	4	4	-	6	16	-
5.1	Тема 5.1 Конструкторы сайтов: функционал, достоинства, недостатки	13	2	2	2	-	2	9	

5.2	Тема 5.2. Как создать макет сайта за 30 минут	13	4	2	2	-	4	7	
VI	Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов	20	4	4	4	-	4	12	-
6.1	Тема 6.1 Брендинг и позиционирование	7	2	1	1	-	2	4	
6.2	Тема 6.2. Что такое бренд?	5	-	1	1	-	-	4	
6.3	Тема 6.3. Создание логотипов	8	2	2	2	-	2	4	
VII	Модуль 7. Технология эффективного трудоустройства	10	2	4	4	-	2	4	Тестирование по Модулю 7
7.1	Тема 7.1. Анализ рынка труда. Составление резюме	4	-	2	2	-	-	2	
7.2	Тема 7.2. Подготовка к собеседованию. Прохождение собеседования	6	2	2	2	-	2	2	
VII I	Итоговая аттестация (Защита итогового проекта)	16	2	10	-	-	12	4	Защита итогового проекта
IX	Итого	256	44	98	42	-	100	114	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ «Веб-дизайнер»

Наименование разделов (модулей), тем, видов аттестации	Количество недель / ак. час											
	Н1	Н2	Н3	Н4	Н5	Н6	Н7	Н8	Н9	Н10	Н11	Итого
Модуль 1. Веб-дизайн и этапы разработки сайта	20											20
Модуль 2. Графический дизайн. Figma	4	24	18									46
Модуль 3. UX/UI дизайн			6	24	24	22						76
Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса						2	24	16				42
Модуль 5. Конструкторы сайтов								8	18			26
Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов									6	14		20
Модуль 7. Технология эффективного трудоустройства										10		10
Итоговая аттестация (защита итогового проекта)											16	16
Итого	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	16	256

Примечание: Расчет времени учебной нагрузки определяется по неделям. В расчете принимается во внимание, что учебный процесс осуществляется с понедельника по субботу. Расчет условен, поскольку не учитывает праздничные дни.

РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ (СОДЕРЖАНИЕ) МОДУЛЕЙ
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«Веб-дизайнер»

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий), с указанием формата работы (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 1. Веб-дизайн и этапы разработки сайта			
Тема 1.1 Веб-дизайн: практика и инструменты	Введение в веб-дизайн: понятие, цели и задачи веб-дизайна, основные принципы дизайна, адаптивный дизайн, инструменты веб-дизайна, создание и использование макетов веб-страниц для визуализации и тестирования дизайна, применение анимации для улучшения пользовательского опыта и создания интерактивности на веб-сайтах, методы и инструменты для проверки эффективности дизайна и его оптимизации (1 ч)	-	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (3 ч)
Тема 1.2 Этапы и особенности разработки сайта	Разработка плана сайта, определение его цели, целевой аудитории и основных требований, создание визуального концепта сайта, тестирование сайта на различных устройствах и браузерах, проверка работоспособности сайта после размещения на хостинге (1 ч)	Практическое занятие "Этапы разработки: от мудборда до готового сайта" Слушатели узнают об этапах разработки сайта, начиная с подготовки мудборда. Групповая работа по созданию мудборда для будущего сайта (2 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (3 ч)
Тема 1.3. Дизайн-система	Изучение принципов и методов создания единообразного и консистентного дизайна, разработку компонентов и стилей, а также управление дизайн-системой для обеспечения эффективности и согласованности в процессе разработки дизайна. (2 ч)	Практическое занятие "Различия графического и веб-дизайна" Анализ примеров графического и веб-дизайна, выявление ключевых отличий. Групповая работа по выявлению различий между графическим и веб-дизайном (2 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (5 ч) Решение тестирования к Модулю 1 (1 ч)
Модуль 2. Графический дизайн. Figma			
Тема 2.1. Графический редактор Figma:	Изучение интерфейса Figma, включая панели инструментов, рабочую область и навигацию.	Практическое занятие "Основные возможности Figma на практике"	Просмотр дополнительных материалов,

интерфейс и функционал	Основные функции Figma: создание и редактирование объектов, работа со слоями и группами. Совместная работа в Figma: комментарии, версии и история изменений. (1 ч)	Преподаватель показывает основные возможности Figma при создании простого макета в Figma. Слушатели знакомятся с интерфейсом, выполняют пошаговые действия на экране. (2 ч)	изучение текстовых материалов (2 ч)
Тема 2.2 Создание макета	Основы создания макета: выбор формата и ориентации. Использование инструментов для создания и размещения элементов. -Принципы визуальной иерархии и их применение в макете. (1 ч)		Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (2 ч)
Тема 2.3. Библиотеки	Изучение и практическое применение функционала библиотек в графическом редакторе Figma для создания и поддержки единообразного дизайна, повторного использования компонентов и стилей, а также совместной работы в команде над проектами. (1 ч)		Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (1 ч)
Тема 2.4. Композиции и сетки. Виды сеток и расположение элементов	Изучение основных принципов композиции и сеток в дизайне, практическое применение различных типов композиций и создание эффективных сеток для организации контента и элементов дизайна. Расположение элементов на сетке для создания эстетически привлекательных и удобных в использовании дизайнов (1 ч)	Практическое занятие "Композиция в дизайне: сетка как инструмент организации пространства" Слушатели учатся строить сетки для проекта в Figma. (2 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (4 ч)
Тема 2.5. Теория цвета	Изучение основных принципов цветовой теории, цветовых моделей, взаимодействия цветов и их эмоционального воздействия, а также практическое применение этих знаний для создания гармоничных и эстетически привлекательных цветовых схем в дизайне. (1 ч)		Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (2 ч)
Тема 2.6. Фотографии и картинки	Изучение методов выбора, обработки и использования фотографий и картинок в дизайне, а также практическое применение этих методов для создания визуально привлекательных и эффективных дизайн-проектов. (1 ч)	Практическое занятие "Колористика и её влияние на восприятие в дизайне" Преподаватель рассказывает про основы колористики. Групповая работа слушателей по подбору палитры для пробного проекта. (2 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (4 ч)
Тема 2.7. Мудборд и подбор контента	изучение методов создания мудборда, сбора и подбора визуального и текстового контента	Практическое занятие "Разработка мудборда для формирования	Просмотр дополнительных материалов,

	для вдохновения и создания концепции дизайна, а также практическое применение этих методов для разработки эффективных и стильных дизайн-проектов. (1 ч)	дизайн-концепции" Слушатели учатся создавать мудборд для итогового проекта (2 ч)	изучение текстовых материалов (2 ч)
Тема 2.8. Типографика	Изучение основных принципов выбора и использования шрифтов, создание гармоничных комбинаций шрифтов, практическое применение типографики для создания читабельных и эстетически привлекательных текстовых элементов в дизайне. (1 ч)	Практическое занятие "Основные принципы типографики в графическом и веб-дизайне" Слушатели учатся применять основы типографики для работы над будущим дизайн-макетом (2 ч) Практическое задание №1 "Теория цвета и подбор контента" (обязательное) (10 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (1 ч)
Модуль 3. UX/UI дизайн			
Тема 3.1 Введение в UX и UI дизайн. Составные части UX и UI	Изучение методов исследования пользователей и анализа их потребностей. Понимание того, как UX и UI работают вместе для создания целостного и эффективного пользовательского опыта. Изучение процесса интеграции исследований UX в визуальный дизайн UI. (2 ч)	Практическое занятие "Введение в UX/UI дизайн" Анализ пользовательского опыта на примере существующих сайтов. (2 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (8 ч)
Тема 3.2. UX и аналитика	Изучение метрик и показателей, которые оценивают эффективность UX. Использование инструментов для сбора данных о поведении пользователей. Анализ данных для выявления проблем и возможностей улучшения дизайна.(4 ч)	Практическое занятие "Исследования и UX-аналитика в дизайне" Слушатели изучат различные методы UX-исследований, такие как интервью, опросы и наблюдения. - Узнают, как собирать и анализировать данные о пользователях для улучшения дизайна (2 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (7 ч)
Тема 3.3. Анализ конкурентов	Изучение методов и инструментов для проведения анализа конкурентной среды, исследование конкурентов, их стратегий, преимуществ и слабых мест, а также использование полученных данных для разработки эффективных стратегий и принятия решений в бизнесе.(2 ч)	Практическое занятие "Анализ конкурентов и целевой аудитории" Групповая работа слушатели проводят исследование целевой аудитории для пробного проекта (2 ч) Практическое задание №2 "Создание прототипа дизайн- макета" (12 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (7 ч)

<p>Тем 3.4. Прототипирование сайта</p>	<p>Изучение методов и инструментов для создания прототипов интернет-магазина, разработку пользовательских сценариев и интерфейсов, а также практическое применение этих знаний для создания прототипа, который поможет визуализировать и проверить функциональность и удобство использования интернет-магазина перед его фактической разработкой.(2 ч)</p>	<p>Практическое занятие "Варфреймы и прототипы: назначение и основные различия". Слушатели учатся использовать варфреймы для проекта(2 ч)</p> <p>Практическое занятие "Создание кликабельного прототипа многостраничного сайта" Создание интерактивного прототипа в Figma (2 ч)</p> <p>Практическое занятие "Основные особенности и важные аспекты адаптации макетов в Figma" Преподаватель показывает как адаптировать макет для различных устройств (2 ч)</p> <p>Практическое задание №3 "Верстка дизайн-макета на основе прототипа" (12 ч)</p>	<p>Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (8 ч)</p>
--	--	---	--

Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса

<p>Тема 4.1 Адаптивный дизайн сайта.</p>	<p>Объяснение понятия адаптивного дизайна и его преимуществ, ознакомление с основными принципами и подходами к адаптивному дизайну, практическое применение медиа-запросов для определения различных точек разрешения экрана, оптимизация изображений для разных устройств и разрешений экрана, практическое использование тегов и атрибутов HTML для адаптивной загрузки изображений, изучение методов адаптивного изменения размеров и стилей шрифтов, практическое применение единиц измерения, таких как относительные величины (em, rem) и проценты, проверка адаптивного дизайна на разных устройствах и браузерах, отладка и исправление проблем, связанных с адаптивным дизайном, создание адаптивного макета с использованием гибких сеток,</p>	<p>Практическое занятие "Анимация в Figma" Преподаватель пошагово показывает добавление анимации в макет, обозначение мест для анимации. Слушатели повторяют действия на своем макете (2 ч)</p>	<p>Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (8 ч)</p>
--	--	---	--

	адаптивных изображений и типографики, тестирование и отладка адаптивного дизайна на разных устройствах. (4 ч)		
Тема 4.2 Анимация в веб-дизайне	Ознакомление с инструментами и технологиями, используемыми для создания анимации в веб-дизайне, такими как CSS, JavaScript и библиотеки анимации, практическое изучение основных функций и возможностей выбранного инструмента, практические упражнения по созданию простых анимаций, таких как перемещение, изменение размера и изменение цвета элементов, использование ключевых кадров и временных функций для управления анимацией, разработка анимации для улучшения интерактивности, практические примеры анимации кнопок, применение основных принципов анимации, осуждение влияния анимации на производительность веб-сайта, практические советы по оптимизации анимации, создание собственных анимаций веб-дизайна с использованием изученных инструментов и принципов, тестирование и отладка созданных анимаций на разных устройствах и браузерах (4 ч)	Практическое занятие "Декоративная и функциональная анимация в Tilda" Преподаватель наглядно показывает применение анимации в Tilda для улучшения UX. Слушатели повторяют за преподавателем, задают вопросы (2 ч) Практическое задание № 4 "Анимация и адаптация дизайн-макета" (12 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (10 ч)
Модуль 5. Конструкторы сайтов			
Тема 5.1 Конструкторы сайтов: функционал, достоинства, недостатки	Изучение возможностей и инструментов, которые предлагают конструкторы для создания и управления веб-сайтами. Преимущества использования конструкторов, такие как простота использования, скорость разработки и доступность для пользователей без технических навыков. Ограничения и потенциальные недостатки, включая ограниченные возможности кастомизации и зависимости от платформы. (2 ч)	Практическое занятие "Основные особенности и важные аспекты адаптации на Tilda" Преподаватель пошагово показывает перенос макета в Tilda и настройка адаптивности. (2 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (9 ч)
Тема 5.2. Как создать макет сайта за 30 минут	Изучение методов и подходов к быстрому созданию макета сайта, использование готовых шаблонов и инструментов для ускорения процесса, а также практическое применение этих знаний для создания простого и функционального макета сайта в ограниченное время. (2 ч)	Практическое занятие "Особенности передачи макета в разработку" Подготовка макета для передачи разработчикам. (2 ч) Практическое занятие "Базовые и углубленные	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (7 ч)

		SEO-настройки и их влияние на продвижение сайта" Настройка SEO для сайта на Tilda. (2 ч)	
Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов			
Тема 6.1 Брендинг и позиционирование	Изучение стратегий создания и укрепления бренда на рынке. Определение уникального позиционирования бренда для привлечения целевой аудитории.(1 ч)	Практическое занятие "Создание логотипа и его значимость в позиционировании бренда" (2 ч) Поэтапная разработка логотипа для проекта. (2 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (4 ч)
Тема 6.2. Что такое бренд?	Понимание сути бренда и его элементов, таких как ценности, миссия и идентичность. Изучение влияния бренда на восприятие и лояльность потребителей. (1 ч)		Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (4 ч)
Тема 6.3. Создание логотипов	Основы разработки логотипов как ключевого элемента визуальной идентичности бренда. - Применение принципов дизайна для создания запоминающихся и эффективных логотипов.(2 ч)	Практическое занятие "Брендбук, логобук и гайдлайны: основные различия" Преподаватель показывает создание мини-брендбука для проекта. Слушатели повторяют действия преподавателя. (2 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (4 ч)
Модуль 7. Технология эффективного трудоустройства			
Тема 7.1. Анализ рынка труда. Составление резюме	Изучение текущих тенденций и требований на рынке труда. Определение востребованных навыков и квалификаций в выбранной сфере. (2 ч)		Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (2 ч)
Тема 7.2. Подготовка к собеседованию. Прохождение собеседования	Подготовка к различным форматам собеседований, включая онлайн и офлайн. - Изучение техник успешного прохождения собеседований, включая ответы на распространенные вопросы. (2 ч)	Практическое занятие "Технология эффективного трудоустройства" Работа слушателей в группах над созданием резюме. (2 ч)	Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов (1 ч) Решение тестирования к Модулю 7 (1 ч)

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«Веб-дизайнер»

Материально-техническое обеспечение

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с использованием дистанционных образовательных технологий (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде комплекса видеолекций, записей занятий, текстовых материалов, презентаций, размещаемых в образовательной платформе Odin. Данные материалы сопровождаются тестами, заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя установочные интерактивные лекции, с обязательным использованием инструмента обратной связи, и практические занятия, сочетающие в себе групповую и индивидуальную работу. Для проведения синхронных занятий (вебинаров со спикерами) применяется программа видеоконференцсвязи Контур.Толк / Яндекс Телемост/ Zoom.

Рабочее место учащегося:

- Персональный компьютер. ОС Windows 7/8/10, доступ в Интернет со скоростью 20 Мбит/с и более;
- Мышка, клавиатура, наушники (динамики), микрофон, камера.

Информационное обеспечение обучения

1. Основная литература
1.1 Веб-дизайн для начинающих / Роббинс Дженнифер Нидерст – БХВ, 2021, ISBN 978-5-9775-4050-6, 256 с.
1.2 «Маркетинг 4.0 Разворот от традиционного к цифровому. Технологии продвижения в интернете» / Котлер Ф, Картаджайа Х, Сетиаван А. – ЭКСМО, 2019, ISBN: 978-5-04-096861-9, 144 с.
1.3.«Маршрут построен! Применение карт путешествия потребителя для повышения продаж и лояльности» Балахин И. / Интеллектуальная Литература , 2021, ISBN 978-5-9908133-2-8, 112 с.
1.4.«Сначала мобильные!» / Врублевски Л, Манн, Иванов и Фербер , 2012 г., ISBN: 978-5-91657-388-6, 176 с.
1.5 Живая типографика» / Королькова А. - М.: IndexMarket, 2012.—224 с., ил. ISBN 978-5-9901107-5-5
2. Дополнительная литература

2.1 Лапин А. И. Фотография как... Учебное пособие / А. И. Лапин. – Москва : Московский университет, 2003. – 296 с.;
2.2. « Маркотт И. Отзывчивый веб-дизайн / И. Маркотт. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 176 с.;
2.3. Уолтер А. Эмоциональный веб-дизайн / А. Уолтер. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 144 с.;
2.4 Папанек В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. – Москва : Издатель Дмитрий Аронов, 2022. – 416 с.;
3. Интернет-ресурсы
3.1 Образовательный журнал Tilda Education https://tilda.education
3.2 https://dribbble.com
3.3 https://www.codecademy.com
3.4 https://www.figma.com/

Организация образовательного процесса

Занятия проводятся дистанционно посредством сети Интернет с использованием ПО для дистанционного обучения. В процессе преподавания используются следующие образовательные технологии: синхронные и асинхронные лекционные и практические занятия, проектная деятельность, интерактивные технологии с применением активных форм обучения и тренинговых технологий.

Кадровое обеспечение образовательного процесса

Программа разработана и проводится преподавателями-практиками в области веб-дизайна, создания сайтов и приложений:

Дмитриева Екатерина Дмитриевна - веб-дизайнер с опытом работы более шести лет. Специалист по Figma и Tilda, выпускник Московского физико-математического института, бакалавр по специальности «Прикладная математика и информатика».

Костина Дарина Сергеевна - преподаватель и автор курсов в области дизайна и создания сайтов. Свыше 11 лет опыта работы и проектирования в сфере профессиональной дизайн-упаковки бизнеса. Создатель и владелец дизайн-маркета Катма и руководитель различных проектов в направлении веб-дизайна — брендинг, лэндинги, иллюстрации, логотипы.

КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«Веб-дизайнер»

Оценочные материалы обеспечивают проверку достижения планируемых результатов обучения по программе и используются в процедуре промежуточной и итоговой аттестации. Для успешного завершения программы слушателю необходимо выполнить все обязательные промежуточные аттестации (тестирования и практические задания), набрать не менее 8 баллов за промежуточные аттестации и итоговую аттестацию, включая ее защиту.

Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в формах, в соответствии с учебным планом и рабочей программой (тестирование и практические задания).

Задание	Сроки выполнения	Балл
Тестирование по Модулю 1 (обязательное)	1 неделя обучения	1 балл - пройдено (набрано 80% и более верных ответов) 0 баллов - не пройдено (набрано менее 80% верных ответов)
Практическое задание №1: “Теория цвета и подбор контента” (обязательное)	2 неделя обучения	2 балла - выполнено всё 1 балл - требуется доработка /выполнено частично 0 баллов - не выполнено
Практическое задание № 2: “Создание прототипа дизайн-макета” (обязательное)	3-5 неделя обучения	2 балла - выполнено всё 1 балл - требуется доработка /выполнено частично 0 баллов - не выполнено
Практическое задание № 3: “Верстка дизайн-макета на основе прототипа” (обязательное)	6-7 неделя обучения	2 балла - выполнено всё 1 балл - требуется доработка /выполнено частично 0 баллов - не выполнено
Практическое задание № 4: “Анимация и адаптация дизайн-макета” (обязательное)	8-9 неделя обучения	2 балла - выполнено всё 1 балл - требуется доработка /выполнено частично 0 баллов - не выполнено
Тестирование по Модулю 7 (обязательное)	10 неделя обучения	1 балл - пройдено (набрано 80% и более верных ответов) 0 баллов - не пройдено (набрано менее 80% верных ответов)

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация представляет собой выполнение и защиту проекта.

Итоговая аттестация “Подготовка и защита итогового проекта: дизайн-макета сайта, созданного в редакторе Figma”	10 неделя обучения	2 балла - прикреплена выгрузка дизайн-проекта из Figma и скринкаст в соответствии с требованиями 1 балл - требуется доработка: нет выгрузки дизайн-проекта из Figma 0 баллов - итоговый проект не выполнен: не прикреплена выгрузка дизайн-проекта из Figma и не прикреплен скринкаст в соответствии с требованиями
--	--------------------	---

Защита итогового проекта является обязательной и может быть выполнена в одном из двух вариантов:

- синхронно (демонстрация проекта с комментариями, ответы на вопросы);
- асинхронно (прикрепление скринкаста, записи демонстрации презентации с комментариями, выполненную в любом редакторе, в электронную систему курса). Вопросы и обратная связь от аттестационной комиссии может быть реализована также асинхронно.

По результатам итоговой аттестации, комиссия принимает решение о выдаче диплома о профессиональной переподготовке.

Примеры заданий программы:

Практическое задание №1: “Теория цвета и подбор контента” (обязательное)

1. Определите тему своего итогового проекта.
2. Для выбранной тематики будущего сайта:
 - Составьте мудборд в редакторе Figma;
 - Подберите цветовую палитру;
 - Определите стилистику изображений (фотографии или нарисованные иллюстрации; их примерное содержание);
 - Постройте сетку.
3. Задание отправьте на проверку: выполненную в редакторе Figma работу экспортировать в формате PDF либо прикрепить ссылку на проект в Figma и отправить на проверку преподавателю в решение задания на платформе Odin.

Система оценивания:

2 балла - выполнено всё

1 балл - требуется доработка /выполнено частично

0 баллов - не выполнено

Практическое задание № 2: “Создание прототипа дизайн- макета” (обязательное)

Практическое задание № 2: “Верстка дизайн-макета на основе прототипа”

(обязательное)

1. Создайте прототип дизайн-макета сайта по выбранной вами тематике.
2. В решение задания на платформе Odin прикрепите ссылку на созданный прототип в Figma / прикрепите прототип, экспортированный из Figma в формате PDF и отправьте на проверку преподавателю.

Система оценивания:

2 балла - выполнено всё

1 балл - требуется доработка /выполнено частично

0 баллов - не выполнено

Практическое задание № 3: “Верстка дизайн-макета на основе прототипа”(обязательное)

1. На основе созданного прототипа разработайте дизайн-макет вашего сайта.
2. В решение задания на платформе Odin прикрепите ссылку на созданный дизайн-макет в Figma / прикрепите дизайн-макет, экспортированный из Figma в формате PDF и отправьте на проверку преподавателю.

Система оценивания:

2 балла - выполнено всё

1 балл - требуется доработка /выполнено частично

0 баллов - не выполнено

Практическое задание № 4: “Анимация и адаптация дизайн-макета” (обязательное)

1. Разработайте адаптированные версии сайта для дипломного проекта.

У вас должно получиться 4 макета адаптированных версий сайта для следующих разрешений:

- 1) 320px — смартфон (вертикальная ориентация)
- 2) 480px — смартфон (горизонтальная ориентация)
- 3) 640px — планшет (вертикальная ориентация)
- 4) 960px — планшет (горизонтальная ориентация)

2. Обозначьте места на Вашем макете, где вы хотели бы увидеть анимацию. Пропишите, какая это будет анимация.

3. В ответ отправьте ссылку на ваш проект в Figma

Система оценивания:

2 балла - выполнено всё

1 балл - требуется доработка /выполнено частично

0 баллов - не выполнено

Итоговое задание «Подготовка и защита дизайн-макета сайта, созданного в редакторе Figma»

1. Подготовка итогового проекта:

- Завершите разработку дизайн-макета веб-сайта или приложения, над которым вы работали в течение курса. Убедитесь, что проект включает все необходимые элементы: дизайн, интерактивный прототип, адаптивные макеты и анимации.

2. Описание проекта:

- Подготовьте краткое описание проекта, включая цель, целевую аудиторию, использованные технологии и ключевые особенности.

- Включите ссылки на мудборд, прототипы, финальную версию дизайн-макета сайта и логотип (его по желанию).

3. Асинхронная защита:

- Запишите видео-презентацию вашего проекта, в которой вы расскажете о процессе разработки, продемонстрируете функциональность сайта и объясните свои дизайнерские решения, включая выбор цветовой палитры и типографики.

4. Отправка на оценку:

- Загрузите видео-презентацию и документацию проекта на платформу курса.

- Убедитесь, что все материалы, включая ссылки, доступны для просмотра и оценки.

5. Оценка и обратная связь:

- Ваш проект будет оценен преподавателями курса, которые предоставят обратную связь по дизайну, функциональности и техническим аспектам.

Система оценивания:

2 балла - прикреплена выгрузка дизайн-проекта из Figma и скринкаст в соответствии с требованиями

1 балл - требуется доработка: нет выгрузки дизайн-проекта из Figma

0 баллов - итоговый проект не выполнен: не прикреплена выгрузка дизайн-проекта из Figma и не прикреплен скринкаст в соответствии с требованиями.