

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 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;
- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. N 1678 "Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ.

Программа разработана на основе профессионального стандарта 06.025 «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 29.09.2020г. № 671н.

Программа разработана на основе установленных квалификационных требований по должностям «Инженер-программист (программист)», «Художник», «Художник-конструктор (дизайнер)», указанных в едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих (ЕКС), раздел «Общепрофессиональные квалификационные характеристики должностей работников, занятых на предприятиях, в учреждениях и организациях» и «Квалификационные характеристики должностей работников, занятых в научно-исследовательских учреждениях, конструкторских, технологических, проектных и изыскательских организациях».

Программа разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)», утвержденного приказом Министерства просвещения РФ от 05.05.2022 г. № 308 к результатам освоения образовательных программ.

1.2. Область применения программы.

Настоящая программа предназначена для профессиональной переподготовки:

- всех желающих, не имеющих первоначальных знаний в области веб-дизайна;
- сотрудников IT-отделов/отделов интернет-маркетинга;
- частных лиц, планирующих трудоустройство в сфере информационных технологий и веб-дизайна.

1.3. Требования к слушателям (категории слушателей).

Наличие среднего профессионального либо высшего образования, наличие ПК и Интернета, наличие веб-камеры и микрофона

1.4. Цель и планируемые результаты освоения программы

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

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 предоставление рекомендаций для улучшения пользовательского опыта.

Программа направлена на приобретение следующих профессиональных компетенций:

ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика.

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

Трудовые функции нового вида профессиональной деятельности:

A/01.3. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса

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

B/01.5 Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса

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

B/02.5 Создание стилевых руководств к графическому пользовательскому интерфейсу

C/01.5 Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов

C/02.5 Определение и сегментация пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом

В результате освоения программы обучающийся должен:

знать:

- Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема
- Правила типографского набора текста и верстки
- Технические требования к интерфейсной графике
- Техники и методики подготовки графических материалов
- Тенденции в графическом дизайне

- Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек – система
- Теорию цвета
- Правила выбора источников статистических данных
- Метрики аналитики (описательные характеристики: географические, демографические, психографические) без привязки к личным данным

уметь:

- Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана
- Работать в границах заданного стиля
- Создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений
- Создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений
- Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления
- Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых и векторных изображений
- Согласовывать дизайн с заказчиком
- Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее
- Верстать текст
- Выполнять верстку
- Работать с программами прототипирования графического пользовательского интерфейса
- Создавать интерактивные прототипы графического пользовательского интерфейса
- Формировать базы сегментации пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом

1.5. Уровень квалификации по профстандарту– 5

1.6. Форма обучения – очно-заочная, с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

1.7. Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы – диплом о профессиональной переподготовке.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

«Специалист по дизайну интерфейсов»

№ 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	23	-	8	4	-	4	15	Тестирование
II	Модуль 2. Графический дизайн. Figma	70	8	27	10	-	25	35	Практические задания
III	Модуль 3. UX/UI дизайн	73	12	23	10	-	25	38	Практическое задание
IV	Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса	56	10	16	8	-	18	30	Практическое задание
V	Модуль 5. Конструкторы сайтов	11	4	2	2	-	4	5	-
VI	Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов	13	2	6	4	-	4	5	-
VIII	Итоговая аттестация (защита итогового проекта)	10	2	8	-	-	10	-	Защита итогового проекта
	Итого	256	38	90	38	-	90	128	

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Периоды проведения учебных занятий и итоговой аттестации указаны в таблице (УЗ - учебные занятия, ИА – итоговая аттестация).

Наименование модулей	Количество недель / ак. час											
	Н1	Н2	Н3	Н4	Н5	Н6	Н7	Н8	Н9	Н10	Н11	ВСЕГО
Модуль 1. Веб-дизайн и этапы разработки сайта	23											23
Модуль 2. Графический дизайн. Figma		24	24	22								70
Модуль 3. UX/UI дизайн					24	24	24					73
Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса							1	24	24	7		56
Модуль 5. Конструкторы сайтов										11		11
Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов										6	7	13
Итоговая аттестация											10	10
ИТОГО	23	24	24	24	24	24	24	24	24	24	17	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.

Общество с ограниченной ответственностью
«Центр подготовки контрактных управляющих»
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«Специалист по дизайну интерфейсов»

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

Срок обучения: – от 10 недель

Форма обучения: – очно-заочная, с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

№ 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	23	-	8	4	-	4	15	Тестирование
1.1	Тема 1.1 Веб-дизайн: практика и инструменты	6	-	2	1	-	1	4	
1.2	Тема 1.2 Этапы и особенности разработки сайта	7	-	2	1	-	1	5	
1.3	Тема 1.3. Дизайн-система	5	-	2	1	-	1	3	
1.4	Тема 1.4. Цвет и изображение	5	-	2	1	-	1	3	
II	Модуль 2. Графический дизайн. Figma	70	8	27	10	-	25	35	Практические задания
2.1	Тема 2.1. Графический редактор Figma: интерфейс и функционал	10	-	2	1	-	1	8	
2.2	Тема 2.2 Создание макета	2	2	-	1	-	1	-	
2.3	Тема 2.3. Основы Фигма	3	-	3	1	-	2	-	
2.4	Тема 2.4. Библиотеки	1	-	1	1	-	-	-	

2.5	Тема 2.5. Композиции и сетки	7	2	1	1	-	2	4	
2.6	Тема 2.6. Виды сеток и расположение элементов	6	-	2	1	-	1	4	
	Практическое задание № 1	8	-	8	-	-	8		
2.7	Тема 2.7. Теория цвета	7	-	1	1	-	-	6	
2.8	Тема 2.8. Фотографии и картинки	6	-	2	1	-	1	4	
2.9	Тема 2.9. Мудборд и подбор контента	4	2	-	1	-	1	2	
	Практическое задание № 2	6		6	-	-	6	-	
2.10	Тема 2.10. Типографика	10	2	1	1	-	2	7	
III	Модуль 3. UX/UI дизайн	73	12	23	10	-	25	38	Практическое задание
3.1	Тема 3.1 Составные части UX	16	4	-	2	-	2	12	
3.2	Тема 3.2. UX и аналитика	14	2	4	4	-	2	8	
3.3	Тема 3.3. Анализ конкурентов	12	2	2	2	-	2	8	
3.4	Тема 3.4. Прототипирование интернет-магазина	14	2	2	2	-	2	10	
	Практическое задание № 3	17	2	15	-	-	17	-	
IV	Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса	56	10	16	8	-	18	30	Практическое задание
4.1	Тема 4.1 Адаптивный дизайн сайта.	23	4	4	4	-	4	15	
4.2	Тема 4.2 Анимация в веб-дизайне	23	4	4	4	-	4	15	
	Практическое задание № 4	10	2	8	-	-	10	-	
V	Модуль 5. Конструкторы сайтов	11	4	2	2	-	4	5	-
5.1	Тема 5.1 Конструкторы сайтов: функционал, достоинства, недостатки	6	2	2	2	-	2	2	
5.2	Тема 5.2. Как создать макет сайта за 30 минут	5	2	-	-	-	2	3	

VI	Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов	13	2	6	4	-	4	5	-
6.1	Тема 6.1 Брендинг и позиционирование	4	-	2	1	-	1	2	
6.2	Тема 6.2. Что такое бренд?	4	-	2	1	-	1	2	
6.3	Тема 6.3. Создание логотипов	5	2	2	2	-	2	1	
VIII	Итоговая аттестация (защита итогового проекта)	10	2	8	-	-	10	-	Защита итогового проекта
	Итого	256	38	90	38	-	90	128	

5. РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ (СОДЕРЖАНИЕ) МОДУЛЕЙ

Модуль 1. Веб-дизайн и этапы разработки сайта			
Наименование тем	Виды учебных занятий	ак. час	Содержание
Тема 1.1 Веб-дизайн: практика и инструменты	Лекция	1	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
	Практ.занятие	1	Знакомство с основными принципами веб-дизайна и практическое использование инструментов и программных средств для создания эстетически привлекательных пользовательских интерфейсов.
	СРС	4	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 1.2 Этапы и особенности разработки сайта	Лекция	1	Определение целей сайта, целевой аудитории, функциональных требований и дизайна, создание визуального концепта сайта, выбор цветовой схемы, шрифтов, изображений, создание кода и программирование функциональности сайта, проверка работоспособности сайта на различных устройствах и браузерах, размещение сайта на хостинге и настройка доменного имени, исправление ошибок, добавление новых

			функций и поддержка сайта в целом.
	Практ.занятие	1	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
	СРС	3	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 1.3. Дизайн-система	Лекция	1	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.
	Практ.занятие	1	Создание единообразных компонентов и стилей, разработку руководства по использованию дизайн-системы и практическое применение ее элементов для создания консистентного и эффективного дизайна.
	СРС	3	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 1.4. Цвет и изображение	Лекция	1	Изучение основ цветовой теории, взаимодействия цветов, психологии цвета, а также применение изображений в дизайне, включая выбор и обработку изображений для создания эстетически привлекательных и эффективных визуальных коммуникаций.
	Практ.занятие	1	Практическое применение цветовых схем, изучение методов обработки и редактирования изображений, а также создание визуальных композиций с использованием цвета и изображений в дизайне.
	СРС	3	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Промежуточная аттестация	СРС	2	Тестирование
Модуль 2. Графический дизайн. Figma			
Тема 2.1. Графический редактор Figma: интерфейс и функционал	Лекция	1	знакомство с основными элементами интерфейса графического редактора Figma, описание его функционала и возможностей для создания дизайн-проектов и прототипов
	Практ.занятие	1	
	СРС	8	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме

Тема 2.2 Создание макета	Лекция	1	практическое создание макета веб-страницы или приложения с использованием графических редакторов и инструментов для определения расположения элементов, цветовой схемы, шрифтов и других дизайн-элементов.
	Практ.занятие	1	
Тема 2.3. Основы Фигма	Лекция	1	знакомство с интерфейсом и основными функциями графического редактора Figma, практическое использование инструментов для создания макетов, прототипов и совместной работы над проектами в реальном времени.
	Практ.занятие	2	
Тема 2.4. Библиотеки	Лекция	1	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.
Тема 2.5. Композиции и сетки	Лекция	1	изучение основных принципов композиции и сеток в дизайне, практическое применение различных типов композиций и создание эффективных сеток для организации контента и элементов дизайна.
	Практ.занятие	2	
	СРС	4	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 2.6. Виды сеток и расположение элементов	Лекция	1	изучение различных видов сеток в дизайне, их принципы и применение, а также практическое освоение методов расположения элементов на сетке для создания эстетически привлекательных и удобных в использовании дизайнов.
	Практ.занятие	1	
	СРС	4	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 2.7. Теория цвета	Лекция	1	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.
	СРС	6	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 2.8. Фотографии и	Лекция	1	изучение методов выбора, обработки и использования фотографий и картинок в

картинки	Практ.занятие	1	дизайне, а также практическое применение этих методов для создания визуально привлекательных и эффективных дизайн-проектов.
	СРС	4	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 2.9. Мудборд и подбор контента	Лекция	1	изучение методов создания мудборда, сбора и подбора визуального и текстового контента для вдохновения и создания концепции дизайна, а также практическое применение этих методов для разработки эффективных и стильных дизайн-проектов.
	Практ.занятие	1	
	СРС	2	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 2.10. Типографика	Лекция	1	изучение основных принципов выбора и использования шрифтов, создание гармоничных комбинаций шрифтов, практическое применение типографики для создания читабельных и эстетически привлекательных текстовых элементов в дизайне.
	Практ.занятие	2	
	СРС	7	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Промежуточная аттестация	Практ.занятие	14	Практические задания
Модуль 3. UX/UI дизайн			
Тема 3.1 UX и аналитика	Лекция	2	Объяснение понятий UX (пользовательский опыт) и аналитика, значение UX и аналитики в проектировании и улучшении пользовательских интерфейсов, принципы проектирования с учетом потребностей и ожиданий пользователей, понимание важности исследования пользователей и создания персонажей, разработка пользовательских путей и карт сайта, изучение методов сбора данных о пользовательском поведении, разработка итерационных улучшений на основе обратной связи пользователей и аналитических данных, применение аналитики для определения ключевых показателей эффективности, изучение реальных кейсов, где UX и аналитика привели к значительным улучшениям пользовательского опыта и бизнес-результатам.
	Практ.занятие	2	Объяснение понятий UX и аналитика, значение UX и аналитики в проектировании интерфейсов, понимание важности исследования пользователей и создания персонажей, изучение методов сбора данных о пользовательском поведении, таких как аналитика веб-сайта и тестирование пользовательского опыта, анализ данных и выявление

			проблемных областей в пользовательском интерфейсе, проведение пользовательского тестирования и анализ результатов, использование аналитических инструментов для сбора и интерпретации данных, обсуждение результатов практических упражнений и их значимости для улучшения UX, критика и советы по дальнейшему развитию навыков UX и аналитики
	СРС	12	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 3.2 UX и практика	Лекция	4	Объяснение понятия пользовательского опыта (UX) и его роли в проектировании интерфейсов, значение удобства использования, доступности и эстетики в создании хорошего UX, изучение принципов проектирования с учетом потребностей и ожиданий пользователей. Ознакомление с различными методами и инструментами, используемыми в UX-практике, такими как исследования пользователей, карты путей, прототипирование и тестирование пользовательского опыта. Разработка информационной архитектуры и навигации в интерфейсе, создание прототипов и тестирование пользовательского опыта для итеративного улучшения интерфейса, применение полученных данных и обратной связи пользователей для оптимизации пользовательского опыта, работа с командой и заинтересованными сторонами для достижения лучшего UX. Изучение реальных кейсов, где применение UX-практик привело к улучшению пользовательского опыта и достижению бизнес-целей
	Практ.занятие	2	Объяснение понятия пользовательского опыта (UX) и его роли в проектировании интерфейсов, значение удобства использования, доступности и эстетики в создании хорошего UX, определение методов исследования пользователей, практические упражнения по проведению исследования пользователей и анализу полученных данных, изучение методов прототипирования и создания интерактивных прототипов, проведение тестирования пользовательского опыта для оценки эффективности интерфейса, анализ результатов тестирования и выявление проблемных областей. разработка итерационных улучшений на основе обратной связи пользователей и аналитических данных, взаимодействие с дизайнерами, разработчиками и другими участниками проекта для достижения лучшего UX, управление ожиданиями и обеспечение понимания важности UX в команде
	СРС	8	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме

Тема 3.3. Анализ конкурентов	Лекция	2	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.
	Практ.занятие	2	
	СРС	8	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тем 3.4. Прототипирование интернет-магазина	Лекция	2	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.
	Практ.занятие	2	
	СРС	10	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Промежуточная аттестация	Практ.занятие	17	Практическое задание
Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса			
Тема 4.1 Адаптивный дизайн	Лекция	4	Объяснение понятия адаптивного дизайна и его роли в создании универсальных интерфейсов, значение адаптивного дизайна для удобства использования на разных устройствах и экранах, изучение принципов гибкого макета и расположения элементов, понимание важности адаптивной типографики и изображений, разработка адаптивных макетов с использованием гибких сеток и контейнеров, использование медиа-запросов для определения различных точек разрешения экрана, оптимизация изображений для разных устройств, изучение методов адаптивного изменения размеров и стилей шрифтов, проверка адаптивного дизайна на разных устройствах и браузерах, отладка и исправление проблем, связанных с адаптивным дизайном
	Практ.занятие	4	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, адаптивных изображений и типографики, тестирование и отладка адаптивного дизайна на разных устройствах.
	СРС	15	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 4.2 Анимация в веб-дизайне	Лекция	4	Объяснение понятия анимации и ее роли в создании привлекательных и интерактивных веб-сайтов, значение анимации для улучшения пользовательского опыта и визуальной привлекательности, изучение различных типов анимации, таких как перемещение, изменение размера, изменение цвета и трансформация элементов, практические примеры и демонстрации разных типов анимации, ознакомление с инструментами и технологиями, используемыми для создания анимации в веб-дизайне, такими как CSS, JavaScript и библиотеки анимации, практическое применение инструментов для создания простых анимаций, изучение основных принципов анимации, практическое применение принципов анимации, разработка анимации для улучшения интерактивности, обсуждение влияния анимации на производительность веб-сайта и методов оптимизации анимации для достижения плавности и быстрой загрузки.
	Практ.занятие	4	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
	СРС	15	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
	Промежуточная аттестация	Практ.занятие	10

Модуль 5. Конструкторы сайтов

Тема 5.1 Конструкторы сайтов: функционал, достоинства, недостатки	Лекция	2	Объяснение понятия конструктора сайтов, значение конструкторов сайтов для быстрого и доступного создания веб-проектов, ознакомление с основными функциями, предоставляемыми конструкторами сайтов, практические примеры использования функционала конструкторов сайтов, преимущество использования конструкторов сайтов, практические примеры успешного использования конструкторов сайтов, рассмотрение ограничений и недостатков конструкторов сайтов, практические советы по преодолению недостатков, обзор популярных конструкторов сайтов и их особенностей, критерии выбора конструктора сайтов
	Практ.занятие	2	Практическое изучение интерфейса и инструментов выбранного конструктора сайтов, практические упражнения по использованию основных функций конструктора сайтов, таких как выбор шаблонов, редактирование контента, добавление элементов и настройка внешнего вида, создание простого веб-сайта с использованием выбранного конструктора, обсуждение преимуществ использования конструкторов сайтов, таких как простота использования, отсутствие необходимости в программировании, быстрота создания и обновления веб-сайта, обмен опытом и обсуждение практических примеров успешного использования конструкторов сайтов, практические советы по преодолению недостатков конструкторов сайтов, размышления о критериях выбора конструктора сайтов в зависимости от потребностей и целей проекта, обмен опытом и обсуждение практических рекомендаций по выбору конструктора сайтов
	СРС	2	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 5.2. Как создать макет сайта за 30 минут	Практ.занятие	2	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.
	СРС	3	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов			
Тема 6.1 Брендинг и позиционирование	Лекция	1	Объяснение понятий брендинга и позиционирования и их роли в создании уникального и успешного бренда, значение брендинга и позиционирования для формирования

			восприятия и предпочтений потребителей, изучение процесса определения бренда, практические примеры и упражнения по определению бренда, разработка элементов брендовой идентичности, практические задания по созданию брендовой идентичности, изучение процесса позиционирования бренда на рынке, разработка стратегии коммуникации бренда, обсуждение важности управления брендом и поддержания его целостности и согласованности
	Практ.занятие	1	Изучение примеров успешных брендов и их позиционирования на рынке, практические упражнения по анализу брендов и определению их позиционирования, разработка элементов брендовой идентичности, таких как логотип, цветовая палитра, типографика и графические элементы, практические задания по созданию брендовой идентичности для конкретного бренда, практические примеры и упражнения по определению позиционирования бренда, практические задания по разработке коммуникационной стратегии для бренда, практические советы по управлению брендом и созданию положительного впечатления у потребителей, практические задания по созданию презентации бренда и его позиционирования, обсуждение и обратная связь со студентами по презентациям и их эффективности
	СРС	2	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме
Тема 6.2. Что такое бренд?	Лекция	2	Объяснение понятия логотипа и его роли в создании узнаваемого и успешного бренда, значение логотипа для передачи ценностей, значение логотипа для передачи ценностей, практические упражнения по созданию концепции логотипа, разработка основных элементов логотипа, обсуждение форматов файлов, масштабирования, цветовых моделей, проверка логотипа на различных носителях и в разных размерах, отладка и внесение корректировок в логотип, практические задания по созданию презентации логотипа и его документации, обсуждение важности эффективной презентации логотипа и его документации.
	Практ.занятие	2	изучение понятия бренда, его роли и значения в бизнесе, анализ основных элементов бренда, таких как логотип, название, ценности, образ и коммуникации, а также рассмотрение стратегий и методов создания и управления брендом для достижения конкурентных преимуществ и установления связи с целевой аудиторией.
	СРС	2	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме

Тема 6.3. Создание логотипов	Лекция	2	изучение принципов и методов создания логотипов, анализ требований и целей бренда, разработку концепции и идей, выбор подходящих цветов, шрифтов и графических элементов, а также практическое применение этих знаний для создания уникального и эффективного логотипа.
	Практ.занятие	2	
	СРС	1	Ознакомиться с представленными материалами, изучить рекомендованную литературу по теме

6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

6.1. 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.

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.

6.2. Информационное обеспечение обучения

1 Основная литература
1.1. Вроблевски, Л. Сначала мобильные! / Л. Вроблевски. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 176 с.;
1.2 Брингхерст Р. Основы стиля в типографике / Р. Брингхерст, К. Ауэр. – 2-е изд.. – Москва : Д. Аронов, 2006. – 433 с.;
1.3. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – пер. с англ. Л. Монаховой. – Москва : Аронов, 2021. – 96 с.;
1.4. Джереми Кит: Манн, Иванов и Фербер, / HTML5 для веб-дизайнеров // Джереми Кит: Манн, Иванов и Фербер. – Москва : /, 2013. – 80 с. – ISBN 978-5-91657-596-5.;
1.5. Королькова А. Живая типографика / А. Королькова. – Москва : Index Market, 2012. – 224 с.;
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 Папанек В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. – Москва : Издатель Дмитрий Аронов, 2022. – 416 с.;
2.4 Уолтер А. Эмоциональный веб-дизайн / А. Уолтер. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 144 с.;

2.5 CSS3 для веб-дизайнеров / Дэн Сидерхолм: Манн, Иванов и Фербер; Москва; 2013 ISBN 978-5-91657-595-8.

3 Интернет-ресурсы

3.1 <https://www.figma.com/>

3.2 <https://tilda.cc/ru/>

3.3 <https://www.behance.net/>

3.4 <https://dribbble.com/>

6.3. Организация образовательного процесса

Занятия проводятся дистанционно посредством сети Интернет с использованием ПО для дистанционного обучения. Определена продолжительность академического часа 45 минут. В процессе преподавания используются следующие образовательные технологии: лекционные и практические занятия, проектная деятельность, интерактивные технологии с применением активных форм обучения и тренинговых технологий. Изучение курса заканчивается защитой проекта.

6.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Программа разработана и проводится преподавателями-практиками в области психологического консультирования.

7. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Оценочные материалы обеспечивают проверку достижения планируемых результатов обучения по программе и используются в процедуре текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации и итоговой аттестации.

7.1. Текущий контроль

Текущий контроль знаний осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и работ. Преподаватель задает вопросы слушателям, которые должны ответить устно. Этот метод позволяет проверить глубину понимания и умение выразить свои мысли.

7.2. Промежуточная аттестация

Освоение программы, в том числе отдельной ее части (модуля), сопровождается промежуточной аттестацией, проводимой в формах, в соответствии с учебным планом (практические задания и тестирования).

Пример практического задания:

1. Определите тему своего итогового проекта. Вы можете как выбрать одну из предложенных тем, так и придумать свою. Например:

- Лендинг для продажи кольцевых ламп
- Интернет-магазин кроссовок
- Лендинг онлайн-курса по йоге
- Каталог завода по производству окон
- Портфолио фотографа
- Портфолио дизайнера интерьеров
- Лендинг для мастера натяжных потолков
- Лендинг онлайн-курсов по подготовке к ЕГЭ
- Интернет-магазин товаров для животных
- Интернет-магазин купальников
- Интернет-магазин ювелирных изделий
- Портфолио визажиста/стилиста
- Лендинг ремонта смартфонов
- Интернет-магазин товаров для рукоделия
- Портфолио иллюстратора

2. Для выбранной тематики будущего сайта:

- Составьте мудборд;
- Подберите цветовую палитру;
- Определите стилистику изображений (фотографии или нарисованные иллюстрации; их примерное содержание);
- Постройте сетку.

Задание отправить на проверку:

- 1) Созданный мудборд - отправить ссылку на Pinterest (предварительно завести там свой аккаунт).
- 2) Дизайн-систему с выбранными цветами, стилистикой изображений и построенной сеткой можно выполнить в отдельном файле Figma и приложить на него ссылку.

Дополнительные материалы к заданию:

<https://www.figma.com/file/Z6CQ8CgbTSsEwfBhKAnfHy/%D0%9C%D1%83%D0%B4%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%B4?node-id=0%3A1>

Критерии оценивания практических заданий:

Зачет – от 40 до 100 баллов.

Условия: работа выполнена без ошибок и недочетов или допускает ошибки и недочеты, но не менее 40% объёма работы выполнено верно.

Незачет – от 39 до 0 баллов.

Условия: Выполнено менее 40% объёма работы или работа не выполнена вообще.

Пример тестирования:

Тема: Основы веб-дизайна

1. Заголовок web-страницы заключается в тег:

- а) < HEAD > < /HEAD >;
- б) < BODY > < /BODY >;
- в) < HTML > < /HTML >;
- г) < TITLE > < /TITLE >.

2. Строка таблицы обозначается тегом:

- а) < p > < /p >;
- б) < td > < td >;
- в) < strong > < /strong >;
- г) < tr > < /tr >.

3. Основное содержание web-страницы помещается в тег:

- а) < p > < /p >;
- б) < table > < / table >;
- в) < title > < / title >;
- г) < body > < /body >.

4. Выделенный элемент web-страницы, с которым связана информация об адресах переходов как внутри данной web-страницы, так и к другим web-страницам, называется:

- а) тегом;
- б) значком;
- в) web-узлом;
- г) гиперссылкой.

5. CSS – это:

- а) технология описания внешнего вида документа;
- б) метод установки PHP;
- в) глобальный массив, хранящий переменные сессий;
- г) директива в файле настройки php.ini.

6. Тег «...» делает заключенный в него текст жирным:

- а) < b > < /b >;
- б) < u > < /u >;
- в) < p > < /p >;
- г) < h > < /h >.

7. Создать таблицу внутри уже существующей таблицы:

- а) да, но не более чем в 3 строки;
- б) да;

- в) да, но только без рамки;
- г) нет.

8. *Использование цвета для оформления текста...*

- а) только стандартные 16 цветов;
- б) 48 цветов палитры Редактора;
- в) любые;
- г) только черный.

9. *Что произойдет с положением абзаца на странице при нажатии клавиши Align Right?*

- а) текст абзаца окажется посередине страницы;
- б) текст абзаца прижмется к правому краю страницы;
- в) текст абзаца прижмется к левому краю страницы;
- г) текст абзаца прижмется к нижнему краю страницы.

10. *Использоваться на странице могут дополнительные элементы оформления:*

- а) звуки;
- б) видео;
- в) бегущие строки;
- г) все вышеперечисленные.

11. *Гиперссылку на E-mail можно создать:*

- а) да;
- б) да, если адрес находится в пределах данного домена;
- в) да, если на странице указано имя владельца адреса e-mail;
- г) нет.

12. *Изображения, вставляемые на страницу:*

- а) переводятся в двоичную форму и помещаются в HTML-код;
- б) записываются в архив и прилагаются к HTML-файлу;
- в) изображения не сохраняются, а при просмотре используются из библиотеки пользователя;
- г) сохраняются как отдельные файлы, а в HTML-код вставляется только ссылка на них.

13. *HTML (Hyper Text Markup Language) является:*

- а) сервером Интернет;
- б) языком разметки гипертекста;
- в) языком программирования;
- г) средством просмотра web-страниц.

14. *Графика, представляемая в памяти компьютера в виде совокупности точек, называется:*

- а) растровой;
- б) векторной;
- в) трехмерной;
- г) фрактальной.

15. *Элементарным объектом растровой графики является следующий:*

- а) рисуется одним инструментом;
- б) пиксель;
- в) символ;
- г) примитив.

16. *Инструмент, позволяющий залить изображение двумя, плавно перетекающими друг в друга цветами, называется:*

- а) банка краски;
- б) заливка;
- в) градиент;
- г) узор.

Критерии оценивания тестирований:

Зачет – слушатель ответил правильно на 70% вопросов и более.

Незачет – слушатель ответил правильно на 69% вопросов и менее.

7.3.Итоговая аттестация

Освоение программы завершается итоговой аттестацией в форме защиты итоговой аттестационной (квалификационной) работы. Работа выполняется индивидуально. Итоговый проект размещается в электронном курсе программы в формате файла дизайн-макета сайта, выгруженного из графического редактора Figma. Защита работы происходит в синхронном или асинхронном формате – доклад с демонстрацией дизайн-макета. Время доклада 7-10 минут.

1. Дизайн-макет сайта в Figma:

- Студент должен разработать полноценный дизайн-макет для веб-сайта, используя инструмент Figma.
- Макет должен содержать все необходимые элементы и страницы, соответствующие требованиям проекта.
- Дизайн-макет должен быть организован и структурирован для удобного представления и понимания.

2. Оформление и представление материалов:

- Студент должен представить дизайн-макет в виде презентации или демонстрации, чтобы наглядно показать свою работу.
- Презентация должна быть структурирована и содержать все необходимые элементы, такие как заголовки, описание проекта, скриншоты макета и другие визуальные материалы.
- Оформление презентации должно быть профессиональным и соответствовать требованиям дизайна и визуальной коммуникации.

3. Защита итогового проекта (в синхронном или асинхронном формате):

- Студент должен подготовиться к защите итогового проекта, чтобы продемонстрировать свои знания и навыки в области дизайна и разработки веб-сайтов.
- Защита проекта может включать презентацию, рассказ о процессе разработки, объяснение принятых решений и ответы на вопросы комиссии.
- Студент должен быть готов к критическому анализу своей работы и обоснованию

принятых решений.

4. Требования к оформлению:

- Дизайн-макет должен соответствовать требованиям проекта и отражать профессиональный подход к дизайну веб-сайтов.
- Оформление макета должно быть четким, согласованным и удобным для восприятия.
- Все элементы дизайна, такие как цвета, шрифты, композиция и визуальные эффекты, должны быть гармоничными и соответствовать целям проекта.

Форма итоговой аттестации: Зачет/ незачет (по результатам защиты проектной работы). Оценка и обратная связь:

- Преподаватели или комиссия оценивают материалы аттестации в соответствии с критериями оценивания.
- Студентам предоставляется обратная связь о результатах итоговой аттестации.
- Возможно проведение индивидуальных консультаций или обсуждений результатов с каждым студентом.

Пример задания к итоговой аттестации:

Необходимо показать на демонстрации экрана ваш дизайн-макет сайта, созданный в редакторе Figma и рассказать о нем. Видеоролик необходимо назвать “Фамилия Имя_Скринкаст” и прикрепить в виде видеофайла к итоговому заданию. Также прикрепите к решению задания выгрузку вашего проекта из Figma. Выгрузка дизайн-макета может быть в формате PNG или PDF.

Критерии оценивания итогового проекта:

Баллы	Оценка	Требования к знаниям
40-100	«зачтено»	Макет сайта разработан в сервисе Figma. В работе соблюдены правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема. Соблюдены техники и методики подготовки графических материалов. Соблюдены технологии верстки шрифтов и визуального контента. Макет адаптирован к двум различным пользовательским интерфейсам.
0-39	«не зачтено»	Макет сайта разработан не в сервисе Figma. Законы композиции и колористики не соблюдены. Шрифты и контент сверстаны не по технологии. Макет не адаптирован

		или адаптирован только к одному интерфейсу.
--	--	---

