рассмотрено на заседании
пед. совета Протокол № 1 от «04»
сентября 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ООО «ТОП-ТАЙМ»
_____ А.И. Даишева
М.П.

Приказ № 1 от «27» августа 2024г.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования, дополнительная профессиональная программа
профессиональной переподготовки
«курс профессия Веб-дизайн»

г. Казань

2024

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:

№	Наименование
1.	Пояснительная записка
2.	Результаты освоение программы
3.	Календарный учебный график
4.	Учебный план
5.	Рабочая программа
6.	Условия реализации программы
6.1.	Материально- техническое обеспечение
6.2.	Кадровое обеспечение образовательного процесса
6.3.	Общие требования к организации образовательного процесса
6.4.	Система оценки результатов освоения программы
7.	Информационное обеспечение обучения, список рекомендуемой литературы
8.	Оценочный материал

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки «Веб-дизайн», разработана в соответствии с нормами:

— Федерального закона от 29.12.2012 № 273 -ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

— Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

— Методических рекомендаций Минобрнауки России по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. № 09-3242;

— Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 “Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;

— Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. N 652н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

— Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26 августа 2010 г. N 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

— Дополнительное образование - это вид образования, который направлен на всестороннее удовлетворение образовательных потребностей человека в интеллектуальном, духовно-нравственном, физическом и (или) профессиональном совершенствовании и не сопровождается повышением уровня образования.

1.2. Структура и содержание рабочей программы представлена учебным планом по изучаемому предмету, календарным графиком, программами учебных предметов, планируемыми результатами освоения программы, условиями реализации, системой оценки результатов освоения программы.

В рабочей программе содержится перечень учебных предметов с указанием объемов времени, отводимых на освоение каждого предмета, включая объемы времени, отводимые на теоретическое обучение. В рабочей программе по учебному предмету раскрывается рекомендуемая последовательность изучения разделов и тем, указывается распределение учебных часов по разделам и темам. В рабочей программе учебного предмета приводится содержание предмета с учетом требований к результатам освоения в целом рабочей программы.

1.3. Целью Программы является изучить язык Веб-дизайн и научиться применять его для решения задач анализа данных и машинного обучения.

Задачи Программы:

- Дизайн-программы и редакторы — в первую очередь Figma. Это — главный инструмент веб-дизайнера, в котором он собирает фото и графические элементы, создаёт макеты, выгружает их в различных форматах или работает над ними вместе с коллегами. Дополнительно можно изучить графические и фоторедакторы, например, Adobe Illustrator или Photoshop.
- Основы композиции и перспективы, цветовых сочетаний и шрифтов.
- Основы UX- и UI-дизайна, чтобы понимать, как проектировать интерфейсы и повторять путь пользователя к целевому действию, например, к заказу товара.
- Основы веб-аналитики, чтобы понимать, как пользователь ведёт себя на сайте, где у него возникают проблемы и как это исправить, например, сделать кнопку заметнее или перенести в другую часть экрана.

- Основы UX-копирайтинга, чтобы понимать, какие названия лучше выбирать для кнопок и разделов при создании веб-дизайна.
- Основы анимации, чтобы делать простейшие эффекты, например, мерцающую кнопку или всплывающий текст.

1.4. Категории слушателей:

Программа курсов предназначена для лиц, имеющих среднее профессиональное и (или) высшее образование; а также лиц, получающих среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Курс разработан для тех, кто

- хочет найти работу по направлению Веб-дизайн в большой компании;
- готов уделить обучению и практическим занятиям в течении 12 месяцев;

1.5. Дополнительная профессиональная образовательная программа построена на специфических базовых **принципах обучения**:

• принцип непрерывности (опора на самообразование, освоение умений и навыков учения, развитие ценностных ориентаций в духе «учения через всю жизнь», широкое использование активных форм и методов обучения, подход к обучению как процессу преобразования жизненного и профессионального опыта, гуманистический тип отношений участников образовательного процесса);

• синергетический принцип (признание субъективности человеческого знания и интересов личности, являющихся имманентным потенциалом саморазвития и самоорганизации личности, сотрудничество, взаимозависимость и личная автономия);

• андрагогический принцип (принцип опоры на жизненный и профессиональный опыт слушателей, индивидуализации обучения, диалогового сотрудничества, принцип вариативности).

1.6. Трудоемкость освоения программы: 647 ак. часов.

1.7. Форма обучения: очная с применением частично электронного обучения дистанционных образовательных технологий.

1.8. Виды занятий:

Обучение осуществляется в форме занятий в группах:

-лекции;
- видео уроки на платформе;
- практические занятия;
- тестирование;
- мастер-классы
- итоговая дипломная работа.

1.9. Документ, выдаваемый после завершения обучения – диплом о профессиональной переподготовке.

2. Компетенции студентов, формируемые в результате освоения учебного курса

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Код ПК, ОК, ЛР	Умения	Знания
ОК 1 – ОК 9 ПК 1.2. ПК 1.5. ЛР 4 ЛР 13 ЛР 20 ЛР 21 ЛР 22	— создавать и форматировать Web - страницы набором кода HTML; — создавать сайты при помощи Web-редакторов и конструкторов; — встраивать иллюстрации на Web - страницах; — создавать и настраивать флэш-ролики; – использовать при форматировании сайтов средства CSS.	— основы функционирования глобальной сети Интернет; – основные принципы, традиции и тенденции Web - дизайна; – важнейшие теги языка HTML; основы работы поисковых систем и средства поисковой оптимизации Web –сайтов.

- ОК-7 Способность к самоорганизации и самообразованию
- ОК-10 Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
- ОПК -4 Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
- ПК-2 способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн проекта
- ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн проекта на практике
- ПК-10 способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

3. Результат освоения программы

3.1. В результате обучения слушатели приобретают знания, необходимые для качественного совершенствования профессиональных компетенций.

Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт.

Обобщенные трудовые функции			**Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы**
код	наименование	уровень квалификации	
А.	Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов	Содержание История, современное состояние и перспективы развития Интернета. Самостоятельная работа. Подготовка к коллоквиуму-опросу по разделу	ОК 1-9 ПК 1.2,1.5 ЛР 4 ЛР 20
В	**Знакомство и начало работы в Figma**	1 Интро 2 Регистрация в Figma - Регистрация и отличия версий - Синхронизация проектов 3 Интерфейс Figma - Основные элементы: главная, команда, тарифы - Уведомления и дополнительные настройки 4 Подготовка к работе - Настройка команды и проектов - Работа с драфтами и создание файла - Горячие клавиши, панель слоёв, масштабирование **Практика:** Создать аккаунт, установить десктопную версию,	ОК 1-9 ПК 1.2,1.5 ЛР 4 ЛР 20

		команду, проект и документ с тремя страницами. 5-11 - Frames, слои, фигуры, группы, цвет, эффекты, текст 12 Практика: прототипирование **Практика:** Создать прототип главной страницы с хедером, слайдером, блоком о компании, карточками, подпиской, отзывами и футером	
С	**Подготовка макета в Figma для разработчиков**	1 Inspect mode 2 Расширения для браузера 3 Инструмент разработчика 4 Figma Jam 5 Выгрузка форматов: pdf, png, svg, jpg, fig **Практическая часть: Проверить макеты на страницах. Создать попап карточки заявки и оформить её после заполнения. Добавить комментарий для разработчика к макету заполненной заявки	ОК 1-9 ПК 1.2,1.5 ЛР 4 ЛР 13 ЛР 20 ЛР 22

В результате освоения Программы слушатель должен:
Умения:
Создавать и форматировать Web - страницы набором кода HTML
Создавать сайты при помощи ПОAdobeDreamweaver, WordPress
Встраивать иллюстрации на Web-страницах. Создавать и настраивать флэш-ролики. Использовать при форматировании сайтов средства CSS

Знания:

Основы функционирования глобальной сети Интернет

Основные принципы, традиции и тенденции Web - дизайна Важнейшие теги языка HTML

Основы работы поисковых систем и средства поисковой оптимизации Web –сайтов

ЛР 4 Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа».

ЛР 13 Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей. ЛР 20 Открытый к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.

ЛР 21 Гармонично, разносторонне развитый, активно выражающий отношение к преобразованию общественных пространств, промышленной и технологической эстетике предприятия, корпоративному дизайну, товарным знакам.

ЛР 22 Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих

2.2. Контроль и оценка результатов освоения программы осуществляется с помощью итоговой аттестации– защиты дипломной работы.

Обучение включает в себя теоретическую часть, тестирование, практические занятия.

Обучение завершается итоговой аттестацией с выдачей **диплома о профессиональной переподготовке.**

Календарный учебный график.

Форма обучения: очная с применением частично электронного обучения дистанционных образовательных технологий.

Общая продолжительность занятий: 647 ак. часов, 12 месяцев. Не более 14 часов в неделю. Занятия проходят 2-3 раза в неделю.

Учебные главы	**Номер недели**																																																	
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**	**37**	**38**	**39**	**40**	**41**	**42**	**43**	**44**	**45**	**46**	**47**	**48**
Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов	2 ч																																																	
Тема 2. Знакомство и начало работы в Figma	1 ч																																																	
Тема 3. Иконки, иллюстрации и картинки	2 ч																																																	
Тема 4. Компоненты	4 ч																																																	
Тема 5. Библиотеки компонентов и общие стили		6 ч																																																
Тема 6. Auto		2																																																

Layout и Variants		ч																																														
Тема 7. Многостраничные сложные документы в Figma		2 ч																																														
Тема 8. Дополнительные возможности и сообщество авторов			6 ч	4 ч	6 ч																																											
Тема 9. Подготовка макета в Figma для разработчиков			2 ч		2 ч																																											
Тема 10. Знакомство с профессией Веб-дизайнера				3 ч																																												
Тема 11. Первый заказ: коммуникация с заказчиком					2 ч	4 ч																																										
Тема 12. Создание мудборда						6ч																																										
Тема 13.							5 ч	5 ч																																								

Модульные сетки																																															
Тема 14. Композиция								6 ч																																							
Тема 15. Навигация и архитектура сайта								4 ч	10 ч	2 ч																																					
Тема 16. Виды блоков и создание концепта										6 ч																																					
Тема 17. Текст в интерфейсе										2 ч	5 ч	5ч	5 ч																																		
Тема 18. Типографика											5 ч	5 ч	5 ч	5ч	6ч																																
Тема 19. Создание вайрфрейма																5 ч	4 ч																														
Тема 20. Цвет в вебе																		1 ч	5 ч	5 ч	5 ч	4ч																									
Тема 21. Работа над дизайном																							5 ч	6 ч	5 ч																						
Тема 22. Создание UI KIT																										5 ч	5 ч	5ч	5ч	2ч																	
Тема 23. Адаптивность и																															5ч	5ч	5ч	4ч	4ч	1 ч										

мобильный дизайн																																																
Тема 24. Презентация проекта заказчику																																				3 ч	6 ч	5 ч	5ч								
Тема 25. Спецификации для разработчика																																								5 ч	5 ч	6 ч					
Тема 26. Разбор кейса для портфолио																																											4 ч	4ч			
Тема 27. Кейс 1																																													5 ч		
Тема 28. Кейс 2																																													5ч		
Тема 29. Кейс 3																																															5 ч
Тема 30. Итоговый проект																																															5 ч

Сокращения:
Ч- часы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«курс профессия Веб-дизайн»

Срок обучения – 647 ак. часов.
Форма обучения – очная.
Требования к уровню образования: для лиц, имеющих среднее профессиональное и (или) высшее образование; а также лиц, получающих среднее профессиональное и (или) высшее образование.

№ п/п	Наименование предметов/тем/глав	Всего ак.часов	Из них		
			Теоретич. Занятия (ак.час)	Тестирование, практические занятия (ак.час)	Контроль знаний
1.	**Глава 1. Введение в курс**	**1 ч**	**1 ч**	**-**	**-**
2.	**Глава 2. Знакомство и начало работы в Figma**	**4 ч**	**1 ч**	**3 ч**	
3.	Тема. 2.1. Интро	15 м	15 м	-	**-**
4.	Тема 2.2. Регистрация в Figma	15 м	15 м	-	**-**
5.	Тема 2.3. Интерфейс Figma	15 м	15 м	-	**-**
6.	Тема 2.4. Подготовка к работе	15 м	15 м	-	**-**
7.	Тема 2.5. Frames	30 м	-	30 м	**Выполнение задания**
8.	Тема 2.6. Работа со слоями	30 м	-	30 м	**Выполнение задания**
9.	Тема 2.7. Простейшие фигуры	30 м	-	30 м	**Выполнение задания**
10.	Тема 2.8. Настройки групп	45 м	-	45 м	**Выполнение задания**
11.	Тема 2.9. Работа с цветом	15 м	-	15 м	**Выполнение задания**
12.	Тема 2.10. Эффекты в Figma	15 м	-	15 м	**Выполнение задания**
13.	Тема 2.11. Работа с текстом	15 м	-	15 м	**Выполнение задания**
14.	**Глава 3. Иконки, иллюстрации и картинки**	**5 ч**	**2 ч**	**3 ч**	**-**
15.	Тема 3.1. Операции с объектами	1 ч	15 м	45 м	**Выполнение задания**
16.	Тема 3.2. Работа с линиями	1 ч	15 м	45 м	**Выполнение задания**
17.	Тема 3.3. Работа с иконками и иллюстрациями	30 м	15 м	15 м	**Выполнение задания**
18.	Тема 3.4. Маски	30 м	15 м	15 м	**Выполнение задания**
19.	Тема 3.5. Работа с изображением	1 ч	-	1	**Выполнение задания**
20.	Тема 3.6. Режимы наложения	1 ч	1ч	-	**Выполнение задания**

21.	Тема 3.7. Практика.	1 ч	-	1 ч	**Выполнение задания**
22.	**Глава 4. Компоненты**	**7 ч**	**4 ч**	**3 ч**	**-**
23.	Тема 4.1. Constraints	3 ч	2 ч	1 ч	**-**
24.	Тема 4.2. Компоненты	3 ч	2 ч	1 ч	**-**
25.	Тема 4.3. Практика	1 ч	-	1 ч	**Выполнение задания**
26.	**Глава 5. Библиотека компонентов и общие стили**	**8 ч**	**6 ч**	**2 ч**	**-**
27.	Тема 5.1. Библиотека Assets	1 ч	1 ч	-	**-**
28.	Тема 5.2. Стили сеток	1 ч	1 ч	-	**-**
29.	Тема 5.3. Стили текста	1 ч	1 ч	-	**-**
30.	Тема 5.4. Стили цвета	1 ч	1 ч	-	**-**
31.	Тема 5.5. Стили эффектов	1 ч	1 ч	-	**-**
32.	Тема 5.6. Практика	3 ч	1 ч	2 ч	**Выполнение задания**
33.	**Глава 6. Auto Layout и Variants**	**9 ч**	**2 ч**	**7 ч**	**-**
34.	Тема 6.1 Для чего нужен Auto Layout	1 ч	15 м	45 м	**Выполнение задания**
35.	Тема 6.2 Основные настройки Auto Layout	1 ч	15 м	45 м	**Выполнение задания**
36.	Тема 6.3 Настройки адаптивности Auto Layout	1 ч	15 м	45 м	**Выполнение задания**
37.	Тема 6.4 Практика. Создание формы	1 ч	15 м	45 м	**Выполнение задания**
38.	Тема 6.5 Auto Layout и Компоненты	30 м	15 м	15 м	**Выполнение задания**
39.	Тема 6.6 Практика. Настройка сложных макетов	30 м	15 м	15 м	**Выполнение задания**
40.	Тема 6.7 Auto Layout, Компоненты и Ограничения	30 м	15 м	15 м	**Выполнение задания**
41.	Тема 6.8 Variants 6.9 Стили настроек компонентов	30 м	15 м	15 м	**Выполнение задания**
42.	Тема 6.10 Практическая работа	3 ч	-	3 ч	**Выполнение задания**
43.	**Глава 7. Многостраничные сложные документы в Figma**	**4 ч**	**2 ч**	**2 ч**	**-**
44.	Тема 7.1. Базовые экраны	2 ч	1 ч	1 ч	**-**
45.	Тема 7.2. Организация Pages	1 ч	1 ч	-	**-**
46.	Тема 7.3. Versions	1 ч	-	1 ч	
47.	**Глава 8. Дополнительные возможности и сообщество авторов**	**24 ч**	**16 ч**	**8 ч**	
48.	Тема 8.1 Настройка переходов в прототипировании	4 ч	2 ч	2 ч	
49.	Тема 8.2 Анимация	4 ч	3 ч	1 ч	
50.	Тема 8.3 Figma Community	1 ч	-	1 ч	**Выполнение задания**
51.	Тема 8.4 Плагины	10 ч	9 ч	1 ч	**Выполнение задания**
52.	Тема 8.5 Remove BG	1 ч	1 ч	-	

53.	Тема 8.6 Font Fascia	1 ч	1 ч	-	
54.	Тема 8.7 Feather icons	1 ч	-	1 ч	**Выполнение задания**
55.	Тема 8.8 Unsplash	1 ч	-	1 ч	**Выполнение задания**
56.	Тема 8.9 Figma Mirror	1 ч	-	1 ч	**Выполнение задания**
57.	**Глава 9. Подготовка макета в Figma для разработчиков**	**6 ч**	**4 ч**	**2 ч**	
58.	Тема 9.1 Dev mode	1 ч	1 ч	-	
59.	Тема 9.2 Полезные расширения для браузера	1 ч	1 ч	-	
60.	Тема 9.3 Инструмент разработчика	1 ч	1 ч	-	
61.	Тема 9.4 Figma Jam	2 ч	1 ч	1 ч	**Выполнение задания**
62.	Тема 9.5 Как выгрузить форматы pdf, png, svg, jpg, fig	1 ч	-	1 ч	**Выполнение задания**
63.	**Глава 10. Знакомство с профессией Веб-дизайнера**	**6 ч**	**3 ч**	**3 ч**	**-**
64.	Тема 10.1 Обзор профессии веб-дизайнер	2 ч	1 ч	1 ч	**Выполнение задания**
65.	Тема 10.2 Программа обучения и залог успеха	2 ч	1 ч	1 ч	**Выполнение задания**
66.	Тема 10.3 Этапы работы над проектом и программа	2 ч	1 ч	1 ч	**Выполнение задания**
67.	**Глава 11. Первый проект: понимание задачи, пользователей и конкурентов**	**15 ч**	**6 ч**	**9 ч**	
68.	Тема 11.1 Понимание бизнес-задачи	5 ч	2 ч	3 ч	**Выполнение задания**
69.	Тема 11.2 Понимание пользователей	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
70.	Тема 11.3 Анализ конкурентов	6 ч	2 ч	4 ч	**Выполнение задания**
71.	**Глава 12. Подготовка мудборда**	**10 ч**	**6 ч**	**4 ч**	
72.	Тема 12.1 Мудборд и референсы	4 ч	3 ч	1 ч	**Выполнение задания**
73.	Тема 12.2 Формирование мудборда под проект	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
74.	Тема 12.3 Развитие насмотренности	2 ч	1 ч	1 ч	-
75.	**Глава 13 Модульные сетки**	**20 ч**	**10 ч**	**10 ч**	
76.	Тема 13.1 Использование сетки в дизайне	8 ч	5 ч	3 ч	**Выполнение задания**
77.	Тема 13.2 Пиксельная сетка	2 ч	1 ч	1 ч	-
78.	Тема 13.3 Как работать с колоночной и пиксельной сеткой	2 ч	1 ч	1 ч	-
79.	Тема 13.4 Вёрстка для разных экранов	6 ч	2 ч	4 ч	**Выполнение задания**
80.	Тема 13.5 Отступы	2 ч	1 ч	1 ч	-

81.	**Глава 14. Композиция**	**12 ч**	**6 ч**	**6 ч**	
82.	Тема 14.1 Основы композиции;	6 ч	4 ч	2 ч	-
83.	Тема 14.2 Вертикальный ритм	2 ч	1 ч	1 ч	-
84.	Тема 14.3 Анализ композиции	4 ч	1 ч	3 ч	**Выполнение задания**
85.	**Глава 15. Навигация и архитектура сайта**	**40 ч**	**16 ч**	**24 ч**	
86.	Тема 15.1 История	2 ч	1 ч	1 ч	-
87.	Тема 15.2 Архитектура сервиса	4 ч	1 ч	3 ч	**Выполнение задания**
88.	Тема 15.3 Навигационные элементы	4 ч	2 ч	2 ч	-
89.	Тема 15.4 Строим путь пользователя	6 ч	2 ч	4 ч	**Выполнение задания**
90.	Тема 15.5 Проектируем навигацию. Каталог	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
91.	Тема 15.6 Дополнительно про каталог	2 ч	1 ч	1 ч	-
92.	Тема 15.7 Проектируем навигацию. Повествование	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
93.	Тема 15.8 Проектируем навигацию. Сервисные сайты	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
94.	Тема 15.9 Мобильная навигация	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
95.	Тема 15.10 Тренды	2 ч	1 ч	1 ч	-
96.	Тема 15.11. Практика	4 ч	-	4 ч	**Выполнение задания**
97.	**Глава 16. Виды блоков и создание концепта**	**20 ч**	**6 ч**	**14 ч**	
98.	Тема 16.1 Блоки страницы	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
99.	Тема 16.2 Структура блоков и страниц	6 ч	2 ч	4 ч	**Выполнение задания**
100	Тема 16.3 Практика: создание концепта	10 ч	2 ч	8 ч	**Выполнение задания**
101	**Глава 17. Текст в интерфейсе**	**28 ч**	**17 ч**	**11 ч**	
102	17.1 Задача и стиль текста	4 ч	3 ч	1 ч	-
103	17.2 Особенности текста в интерфейсе: польза и простота	4 ч	3 ч	1 ч	-
104	17.3 Особенности текста в интерфейсе: голос и тон	4 ч	3 ч	1 ч	-
105	17.4 Работа с основными элементами интерфейса	4 ч	3 ч	1 ч	-
106	17.5 Гигиена текста	4 ч	3 ч	1 ч	-
107	17.6 Практика: Работа с готовым текстом и правками заказчика	8 ч	2 ч	6 ч	**Выполнение задания**
108	**Глава 18. Типографика**	**44 ч**	**26 ч**	**18 ч**	

109	Тема 18.1 В дизайне всегда есть текст	2 ч	1 ч	1 ч	-
110	Тема 18.2 Базовые правила работы со шрифтом	8 ч	5 ч	3 ч	**Выполнение задания**
111	Тема 18.3 Графическое соответствие шрифта и всего остального	8 ч	5 ч	3 ч	**Выполнение задания**
112	Тема 18.4 Характер шрифта	8 ч	5 ч	3 ч	**Выполнение задания**
113	Тема 18.5 Как верстать длинный текст	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
114	Тема 18.6 Сочетание шрифтов	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
115	Тема 18.7 Шрифты, право и деньги	2 ч	1 ч	1 ч	-
116	Тема 18.8 Система и стиль в типографике	4 ч	3 ч	1 ч	-
117	Тема 18.9 Как подобрать шрифт к проекту	2 ч	1 ч	1 ч	-
118	Тема 18.10 Типичные ошибки начинающих дизайнеров	2 ч	1 ч	1 ч	-
119	**Глава 19. Создание варфрейма**	**28 ч**	**9 ч**	**19 ч**	**-**
120	Тема 19.1 Скетч, вайрфрейм и прототип	8 ч	3 ч	5 ч	**Выполнение задания**
121	Тема 19.2 Практика: строим вайрфрейм	8 ч	3 ч	5 ч	**Выполнение задания**
122	Тема 19.3 Практика: создаем блок «О клубе»	4 ч	1 ч	3 ч	**Выполнение задания**
123	Тема 19.4 Практика	8 ч	2 ч	6 ч	**Выполнение задания**
124	**Глава 20. Цвет в вебе**	**37 ч**	**20 ч**	**17 ч**	**-**
125	Тема 20.1 Цвет в вебе. Теория цвета	4 ч	3 ч	1 ч	-
126	Тема 20.2 Функция цвета в интерфейсе	4 ч	3 ч	1 ч	-
127	Тема 20.3 Фоны, тени и градиенты	2 ч	1 ч	1 ч	-
128	Тема 20.4 Тест 1	1 ч	-	1 ч	-
129	Тема 2.5 Акценты	4 ч	3 ч	1 ч	-
130	Тема 20.6 Контраст	4 ч	3 ч	1 ч	-
131	Тема 20.7 Инклюзивный дизайн	4 ч	3 ч	1 ч	-
132	Тема 20.8 Подбираем палитру в вебе	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
133	Тема 20.9. Практика	10 ч	2 ч	8 ч	**Выполнение задания**
134	**Глава 21. Работа над дизайном**	**26 ч**	**16 ч**	**10 ч**	
135	Тема 21.1 Введение	8 ч	5 ч	3 ч	**Выполнение задания**
136	Тема 21.2 Скетч, вайрфрейм и прототип	8 ч	5 ч	3 ч	**Выполнение задания**

137	Тема 21.3 Практика: создание вайрфрейма	10 ч	6 ч	4 ч	**Выполнение задания**
138	**Глава 22. Создание Ui-kit**	**42 ч**	**22 ч**	**20 ч**	
139	Тема 22.1 Что такое UI-kit?	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
140	Тема 22.2 Минимальный набор UI-kit	2 ч	1 ч	1 ч	-
141	Тема 22.3 Подготовка к созданию UI-kit	8 ч	5 ч	3 ч	**Выполнение задания**
142	Тема 22.4 Создаём UI-kit: цвета	2 ч	1 ч	1 ч	-
143	Тема 22.5 Создаём UI-kit: текстовые стили	2 ч	1 ч	1 ч	-
144	Тема 22.6 Создаём UI-kit: кнопки	4 ч	3 ч	1 ч	-
145	Тема 22.7 Создаём UI-kit: формы ввода	4 ч	3 ч	1 ч	-
146	Тема 22.8 Создаём UI-kit: иконки и чекбоксы	4 ч	3 ч	1 ч	-
147	Тема 22.9 Когда создавать UI-kit?	2 ч	1 ч	1 ч	-
148	Тема 22.10. Практика	10 ч	2 ч	8 ч	**Выполнение задания**
149	**Глава 23. Адаптивность и компоненты**	**41 ч**	**24 ч**	**17 ч**	
150	Тема 23.1 Респонсив vs Адаптив	8 ч	6 ч	2 ч	-
151	Тема 23.2 Лэйауты. Точки для адаптации	8 ч	6 ч	2 ч	-
152	Тема 23.3 Адаптация компонента и передача в разработку	10 ч	7 ч	3 ч	-
153	Тема 23.4 Практическая работа	15 ч	5 ч	10 ч	**Выполнение задания**
154	**Глава 24. Презентация проекта заказчику**	**41 ч**	**19 ч**	**22 ч**	
155	Тема 24.1 Введение	2 ч	1 ч	1 ч	-
156	Тема 24.2 Что такое сторителлинг в дизайне	4 ч	3 ч	1 ч	-
157	Тема 24.3 Сторителлинг в презентации. Собираем историю по частям	8 ч	4 ч	4 ч	**Выполнение задания**
158	Тема 24.4 Проектируем базу для презентации	8 ч	4 ч	4 ч	**Выполнение задания**
159	Тема 24.5 Встреча с заказчиком от «А» до «мурашек»	4 ч	2 ч	2 ч	-
160	Тема 24.6. Практическая работа	15 ч	5 ч	10 ч	**Выполнение задания**
161	**Глава 25. Спецификация для разработчика**	**44 ч**	**16 ч**	**28 ч**	
162	Тема 25.1 Введение	2 ч	1 ч	1 ч	-
163	Тема 25.2 Прототипирование и анимация	10 ч	5 ч	5 ч	**Выполнение задания**

164	Тема 25.3 Финальная подготовка макетов	8 ч	3 ч	5 ч	**Выполнение задания**
165	Тема 25.4 Ревью вёрстки	4 ч	2 ч	2 ч	-
166	Тема 25.5. Практическая работа	20 ч	5 ч	15 ч	**Выполнение задания**
167	**Глава 26. Разбор кейса для портфолио**	**20 ч**	**8 ч**	**12 ч**	
168	Тема 26.1 Введение	2 ч	2 ч	-	**-**
169	Тема 26.2 Собственный сайт и Behance	2 ч	1 ч	1 ч	-
170	Тема 26.3 Правила хорошего кейса на Behance	2 ч	1 ч	1 ч	-
171	Тема 26.4 Формируем кейс на Behance	4 ч	2 ч	2 ч	**Выполнение задания**
172	Тема 26.5 Практика. Сборка кейса из своего проекта	8 ч	2 ч	6 ч	**Выполнение задания**
173	Тема 26.6 Выкладываем кейс на Behance	2 ч	-	2 ч	**Выполнение задания**
174	**Глава 27 Кейс 1 уровень**	**10 ч**	**5 ч**	**5 ч**	**Выполнение задания**
175	**Глава 28 Кейс 2 уровень**	**20 ч**	**5 ч**	**15 ч**	**Выполнение задания**
176	**Глава 29 Кейс 3 уровень**	**30 ч**	**5 ч**	**15 ч**	**Выполнение задания**
177	**Глава 30 Итоговый проект**	**45 ч**	**5 ч**	**40 ч**	**Защита проекта**
178	**Итого:**	**647 ч**	**282 ч**	**365 ч**	**-**

5. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов

— Познакомить студентов с правилами работы школы;

— Объяснить, как посещать активности школы и записываться на них;

— Объяснить роли и функции сотрудников школы, к кому и с какими вопросами можно обращаться;

— Дать рекомендации по обучению;

— Вдохновить на активное прохождение программы.

Структура мероприятия:

— Приветствие и знакомство;

— Структура программы и активности.

— Расписание офлайн-активностей: как посещать и записываться

— Кто такой куратор и как с ним взаимодействовать?

— Бронирование рабочих мест для учебы в школе

— Рекомендации по обучению.

— Ответы на вопросы.

Практическое занятие:

Интуитивное создание объекта (~75 минут)

Выписать на лист первые ассоциации, которые возникают при мысли о себе. Это могут быть ответы на следующие вопросы: «Какой я фильм?», «Какой я город?», «Какой я предмет?», «Какой я цвет?», «Какая я книга?» и прочие отвлечённые от субъекта ассоциации (~5 минут).

Примеры работ:

Тема 2. Знакомство и начало работы в Figma

2.1 Интро

2.2 Регистрация в Figma

- Регистрация в Figma

- Отличия десктопной и браузерной версий

— Синхронизация и сохранение проектов

2.3 Интерфейс Figma

— Интерфейс домашней страницы Figma

— Создание команды

— Тарифные планы Figma

— Поиск, уведомления

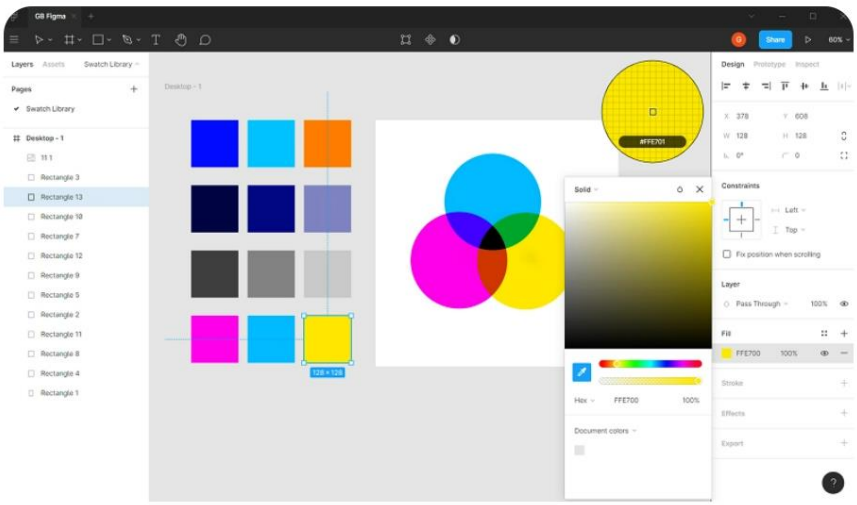
— Центр уведомлений

— Область дополнительных настроек

2.4 Подготовка к работе
— Настройка команды и проектов
— Использование драфтов
— Создание дизайн-файла и изучение рабочей зоны
— Обзор горячих клавиш
— Функциональная панель рабочей зоны
— Как поделиться документом
— Масштабирование
— Панель слоёв
— Создание новых страниц и функции с ними

Практическая часть: Создать аккаунт в Figma и установить её десктопную версию. Создать свою первую команду, проект и документ с тремя страницами в Figma.

Создать аккаунт в Figma и установить её десктопную версию. Создать свою первую команду, проект и документ с тремя страницами в Figma.



Возможности стилей и цветов

2.5 Frames
2.6 Работа со слоями
2.7 Простейшие фигуры
2.8 Настройки групп
2.9 Работа с цветом
2.10 Эффекты в Figma
2.11 Работа с текстом
2.12 Практика. Базовое прототипирование (создание ч/б прототипа лендинга)

Практическая часть: Выберите интересующую вас тему и создайте для нее прототип главной страницы сайта. Прототип должен включать: хедер, слайдер, блок о компании, блок с карточками товаров, подписку на новости, отзывы, футер.

Тема 3. Иконки, иллюстрации и картинки

3.1 Операции с объектами
3.2 Работа с линиями
3.3 Работа с иконками и иллюстрациями
3.4 Маски
3.5 Работа с изображениями
3.6 Режимы наложения
3.7 Практика. Создание дизайна в прототипе из предыдущего модуля

Практическая часть:
Сделать дизайн страницы из прототипа предыдущего задания, используя операции объединения фигур для создания графических элементов.

Тема 4. Компоненты

4.1 Constraints - Использование Constraints в разных блоках страницы

4.2 Компоненты - настройки компонентов, родительские и дочерние, мультикомпоненты

4.3 Практика: создание компонентов - Создание сложной адаптивной кнопки - Использование хедера в качестве компонента - Оптимизация настроек карточки через компоненты — Настройки ограничений для компонентов

Практическая часть:
Сделать компонентами футер, хедер, кнопки, карточки в дизайн-макете из предыдущего задания.

Тема 5. Библиотеки компонентов и общие стили

5.1 Библиотеки Assets

5.2 Стили сеток

5.3 Стили текста

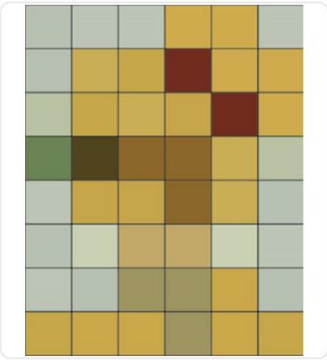
5.4 Стили цвета

5.5 Стили эффектов

5.6 Практика: Создание и оформление страницы, добавление компонентов, применение стиля

Практическая часть:
Создайте дизайн-систему для своего проекта, включая UI-kit, библиотеку стилей (цвета, шрифты, эффекты, сетку) и библиотеку компонентов.

Воркшоп: цветовая абстракция. Научиться видеть цвет, абстрагируясь от смысла изображения Потренировать навык расфокусировки взгляда и упрощения изображения до цветовых пятен.



Тема 6. Auto Layout и Variants

6.1 Для чего нужен Auto Layout

6.2 Основные настройки Auto Layout

6.3 Настройки адаптивности Auto Layout

6.4 Практика. Создание формы

6.5 Auto Layout и Компоненты

6.6 Практика. Настройка сложных макетов

6.7 Auto Layout, Компоненты и Ограничения

6.8 Variants 6.9 Стили настроек компонентов

6.10 Практическая работа

Практическая часть: Сделать карточку, как в уроках, включая картинку, иконку сердечка, название продукта, цену, краткое описание, кнопку «Подробнее». С Auto Layout настроить карточку так, чтобы и карточка, и все элементы внутри неё растягивались равномерно. Сделать настройку для изменения картинки из библиотеки.

Тема 7. Многостраничные сложные документы в Figma

7.1 Базовые экраны: - Разбор примера с очень нагруженной страницей и правил названия фреймов, вида отображения элементов в макетах и оформления правок

7.2 Организация Pages

7.3 Versions

Практическая часть: Создайте дизайн-систему для своего проекта, включая UI-kit, библиотеку стилей (цвета, шрифты, эффекты, сетку) и библиотеку компонентов.

Тема 8. Дополнительные возможности и сообщество авторов

8.1 Настройка переходов в прототипировании

8.2 Анимация

8.3 Figma Community

8.4 Плагины

8.5 Remove BG

8.6 Font Fascia

8.7 Feather icons

8.8 Unsplash

8.9 Figma Mirror

Практическая часть: Сделать анимацию перехода со страницы на страницу макета.

Тема 9. Подготовка макета в Figma для разработчиков

9.1 Inspect mode

9.2 Полезные расширения для браузера

9.3 Инструмент разработчика

9.4 Figma Jam

9.5 Как выгрузить форматы pdf, png, svg, jpg, fig

Практическая часть: Проверить, что все макеты сложены на соответствующие страницы. Создать попап карточку заявки; оформить, как она будет выглядеть после заполнения и отправки пользователем. Поставить комментарий для разработчика на макет заполненной заявки.

Тема 10. Знакомство с профессией Веб-дизайнера

10.1 Обзор профессии веб-дизайнер

10.2 Программа обучения и залог успеха

10.3 Этапы работы над проектом и программа

Практическая часть: Разбор оставшихся вопросов по Figma и брифинг с заказчиком

Тема 11. Первый проект: понимание задачи, пользователей и конкурентов

11.1 Понимание бизнес-задачи

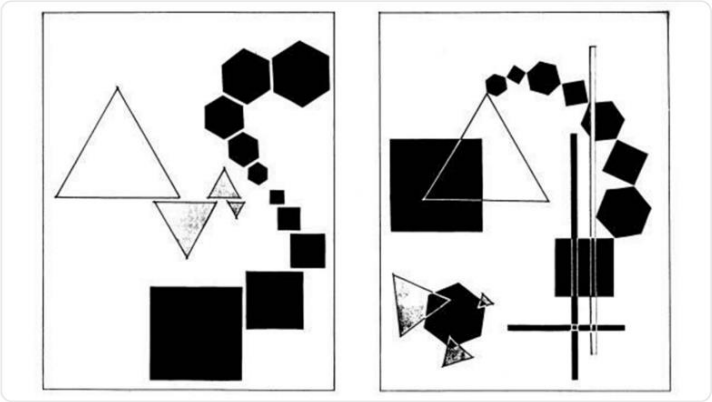
11.2 Понимание пользователей

11.3 Анализ конкурентов

Практическая часть:

1. Выберите учебный проект из предложенных брифов 2. Для выбранного проекта подготовьте минимум двух персон ЦА в Figma. 3. Проанализируйте сайты минимум трёх конкурентов проекта в Figma.

Воркшоп: пространственное мышление. Научиться видеть цвет, абстрагируясь от смысла изображения. Потренировать навык расфокусировки взгляда и упрощения изображения до цветовых пятен.



Тема 12. Подготовка мудборда

12.1 Мудборд и референсы

12.2 Формирование мудборда под проект

12.3 Развитие насмотренности

Практическая часть: 1. Подготовьте мудборд проекта в Figma. 2. Напишите краткие комментарии о том, что вам понравилось в выбранных референсах и почему они подходят для вашего проекта.

Тема 13. Модульные сетки

13.1 Использование сетки в дизайне

13.2 Пиксельная сетка

13.3 Как работать с колоночной и пиксельной сеткой

13.4 Вёрстка для разных экранов

13.5 Отступы

Практическое задание: Анализ сетки и отступов. 2. Создайте свою сетку.

Тема 14. Композиция

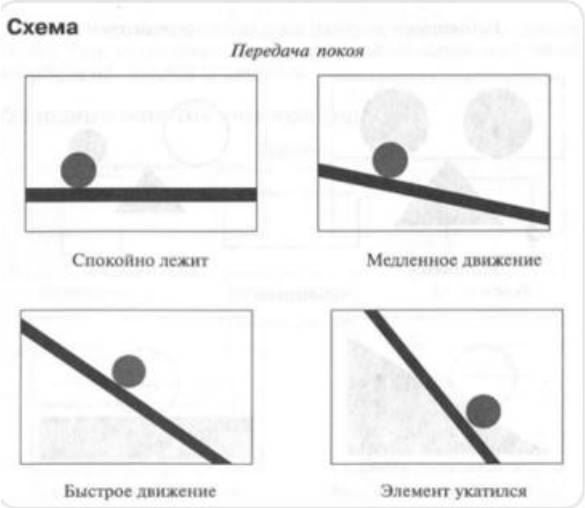
14.1 Основы композиции;

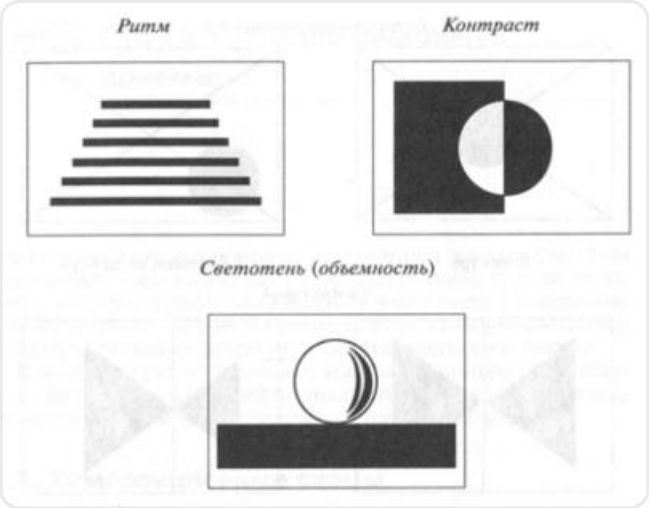
14.2 Вертикальный ритм

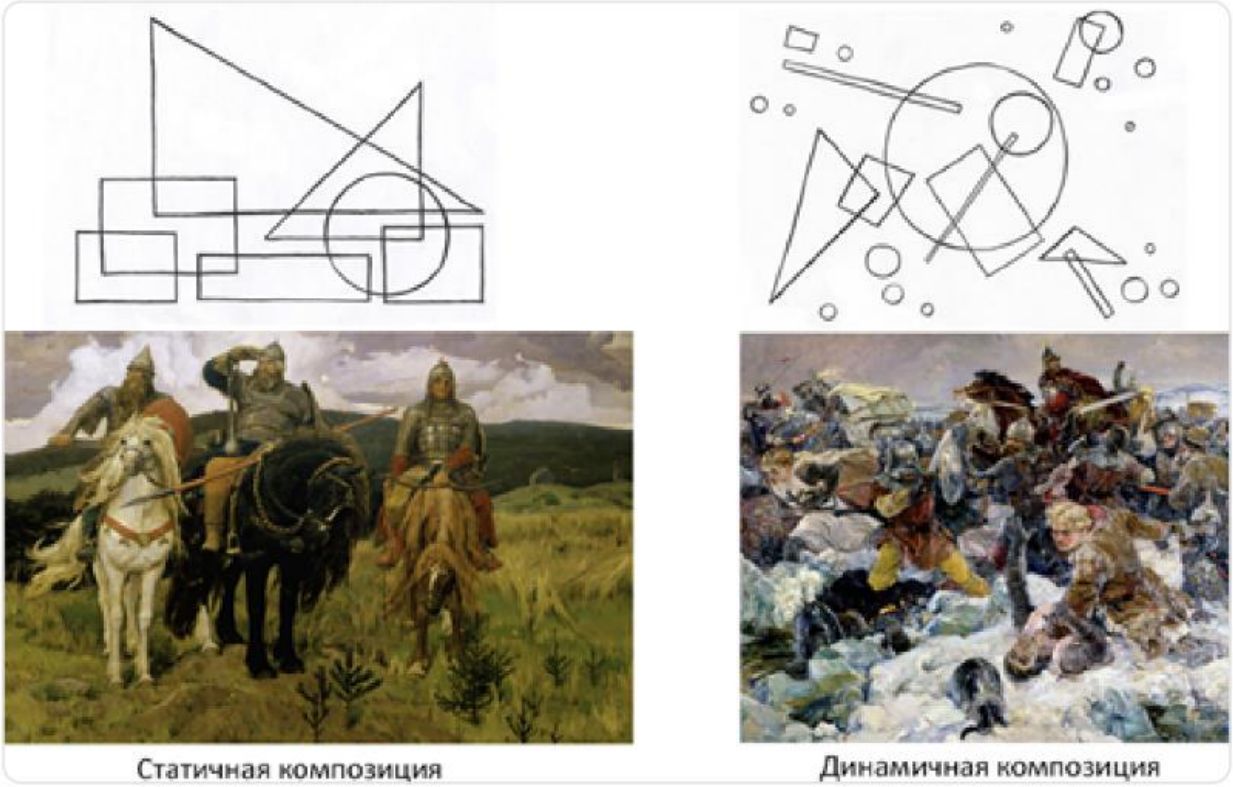
14.3 Анализ композиции

Практическая часть: Проанализировать композицию первых экранов. 2. Практика: Создать новую композицию. 3. По желанию: проанализировать страницу конкурента учебного проекта.

Воркшоп: Композиция. Научиться анализировать композицию и выделять композиционные приёмы.







Тема 15. Навигация и архитектура сайта

15.1 История

15.2 Архитектура сервиса

15.3 Навигационные элементы

15.4 Строим путь пользователя

15.5 Проектируем навигацию. Каталог

15.6 Дополнительно про каталог

15.7 Проектируем навигацию. Повествование

15.8 Проектируем навигацию. Сервисные сайты

15.9 Мобильная навигация

15.10 Тренды

Практическое задание: 1. Сформулируйте для персон проекта User Story. 2. На основании этих User Story постройте User Flow. 3. Сделайте User Story Map (USM. 4. Создайте концепт архитектуры сайта и легенду вашей схемы. 5. Если сайт из нескольких страниц, архитектура должна показать все эти страницы и пути перехода на них.

Тема 16. Виды блоков и создание концепта

16.1 Блоки страницы

16.2 Структура блоков и страниц

16.3 Практика: создание концепта

1. Рисуя от руки, сделайте 3–5 вариантов визуальной структуры лендинга.

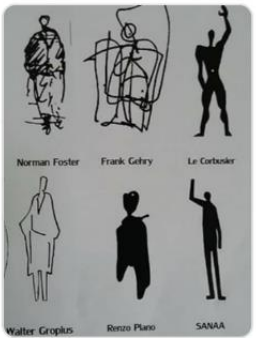
2. Перерисуйте ваши наброски, сделав их детализированными и аккуратными.

3. Выберите оптимальный вариант.

4. Пронумеруйте варианты и обозначьте оптимальный. Сфотографируйте все наброски.

5. Если вы делаете сайт из нескольких страниц, проработайте несколько основных страниц, а лучше все.

Воркшоп: Скетчинг. Изучить и попрактиковать скетчинг как инструмент дизайнера



Тема 17. Текст в интерфейсе

17.1 Задача и стиль текста

17.2 Особенности текста в интерфейсе: польза и простота

17.3 Особенности текста в интерфейсе: голос и тон

17.4 Работа с основными элементами интерфейса

17.5 Гигиена текста

17.6 Работа с готовым текстом и правками заказчика

Практическая работа: Написать текст для Яндекс Лавки. 2. Практика: Написать текст для приложения «Ситимобил».

Воркшоп: Создание композиции:

Тема 18. Типографика

18.1 В дизайне всегда есть текст

18.2 Базовые правила работы со шрифтом

18.3 Графическое соответствие шрифта и всего остального

18.4 Характер шрифта

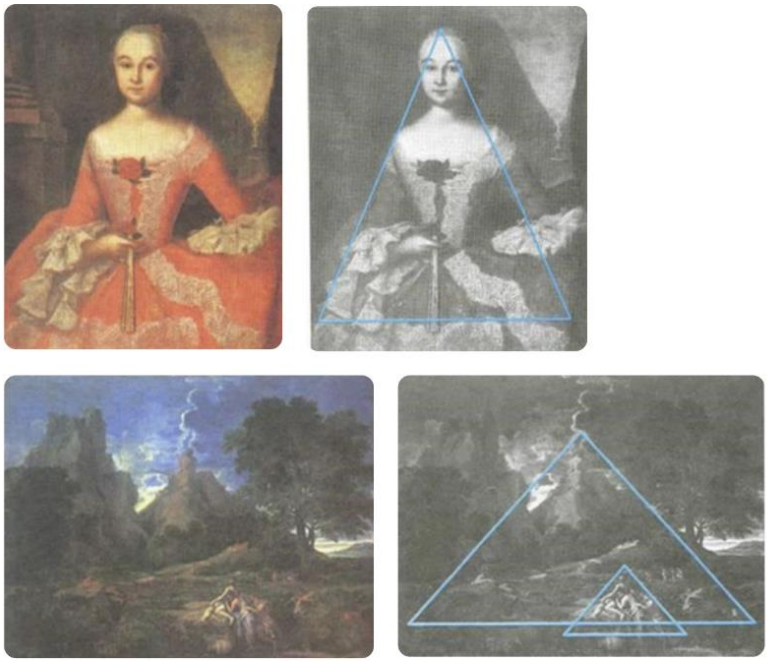
18.5 Как верстать длинный текст
18.6 Сочетание шрифтов
18.7 Шрифты, право и деньги
18.8 Система и стиль в типографике
18.9 Как подобрать шрифт к проекту
18.10 Типичные ошибки начинающих дизайнеров

Практическая работа: 1. Подготовить идеи шрифтов. 2. Выбрать шрифт для данного текста. 3. Подобрать шрифтовые пары для своего проекта.

Тема 19. Создание варфрейма

19.1 Скетч, вайрфрейм и прототип
19.2 Практика: строим вайрфрейм
19.3 Практика: создаем блок «О клубе»
19.4 Практика: добавляем два блока

Практическая работа: На основе ваших зарисовок создайте в Figma вайрфрейм.



Тема 20. Цвет в вебе

20.1 Цвет в вебе. Теория цвета
20.2 Функция цвета в интерфейсе
20.3 Фоны, тени и градиенты
20.4 Тест 1
2.5 Акценты
20.6 Контраст
20.7 Инклюзивный дизайн
20.8 Подбираем палитру в вебе

Практическая работа: Практика подбора цветовой палитры. Оформление палитры проекта.

Тема 21. Работа над дизайном

21.1 Введение
21.2 Скетч, вайрфрейм и прототип
21.3 Практика: создание вайрфрейма

Практическая работа: Собрать вайрфрейм и макет десктоп-версии для своего проекта.

Тема 22. Создание Ui-kit

22.1 Что такое UI-kit?

22.2 Минимальный набор UI-kit

22.3 Подготовка к созданию UI-kit

22.4 Создаём UI-kit: цвета

22.5 Создаём UI-kit: текстовые стили

22.6 Создаём UI-kit: кнопки

22.7 Создаём UI-kit: формы ввода

22.8 Создаём UI-kit: иконки и чекбоксы

22.9 Когда создавать UI-kit?

22.10. Практическая работа: 1. Соберите UI-kit для десктопа и адаптивных версий вашего проекта. 2 — По желанию: добавьте элементы дизайнсистемы — хедер, футер и карточку товара. Определите, нужна ли в вашей дизайн-системе ещё одна категория, например, «страница» или «шаблон». Почему? Дайте развёрнутый ответ.

Тема 23. Адаптивность и компоненты

23.1 Респонсив vs Адаптив

23.2 Лэйауты. Точки для адаптации

23.3 Адаптация компонента и передача в разработку

23.4 Практическая работа. Создайте макет мобильной версии вашего проекта используя фрейм шириной 320 px. По желанию: создайте макет для ещё одного breakpoint, например для планшетной версии (используйте фрейм шириной 768 px).

Тема 24. Презентация проекта заказчику

24.1 Введение

24.2 Что такое сторителлинг в дизайне

24.3 Сторителлинг в презентации. Собираем историю по частям

24.4 Проектируем базу для презентации

24.5 Встреча с заказчиком от «А» до «мурашек»

24.6. Практическая работа: 1. Продумайте структуру презентации вашего проекта с точки зрения сторителлинга. 2. Подготовьте слайды презентации для заказчика в Figma или Google Презентациях. 3. Подготовьте рассказ о работе над проектом (не более 10 минут). 4. Защита презентации.

Тема 25. Спецификация для разработчика

25.1 Введение

25.2 Прототипирование и анимация

25.3 Финальная подготовка макетов

25.4 Ревью вёрстки

25.5. Практическая работа: 1. Соберите прототипы со всеми ключевыми переходами, которые будут на сайте. В переходах используйте анимацию, где она необходима. 2. Проверьте ещё раз ваш UI kit. 3. Подготовьте всю графику на макетах к правильному экспорту. 4. Добавьте важные заметки для разработчиков.

Тема 26. Разбор кейса для портфолио

26.1 Введение

26.2 Собственный сайт и Behance

26.3 Правила хорошего кейса на Behance

26.4 Формируем кейс на Behance

26.5 Практика. Сборка кейса из своего проекта

26.6 Выкладываем кейс на Behance

Практическая работа:

1. Сделайте подборку из референсов кейсов.

2. Сформируйте кейс, используя как минимум: первый экран; задачи проекта; главная страница; гайдлайн (цвета, шрифты, сетка); адаптивная версия; детали крупным планом; завершающий экран.

Тема 27. Кейс - 1 уровень

Сообщество ВКонтакте, карта маршрута и лонгрид для ed-travel-проекта «Воробушки»

Сообщество на ФБ, карта маршрута, лонгрид и лендинг для современного бюро путешествий Sapon Advisor

YouTube-канал и заставка для видео, лонгрид и лендинг для кулинарной школы Seven Seeds

Профиль и раздел «Актуальное» (Highlights) в Инстаграм*, письмо, e-mail-рассылка и лендинг для дизайн-студии «Уютная квартира»

Тема 28. Кейс - 2 уровень

Сайта и интернет-магазин для Музея транспорта Москвы

Сайт и интернет-магазин для проекта с роботами-«барменами» Botlegger

Сайт и интернет-магазин для шоу-игры «Кто круче?»

Тема 29. Кейс - 3 уровень

Сайт с интернет-магазином женской одежды YES

Сайт сервиса для бронирования коворкингов «Уголок»

Тема 30. Итоговый проект

Что такое итоговый проект? Когда можно начать работу над итоговым проектом?

Какие варианты итогового проекта существуют?

Итоговый проект по брифу от реального заказчика

Это предложенные проекты от реальных заказчиков. Крупные компании предлагают реальные задачи, которые потом могут использовать в работе. В финале — презентация перед комиссией: кураторами Skillbox, дизайнерами, иллюстраторами или заказчиками онлайн (Skype, Google Meet).

Собственный проект

Вы можете работать над собственным проектом, если он подходит под критерии итогового проекта. Критерии описаны ниже.

Какой проект от заказчика можно выбрать? Какой собственный проект можно выбрать?

Вы можете взять собственный проект. Что нужно учесть:

Это может быть ваш собственный бизнес, но не коммерческий заказ на фрилансе. Можете выбрать проект для благотворительной организации, например, в сфере охраны окружающей среды или помощи бездомным животным. Также это может быть выдуманный проект для бренда или проект для друзей и знакомых.

Вы должны получить бриф от заказчика или составить его самостоятельно. Добавьте в свой бриф ЦА, для которой будет разрабатываться проект, ограничения (по цветам, смыслам, образам, если они есть), а также несколько конкурентов или примеров для вдохновения.

В качестве задач в личный проект необходимо включить разработку визуала для соцсетей, оформление email-рассылок и брендовой продукции на мокапах. Дополнительные носители (включая наружные) можно добавить по желанию.

Сформированный бриф оформите в файле Word и согласуйте с куратором.

После согласования вы можете приступать к работе.

Каковы этапы и сроки подготовки итогового проекта?

Основные этапы работы

Исследование: анализ брифа клиента, поиск референсов, подбор стилистики.

Подготовка эскизов.

Отрисовка прототипов.

Подготовка к презентации.

6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

6.1. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Условия реализации обеспечивают: достижение планируемых результатов освоения Программы в полном объеме; соответствие применяемых форм, средств и методов обучения.

Материально –технические условия реализации дополнительной профессиональной программы:

Учебный кабинет 1 этаж помещение 3: компьютеры - 9 штук (6 аймак / 3 виндоус); столы - 11 штук; стулья - 11 штук; шкафы для книг - 2 штуки; тумбы под технику - 2 штуки.	Учебный кабинет 1 этаж помещение 2: шкаф - 1 штука; столы - 15 штук; компьютеры - 15 штук (3 айм / 12 виндоус); стулья - 15 штук; лампы у мониторов - 15 штук; экран / телевизор – 1 штука; доска для записей с рулоном – 1 штука.
Учебный класс 1 этаж помещение 8: парты - 12 штук; телевизор - 1 штука; стулья – 24 штуки;	Учебный класс 2 этаж помещение 5: стол – 2 штуки; стулья – 4 штуки; экран – 1 штука;

тумба для техники - 2 штуки ноутбук преподавателя – 1 штука.	шкаф для хранения – 1 штука; пуфик – 2 штуки.
Лекторий 2 этаж помещение 4: стулья – 50 штук; стол – 1 штука; проектор – 1 штука; шкаф – 1 штука.	Учебный класс 2 этаж помещение 7: телевизор – 1 штука; столы – 14 штук; стулья – 25 штук; компьютеры (аймак) – 7 штук; ноутбук преподавателя – 1 штук
Учебный класс 2 этаж помещение 2: мини парты – 14 штук; стулья – 32 штуки; стол – 1 штука; шкаф – 1 штука; тумба для хранения материалов – 2 штуки	

6.2. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по программе: Высшее профессиональное образование и стаж работы в образовательном учреждении не менее 1 года, при наличии послевузовского профессионального образования (аспирантура, ординатура, адъюнктура) или ученой степени кандидата наук - без предъявления требований к стажу работы.

6.3. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Программа реализуется в очной форме.

В процессе обучения основными формами являются: занятия, включающие лекции, практические занятия и оценочный материал (тестирование). Тематика лекций и заданий соответствует содержанию программы.

Организационно-педагогические условия реализации программы должны обеспечивать ее реализацию в полном объеме, соответствие качества подготовки обучающихся установленным требованиям, соответствие применяемых форм, средств, методов обучения, возрастным особенностям, способностям, интересам и потребностям обучающихся.

6.4. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Форма приема итоговой аттестации – защита дипломной работы.

Экзаменующийся на право получения диплома о профессиональной переподготовке должен защитить проект в течении 120 минут.

Обучающийся допускается к итоговой аттестации после изучение всех тем программы.

Результаты итогового экзамена оцениваются по четырех бальной системе: «Отлично», «Хорошо», «Удовлетворительно», «Неудовлетворительно».

Оценки проставляются в зависимости от правильности и полноты ответа на вопросы:

- «Отлично»;
– «Хорошо»;
– «Удовлетворительно»;
– «Неудовлетворительно».

Оценка «отлично» (задание выполнено более чем на 92%) выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил материал курса, не затрудняется с ответами на вопросы,

уверенно защищает свой проект, с уверенностью отвечает на дополнительные вопросы по проекту;

Оценка «хорошо» (задание выполнено более чем на 75%) выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал курса, с небольшими недочетами подготовил проект, не допускает существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические и практические знания;

Оценка «удовлетворительно» (задание выполнено не менее чем на 50%) выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, испытывает затруднения при защите проекта;

Оценка «неудовлетворительно» (задание выполнено менее чем на 50%) выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями отвечает на вопросы или не справляется с ними самостоятельно, не может защитить проект.

Если обучающийся получил оценку «неудовлетворительно», ему дается возможность дополнительно подготовиться и не ранее чем через 2 недели заявиться на итоговую аттестацию.

По результату успешной сдачи итоговой аттестации, учащемуся выдается диплом о профессиональной переподготовке

В случае, если слушатель не может пройти итоговую аттестацию по уважительным причинам (болезнь, производственная необходимость и др.), которые могут быть подтверждены соответствующими документами, ему могут быть перенесены сроки прохождения итоговой аттестации на основе личного заявления.

Лицам, не сдавшим итоговую аттестацию, выдается Справка об обучении.

7. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ, СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дизайн в рекламе: Основы графического проектирования: Учебное пособие Овчинникова Р. Ю. Издательство: Юнити-Дана, 2015

2. Цветная графика: учебное пособие, Бесчастнов Н. П. Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014

3. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. – СПб.: Питер, 2021. – 272 с.: ил. – (Серия «Компьютерная графика и мультимедия»)

4. Голубева О.Л. Основы композиции: Учеб. пособие. - 2-е изд. - М.:Изд. дом «Искусство», 2004. - 120 с: илл.

5. Главные правила сочетания цветов / сост. С. Бояринова. – М.: Астрель: АСТ: Полиграфиздат, 2010. – 96 с.: ил.

6. Перспектива и композиция / Баррингтон Барбер ; [пер. с англ. Т.О. Новиковой]. – Москва : Эксмо, 2018. – 48 с. : ил.

7. Иттен, И, Искусство цвета / И. Иттен; пер. с немец. - 2-е изд.; предисловие Л. Монаховой - М.: Издатель Д. Аронов, 2001. - 96 с.

8. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2020. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-16-105768-1. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1073058

9. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2020. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное

образование). - ISBN 978-5-16-106582-2. - Текст : электронный. - URL: https://new.znanium.com/catalog/product/1041338

10. Компьютерная графика : курс лекций / М. А. Дорощенко. - Москва : ФГОУ СПО "МИПК им. И.Федорова", 2018. - 236 с. - Текст : электронный. - URL: https://new.znanium.com/catalog/product/1040946

11. Иоханнес Иттен. “Искусство цвета”

12. Джемс Р. Крейг, Ирина Скала. “Шрифт и дизайн. Современная типографика”

13. Сьюзан Уэйншенк. “100 главных принципов дизайна”

8. ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ
к итоговой аттестации

1. Реализация проекта:

— лендинг разделен на смысловые блоки, имеет последовательную иерархию и понятен;

— соблюдается визуальная иерархия: более важные элементы выделяются на фоне второстепенных;

— лендинг содержит форму призыва к действию и веб-формы;

— лендинг выдержан в общем стиле, информация подана чисто, аккуратно и современно;

— желательно придерживаться брендбука компании, но, если дизайн-концепция предполагает использование других шрифтов или цветовой палитры, мы открыты для новых творческих идей;

— на странице присутствует достаточно «воздуха», вокруг элементов есть пространство, они не прижимаются друг к другу, не зажаты фонами (соблюдены отступы в блоках);

— работа с типографикой: современные шрифты, соблюдена иерархия заголовков, параграфный текст читабелен, имеет достаточный межстрочный интервал.

2. Презентация проекта:

— презентация оформлена аккуратно, последовательно и визуально привлекательно;

— соблюдена целостность повествования с понятными причинно-следственными связями;

— представление проекта не превышает десяти минут.

Итоговая аттестация проводится и форме итогового проекта допускаются обучающийся выполнившие на положительную оценку все практические работы и контрольные работы, предусмотренные программой.

1. Назначение итоговой аттестации – оценить уровень освоения программы «профессия Веб-дизайн» с целью текущей проверки знаний и умений.

Задание проверяет необходимый и достаточный минимум усвоения знаний и умений в соответствии с программой.

2. Система оценивания по 5-ти балльной шкале.

— Оценки проставляются в зависимости от правильности и полноты ответа на вопросы:

— «Отлично»;

— «Хорошо»;

— «Удовлетворительно»;

— «Неудовлетворительно».

— Оценка «отлично» (задание выполнено более чем на 92%) выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил материал курса, не затрудняется с ответами на вопросы, уверенно защищает свой проект, с уверенностью отвечает на дополнительные вопросы по проекту;

— Оценка «хорошо» (задание выполнено более чем на 75%) выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал курса, с небольшими недочетами подготовил проект, не допускает существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические и практические знания;

— Оценка «удовлетворительно» (задание выполнено не менее чем на 50%) выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, испытывает затруднения при защите проекта;

— Оценка «неудовлетворительно» (задание выполнено менее чем на 50%) выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями отвечает на вопросы или не справляется с ними самостоятельно, не может защитить проект.