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, дополнительного образования детей и взрослых.
Дополнительная общеразвивающая программа
«курс максимум Веб-дизайн»

Г. Казань
2024

## Содержание программы


| № п/п | Наименование документа | Стр. |
|---|---|---|
| 1. | Пояснительная записка | 3 |
| 2. | Результаты освоения программы | 4 |
| 3. | Учебный план | 5 |
| 4. | Календарный учебный график | 7 |
| 5. | Рабочая программа | 8 |
| 6. | Перечень литературы, рекомендуемой для изучения | 17 |
| 7. | Материально-технические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы | 18 |
| 8. | Кадровое обеспечение программы | 19 |
| 9. | Оценочный материал | 20 |

## 1. Пояснительная записка

**1.1.** Дополнительная общеразвивающая программа «Веб-дизайн» (далее - Программа) разработана на основе нормативных документов, определяющих правовые позиции и стратегические перспективы развития дополнительного образования в Российской Федерации:

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

Актуальность программы обусловлена тем, что профессия веб-дизайнера очень востребованы в цифровой сфере. С появлением цифровых технологий и развитием интернета, визуальный контент стал неотъемлемой частью нашей жизни. Главная задача веб-дизайнера — упаковать любой бизнес в привлекательную обёртку, построить логичный пользовательский путь и предусмотреть пользовательское поведение. Профессия совмещает много разных навыков: как художественные, так и аналитические. Веб-дизайнер проектирует сайты и приложения так, чтобы помочь пользователям добиться своей цели — например, купить товар, узнать новости или пообщаться с друзьями. Этот специалист — проводник клиента в сложном мире бизнеса.

**1.3. Категория обучающихся:** лица старше 16 лет, желающие освоить программу «Веб-дизайн», без предъявления требований к уровню образования обучающихся.

### 1.4. Цель и задачи программы

**Цели программы:** овладение умениями и навыками отрисовки макетов лендингов, сайтов для компаний, интернет-магазинов, а также проектирование интерфейсов для интернет-сервисов и приложений. Также могут создавать шаблоны для email-рассылок, придумывать и рисовать интернет-баннеры.

**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.

**1.5. Объем программы:** 172 часов трудоемкости (6 месяцев).

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

**1.7. Документ, выдаваемый после завершения обучения** – сертификат о прохождении обучения установленного образца.

**1.8. Виды занятий:**

Обучение осуществляется в форме занятий в группах:

-лекции;

- видео уроки на платформе;
- практические занятия;
- итоговый проект.

## 2. Результаты освоения программы

2.1. В результате освоения содержания Программы слушатели должны:

<u>уметь:</u>

- создавать креативный лендинг;
- создавать пользовательские сценарии;
- основы UX- и UI-дизайна, чтобы понимать, как проектировать интерфейсы и повторять путь пользователя к целевому действию, например, к заказу товара;
- визуализировать любую информацию: создавать понятные схемы, инструкции, графики.

<u>знать:</u>

- продвинутые инструмент Figma;
- основы композиции и перспективы, цветовых сочетаний и шрифтов;
- основы типографии;
- основы UX-дизайна.

2.2. Дополнительная общеразвивающая программа «веб-дизайн» заканчивается итоговым экзаменом.

Лицам, успешно освоившим соответствующую дополнительную общеразвивающую программу и сдавшим итоговый экзамен, выдается сертификат об успешном прохождении обучения.

На каждом уровне обучения осуществляется контроль знаний:

а) Текущий контроль

Цель – определение степени прогресса слушателей в процессе занятий; выявление трудностей. Итоги тестирования и опроса позволяют скорректировать темп и методику проведения занятий.

б) Итоговый контроль проводится в конце обучения в форме защиты проекта.

## 3. Учебный план дополнительной общеразвивающей программы «Веб-дизайн»

**Категория слушателей:**
- лица старше 16 лет, желающие освоить программу «Веб-дизайн», без предъявления требований к уровню образования обучающихся.

**Срок обучения:** 172 часов трудоемкости (6 месяцев).

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

| № п/п | Наименование тем | Всего, Час/мин | В том числе | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | Лекции, час/ мин | Домашнее задание/практическое занятие, час/мин | Форма контроля знаний |
| 1 | Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов | **2** | **2** | - | - |
| 2 | Тема 2. Знакомство и начало работы в Figma | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 3 | Тема 3. Иконки, иллюстрации и картинки | **8** | 4 | 4 | **Выполнение задания** |
| 4 | Тема 4 Компоненты | **8** | 4 | 4 | - |
| 5 | Тема 5. Библиотеки компонентов и общие стили | **12** | 6 | 6 | **Выполнение задания** |
| 6 | Тема 6. Auto Layout и Variants | **20** | 4 | 6 | **Выполнение задания** |
| 7 | Тема 7. Многостраничные сложные документы в Figma | **6** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 8 | Тема 8. Дополнительные возможности и сообщество авторов | **10** | 4 | 6 | **Выполнение задания** |
| 9 | Тема 9. Подготовка макета в Figma для разработчиков | **6** | 4 | 2 | **Выполнение задания** |
| 10 | Тема 10. Знакомство с профессией Веб- дизайнера | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Тема 11. Первый заказ: коммуникация с заказчиком | **10** | **4** | **6** | **Выполнение задания** |
| 12 | Тема 12. Создание мудборда | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 13 | Тема 13. Модульные сетки | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 14 | Тема 14. Композиция | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 15 | Тема 15. Навигация и архитектура сайта | **6** | 4 | 2 | **Выполнение задания** |
| 16 | Тема 16. Виды блоков и создание концепта | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 17 | Тема 17. Текст в интерфейсе | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 18 | Тема 18. Типографика | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 19 | Тема 19. Создание вайрфрейма | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 20 | Тема 20. Цвет в вебе | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 21 | Тема 21. Работа над дизайном | **8** | 4 | 4 | **Выполнение задания** |
| 22 | Тема 22. Создание UI KIT | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 23 | Тема 23. Адаптивность и мобильный дизайн | **8** | 4 | 4 | **Выполнение задания** |
| 24 | Тема 24. Презентация проекта заказчику | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 25 | Тема 25. Спецификации для разработчика | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 26 | Тема 26. Разбор кейса для портфолио | **4** | 2 | 2 | **Выполнение задания** |
| 27 | Тема 27. Итоговый проект | **12** | 4 | 8 | **Выполнение задания** |
| | **Итого** | **172** | | | **-** |

## 4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Режим занятий, обучающихся регламентируется календарным учебным графиком, расписанием учебных занятий. Общая продолжительность занятий 6 месяцев – 172 часа трудоемкости. Занятия проходят 2-3 раза в неделю, не более 10 часов в неделю

| **Учебные темы** | **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** |
| Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов | 2 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 2. Знакомство и начало работы в Figma | | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 3. Иконки, иллюстрации и картинки | | | 4 ч | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 4. Компоненты | | | | 4 ч | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 5. Библиотеки компонентов и общие стили | | | | | | 4 ч | 4 ч | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 6. Auto Layout и Variants | | | | | | | | | 4 ч | 6 ч | 6 ч | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Тема 7. Многостраничные сложные документы в Figma | | | | | | | | | | | | | 2 ч | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 8. Дополнительные возможности и сообщество авторов | | | | | | | | | | | | | | 6 ч | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 9. Подготовка макета в Figma для разработчиков | | | | | | | | | | | | | | | | 6 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 10. Знакомство с профессией Веб-дизайнера | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 11. Первый | | | | | | | | | | | | | | | | | 6 ч | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| заказ: коммуникация с заказчиком | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 12. Создание мудборда | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 13. Модульные сетки | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 14. Композиция | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 15. Навигация и архитектура сайта | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 6 ч | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 16. Виды блоков и создание концепта | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 17. Текст в интерфейсе | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 18. Типографика | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Тема 19. Создание вайрфрейма | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | | | | | | | |
| Тема 20. Цвет в вебе | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | | | | | | |
| Тема 21. Работа над дизайном | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | 4 ч | | | | | | | | | |
| Тема 22. Создание UI KIT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | | | | |
| Тема 23. Адаптивность и мобильный дизайн | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | 4 ч | | | | | | |
| Тема 24. Презентация проекта заказчику | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | | |
| Тема 25. Спецификации для разработчика | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Тема 26. Разбор кейса для портфолио | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | | | |
| Тема 27. Итоговый проект | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 ч | 4 ч | 4 ч |

Сокращенные обозначения:
Ч – часы
М- минут

**5. Рабочие программы**

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

1. Познакомить студентов с правилами работы школы
2. Объяснить, как посещать активности школы и записываться на них
3. Объяснить роли и функции сотрудников школы, к кому и с какими вопросами можно обращаться
4. Дать рекомендации по обучению
5. Вдохновить на активное прохождение программы

Структура мероприятия:

1. Приветствие и знакомство
2. Структура программы и активности.
3. Расписание офлайн-активностей: как посещать и записываться
4. Кто такой куратор и как с ним взаимодействовать?
5. Бронирование рабочих мест для учебы в школе
6. Рекомендации по обучению
7. Ответы на вопросы

**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.

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

**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

**Тема 5. Библиотеки компонентов и общие стили**

5.1 Библиотеки Assets
5.2 Стили сеток
5.3 Стили текста

**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
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

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.

**Тема 12. Подготовка мудборда**

12.1 Мудборд и референсы

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

Практическое задание: 1. Практика: 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.

**Тема 15. Навигация и архитектура сайта**

15.1 История
15.2 Архитектура сервиса
15.3 Навигационные элементы
15.4 Строим путь пользователя

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

**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

**Практическая работа:**
Написать текст для Яндекс Лавки. 2. Практика: Написать текст для приложения «Ситимобил». 3. Отредактировать текст выбранного проекта.

**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

**Практическая работа:**
1. Практика: Подготовить идеи шрифтов. 2. Практика: 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

**Практическая работа:** 1. Практика подбора цветовой палитры. 2. 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

**Практическая работа:**
1 — Соберите UI-kit для десктоп 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

**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

**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

**Тема 26. Кейс для портфолио**

26.1 Введение
26.2 Собственный сайт и Behance
26.3 Правила хорошего кейса 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. Итоговый проект**

Что такое итоговый проект? Когда можно начать работу над итоговым проектом? Какие варианты итогового проекта существуют?

**1. 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).

**2. 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:

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Сформированный бриф оформите в файле Word и согласуйте с куратором.
5. После согласования вы можете приступать к работе.

Каковы этапы и сроки подготовки итогового проекта?

**Основные этапы работы**

1. Исследование: анализ брифа клиента, поиск референсов, подбор стилистики.
2. Подготовка эскизов.
3. Отрисовка прототипов.
4. Подготовка к презентации.

| **Этап работы** | **Что необходимо сделать** | **Сроки** |
|---|---|---|
| 1. Выбор итогового проекта | 1. Изучите варианты проектов.<br>2. Выберите интересующий вас проект. Вступите в Telegram-чат этого проекта (если проект с заказчиком). | 1 неделя |
| 2. **Исследование** | 1. Проанализируйте бизнес-задачу заказчика.<br>2. Выделите минимум две ключевые персоны из описанной заказчиком ЦА и проанализируйте их с точки зрения их потребностей, мотивов, социально-демографических и прочих характеристик.<br>3. Проанализируйте и опишите достоинства 2-3х конкурентов, в том числе зарубежных.<br>4. Соберите референсы, на которые вы будете ориентироваться при визуализации; подготовьте мудборд проекта.<br>5. В выводах подведите итог исследования. Опишите, как будет выглядеть ваш проект и каким функционалом будет обладать.<br>6. Отправьте исследование и выводы куратору. Завершите этот этап проекта на основе обратной связи. | 3 недели |
| 3. **Визуал** | 1. Используя выводы исследования, подготовьте макет с реальными текстами для десктопной и мобильной версий проекта. | 3 недели |

| | | |
|---|---|---|
| | 2. Соберите UI-kit.<br>3. Отправьте макет куратору и завершите его на основе обратной связи. | |
| 4. Подготовка к презентации | 1. Подготовьте анимацию обеих версий макета (по желанию).<br>2. Оформите слайды презентации в едином с визуалом проекта стиле.<br>3. После одобрения итогового проекта куратором зарегистрируйтесь на презентацию.<br>4. Подготовьте выступление для презентации на десять минут. | 1 неделя |
| 5. Презентация проекта | 10-минутное представление вашего решения и обратная связь по вашей работе. | |

Общие рекомендации

1. Старайтесь выполнить проект так, чтобы работа выглядела завершённой на каждом этапе. Следите, чтобы все линии находились на своих местах, а все заливки были выполнены аккуратно. Если в иллюстрациях присутствуют тени, блики или другие эффекты, то они должны быть использованы везде.
2. Избегайте расхождений в стилистике. Например, если где-то вы используете мягкие углы, то они должны быть такими везде. Если обводка применяется как часть стиля, то она должна присутствовать во всей работе. Исключениями могут быть акценты.
3. Детально продумывайте свою работу. Для всех носителей должен быть адаптированный или дополнительно созданный вариант иллюстрации, а не одна и та же картинка.
4. Не перегружайте работу лишними деталями. Не должно быть случайных символов, цветов вне палитры и прочего. Упростите всё, что можно.
5. Старайтесь делать работу соизмеримо своим силам. Если пока сложно рисовать натуралистичных персонажей, не стоит браться за эту задачу. Любой бриф можно выполнить схематично и стилизовано, не прибегая к рисованию людей и даже персонажей.

**Как проходит коммуникация по итоговому проекту?**

Обсуждение вашей итоговой работы с куратором проходит на учебной платформе через форму сдачи практических работ.

Обсуждение организационных вопросов с кураторами итоговых проектов проходит в Telegram-чате итогового проекта.

Вы также можете задать любые вопросы об итоговом проекте через hello@skillbox.ru.

**Что такое презентация итогового проекта?**

Презентация итогового проекта — это ваше выступление с презентацией, рассказом об основных аспектах работы над проектом и демонстрацией интерактивного макета перед заказчиком, экспертами и командой Skillbox. Каждому участнику даётся десять минут на представление своей работы (презентацию и показ прототипов). После этого эксперты дают подробную обратную связь по проделанной работе и принимают решение о выдаче сертификата участнику.

Вы можете посмотреть видео с предыдущих открытых презентаций итоговых проектов:

- Презентация проекта для крупного мобильного оператора (в смешанном формате: эксперты находятся в лектории Skillbox, а участники подключаются онлайн).
- Презентация с заказчиком «Сбер» (онлайн).

**Зачем презентовать проект?**

На презентации итогового проекта вы получите ряд прекрасных возможностей:

- Сделаете шаг к трудоустройству. На презентации проекта присутствуют потенциальные работодатели и эксперты, которые могут заинтересоваться лучшими участниками и предложить стажировку, фриланс-проекты или штатную работу.
- Прокачаете навыки презентации и публичных выступлений.
- Продемонстрируете проект реальному заказчику.
- Получите развёрнутую оценку своего проекта от экспертов из индустрии.

**Как зарегистрироваться на презентацию?**

Если вы выполняете **проект с заказчиком**, задать все организационные вопросы и записаться на презентацию вы можете в Telegram-чате проекта.

Если вы выполняете **проект без заказчика**, вы можете зарегистрироваться на презентацию в курсе «Презентация итоговых проектов».

**Как получить сертификат?**

Чтобы получить сертификат об окончании курса, важно выполнить все практические работы в курсе и презентовать итоговый проект. Электронные версии сертификата приходят в течение недели после презентации проекта по указанной вами на образовательной платформе почте.

**6. Перечень литературы, рекомендуемый для изучения**

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.

## 7. Материально-технические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

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

Материально –технические условия реализации дополнительной общеобразовательной 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;
тумба для техники - 2 штуки
ноутбук преподавателя – 1 штука.

Учебный класс 2 этаж помещение 5:
стол – 2 штуки;
стулья – 4 штуки;
экран – 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.

**8.Кадровое обеспечение Программы**

Реализацию программы обеспечивают квалифицированные педагоги, соответствующие требованиям Приказа Минздравсоцразвития РФ от 26.08.2010 N 761н Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Педагог дополнительного образования:

*Требования к квалификации.* Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

**9. Оценочный материал итогового экзамена**

Защита проекта.

1. 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).

2. Собственный проект

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

**Основные этапы работы над проектом**

1. Исследование. Анализ персон. Анализ конкурентов. Пользовательские сценарии.
2. Проработка задачи.
3. Подготовка макетов (визуал).
4. Подготовка файла с презентацией и выступления перед экспертами.
5. Презентация итогового проекта.

**Критерии оценивания вашей работы**

1. <u>Реализация проекта</u>:

- 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;

2. Презентация проекта:

- презентация оформлена аккуратно, последовательно и визуально привлекательно;
- соблюдена целостность повествования с понятными причинно-следственными связями;
- представление проекта не превышает десяти минут.