**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА –   
ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ**

**«Веб-дизайн: разработка дизайн-макета сайта»**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Новый вид профессиональной деятельности: Разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов

### Присваиваемая квалификация: Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов

**СОДЕРЖАНИЕ**

[1. Общая характеристика программы 4](#_Toc194414361)

[1.1. Общие положения 4](#_Toc194414362)

[1.2 Цель освоения и характеристика новой квалификации 7](#_Toc194414363)

[1.3 Планируемые результаты обучения 8](#_Toc194414364)

[1.4 Учебный план 11](#_Toc194414365)

[1.5 Учебно-тематический план 12](#_Toc194414366)

[1.6 Календарный учебный график 17](#_Toc194414367)

[1.7 Рабочие программы дисциплин (модулей, разделов) 20](#_Toc194414368)

[1.8 Организационно-педагогические условия 25](#_Toc194414369)

[1.9 Формы аттестации 30](#_Toc194414370)

[2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ 30](#_Toc194414371)

[2.1 Текущий контроль 31](#_Toc194414372)

[2.2 Промежуточная аттестация 31](#_Toc194414373)

[2.3 Итоговая аттестация 35](#_Toc194414374)

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

## 1.1. Общие положения

Дополнительная профессиональная программа – программа профессиональной переподготовки «Веб-дизайн: разработка дизайн-макета сайта» (далее – программа) разработана автономной некоммерческой организацией дополнительного профессионального образования «Международный институт менеджмента объединений предпринимателей» и обществом с ограниченной ответственностью «Цифровые образовательные технологии».

**1.1.1 Нормативные правовые основания разработки программы**

Нормативные правовые основания для разработки программы составляют:

* Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании   
  в Российской Федерации»;
* Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации   
  от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации   
  и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам» (зарегистрирован в Министерстве юстиции Российской Федерации 20 августа 2013 г., регистрационный № 29444);
* Постановление Правительства Российской Федерации 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 Российской Федерации от 29 сентября 2020 года N 671н.

Программа разработана на основе установленных квалификационных требований по должности Художник-конструктор (дизайнер), указанных в едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих (ЕКС), раздел «Общеотраслевые 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.

**1.1.2 Перечень сокращений, используемых в программе**

ВПД – вид профессиональной деятельности;

ВД – вид деятельности;

ПК – профессиональные компетенции;

ПС – профессиональный стандарт;

ОТФ – обобщенная трудовая функция;

ТФ – трудовая функция;

ТД – трудовое действие;

ПрО-практический опыт;

З – знания;

У – умения;

ИА –итоговая аттестация;

ДОТ – дистанционные образовательные технологии;

**1.1.3 Требования к слушателям**

а) категория слушателей:

* Граждане в возрасте 50 лет и старше, граждане предпенсионного возраста;
* Инвалиды;
* Женщины, находящиеся в отпуске по уходу за ребенком до достижения им возраста 3 лет;
* Женщины, не состоящие в трудовых отношениях и имеющие детей дошкольного возраста в возрасте от 0 до 7 лет включительно;
* Граждане, фактически осуществляющие уход за ребенком и находящиеся в отпуске по уходу за ребенком до достижения им возраста 3 лет;
* Граждане, обратившиеся в органы службы занятости в целях поиска работы;
* Безработные граждане, зарегистрированные в органах службы занятости;
* Ветераны боевых действий, принимавшие участие (содействовавшие выполнению задач) в СВО на территориях ДНР, ЛНР и Украины с 24.02.2022, на территориях Запорожской и Херсонской областей с 30.09.2022, уволенные с военной службы (службы, работы);
* Лица, принимавшие в соответствии с решениями органов публичной власти ДНР, ЛНР участие в боевых действиях в составе ВС ДНР, Народной милиции ЛНР, воинских формирований и органов ДНР и ЛНР, начиная с 11.05.2014;
* Члены семей лиц, погибших (умерших) ветеранов боевых действий СВО на территориях ДНР, ЛНР и Украины с 24.02.2022, на территориях Запорожской и Херсонской областей с 30.09.2022, а также лиц, принимавших участие в боевых действиях в ДНР и ЛНР, начиная с 11.05.2014, при выполнении задач в ходе СВО (боевых действий), либо умерших после увольнения с военной службы (службы, работы), если смерть таких лиц наступила вследствие увечья (ранения, травмы, контузии) или заболевания, полученных ими при выполнении задач в ходе СВО (боевых действий);
* Молодежь в возрасте до 35 лет включительно, относящиеся к категориям:
* граждан, которые с даты окончания военной службы по призыву не являются занятыми в соответствии с законодательством о занятости населения в течение 4 месяцев и более;
* граждан, не имеющих среднего профессионального образования, высшего образования и не обучающихся по образовательным программам среднего профессионального или высшего образования (в случае обучения по основным программам профессионального обучения);
* граждан, которые с даты выдачи им документа об образовании и (или) о квалификации не являются занятыми в соответствии с законодательством о занятости населения в течение 4 месяцев и более.

б) требования к уровню профессионального образования: лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование и лица, получающие среднее профессиональное или высшее образование.

**1.1.4 Особенности адаптации образовательной программы для лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Разработка адаптированной образовательной программы для лиц   
с ОВЗ и/или инвалидностью или обновление уже существующей образовательной программы определяются индивидуальной программой реабилитации инвалида (при наличии), рекомендациями заключения ПМПК (при наличии) и осуществляются по заявлению слушателя (законного представителя).

**1.1.5 Форма обучения:** очно-заочная

**1.1.6 Трудоемкость освоения: 256** академических часов, включая все виды контактной и самостоятельной работы слушателя.

* + 1. **Период освоения: 64** календарных (рабочих) дня.

**1.1.8 Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы:** лицам, успешно освоившим дополнительную профессиональную программу и прошедшим итоговую аттестацию, выдается диплом о профессиональной переподготовке установленного образца.

## Цель освоения и характеристика новой квалификации

* + 1. **Цель освоения**

Целью освоения программы является формирование у слушателей профессиональных компетенций (ПК) в соответствии с ФГОС СПО 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)», и трудовых функций в соответствии   
с профессиональным стандартом 06.025 «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов», необходимых для выполнения нового вида профессиональной деятельности в области разработки структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов, приобретение новой квалификации «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов».

**1.2.2. Характеристика новой квалификации и связанных с ней видов профессиональной деятельности, трудовых функций и (или) уровней квалификации**

Область профессиональной деятельности: Связь, информационные и коммуникационные технологии.

Вид профессиональной деятельности: разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов.

Обобщенные (конкретные) трудовые функции, подлежащие освоению: А - Подготовка интерфейсной графики;

В - Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса;

С - Проектирование взаимодействия пользователя с системой.

Уровень квалификации в соответствии с профессиональным стандартом: 5.

## 1.3 Планируемые результаты обучения

Программа направлена на получение компетенции, необходимой   
для выполнения нового вида профессиональной деятельности, приобретение новой квалификации.

Выпускник дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК) в соответствии с ФГОС СПО 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)» и готов выполнять следующие трудовые функции в соответствии с профессиональным стандартом 06.025 «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов».

Таблица 1 – Получаемая(-ые) компетенция (-ии) и/или трудовые функции

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код и наименование компетенций** | **Код трудовых функций** | **Трудовые функции** |
| ПК 1.1. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс | A/02.3 | Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс |
| ПК 2.1. Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса | B/01.5 | Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса |
| ПК 3.1. Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов | C/01.5 | Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов |
| ПК 3.2. Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта | C/03.5 | Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта |

Таблица 2 – Планируемые результаты обучения

| **Виды деятельности** | **Код и наименование компетенции** | **Показатели освоения компетенции** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Знания** | **Умения** | **Практический опыт (при наличии)** |
| ВД 1 Подготовка интерфейсной графики | ПК 1.1. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс | З 1.1.1 Технические требования к интерфейсной графике | У 1.1.1 Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений | ПрО 1.1.1 Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу |
| З 1.1.2 Техники и методики подготовки графических материалов | У 1.1.2 Подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений | ПрО 1.1.2 Оценка совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям |
| ВД 2 Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса | ПК 2.1. Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса | З 2.1.1 Тенденции в графическом дизайне | У 2.1.1 Создавать графические документы в программах подготовки растровых и векторных изображений | ПрО 2.1.1 Создание концепции графического дизайна графического пользовательского интерфейса |
| З 2.1.2 Технические требования к интерфейсной графике | У 2.1.2 Эскизировать графические пользовательские интерфейсы | ПрО 2.1.2 Эскизирование графического стиля |
| З 2.1.3 Теория цвета | У 2.1.3 Разрабатывать графический дизайн интерфейсов пользователя | ПрО 2.1.3 Согласование стиля графического пользовательского интерфейса с заказчиком |
| З 2.1.4 Правила типографского набора текста | У 2.1.4 Согласовывать дизайн с заказчиком |  |
| ВД 3 Проектирование взаимодействия пользователя с системой | ПК 3.1. Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов | З 3.1.1 Методы сбора информации | У 3.1.1 Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию о взаимодействии пользователя с интерфейсами и анализировать ее | - |
| З 3.1.2 Методы анализа деятельности | У 3.1.2 Проводить интервью с пользователями | - |
| З 3.1.3 Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов | У 3.1.3 Анализировать полученную информацию о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами | - |
| ПК 3.2. Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта | З 3.2.1 Общие практики проектирования графических пользовательских интерфейсов | У 3.2.1 Создавать единообразные интерфейсные решения | ПрО 3.2.1 Проектирование стратегии взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом |
| З 3.2.2 Факторы, влияющие на пользовательский опыт | У 3.2.2 Разрабатывать механизмы управления пользовательским опытом | ПрО 3.2.2 Проектирование логики работы интерфейса в соответствии с ментальной моделью пользователя |
| З 3.2.3 Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов | У 3.2.3 Использовать ментальные модели в проектировании интерфейсов |  |

## 1.4 Учебный план

Таблица 3 – Учебный план

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов (модулей), тем, видов аттестации** | **Общая трудоемкость, (час.)** | | | | | **Формы аттестации** |
| **Всего, час** | **Виды занятий, в т.ч.** | | | **из них, с применением ДОТ** |
| **Л** | **ПЗ** | **СР** |
| Модуль 1. Веб-дизайн и этапы разработки сайта | 18 | 4 | 8 | 6 | 12 | Зачет |
| Модуль 2. Графический дизайн. Figma | 53 | 10 | 32 | 11 | 28 | Зачет |
| Модуль 3. UX/UI дизайн | 58 | 10 | 40 | 8 | 28 | Зачет |
| Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса | 55 | 10 | 35 | 10 | 28 | Зачет |
| Модуль 5. Конструкторы сайтов | 37 | 6 | 25 | 6 | 10 | Зачет |
| Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов | 31 | 10 | 15 | 6 | 8 | Зачет |
| Итоговая аттестация | 4 | х | х | х | 4 | Защита итогового проекта |
| Всего ак. часов | **256** | **50** | **155** | **47** | **118** |  |
| % ДОТ от общего объема часов ОП | **46%** | х | | | | |
| Практикоориентированность | **61%** | х | | | | |

## 1.5 Учебно-тематический план

Таблица 4 – Учебно-тематический план

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов (модулей), тем, видов аттестации** | **Общая трудоемкость,**  **(час.)** | | | | | **Формы аттестации** |
| **Всего, час** | **Виды занятий, в т.ч.** | | | **из них, с применением ДОТ** |
| **Л** | **ПЗ, ЛР** | **СР** |
| **Модуль 1. Веб-дизайн и этапы разработки сайта** | **18** | **4** | **8** | **6** | **12** | **Зачет** |
| Тема 1.1 Веб-дизайн: практика и инструменты | 4 | 1 | 2 | 1 | 2 |  |
| Тема 1.2 Этапы и особенности разработки сайта | 6 | 1 | 4 | 1 | 6 |  |
| Тема 1.3. Дизайн-система | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |
| Промежуточная аттестация | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 |  |
| **Модуль 2. Графический дизайн. Figma** | **53** | **10** | **32** | **11** | **28** | **Зачет** |
| Тема 2.1. Графический редактор Figma: интерфейс и функционал | 6 | 1 | 4 | 1 | 1 |  |
| Тема 2.2 Создание макета | 8 | 2 | 4 | 2 | 2 |  |
| Тема 2.3. Библиотеки | 3 | 1 | 2 | 0 | 2 |  |
| Тема 2.4. Композиции и сетки. Виды сеток и расположение элементов | 7 | 1 | 4 | 2 | 4 |  |
| Тема 2.5. Теория цвета | 7 | 1 | 4 | 2 | 5 |  |
| Тема 2.6. Фотографии и картинки | 3 | 1 | 2 | 0 | 2 |  |
| Тема 2.7. Мудборд и подбор контента | 8 | 2 | 4 | 2 | 2 |  |
| Тема 2.8. Типографика | 7 | 1 | 4 | 2 | 6 |  |
| Промежуточная аттестация | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 |  |
| **Модуль 3. UX/UI дизайн** | **58** | **10** | **40** | **8** | **28** | **Зачет** |
| Тема 3.1 Составные части UX | 15 | 3 | 10 | 2 | 5 |  |
| Тема 3.2. UX и аналитика | 13 | 3 | 8 | 2 | 5 |  |
| Тема 3.3. Анализ конкурентов | 12 | 2 | 8 | 2 | 8 |  |
| Тема 3.4. Прототипирование сайта | 14 | 2 | 10 | 2 | 6 |  |
| Промежуточная аттестация | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 |  |
| **Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса** | **55** | **10** | **35** | **10** | **28** | **Зачет** |
| Тема 4.1 Адаптивный дизайн сайта. | 25 | 4 | 17 | 4 | 10 |  |
| Тема 4.2 Анимация в веб-дизайне | 26 | 6 | 14 | 6 | 14 |  |
| Промежуточная аттестация | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 |  |
| **Модуль 5. Конструкторы сайтов** | **37** | **6** | **25** | **6** | **10** | **Зачет** |
| Тема 5.1 Конструкторы сайтов: функционал, достоинства, недостатки | 20 | 3 | 15 | 2 | 4 |  |
| Тема 5.2. Как создать макет сайта за 30 минут | 15 | 3 | 10 | 2 | 4 |  |
| Промежуточная аттестация | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 |  |
| **Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов** | **31** | **10** | **15** | **6** | **8** | **Зачет** |
| Тема 6.1 Брендинг и позиционирование | 10 | 4 | 6 | 2 | 2 |  |
| Тема 6.2. Что такое бренд? | 8 | 4 | 3 | 1 | 1 |  |
| Тема 6.3. Создание логотипов | 11 | 2 | 6 | 1 | 3 |  |
| Промежуточная аттестация | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 |  |
| **Итоговая аттестация** | **4** | **х** | **х** | **х** | **4** | **Защита итогового проекта** |
| **Всего ак. часов** | **256** | **50** | **155** | **47** | **118** |  |
| **% ДОТ от общего объема часов ОП** | **46%** | **x** | | | | |
| **Практикоориентированность** | **61%** | **x** | | | | |

## 1.6 Календарный учебный график

Таблица 5 – Календарный учебный график

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование тем, видов аттестации** | **Количество дней / ак. час\*** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Д1** | **Д2** | **Д3** | **Д4** | **Д5** | **Д6** | **Д7** | **Д8** | **Д9** | **Д10** | **Д11** | **Д12** | **Д13** | **Д14** | **Д15** | **Д16** | **Д17** | **Д18** | **Итого** |
| **Модуль 1. Веб-дизайн и этапы разработки сайта** | **4** | **4** | **4** | **4** | **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **18** |
| Тема 1.1 Веб-дизайн: практика и инструменты | 2/2\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 2/2\* |
| Тема 1.2 Этапы и особенности разработки сайта |  | 4\* | 2\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 6\* |
| Тема 1.3. Дизайн-система |  |  | 2 | 2/2\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4/2\* |
| Промежуточная аттестация |  |  |  |  | 2\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 2\* |
| **Модуль 2. Графический дизайн. Figma** |  |  |  |  | **2** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **3** | **53** |
| Тема 2.1. Графический редактор Figma: интерфейс и функционал |  |  |  |  | 2 | 3/1\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 5/1\* |
| Тема 2.2 Создание макета |  |  |  |  |  |  | 4 | 2/2\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 6/2\* |
| Тема 2.3. Библиотеки |  |  |  |  |  |  |  |  | 1/2\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1/2\* |
| Тема 2.4. Композиции и сетки. Виды сеток и расположение элементов |  |  |  |  |  |  |  |  | 1 | 2/2\* | 2\* |  |  |  |  |  |  |  | 3/4\* |
| Тема 2.5. Теория цвета |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 | 4\* | 1\* |  |  |  |  |  | 2/5\* |
| Тема 2.6. Фотографии и картинки |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1/2\* |  |  |  |  |  | 1/2\* |
| Тема 2.7. Мудборд и подбор контента |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 | 2/2\* |  |  |  | 6/2\* |
| Тема 2.8. Типографика |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1/3\* | 3\* |  | 1/6\* |
| Промежуточная аттестация |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1\* | 3\* | 4\* |
| **Всего ак часов с ДОТ** | **2** | **4** | **2** | **2** | **2** | **1** |  | **2** | **2** | **2** | **2** | **4** | **3** |  | **2** | **3** | **4** | **3** | **40** |
| **Всего ак. часов** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **3** | **71** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование тем, видов аттестации** | **Количество дней / ак. час\*** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Д18** | **Д19** | **Д20** | **Д21** | **Д22** | **Д23** | **Д24** | **Д25** | **Д26** | **Д27** | **Д28** | **Д29** | **Д30** | **Д31** | **Д32** | **Д33** | **Д34** | **Д35** | **Итого** |
| **Модуль 3. UX/UI дизайн** | **1** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **1** |  |  | **58** |
| Тема 3.1 Составные части UX | 1 | 4 | 1/3\* | 2/2\* | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10/5\* |
| Тема 3.2. UX и аналитика |  |  |  |  | 2 | 4 | 2/2\* | 3\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8/5\* |
| Тема 3.3. Анализ конкурентов |  |  |  |  |  |  |  | 1\* | 4\* | 4 | 3\* |  |  |  |  |  |  |  | 4/8\* |
| Тема 3.4. Прототипирование сайта |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1\* | 4 | 4 | 4\* | 1\* |  |  |  | 8/6\* |
| Промежуточная аттестация |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 3\* | 1\* |  |  | 4\* |
| **Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **3** | **4** | **4** | **11** |
| Тема 4.1 Адаптивный дизайн сайта. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 3 | 4 | 4 | 11 |
| **Всего ак часов с ДОТ** |  |  | **3** | **2** |  |  | **2** | **4** | **4** |  | **4** |  |  | **4** | **4** | **1** |  |  | **28** |
| **Всего ак. часов** | **1** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **69** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование тем, видов аттестации** | **Количество дней / ак. час\*** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Д36** | **Д37** | **Д38** | **Д39** | **Д40** | **Д41** | **Д42** | **Д43** | **Д44** | **Д45** | **Д46** | **Д47** | **Д48** | **Д49** | **Д50** | **Д51** | **Д52** | **Д53** | **Итого** |
| **Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** |  |  |  |  |  |  |  | **44** |
| Тема 4.1 Адаптивный дизайн сайта. | 4 | 4\* | 4\* | 2\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4/10\* |
| Тема 4.2 Анимация в веб-дизайне |  |  |  | 2\* | 4\* | 4\* | 4 | 4 | 4 | 4\* |  |  |  |  |  |  |  |  | 12/14\* |
| Промежуточная аттестация |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4\* |  |  |  |  |  |  |  | 4\* |
| **Модуль 5. Конструкторы сайтов** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **28** |
| Тема 5.1 Конструкторы сайтов: функционал, достоинства, недостатки |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 3/1\* | 4 | 4 | 4 | 1/3\* |  |  | 16/4\* |
| Тема 5.2. Как создать макет сайта за 30 минут |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 | 4 | 8 |
| **Всего ак часов с ДОТ** |  | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** |  |  |  | **4** | **4** | **1** |  |  |  | **3** |  |  | **32** |
| **Всего ак. часов** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **72** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование тем, видов аттестации** | **Количество дней / ак. час\*** | | | | | | | | | | | |
| **Д54** | **Д55** | **Д56** | **Д57** | **Д58** | **Д59** | **Д60** | **Д61** | **Д62** | **Д63** | **Д64** | **Итого** |
| **Модуль 5. Конструкторы сайтов** | **4** | **4** | **1** |  |  |  |  |  |  |  |  | **9** |
| Тема 5.2. Как создать макет сайта за 30 минут | 3/1\* | 3\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 3/4\* |
| Промежуточная аттестация |  | 1\* | 1\* |  |  |  |  |  |  |  |  | 2\* |
| **Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов** |  |  | **3** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** |  | **31** |
| Тема 6.1 Брендинг и позиционирование |  |  | 3 | 4 | 1/2\* |  |  |  |  |  |  | 8/2\* |
| Тема 6.2. Что такое бренд? |  |  |  |  | 1\* | 4 | 3 |  |  |  |  | 7/1\* |
| Тема 6.3. Создание логотипов |  |  |  |  |  |  | 1\* | 4 | 4 | 2\* |  | 8/3\* |
| Промежуточная аттестация |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 2\* |  | 2\* |
| Итоговая аттестация |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4\* | 4\* |
| **Всего ак часов с ДОТ** | **1** | **4** | **1** |  | **3** |  | **1** |  |  | **4** | **4** | **18** |
| **Всего ак. часов** | **1** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **4** | **3** | **4** | **40** |

## 

## Рабочие программы дисциплин (модулей, разделов)

Таблица 6 – Рабочая программа дисциплина (модуля, раздела)

| **Наименование тем** | **Виды учебных занятий** | **ак. час** | **Содержание** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Модуль 1. Веб-дизайн и этапы разработки сайта** | | | |
| Тема 1.1 Веб-дизайн: практика и инструменты | Л | 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, общие практики проектирования графических пользовательских интерфейсов |
| ПЗ | 2 | Знакомство с основными принципами веб-дизайна и практическое использование инструментов и программных средств для создания эстетически привлекательных пользовательских интерфейсов. |
| СР | 1\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 1.2 Этапы и особенности разработки сайта | Л | 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. |
| ПЗ | 4\* | Эскизирование графического пользовательского интерфейса 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 |
| СР | 1\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 1.3. Дизайн-система | Л | 2 | 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. Тенденции в графическом дизайне |
| ПЗ | 2 | Анализ примеров графического и веб-дизайна, выявление ключевых отличий. Групповая работа по выявлению различий между графическим и веб-дизайном |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Промежуточная аттестация по модулю 1 | СР | 2\* | Тестирование |
| **Модуль 2. Графический дизайн. Figma** | | | |
| Тема 2.1. Графический редактор Figma: интерфейс и функционал | Л | 1 | Анализ примеров графического и веб-дизайна, выявление ключевых отличий. Групповая работа по выявлению различий между графическим и веб-дизайном |
| ПЗ | 4 | Основные возможности Figma при создании простого макета в Figma, выполнение слушателями пошаговых действий на экране |
| СР | 1\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 2.2 Создание макета | Л | 1 | Основы создания макета: выбор формата и ориентации. Использование инструментов для создания и размещения элементов. Принципы визуальной иерархии и их применение в макете |
| ПЗ | 4 | Разработка и создание макета для выбранного проекта, включая этапы планирования, выбора материалов и инструментов, а также презентация готового макета с обоснованием выбранных решений и подходов. |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 2.3. Библиотеки | Л | 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 |
| ПЗ | 2\* | Работа с библиотеками для проработки макета будущего проекта |
| Тема 2.4. Композиции и сетки. Виды сеток и расположение элементов | Л | 1 | Изучение основных принципов композиции и сеток в дизайне, практическое применение различных типов композиций и создание эффективных сеток для организации контента и элементов дизайна. Расположение элементов на сетке для создания эстетически привлекательных и удобных в использовании дизайнов |
| ПЗ | 2/2\* | Создание эффективных сеток для организации контента и элементов дизайна с учетом композиции |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 2.5. Теория цвета | Л | 1\* | Изучение основных принципов теории цвета, цветовых моделей, взаимодействия цветов и их эмоционального воздействия |
| ПЗ | 2/2\* | Работа по подбору палитры для пробного проекта |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 2.6. Фотографии и картинки | Л | 1 | Технические требования к интерфейсной графике, основные техники и методики подготовки графических материалов |
| ПЗ | 2 | Преподаватель рассказывает про основы колористики. Групповая работа слушателей по подбору палитры для пробного проекта. |
| Тема 2.7. Мудборд и подбор контента | Л | 2 | Методы создания мудбордов, сбора и подбора визуального и текстового контента для вдохновения и создания концепции дизайна |
| ПЗ | 4 | Подбор визуального и текстового контента для создания концепции дизайна по выбранной теме, подготовка графических материалов в программах подготовки растровых и векторных изображений |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 2.8. Типографика | Л | 1 | Правила типографского набора текста, основные принципы выбора и использования шрифтов, создание гармоничных комбинаций шрифтов |
| ПЗ | 4\* | Слушатели учатся применять основы типографики для работы над будущим дизайн-макетом |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Промежуточная аттестация по модулю 2 | ПЗ | 4\* | Практическое задание №1 «Теория цвета и подбор контента» |
| **Модуль 3. UX/UI дизайн** | | | |
| Тема 3.1 Составные части UX | Л | 3\* | Изучение методов исследования пользователей и анализа их потребностей. Понимание того, как UX и UI работают вместе для создания целостного и эффективного пользовательского опыта. Изучение процесса интеграции исследований UX в визуальный дизайн UI |
| ПЗ | 10 | Поиск информации из открытых источников для анализа взаимодействия пользователя с интерфейсами |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 3.2. UX и аналитика | Л | 3\* | Изучение метрик и показателей, которые оценивают эффективность UX. Методы сбора информации о поведении пользователей.  Анализ данных для выявления проблем и возможностей улучшения дизайна |
| ПЗ | 8 | Изучение различных методы UX-исследований, такие как интервью, опросы и наблюдения. Анализ данных о пользователях для улучшения дизайна |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 3.3. Анализ конкурентов | Л | 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 |
| ПЗ | 4/4\* | Проведение исследования целевой аудитории для пробного проекта |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 3.4. Прототипирование интернет-магазина | Л | 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 |
| ПЗ | 8/2\* | Использование варфрейма для проекта  Разработка интерактивного прототипа графического дизайна интерфейса  Адаптация макета для различных устройств |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Промежуточная аттестация по модулю 3 | ПЗ | 4\* | Практическое задание №2 «Создание прототипа дизайн- макета»  Практическое задание №3 «Верстка дизайн-макета на основе прототипа» |
| **Модуль 4. Адаптивный дизайн. Анимация интерфейса** | | | |
| Тема 4.1 Адаптивный дизайн сайта. | Л | 4\* | Объяснение понятия адаптивного дизайна и его преимуществ, ознакомление с основными принципами и подходами к адаптивному дизайну, изучение методов адаптивного изменения размеров и стилей шрифтов |
| ПЗ | 15/2\* | Создание единообразных интерфейсных решений для корректного отображения информации на разных устройствах: применение медиа-запросов для определения различных точек разрешения экрана, оптимизация изображений для разных устройств и разрешений экрана, использование тегов и атрибутов HTML для адаптивной загрузки изображений, тестирование и отладка адаптивного дизайна на разных устройствах |
| СР | 4\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 4.2 Анимация в веб-дизайне | Л | 6\* | 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 |
| ПЗ | 12/2\* | Преподаватель наглядно показывает применение анимации в Tilda для улучшения UX. Слушатели повторяют за преподавателем, задают вопросы |
| СР | 6\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Промежуточная аттестация по модулю 4 | ПЗ | 4\* | Практическое задание № 4 «Анимация и адаптация дизайн-макета» |
| **Модуль 5. Конструкторы сайтов** | | | |
| Тема 5.1 Конструкторы сайтов: функционал, достоинства, недостатки | Л | 3 | Изучение возможностей и инструментов, которые предлагают конструкторы для создания и управления веб-сайтами.  Преимущества использования конструкторов, такие как простота использования, скорость разработки и доступность для пользователей без технических навыков.  Ограничения и потенциальные недостатки, включая ограниченные возможности кастомизации и зависимости от платформы |
| ПЗ | 13/2\* | Преподаватель пошагово показывает перенос макета в Tilda и настройка адаптивности |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 5.2. Как создать макет сайта за 30 минут | Л | 3 | 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. |
| ПЗ | 8/2\* | Подготовка макета для передачи разработчикам  Настройка SEO для сайта на Tilda |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Промежуточная аттестация по модулю 5 | - | 2\* | Зачет по результатам текущего контроля |
| **Модуль 6. Брендинг. Создание логотипов** | | | |
| Тема 6.1 Брендинг и позиционирование | Л | 4 | Изучение стратегий создания и укрепления бренда на рынке.  Определение уникального позиционирования бренда для привлечения целевой аудитории |
| ПЗ | 6 | Поэтапная разработка логотипа для проекта |
| СР | 2\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 6.2. Что такое бренд? | Л | 4 | Понимание сути бренда и его элементов, таких как ценности, миссия и идентичность.  Изучение влияния бренда на восприятие и лояльность потребителей |
| ПЗ | 3 | **Создание визуального представления бренда** |
| СР | 1\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Тема 6.3. Создание логотипов | Л | 2\* | Основы разработки логотипов как ключевого элемента визуальной идентичности бренда.  - Применение принципов дизайна для создания запоминающихся и эффективных логотипов |
| ПЗ | 6 | Преподаватель показывает создание мини-брендбука для проекта. Слушатели повторяют действия преподавателя |
| СР | 1\* | Просмотр дополнительных материалов, изучение текстовых материалов |
| Промежуточная аттестация по модулю 6 | - | 2\* | Зачет по результатам текущего контроля |
| \*В случае реализации ак часов с применением ДОТ ставится знак \*. Например, 2\*  В случае реализации ак часов с применением ДОТ и без ДОТ в 1 день ячейка заполняется следующим образом: 2/2\*. | | | |

## 1.8 Организационно-педагогические условия

Реализация программы осуществляется в полном соответствии   
с требованиями законодательства Российской Федерации в области образования, нормативными правовыми актами, регламентирующими данное направление деятельности.

* + 1. **Требования к квалификации педагогических кадров**

К реализации программы привлекаются лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование и отвечающие квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

**1.8.2 Требования к материально-техническому обеспечению**

Материально-техническое обеспечение (далее – МТО) необходимо   
для проведения всех видов учебных занятий и аттестации, предусмотренных учебным планом по программе, и соответствует действующим санитарным   
и гигиеническим нормам и правилам.

МТО содержит специальные помещения: учебные аудитории   
для проведения лекций, практических (семинарских) занятий, лабораторных работ, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения   
для самостоятельной работы, итоговой аттестации (в соответствии   
с утвержденным расписанием учебных занятий). Специальные помещения укомплектованы специализированной мебелью, оборудованием, расходными материалами, программным обеспечением, техническими средствами обучения и иными средствами, служащими для представления учебной информации слушателям.

При реализации программы с использованием дистанционных образовательных технологий и (или) электронного обучения образовательная организация обеспечивает функционирование информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные информационные ресурсы, электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающую освоение слушателями образовательных программ полностью или частично независимо от места нахождения слушателей: каналы связи, компьютерное оборудование, периферийное оборудование, программное обеспечение.

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с частичным использованием дистанционных образовательных технологий (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал и практические занятия проводятся аудиторное, а также представляются в виде комплекса видеолекций, записей занятий, текстовых материалов, презентаций, размещаемых в образовательной платформе. Данные материалы сопровождаются тестами, заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Занятия, проводимые с использованием ДОТ, реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя установочные интерактивные лекции, с обязательным использованием инструмента обратной связи, а также практические занятия, сочетающие в себе групповую и индивидуальную работу. Для осуществления видеоконференцсвязи применяется программа видеоконференцсвязи Контур.Толк / Яндекс Телемост/ Zoom.

Рабочее место учащегося:

• Персональный компьютер с OC Windows 7/8/10, доступ в Интернет со скоростью 20 Мбит/с и более;

• Мышка, клавиатура, наушники (динамики), микрофон, камера.

Таблица 7

| **Виды деятельности** | **Код и наименование компетенции** | **Материально-техническое обеспечение, необходимое для освоения ПК** |
| --- | --- | --- |
| ВД 1 Подготовка интерфейсной графики | ПК 1.1. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс | Программа реализуется очно-заочно. Для реализации программы имеется:  • Учебная аудитория 51,8 кв.м  • Персональный компьютер ASUS Prime H310M-R R2.0 – 1шт.  • Ноутбук Lenovo G5030 – 1 шт.  • Проектор BenQ MP525P – 1 шт.  • Стол лектора в учебной аудитории – 1 шт.  • Стул со столешницей – 34 шт.  • Сервис хранения данных Яндекс. Диск с объемом памяти 1Тб  • Информационный сайт https://future-professions.ru и https://demografiya.com/  • Лицензия на использование платформы для дистанционного обучения DistantGlobal  • Личные кабинеты на платформах для проведения вебинаров: Zoom и Контур.Толк  • Лицензия на использование CRM системы «Битрикс24»  • Библиотечный фонд |
| ВД 2 Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса | ПК 2.1. Подготавливать и интегрировать графические материалы в интерфейсы |
| ВД 3 Проектирование взаимодействия пользователя с системой | ПК 3.1. Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса |
| ПК 3.2. Сегментировать пользователей и адаптировать интерфейсы под запрос пользователей |

* + 1. **Требования к информационному и учебно-методическому обеспечению**[[1]](#footnote-1)

Для реализации программы используются учебно-методическая документация, нормативные правовые акты, нормативная техническая документация, иная документация, учебная литература и иные издания, информационные ресурсы.

Таблица 8 – Учебно-методическая документация, нормативные правовые акты, нормативная техническая документация, иная документация, учебная литература и иные издания, информационные ресурсы[[2]](#footnote-2)

|  |
| --- |
| **1 Нормативные правовые акты, иная документация** |
| 1.1 Российская Федерация. Законы. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ : [принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года, одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года]. – Москва : [не указано], 2012. – [не указано] с. |
| 1.2 Российская Федерация. Приказы Минобрнауки России. Приказ от 1 июля 2013 года № 499 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам». – Официальный интернет-портал правовой информации, 2013. – [не указано] с. |
| **2 Основная литература** |
| 2.1. Вроблевски, Л. Сначала мобильные! / Люк Вроблевски ; пер. с англ. П. Миронова. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2012. — 176 с. — ISBN 978-5-91657-388-6 |
| 2.2. Папанек В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. – Москва : Издатель Дмитрий Аронов, 2022. – 416 с. |
| 4.3. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – пер. с англ. Л. Монаховой. – Москва : Аронов, 2021. – 96 с. — ISBN 5-94056-050-0 |
| 2.4. Роббинс Дж. Веб-дизайн для начинающих. HTML, CSS, JavaScript и веб-графика. — 5-е изд.; пер. с англ. — СПб.: БХВ-Петербург, 2021. — 956 с.: ил. — ISBN 978-5-9775-4050-6 |
| 2.5. Королькова А. Живая типографика / А. Королькова. – Москва : Index Market, 2012. – 224 с. — ISBN 978-5-9901107-5-5 |
| **3 Дополнительная литература** |
| 3.1. Лапин А. И. Фотография как… Учебное пособие / А. И. Лапин. – Москва : Московский университет, 2003. – 296 с. — ISBN 5-211-04456-8; |
| 3.2. Маркотт И. Отзывчивый веб-дизайн / И. Маркотт. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 176 с. — ISBN 978-5-91657-385-5; |
| 3.3. Брингхерст Р. Основы стиля в типографике / Р. Брингхерст, К. Ауэр. – 2-е изд.. – Москва : Д. Аронов, 2006. – 433 с. — ISBN 5-94056-014-8 |
| 3.4. 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 |
| **4 Интернет-ресурсы** |
| 4.1. Figma : официальный сайт. - [San Francisco, California]. - Обновляется в течение суток. - URL: https://www.figma.com/ (дата обращения: 10.02.2025). - Текст: электронный. |
| 4.2. Tilda Publishing : официальный сайт. - Москва. - Обновляется в течение суток. - URL: https://tilda.cc/ru/ (дата обращения: 10.02.2025). - Текст : электронный. |
| 4.3. Behance : официальный сайт. - [New York]. - Обновляется в течение суток. - URL: https://www.behance.net/ (дата обращения: 10.02.2025). - Текст : электронный. |
| 4.4. Dribbble : официальный сайт. - [Salem, Massachusetts]. - Обновляется в течение суток. - URL: https://dribbble.com/ (дата обращения: 10.02.2025). - Текст : электронный |
| **5 Электронно-библиотечная система** |
| 5.1 ЭБС Юрайт : электронная библиотечная система : сайт. – Москва, 2013. – URL: https://biblio-online.ru (дата обращения: 10.02.2025). – Режим доступа: для  зарегистрир. пользователей. – Текст: электронный. |
| 5.2. ЭБС Лань : электронно-библиотечная система : сайт. – 2011. – URL: https://e.lanbook.com/ (дата обращения: 10.02.2025). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст: электронный |

**1.8.4 Общие требования к организации учебного процесса**

Общие требования к организации учебного процесса определяются локальными нормативными актами образовательной организации.

**1.8.5 Сетевая форма обучения**

Организация образовательного процесса при реализации программы в сетевой форме осуществляется с привлечением материально-технических, научно-технических, учебно-методических, организационно-методических, информационно-коммуникационных и иных ресурсов и средств обучения организаций, участвующих в сетевом взаимодействии, а также силами научно-педагогических, педагогических и иных работников этих организаций.

В соответствие с договором о сетевом взаимодействии   
(№\_\_\_\_\_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_г) в реализации программ участвуют следующие организации:

Таблица 9 – Организация сетевого обучения

| **№** | **Наименование организации** | **Участвует в реализации следующих разделов (модулей), тем** | **Формы участия** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ООО «Цифровые образовательные технологии» | Модули 1-6, Итоговая аттестация | Организация-участник |

## Формы аттестации

Оценка качества освоения программы осуществляется в форме текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по дисциплинам (модулям, разделам) и итоговой аттестации слушателей по программе.

* + 1. **Текущий контроль успеваемости**

В соответствии с учебно-тематическим планом и рабочей программой.

* + 1. **Промежуточная аттестация**

В соответствии с учебно-тематическим планом и рабочей программой.

* + 1. **Итоговая аттестация**

Освоение программы завершается итоговой аттестацией. Итоговая аттестация проводится на основе принципов объективности и независимости оценки качества подготовки слушателей. Итоговая аттестация является обязательной для слушателей.

Итоговая аттестация проводится в форме защиты итогового проекта.

К итоговой аттестации допускаются слушатели, не имеющие академической задолженности и в полном объеме выполнившие учебный план программы. Порядок прохождения итоговой аттестации определяется локальными нормативными актами образовательной организации.

## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

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

## Текущий контроль

Текущий контроль знаний предоставляется при наличии.

Текущий контроль знаний проводится в формах, предусмотренных учебным планом.

## Промежуточная аттестация

Освоение программы, в том числе отдельной ее части (модуля), может сопровождаться промежуточной аттестацией, проводимой в формах, определенных учебным планом.

Примерное задание для промежуточной аттестации: **Пример тестирования по модулю 1 «Веб-дизайн и этапы разработки сайта»:**

* + - 1. Веб-дизайн — это…

1. ниша дизайна, направленная на создание презентаций, чек-листов
2. ниша дизайна, направленная на создание сайтов и приложений
3. ниша дизайна, направленная на создание видео
   * + 1. Чем занимается веб-дизайнер?
4. создает дизайн-макет сайта
5. занимается версткой сайта
6. исследует нишу и целевую аудиторию
7. исследует нишу и целевую аудиторию, создает дизайн-макет сайта, верстает его или передает верстальщику
   * + 1. Что входит в базу дизайна?
8. композиция, типографика, колористика
9. верстка и программирование
10. исследования
11. прототипирование
    * + 1. Какие программы нужно знать веб-дизайнеру
12. графические редакторы
13. фотостоки, источники вдохновения
14. сервисы для обработки фото
15. все вышеперечисленное
    * + 1. Почему веб-дизайнеру важно понимание, что такое верстка?
        2. для более глубокого знания принципов работы сайта
        3. никогда не знаешь, когда потеряешь работу, можно и верстальщиком подработать
        4. чтобы облегчить работу верстальщика и сразу написать код к некоторым элементам
        5. В чем заключается способ развития навыков «Карта навыков»?
16. необходимо выписать свои навыки
17. необходимо проставить оценку от 1 до 10 по перечню навыков дизайнера
18. необходимо нарисовать карту со своими навыками и целями
    * + 1. «Проверка работоспособности сайта на ошибки». О каком этапе создания сайта идет речь?
19. исследование
20. технические настройки
21. тестирование
22. верстка
    * + 1. После какого этапа можно приступать к разработке дизайн-макета сайта?
23. исследования или анализ
24. верстка
25. наполнение контентом
26. тестирование
    * + 1. Какого вида сайта не существует?
27. интернет-магазин
28. landing page
29. планировщик
30. социальная сеть
    * + 1. Что не входит в базовые навыки веб-дизайнера?
31. умение работать в программах
32. умение настраивать контекстную рекламу
33. знание основ верстки

 **Критерии оценивания тестирований:**

Зачет – слушатель ответил правильно на 80% вопросов и более.

Незачет – слушатель ответил правильно на менее, чем 80% вопросов

**Примеры практических заданий:**

Перед выполнением практических заданий слушателям необходимо определите тему своего итогового проекта. Слушатели могут 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 выполнить следующие практические задания:

**Практическое задание №1 «Теория цвета и подбор контента» (обязательное)**

1. Определите тему своего итогового проекта.

2. Для выбранной тематики будущего сайта:

- Составьте мудборд в редакторе Figma;

- Подберите цветовую палитру;

- Определите стилистику изображений (фотографии или нарисованные иллюстрации; их примерное содержание);

- Постройте сетку.

3. Задание отправьте на проверку: выполненную в редакторе Figma работу экспортировать в формате PDF либо прикрепить ссылку на проект в Figma и отправить на проверку преподавателю в решение задания на платформе Odin.

**Система оценивания:**

2 балла – выполнено всё

1 балл – требуется доработка /выполнено частично

0 баллов – не выполнено

**Практическое задание № 2 «Создание прототипа дизайн- макета» (обязательное)**

1. Создайте прототип дизайн-макета сайта по выбранной вами тематике.
2. Задание отправьте на проверку: на платформе Odin прикрепите ссылку на созданный прототип в Figma или прикрепите прототип, экспортированный из Figma в формате.

**Система оценивания:**

2 балла – выполнено всё

1 балл – требуется доработка /выполнено частично

0 баллов – не выполнено

**Практическое задание № 3 «Верстка дизайн-макета на основе прототипа» (обязательное)**

1. На основе созданного прототипа разработайте дизайн-макет вашего сайта.
2. Задание отправьте на проверку: на платформе Odin прикрепите ссылку на созданный дизайн-макет в Figma или прикрепите дизайн-макет, экспортированный из Figma в формате PDF.

**Система оценивания:**

2 балла – выполнено всё

1 балл – требуется доработка /выполнено частично

0 баллов – не выполнено

**Практическое задание № 4 «Анимация и адаптация дизайн-макета» (обязательное)**

1. Разработайте адаптированные версии сайта для дипломного проекта.

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

1) 320px — смартфон (вертикальная ориентация)

2) 480px — смартфон (горизонтальная ориентация)

3) 640px — планшет (вертикальная ориентация)

4) 960px — планшет (горизонтальная ориентация)

1. Обозначьте места на Вашем макете, где вы хотели бы увидеть анимацию. Пропишите, какая это будет анимация.
2. Задание отправьте на проверку: на платформе Odin прикрепите ссылку на ваш проект в Figma.

**Система оценивания:**

2 балла – выполнено всё

1 балл – требуется доработка /выполнено частично

0 баллов – не выполнено

В программе приводятся требования к выполнению заданий промежуточной аттестации, критерии оценивания.

## 2.3 Итоговая аттестация

Освоение программы завершается итоговой аттестацией. Форма итоговой аттестации: защита итогового проекта.

Примерное задание для итоговой аттестации (вариант итогового теста; темы практических заданий; вопросы экзаменационных билетов и т.д.):

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 с оценкой (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.

**Критерии оценивания итогового проекта:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зачет | Оценка | Требования к проекту |
| «зачтено» | 5 (отлично) | - Макет сайта разработан в сервисе Figma.  - Полностью соблюдены правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема.  - Техники и методики подготовки графических материалов выполнены безупречно.  - Шрифты и визуальный контент сверстаны по всем технологиям.  - Макет адаптирован к двум различным пользовательским интерфейсам. |
| 4 (хорошо) | - Макет сайта разработан в сервисе Figma.  - В основном соблюдены правила перспективы, колористики и композиции, но есть незначительные недочеты.  - Техники подготовки графических материалов выполнены с небольшими ошибками.  - Шрифты и контент сверстаны с незначительными отклонениями от технологии.  - Макет адаптирован к двум интерфейсам, но с небольшими недочетами. |
| 3 (удовлетворительно) | - Макет сайта разработан в сервисе Figma.  - Соблюдены основные правила перспективы и колористики, но есть заметные ошибки.  - Техники подготовки графических материалов выполнены частично.  - Шрифты и контент сверстаны с заметными отклонениями от технологии.  - Макет адаптирован только к одному интерфейсу. |
| «не зачтено» | 2 (неудовлетворительно) | - Макет сайта разработан в сервисе Figma.  - Законы композиции и колористики в основном не соблюдены.  - Техники подготовки графических материалов выполнены с серьезными ошибками.  - Шрифты и контент сверстаны неправильно.  - Макет не адаптирован или адаптирован с серьезными ошибками. |
| 1 (плохо) | - 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 с серьезными ошибками. |

1. Состав информационного и учебно-методического обеспечения представляет собой совокупность учебно-методической документации, нормативных правовых актов, нормативной технической документации, иной документации, учебной литературы и иных изданий, информационных ресурсов. [↑](#footnote-ref-1)
2. Оформление раздела должно соответствовать требованиям ГОСТ Р 7.0.100-2018. Национальный стандарт Российской Федерации. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления. [↑](#footnote-ref-2)