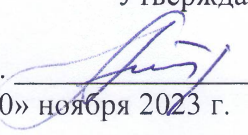


ИП Терюмин Анатолий Александрович
ИНН 773501801240 / ОГРНИП 323774600545143

Утверждаю

ИП Терюмин А.А. 
Приказ № 1 от «20» ноября 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Полный курс продуктового UX/UI дизайна»

Трудоемкость программы: 131 академический час

Выдаваемый документ: сертификат о прохождении курса

Форма обучения: заочная исключительно с применением электронного обучения и
дистанционных образовательных технологий

г. Москва, 2023

Оглавление

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель, задачи и планируемые результаты программы	4
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	5
2.1. Учебный план.....	5
2.2. Рабочая программа	8
3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	11
3.1. Календарный учебный график	11
3.2. Материально-технические условия реализации программы	12
3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы	13
3.4. Кадровое обеспечение программы	13
4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	14
5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ИНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ...	14
6. СОСТАВИТЕЛЬ ПРОГРАММЫ	16

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

UX - это User Experience, то есть опыт взаимодействия пользователя с интерфейсом приложений или сайтов. UI, или User Interface - все, что связано с визуальным оформлением.

Дизайнеры интерфейсов должны понять, с чем столкнется пользователь еще до того, как увидит непосредственно интерфейс, поэтому UX/UI дизайнеру нужно постоянно учиться и разбираться в современных реалиях.

За последние годы российское государство серьезно озадачено вопросами поиска и аккумуляции IT-кадров в различных отраслях, в связи с чем очень важно качественное обучение по программам дополнительного образования.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Полный курс продуктового UX/UI дизайна» составлена в соответствии с нормативными документами:

- Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ;

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»).

Отличительные особенности программы:

- использование информационных и коммуникационных технологий, в том числе современных систем технологической поддержки процесса обучения, обеспечивающих комфортные условия для обучающихся, преподавателей;

- применение электронных образовательных ресурсов (электронное обучение);

- применение дистанционных образовательных технологий.

Актуальность программы. Программа ориентирована на:

- создание и обеспечение необходимых условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся;

- формирование и совершенствование универсальных и творческих компетенций в UX/UI-дизайне;

- совершенствование имеющихся навыков веб-дизайна;

- использование навыков UX/UI-дизайна для создания различных макетов и интерфейсов.

Педагогическая целесообразность образовательной программы достигается применением современных принципов, методов, технологий образовательной деятельности.

Реализация программы осуществляется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, позволяющих не только получить полезные знания и умения, но и способствующих развитию личности обучающегося как субъекта собственной стратегии жизни. Это такие принципы как:

- опора на имеющийся у обучающихся жизненный опыт;

- системность, последовательность и доступность излагаемого материала, изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания.

Адресат программы: к освоению программы допускаются обучающиеся от 16 лет без предъявления требований к уровню образования.

Режим занятий: Академический час (далее – час, академический час, ак.час) равен 45 минутам. Учебная нагрузка устанавливается не более 54 часов в неделю и не более 3-х

академических часов в день, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы обучающегося.

Программа реализуется исключительно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Занятия полностью обеспечены дистанционными технологиями и обучающийся занимается в удобное ему время, в удобном месте, в удобном темпе с учетом рекомендуемого режима занятий, необходимого для качественного освоения программы.

Направленность программы: техническая

Уровень программы: базовый

Сроки обучения: общая трудоемкость программы составляет 131 ак. часа, прием на обучение по программе осуществляется в течение всего года, срок реализации программы составляет 12 месяцев.

Форма обучения. Программа реализуется в заочной форме (без отрыва от производства) исключительно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

1.2. Цель, задачи и планируемые результаты программы

Цель: удовлетворение образовательных потребностей и интересов обучающихся в UX/UI-дизайне.

Задачи: совершенствование или получение новых знаний в сфере UX/UI-дизайне.

Планируемые результаты: планируемыми результатами обучения являются знания и умения в областях: UX, UI, применения веб-инструментов, применения вспомогательных программ, в том числе следующие знания и умения:

Знания:

- специфики разработки мобильных приложений
- основ UX-копирайтинга
- колористики и психологии цвета и применение их в дизайне
- композиции и использование сеток
- принципов идеального дизайна
- анимации дизайна и интерфейса
- дизайн-концепций
- инструментов и возможностей программы Figma
- ретуши, цветокоррекции и работы с улучшением изображения
- способов и мест поиска клиентов

Умения:

- проводить UX-исследования
- прорабатывать пользовательские сценарии
- проектировать дизайн и функционал проекта
- выстраивать информационную архитектуру сайта
- разрабатывать прототипы
- создавать адаптивный дизайн
- проектировать удобные формы
- создавать удобные, красивые и современные интерфейсы
- создавать элементы интерфейса и их различных состояний
- выбирать и использовать макеты идеальной типографики
- работать с референсами и мудбордом проекта
- использовать систему топовых плагинов для быстрой работы
- адаптировать дизайн-макеты.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

	Наименование модулей, уроков	Общая трудоемкость, ак.час.	Аудиторная работа/ ак.час.		Самостоятельная работа, ак.час.	Форма контроля/ аттестации
			Видеолекции	Доп.материал		
1	МОДУЛЬ 1. Техника работы в Figma	39,6	5,6	16	18	-
Урок 1.	Вводные видео раздела	0,02	0,02		-	-
Урок 2.	Обозначение семантики в Figma	2,2	0,2	2	-	-
Урок 3.	Функциональные смыслы	1,1	0,1	1	-	-
Урок 4.	Практическое задание №1. Содержание и функционал в цвете	1	-	-	1	3, ТК
Урок 5.	Практическое задание №2. Поведение функциональных элементов	1	-	-	1	3, ТК
Урок 6.	Слои и стили цвета	1,2	0,2	1	-	-
Урок 7.	Практическое задание №3. Создание стилей цвета в Figma	2	-	-	2	3, ТК
Урок 8.	Содержательные смыслы	1,3	0,3	1	-	-
Урок 9.	Практическое задание №4. Создание стилей цвета. Итоговое	1	-	-	1	3, ТК
Урок 10.	Вариативность обозначений смыслов	1,3	0,3	1	-	-
Урок 11.	Функции Figma для создания интерфейса. Часть 1.	2	1	1	-	-
Урок 12.	Практическое задание №5. Технические навыки Figma	3	-		3	3, ТК
Урок 13.	Функции Figma для создания интерфейса. Часть 2	3,1	1,1	2	-	-
Урок 14.	Теория и мастер-класс создания компонентов. Часть 1	3	1	2	-	-
Урок 15.	Практическое задание №6. Компоненты Button, IconButton, ClickableIcon и Badge	2	-	-	2	3, ТК
Урок 16.	Теория и мастер-класс создания компонентов. Часть 2	1,6	0,6	1	-	-
Урок 17.	Практическое задание №7. Компоненты Input, Select и Sidebar	2	-	-	2	3, ТК
Урок 18.	Теория и мастер-класс	2,5	0,5	2	-	-

	создания компонентов. Часть 3					
Урок 19.	Практическое задание №8. Компоненты Card, Header	1	-	-	1	3, ТК
Урок 20.	Функциональные смыслы	2,3	0,3	2	-	-
Урок 21.	Практическое задание №9. Итоговая настройка интерфейса и компонентов	5	-	-	5	3, ТК
<i>Промежуточная аттестация</i>		-	-	-	-	<i>ПА</i>
2	МОДУЛЬ 2. Графические навыки	31,5	3,5	11	17	-
Урок 22.	Вводные видео раздела	0,1	0,1	-	-	-
Урок 23.	Семантика цвета	0,1	0,1	-	-	-
Урок 24.	Развитие цветового восприятия	2,3	0,3	2	-	-
Урок 25.	Практическое задание №10. Отрисовка ахроматического ряда	1	-	-	1	3, ТК
Урок 26.	Иерархия вглубь	2,3	0,3	2	-	-
Урок 27.	Цветовая гармония интерфейса. Часть 1	1,4	0,4	1	-	-
Урок 28.	Практическое задание №11. Создание пространства	2	-	-	2	3, ТК
Урок 29.	Цветовая гармония интерфейса. Часть 2	1,1	0,1	1	-	-
Урок 30.	Практическое задание №12. Цветовая гармония интерфейса	2	-	-	2	3, ТК
Урок 31.	Свойства цвета	2,14	0,14	2	-	-
Урок 32.	Практическое задание №13. Визуальный вес цвета	1	-	-	1	3, ТК
Урок 33.	Свойства формы	0,13	0,13	-	-	-
Урок 34.	Объединение информации по смыслу	1,3	0,3	1	-	-
Урок 35.	Практическое задание №14. Объединение информации	3	-	-	3	3, ТК
Урок 36.	Композиция	2,7	0,7	2	-	-
Урок 37.	Практическое задание №15. Пропорции форм и напряжения	4	-	-	4	3, ТК
Урок 38.	Композиционная сетка	0,9	0,9	-	-	-
Урок 39.	Практическое задание №16. Композиционные решения	4	-	-	4	3, ТК
<i>Промежуточная аттестация</i>		-	-	-	-	<i>ПА</i>
3	МОДУЛЬ 3. UI	18,2	1,2	6	11	-
Урок 40.	Вводные видео раздела	1,1	0,1	1	-	-
Урок 41.	Распределение информации в пространстве	1,1	0,1	1	-	-
Урок 42.	Практическое задание №17. Инфослой в интерфейсе	2	-	-	2	3, ТК
Урок 43.	Процесс создания UI	2,6	0,6	2	-	-

	интерфейса					
Урок 44.	Практическое задание №18. Эстетика и выразительный образ	2	-	-	2	3, ТК
Урок 45.	Быстрые методы создания портфолио в Dribbble	1,1	0,1	1	-	-
Урок 46.	Практическое задание №19. Нарботки в Dribbble	4	-	-	4	3, ТК
Урок 47.	Самостоятельная проверка качества UI	1,1	0,1	1	-	-
Урок 48.	Практическое задание №20. Настройка сетки и создание адаптива	3	-	-	3	3, ТК
Урок 49.	Подготовка к разработке	0,2	0,2	-	-	-
	<i>Промежуточная аттестация</i>	-	-	-	-	<i>ПА</i>
4	МОДУЛЬ 4. UX	41,7	2,7	12	27	-
Урок 50.	Вводные видео раздела	0,04	0,04	-	-	-
Урок 51.	Базовые термины блока	2,2	0,2	2	-	-
Урок 52.	Практическое задание №21. Первые шаги к проекту	2	-	1	1	3, ТК
Урок 53.	Первый этап взаимодействия с проектом	0,04	0,04	-	-	-
Урок 54.	Вопросы к бизнес-стороне	2,2	0,2	2	-	-
Урок 55.	Практическое задание №22. Первичное уточнение деталей	1	-	-	1	3, ТК
Урок 56.	Задачи проекта	0,3	0,3	-	-	-
Урок 57.	Практическое задание №23. Начало итоговой работы курса «Почтальон»	2	-	-	2	3, ТК
Урок 58.	Исследование пользователей	0,35	0,35	-	-	-
Урок 59.	Практическое задание №24. Ограничения и потребности почтальонов	2	-	-	2	3, ТК
Урок 60.	Валидация данных	0,1	0,1	-	-	-
Урок 61.	Практическое задание №25. Финализация вводных данных	2	-	-	2	3, ТК
Урок 62.	CJM — карта пути пользователя	1,2	0,2	1	-	-
Урок 63.	Генерация гипотез	1,2	0,2	1	-	-
Урок 64.	Практическое задание №26. Формирование пути пользователя	5	-	-	5	3, ТК
Урок 65.	Структура продукта	0,2	0,2	-	-	-
Урок 66.	Практическое задание №27. Sitemap и Userflow	5	-	-	5	3, ТК
Урок 67.	Работа историями пользователя	3,3	0,3	3	-	-
Урок 68.	Практическое задание №28.	2	-	-	2	3, ТК

	Фиксация блокеров, драйверов					
Урок 69.	Сущности продукта	1,1	0,1	1	-	-
Урок 70.	Практическое задание №29. Фиксация сущностей	2	-	-	2	3, ТК
Урок 71.	Формирование требований к продукту	0,1	0,1	-	-	-
Урок 72.	VRMN схема. Взаимосвязь систем и ролей	1,15	0,15	1	-	-
Урок 73.	Практическое задание №30. VRMN и требования к страницам продукта	5	-	-	5	3, ТК
Урок 74.	Построение структуры сайта	0,2	0,2	-	-	-
Промежуточная аттестация		-	-	-	-	ПА
Всего		131	13	45	73	-

Аудиторная работа включает изучение материала, размещенного на образовательной платформе, в виде видеофайлов с лекционным материалом, а также изучение дополнительного материала к уроку.

Самостоятельная работа обучающегося включает следующие формы работы: усвоение содержания видеолекций и дополнительного материала к уроку, знакомство с материалами рекомендованной литературы, включая информационные образовательные ресурсы; выполнение Заданий (З, ТК).

З – Практическое задание открытого типа. Выполняется в рамках самостоятельной работы.

ТК (Текущий контроль) – выполнение задания по темам уроков (З).

ПА (Промежуточная аттестация) – Промежуточная аттестация проводится путем зачета текущего контроля.

2.2. Рабочая программа

Аудиторная работа – 58 ак. час.

Из них лекции – 13 ак. час.

Самостоятельная работа – 73 ак. час.

МОДУЛЬ 1. Техника работы в Figma

Планируемые результаты:

Знания:

- Знакомство
- Организационная информация об обучении по модулю 1
- Обозначение семантики в Figma
- Функциональные смыслы
- Слои и стили цвета
- Содержательные смыслы
- Вариативность обозначений смыслов
- Функции Figma для создания интерфейса
- Теория и мастер-класс создания компонентов
- Функциональные смыслы

Содержание:

Теория: просмотр видеолекций и изучение дополнительного материала к урокам:

Урок 1	Обозначение семантики в Figma
Урок 2	Функциональные смыслы
Урок 5	Слои и стили цвета
Урок 7	Содержательные смыслы
Урок 9	Вариативность обозначений смыслов
Урок 10	Функции Figma для создания интерфейса. Часть 1.
Урок 12	Функции Figma для создания интерфейса. Часть 2
Урок 13	Теория и мастер-класс создания компонентов. Часть 1
Урок 15	Теория и мастер-класс создания компонентов. Часть 2
Урок 17	Теория и мастер-класс создания компонентов. Часть 3
Урок 19	Функциональные смыслы
Урок 21	Обозначение семантики в Figma

Материалы: видеофайлы с лекционным материалом, прикладной материал, размещенный по ссылкам. Используется в качестве наглядного примера.

Самостоятельная работа: самостоятельная работа обучающегося по изучению Темы включает следующие формы работы:

- усвоение содержания видеолекций, знакомство с материалами рекомендованной литературы, включая информационные образовательные ресурсы;
- выполнение Заданий (З).

Текущий контроль: выполнение заданий открытого типа (Практические задания 1 – 9 в рамках уроков 4-5, 7,9, 12, 15, 17, 19, 21)

Промежуточная аттестация: по результатам текущего контроля.

МОДУЛЬ 2. Графические навыки

Планируемые результаты:

Знания:

- Организационная информация об обучении по модулю 2
- Семантика цвета
- Развитие цветового восприятия
- Иерархия вглубь
- Цветовая гармония интерфейса.
- Свойства цвета
- Свойства формы
- Объединение информации по смыслу
- Композиция
- Композиционная сетка

Содержание Темы:

Теория: просмотр видеолекций и изучение дополнительного материала к урокам:

Урок 22	Вводные видео раздела
Урок 23	Семантика цвета
Урок 24	Развитие цветового восприятия
Урок 26	Иерархия вглубь
Урок 27	Цветовая гармония интерфейса. Часть 1
Урок 28	Цветовая гармония интерфейса. Часть 1
Урок 31	Свойства цвета
Урок 33	Свойства формы
Урок 34	Объединение информации по смыслу
Урок 36	Композиция

Материалы: видеофайлы с лекционным материалом, прикладной материал, размещенный по ссылкам. Используется в качестве наглядного примера.

Самостоятельная работа: самостоятельная работа обучающегося по изучению Темы включает следующие формы работы:

- усвоение содержания видеолекций, знакомство с материалами рекомендованной литературы, включая информационные образовательные ресурсы;
- выполнение Заданий (3).

Текущий контроль: выполнение заданий открытого типа (Практические задания 10 – 16 в рамках уроков 25, 28, 30, 32, 35, 37, 39)

Промежуточная аттестация: по результатам текущего контроля.

МОДУЛЬ 3. UI

Планируемые результаты:

Знания:

- Организационная информация об обучении по модулю 3
- Распределение информации в пространстве
- Процесс создания UI интерфейса
- Быстрые методы создания портфолио в Dribbble
- Самостоятельная проверка качества UI
- Подготовка к разработке

Содержание Темы:

Теория: просмотр видеолекций и изучение дополнительного материала к урокам:

Урок 40	Вводные видео раздела
Урок 41	Распределение информации в пространстве
Урок 43	Процесс создания UI интерфейса
Урок 45	Быстрые методы создания портфолио в Dribbble
Урок 47	Самостоятельная проверка качества UI
Урок 49	Подготовка к разработке

Материалы: видеофайлы с лекционным материалом, прикладной материал, размещенный по ссылкам. Используется в качестве наглядного примера.

Самостоятельная работа: самостоятельная работа обучающегося по изучению Темы включает следующие формы работы:

- усвоение содержания видеолекций, знакомство с материалами рекомендованной литературы, включая информационные образовательные ресурсы;
- выполнение Заданий (3).

Текущий контроль: выполнение заданий открытого типа (Практические задания 17 – 20 в рамках уроков 42, 44, 46, 48)

Промежуточная аттестация: по результатам текущего контроля.

МОДУЛЬ 4. UX

Планируемые результаты:

Знания:

- Организационная информация об обучении по модулю 4
- Базовые термины блока
- Первый этап взаимодействия с проектом
- Вопросы к бизнес-стороне
- Задачи проекта

- Исследование пользователей
- Валидация данных
- CJM — карта пути пользователя
- Генерация гипотез
- Структура продукта
- Работа историями пользователя
- Сущности продукта
- Формирование требований к продукту
- BPMN схема. Взаимосвязь систем и ролей
- Построение структуры сайта

Содержание Темы:

Теория: просмотр видеолекций и изучение дополнительного материала к урокам:

Урок 50	Вводные видео раздела
Урок 51	Базовые термины блока
Урок 53	Первый этап взаимодействия с проектом
Урок 54	Вопросы к бизнес-стороне
Урок 56	Задачи проекта
Урок 58	Исследование пользователей
Урок 60	Валидация данных
Урок 62	CJM — карта пути пользователя
Урок 63	Генерация гипотез
Урок 65	Структура продукта
Урок 67	Работа историями пользователя
Урок 69	Сущности продукта
Урок 71	Формирование требований к продукту
Урок 72	BPMN схема. Взаимосвязь систем и ролей
Урок 74	Построение структуры сайта

Материалы: видеофайлы с лекционным материалом, прикладной материал, размещенный по ссылкам. Используется в качестве наглядного примера.

Самостоятельная работа: самостоятельная работа обучающегося по изучению Темы включает следующие формы работы:

- усвоение содержания видеолекций, знакомство с материалами рекомендованной литературы, включая информационные образовательные ресурсы;
- выполнение Заданий (З).

Текущий контроль: выполнение заданий открытого типа (Практические задания 21 – 30, уроки 52, 55, 57, 59, 61, 64, 66, 68, 70, 73)

Промежуточная аттестация: по результатам текущего контроля.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

3.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график определяет продолжительность обучения, последовательность обучения, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Календарный учебный график при освоении образовательной программы в течение 12 месяцев:

ТЕМА	Месяц обучения												Итого, ак. час
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
МОДУЛЬ 1.	у,т,п	у,т,п	у,т,п										

Техника работы в Figma													
МОДУЛЬ 2. Графические навыки				у,т,п	у,т,п	у,т,п							
МОДУЛЬ 3. UI							у,т,п	у,т,п	у,т,п				
МОДУЛЬ 4. UX										у,т,п	у,т,п	у,т,п	
Всего часы аудиторной работы, ак.час.													58
Самостоятельная работа, ак.час.													73
Всего, ак.час.													131

у – аудиторные часы и самостоятельная работа

т – текущий контроль

п – промежуточная аттестация

Режим занятий – свободный, просмотр видеолекций и выполнений Заданий обучающимся осуществляется в любое удобное время, однако следует придерживаться календарного учебного графика.

Программа реализуется исключительно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Занятия полностью обеспечены дистанционными технологиями и обучающийся занимается в удобное ему время, в удобном месте, в удобном темпе с учетом рекомендуемого режима занятий, необходимого для качественного освоения программы.

3.2. Материально-технические условия реализации программы

Программа реализуется исключительно с применением электронного обучения на платформе по адресу: <https://test.dessst.ru/platform/course/design>.

Электронное обучение является особой формой обучения, которая состоит в обеспечении обучающемуся доступа к видео-лекциям и дополнительным материалам, предполагает самостоятельное изучение этих материалов и прохождение аттестации знаний по итогам этого процесса.

Формат обучения с применением дистанционных образовательных технологий предполагает прямой или онлайн «живой» контакт с преподавателем в рамках проверки домашних заданий.

Для успешного обучения обучающимся рекомендуется соблюдать определенные требования к программному обеспечению персонального компьютера:

- подключение к сети Интернет со скоростью минимально 2 Мбит/с, доступ к сети по протоколам HTTP.

- на компьютере также должен быть установлен комплект соответствующего программного обеспечения (ОС не ниже Windows 7);

- Установленные на компьютер ПО Figma и Photoshop (бесплатная версия).

Также необходимо наличие динамиков (наушников).

Для просмотра электронных образовательных ресурсов необходимо входить в личный кабинет на портале через:

- Компьютер, необходима версия браузера: Internet Explorer 9 или выше; Mozilla Firefox 45 или выше; Google Chrome 48 или выше; Microsoft Edge.

- Телефон, версия: iOS 9. x или выше (для iPad и iPhone); Android 4.4 или выше.

Уроки курса следует проходить в такой последовательности:

- ознакомиться с видеолекцией по модулю;

- ознакомиться с дополнительными материалами (представлены в виде прикладных примеров по теме урока, доступны по предоставленным ссылкам, рекомендуемая литература);

- выполнить Практическое задание и отправить его на проверку (расположены внутри соответствующего урока);

В случае возникновения вопросов по содержанию курса следует задать вопрос под уроком в разделе «Напишите выводы и прикрепите ссылку на практическую работу» - и дождаться ответа от преподавателя.

3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Образовательная программа обеспечена учебно-методическими материалами посредством:

– учебно-методических разработок в электронной форме, размещенных в личных кабинетах обучающихся на учебно-информационном портале <https://test.dessst.ru/platform/course/design>, в том числе видеолекции, дополнительные материалы, контрольно-измерительные материалы, методические указания;

– учебно-информационного портала (образовательной платформы) <https://test.dessst.ru/platform/course/design>;

– наличием обратной связи с преподавателем через личный кабинет после выполнения Задания.

Обучающиеся по образовательной программе могут использовать дополнительные Интернет-ресурсы, такие как:

электронные библиотеки:

- Электронно-библиотечная система «Лань» <https://e.lanbook.com>.

Рекомендованная образовательной программой литература доступна к изучению в свободном доступе на сайте электронной библиотеки после регистрации. Ссылки для доступа в электронные библиотеки размещаются в личном кабинете обучающегося в СДО в разделе «Библиотека».

Список литературы, доступной в электронной библиотеке:

1. Батенькина, О. В. Юзабилити информационных систем : учебное пособие / О. В. Батенькина, О. Н. Ткаченко. — Омск : ОмГТУ, 2015. — 144 с. — ISBN 978-5-8149-2095-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/149059> (дата обращения: 18.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Брамбо, З. Программирование в Roblox / З. Брамбо ; перевод с английского М. А. Райтмана. — Москва : ДМК Пресс, 2022. — 198 с. — ISBN 978-5-97060-982-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/241217> (дата обращения: 18.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Киселев, С. К. Способы представления информации : учебное пособие / С. К. Киселев, В. Е. Шикина. — Ульяновск : УлГТУ, 2022. — 124 с. — ISBN 978-5-9795-2212-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/322856> (дата обращения: 18.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Малышев, К. В. Построение пользовательских интерфейсов / К. В. Малышев. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 268 с. — ISBN 978-5-97060-962-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/241073> (дата обращения: 18.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Никулова, Г. А. Проектирование и реализация Web-интерфейса : учебно-методическое пособие / Г. А. Никулова. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2020. — 66 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/156075> (дата обращения: 18.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

6. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. — Красноярск : СФУ, 2020. — 192 с. — ISBN 978-5-7638-4194-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/181561> (дата обращения: 18.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3.4. Кадровое обеспечение программы

Реализация программы обеспечивается квалифицированными кадрами:

—имеющими профильное образование (или прошедшими обучение по дополнительной образовательной программе профессиональной переподготовки в области педагогики) и имеющими опыт работы и/или прошедшими обучение по дополнительной образовательной программе профессиональной переподготовки в профессиональной области, соответствующей направленности образовательной программы.

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Оценка качества освоения образовательной программы проводится в отношении соответствия результатов освоения программы заявленным целям и планируемым результатам.

Оценка качества освоения образовательной программы обучающимися включает текущий контроль качества успеваемости, промежуточную аттестацию обучающихся, в том числе процедуры внутренней независимой оценки качества подготовки обучающихся по образовательной программе.

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ИНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Текущий контроль знаний проводится в соответствии с оценочными материалами, представленными в данном разделе, содержащими контрольно-измерительные материалы и процедуру оценивания освоения программы.

Текущий контроль осуществляется в форме выполнения задания открытого типа по результатам освоения соответствующего урока (нескольких уроков). Условием успешного прохождения текущего контроля по каждому разделу является получение оценки «зачтено» при двухбалльной шкале оценивания.

Минимальное количество баллов для прохождения промежуточной аттестации – 14 баллов, максимальное – 20.

При оценивании результатов обучения в ходе текущего контроля используются следующие критерии и шкала оценки:

1. Описание представлено верно
2. Дизайн понятен проверяющему
3. Внимание пользователя сконцентрировано на самом важном
4. Элементы сайта выстроены по сетке
5. В дизайне соблюдается стилистика

6. Цвета использованы грамотно
7. В дизайне присутствует только одна шрифтовая пара
8. Иллюстрации и фото качественные
9. Визуальный стиль и согласованность элементов дизайна
10. Точность воспроизведения предложенного элемента дизайна

Оценка	Критерии оценки
«зачтено»	По результатам проверки набрано 14-20 баллов
«не зачтено»	По результатам проверки набрано менее 14 баллов

Процедура оценивания итоговой работы:

Форма контроля	Показатели выставления минимального количества баллов и процедура оценивания
Практическое задание открытого типа	За соответствие каждому критерию присваивается 2 балла.

Задания размещены в системе дистанционного образования, они доступны авторизованному пользователю платформы, зачисленному в качестве обучающегося.

Обучающийся после освоения материалов обязательных учебных занятий получает допуск к заданиям и выполняет их в любое удобное время. Результаты доступны обучающемуся сразу после завершения выполнения задания.

Промежуточная аттестация знаний, навыков и умений, полученных в ходе освоения программы, осуществляется в форме зачета результатов текущего контроля. Условием успешного прохождения промежуточной аттестации (получение оценки «зачтено») является успешное прохождение текущего контроля по 1-4 темам программы.

Обучающимся, освоившим образовательную программу и успешно прошедшим промежуточную аттестацию (получение оценки «зачтено») выдается сертификат о прохождении курса. Обучающимся, не освоившим образовательную программу и/или не прошедшим промежуточную аттестацию (получение оценки «зачтено»), выдается справка об обучении.

Примерные контрольно-измерительные материалы, представляющие собой задания для текущего контроля

Задание № 1. Перерисуйте компонент Button, IconButton и Badge из сайта canva.com. Образец построения, нейминга, оформления находится в предыдущем видео.

Важно: Вложенные компоненты также должны быть созданы отдельно Технически каждый компонент должен быть грамотен (иметь состояния, строиться на Autolayout и Frames, быть в Components, находиться в Variants, иметь стили текста и цвета (можно переменные), иметь размеры схожие с аналогом, использовать Swar настройки).

Задание № 1. Вам дается интерфейс в Figma доступный для редактирования. Зафиксируйте стили цвета (и/или переменных) всех элементов зафиксируйте стили текста дорисуйте все состояния функциональных элементов настройте все элементы технически грамотно, назначьте на них стиль/переменные цвета создайте Component где необходимо, поместите их в Variants настройте интерфейс технически грамотно с учётом дальнейших адаптивов оформите состояния компонентов в UI-kit с использованием.

Важно: Можно менять цвета/расстояния/содержание интерфейса, если есть желание.

Задание № 3. Нарисуйте светлотный ряд с помощью белил титановых и сажи газовой. Дополнительно: Если нет красок, тогда можно сделать работу с помощью жирного карандаша (В, В1 и более). Если есть желание, можно сделать светлотный ряд из серых оттенков, полученные с помощью комплиментарной пары или триады.

Задание № 4. Создайте минимум 3 наброски для публикации в Dribbble, для этого: найдите аналоги проанализируйте и опишите есть ли базовая выразительность, объясните свое мнение (почему вы так считаете) опишите, какими графическими приёмами создана выразительность работы повторите графические приёмы с помощью других средств (иные картинки, текста и тд.) замените тему работы, чтобы она не была похожа на аналог. Иначе говоря, повторите действия из видео «Как создавать наброски в Dribbble. Мастер-класс». Если есть желание, можно сделать больше 3х работ, но минимум 3.

Задание № 5. Выберите любой интерфейс, который создавали ранее. Настройте на нем сетку и сделайте одно адаптивное решение. Размеры интерфейсов для адаптивного решения можно найти, если нажать на иконку Frame слева вверху.

6. СОСТАВИТЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Составители программы: индивидуальный предприниматель Терюмин Анатолий Александрович и преподаватели.