

Общество с ограниченной ответственностью «Едиз»
ИНН 1831207119 ОГРН 1221800017999
426000, Россия, Удмуртская Республика, г. Ижевск, ул. Вадима Сивкова,
д. 273, офис 6

Онлайн-школа «Yodiz School»

Утверждаю 
Генеральный директор Пушкина М.В.
Приказ № 2 от «1» ноября 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа –
дополнительная общеразвивающая программа
«Профессия веб-дизайнер»**

Трудоемкость программы: 88 академических часов
Выдаваемый документ: сертификат о прохождении курса
Форма обучения: исключительно с применением электронного обучения и
дистанционных образовательных технологий

г. Ижевск, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Основные цели и задачи программы, планируемые результаты	4
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	5
2.1. Учебный план	5
2.2. Рабочая программа	6
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	12
3.4. Кадровое обеспечение программы	13
4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ И ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	13
6. СОСТАВИТЕЛЬ ПРОГРАММЫ	13

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Программа является обще развивающей, ориентирована на детей и взрослых от 16 до 50 лет включительно и направлена на освоение навыков в области веб-дизайна.

Настоящая дополнительная обще развивающая программа «Профессия веб-дизайнер» разработана в соответствии со следующими нормативными правовыми актами Российской Федерации:

1. Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;

2. 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»);

3. Приказом Минпросвещения России от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

4. Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных обще развивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Актуальность программы – растущая актуальность веб-дизайна обусловлена тем, что в современном мире большинство людей используют Интернет для поиска информации, а также товаров или услуг. Качественный дизайн сайта способен привлечь и удержать внимание потенциальных клиентов, побудить их к совершению целевого действия.

Профессия веб-дизайнер является востребованной в условиях развития онлайн-бизнеса, при этом позволяет учащимся более полно выражать свой творческий потенциал и реализовывать собственные идеи в изучаемой области знаний.

Педагогическая целесообразность образовательной программы достигается применением современных принципов, методов, технологий образовательной деятельности, и заключается не только в получении новых полезных знаний и умений, но и:

- в обеспечении духовно-нравственного воспитания обучающихся;
- в формировании и развитии творческих способностей обучающихся;
- в удовлетворении индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном и нравственном развитии;
- в организации свободного времени обучающихся;
- в адаптации обучающихся к жизни в обществе;

-в выявлении, развитии и поддержке обучающихся, проявивших выдающиеся способности.

Возраст обучающихся – от 16 до 50 лет.

Направленность программы – техническая.

Уровень программы – базовый.

Сроки обучения – общая трудоемкость программы составляет 88 академических часов, прием на обучение по программе осуществляется в течение всего года, программа рассчитана на 4 месяца обучения.

Форма обучения – программа реализуется исключительно с применением электронного обучения.

Лица, прошедшие всю программу обучения, получают сертификат о прохождении курса.

1.2. Основные цели и задачи программы, планируемые результаты

Цели программы – удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в освоении веб-дизайна, создание оптимальных условий для развития информационно-коммуникационной компетентности обучающихся.

При реализации программы основными **задачами** являются:

- укрепление имеющихся и формирование новых знаний в области веб-дизайна;
- обучение специфике и навыкам использования программ Figma, Photoshop и Illustrator;
- освоение моушн-дизайна в программе Adobe Animate;
- разработка коммерчески обоснованных проектов и составление личного портфолио обучающихся.

Планируемые результаты обучения:

- знание основных правил и принципов веб-дизайна;
- приобретение навыка профессиональной разработки сайтов, баннеров;
- освоение навыков моушн-дизайна;
- приобретение навыка использования программ Figma, Photoshop и Illustrator;
- создание веб-сайтов и разработка личного портфолио.

Кроме того, у обучающихся повысится познавательная активность, улучшатся интеллектуальные и творческие способности, а также возможности восприятия и обработки информации.

Обучающиеся станут более социально адаптированными, общительными, отзывчивыми, уверенными в себе.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№	Наименование модуля	Общая трудоемкость, час.	В том числе			Форма контроля знаний
			Лекции, час.	Практические занятия, час.	Самостоятельная работа, час.	
1	Модуль 0. Введение	1,5	0,5	0	1	-
2	Модуль 1. Технический дизайн	18	7	0	11	Выполнение домашнего задания по теме
3	Модуль 2. Баннеры	9	3	0	6	Выполнение домашнего задания по теме
4	Модуль 3. Моушн-дизайн	17	7	0	10	Выполнение домашнего задания по теме
5	Модуль 4. Векторная графика	13,5	4,5	0	9	Выполнение домашнего задания по теме
6	Модуль 5. UX	4,5	2,5	0	2	Выполнение домашнего задания по теме
7	Модуль 6. UI	21,5	7,5	0	14	Выполнение домашнего задания по теме
8	Модуль 7. Портфолио и кейс	3	1	0	2	Выполнение домашнего задания по теме
ИТОГО		88	33	0	55	

- Лекции включают в себя разбор преподавателем нового материала, в форме видео-уроков на Платформе.

- Самостоятельная работа обучающегося включает следующие формы работы: усвоение содержания лекций, а также выполнение домашних заданий по соответствующим разделам программы. Выполнение домашних заданий контролируется и оценивается педагогом.

2.2. Рабочая программа

Программа базируется на учебно-методических материалах, необходимых для освоения веб-дизайна.

Обучение реализуется в ходе активной познавательной деятельности ученика при взаимодействии с педагогом. Обучение строится на основе теоретической и практической формы работы с учащимися.

Для вовлечения учеников в учебную деятельность и повышения качества освоения программы предполагается:

1. просмотр видеолекций и изучение методических пособий;
2. работа под руководством педагога (усвоение и закрепление теоретического материала, выполнение учебных заданий, коммуникация по вопросам выполнения домашнего задания);
3. самостоятельная работа;
4. составление итогового портфолио на основе выполненных домашних заданий.

Организация урока предусматривает создание благоприятных эмоционально-деловых отношений, организацию самостоятельной познавательной деятельности учащихся, направленной на развитие самостоятельности как черты личности.

Структура дисциплины:

- лекции – 33 час.
- самостоятельная работа – 55 час.

Лекция – логически стройное, систематически последовательное и ясное изложение того или иного научного вопроса. В общих чертах лекцию иногда характеризуют как систематизированное изложение важных проблем науки посредством живой и хорошо организованной речи. Лекция входит в аудиторную работу и проводится в видео-режиме посредством размещения видеозаписи лекций на Платформе. Лекция проводится согласно учебному календарному графику.

Самостоятельная работа. Самостоятельная работа обучающегося по изучению дисциплины (модуля) включает следующие формы работы:

- усвоение содержания видео-лекций;
- подготовка и выполнение заданий, предложенных на платформе в качестве текущего контроля.

Самостоятельная работа выполняется учеником. Задание размещено на обучающей платформе в файле соответствующего модуля. Комментарии по выполнению размещены на обучающей платформе. Каждое задание контролируется и проверяется педагогом, после чего педагог дает обратную связь ученику.

Тематика уроков

<u>Номер урока</u>		<u>Характеристика уроков</u>	<u>Количество часов</u>	
			<u>Т</u>	<u>СР</u>
Модуль 0		Введение	0,5	1
0.	Урок 0	Организационные вопросы: как проходит обучение, софт и навыки, работа в личном кабинете, выполнение и проверка домашних заданий. Постановка целей на курс.	0,5	1
Модуль 1		Технический дизайн	7	11
1.	Урок 1	Основы тех. дизайна в Photoshop. Что такое CGI. Где искать примеры тех.дизайна и вдохновение. Основы композиции. Работа с перспективой. Свет, тень, полутень, блик, рефлекс. Что такое White Label (белая этикетка). Обтравка прямоугольных и круглых форм. Рисуем тех. дизайн для FoodTech бренда.	2	3
2.	Урок 2	Тех. дизайн сложных объектов. Этапы проектирования тех.дизайна. Что такое мокап и как с ним работать. Пример работы с мокапом. Гайд по выбору клиента. Обтравка коротких и длинных волос. Подготовка мокапа на основе реальных объектов.	3	5
3.	Урок 3	Что такое изометрия. Поиск и доработка стоковых изображений. Способы применения изометрии в веб-дизайне. Изометрия в Photoshop и Illustrator. Рисуем объект, текст и элементы интерфейса.	2	3
Модуль 2		Баннеры	3	6
4.	Урок 4	Правила компоновки и построения блоков. Текст, объект и фон. Межстрочные расстояния. Контраст формы. Контраст цвета. Охранное поле в дизайне. Способы выравнивания текста. Кнопка и другие элементы в баннере. Подробно про ресайзы.	1,5	2
5.	Урок 5	Баннеры для продажи товаров. Выгодный ракурс для объектов. Поиск качественных изображений товара. Товар и элементы	0,5	2

		технического дизайна. Взаимодействие текста с объектом. Работа с контрастами форм. Размытый фокус для второстепенных элементов. Расстояния между текстом и объектом.		
6.	Урок 6	Баннеры для продажи услуг. Поиск эмоций и ассоциаций. Где и как размещать текст на изображении. Плашки для текста или как обойтись без них. Элементы технического дизайна. Стоковые изображения.	1	2
Модуль 3		Моушн-дизайн	7	10
7.	Урок 7	Анимация текста. Подробное изучение Animate. Работа с физикой движения. Принципы анимации. Анимация букв, слов и строк. Работа с масками. Делаем анимацию логотипа.	1,5	2
8.	Урок 8	Анимация объектов. Подготовка векторных и растровых объектов. Работа с физикой движения. Заставляем машину ехать, а планету крутиться. Зацикленная анимация объектов. Анимация кнопки. Блик на векторном объекте.	1,5	2
9.	Урок 9	Анимированный баннер. Работа с раскадровкой. Правила анимации текста, кнопки и объектов. Рисуем и анимируем коммерческий баннер.	2	2
10.	Урок 10	Параллакс эффект. Способы применения в веб-дизайне. Вертикальный и горизонтальный параллакс. Анимируем баннер для строительной компании.	1	2
11.	Урок 11	Анимация персонажа. Подготовка персонажа к анимации. Правила простой анимации движения. Упражнение для закрепления знаний.	1	2
Модуль 4		Векторная графика	4,5	9
12.	Урок 12	Рисуем иконки. Инструменты программы Illustrator. Все виды векторных иконок. Сервисы для поиска иконок. Простой способ уникализации. Рисуем иконки для сайта. Как правильно собрать серию иконок.	2	4
13.	Урок 13	Векторные изображения. Подробное	1	2

		изучение Illustrator. Работа с векторными изображениями. Уникализации стоковых иллюстраций. Работа с цветом. Векторные плашки. Рисуем работу в портфолио.		
14.	Урок 14	Разработка логотипа. Отличие логотипа от фирменного знака. Поиск смыслов и формы. Процесс разработки фирменного знака. Ручная настройка кернинга. Рисуем логотип.	1	2
15.	Урок 15	Айдентика. Для чего нужна айдентика. Основные элементы фирменного стиля. Работа с паттернами в Illustrator. Как правильно подбирать цвета для работы. Как помогут векторные изображения на стоках. Работа с мокапами.	0,5	1
Модуль 5		UX	2,5	2
16.	Урок 16	Анализ целевой аудитории. Сегментация. Портрет потребителя. Метрики. Анализ конкурентов. Цель продающего сайта.	1,5	1
17.	Урок 17	Прототипирование веб-проектов. Принципы разработки прототипа. Работа с гипотезами. Работа на основе готовых данных. Сетка для десктопа, планшета и мобильного телефона. Заголовки, подзаголовки, обычный текст. Рисуем прототип лендинга в Figma.	1	1
Модуль 6		UI	7,5	14
18.	Урок 18	Виды сайтов. Страница для продажи товара или услуги. Сайт-презентация. Многостраничные сайты. Актуальны ли каталоги. Что такое лонгрид. Маркетплейсы на смену интернет-магазинам.	2	2
19.	Урок 19	Favicon. Для чего нужна favicon. Изучаем пиксель-арт. Рисуем иконку сайта в Photoshop. В каком формате сохранять иконку.	0,5	1
20.	Урок 20	Главный экран. Разработка UI-кита. Основные элементы главного экрана. Меню и якорные элементы. Работа с сеткой сайта. Бургер меню. Логотип в SVG. Оптимизация графического контента. Видео элементы на главном экране. Рисуем главный экран правильно.	2	3

21.	Урок 21	Основные блоки сайта. Что такое хедер, а что такое футер. Хлебные крошки, что это. Знакомство с популярными блоками сайта. Какие страницы бывают на многостраничных сайтах. Формы ввода и подписка. Подробно про UI-кит.	1,5	3
22.	Урок 22	Собираем лендинг. Подробное изучение сетки сайта. Правильный порядок размещения блоков. Эстетика компоновки внутри блока. Работа с растровкой и векторной графикой. Подготовка макета для верстки. Расстояния между блоками.	0,5	3
23.	Урок 23	Адаптивный дизайн. Отличие адаптивного сайта от мобильного приложения. Принцип построения блоков для мобильной версии. Все что нужно знать про планшетную версию сайта. Подробнее о бургер меню. Делаем макет для адаптивной версии сайта.	1	2
Модуль 7		Портфолио и кейс	1	2
24.	Урок 24	Формируем пул работ в портфолио. Подготовка работ для публикации. На каких площадках размещать работы. Как и где размещать видео-макеты. Оптимизация размера без вреда к качеству изображения. Публикуем работы.	0,5	1
25.	Урок 25	Собираем кейс. Чем отличается кейс от портфолио, основные плюсы кейса. Как правильно описать кейс. Где и как публиковать.	0,5	1
		ИТОГО	33	55

Т – теория, СР – самостоятельная работа.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

3.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график определяет продолжительность и последовательность обучения.

№	Неделя\Урок	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0.	Урок 0	T, CP																		
1.	Урок 1	T, CP																		
2.	Урок 2		T, CP																	
3.	Урок 3			T, CP																
4.	Урок 4				T, CP															
5.	Урок 5					T, CP														
6.	Урок 6						T, CP													
7.	Урок 7							T, CP												
8.	Урок 8								T, CP											
9.	Урок 9									T, CP										
10.	Урок 10										T, CP									
11.	Урок 11											T, CP								
12.	Урок 12												T, CP							
13.	Урок 13												T, CP							
14.	Урок 14													T, CP						
15.	Урок 15														T, CP					
16.	Урок 16															T, CP				
17.	Урок 17															T, CP				
18.	Урок 18																T, CP			
19.	Урок 19																	T, CP		
20.	Урок 20																	T, CP		
21.	Урок 21																		T, CP	
22.	Урок 22																		T, CP	
23.	Урок 23																		T, CP	
24.	Урок 24																		T, CP	
25.	Урок 25																		T, CP	

T – теория, CP – самостоятельная работа.

3.2. Материально-технические условия реализации программы

Программа реализуется исключительно с применением электронного обучения на платформе по адресу: <https://study.yodizschool.ru/>.

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

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

- подключение к сети Интернет со скоростью минимум 2 Мбит/с, доступ к сети по протоколам HTTP;
- на компьютере также должен быть установлен комплект соответствующего программного обеспечения (ОС не ниже Windows 7).

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.

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://study.yodizschool.ru/>;
- учебно-информационного портала <https://study.yodizschool.ru/>;
- наличием обратной связи с преподавателем в личном кабинете.

Обучающиеся по образовательной программе могут использовать дополнительные Интернет-ресурсы и электронные библиотеки.

Список рекомендованной литературы:

1. Аарон Уолтер. Эмоциональный веб-дизайн. - Манн, Иванов и Фербер; Москва; 2012 г. - ISBN 978-5-91657-386-2;
2. Кирсанов, Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Д. Кирсанов. - М.: Символ, 2015. - 368 с.;
3. Лавдэй Л., Нихаус С. Проектирование прибыльных веб-сайтов. - Манн, Иванов и Фербер; Москва; 2011. – 248 с.;
4. Макнейл, П. Настольная книга веб-дизайнера / П. Макнейл. - СПб.: Питер, 2013. - 264 с.;
5. Нильсен, Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. - М.: Символ, 2015. - 512 с.

6. Сырых, Ю.А. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный / Ю.А. Сырых. - М.: Вильямс, 2014. - 384 с.

3.4. Кадровое обеспечение программы

Реализация программы обеспечивается квалифицированными кадрами, имеющими педагогическое образование (или прошедшиими обучение по дополнительной образовательной программе профессиональной переподготовки в области педагогики) и имеющими опыт работы и/или прошедшиими обучение по дополнительной образовательной программе профессиональной переподготовки в профессиональной области, соответствующей направленности образовательной программы.

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ И ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

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.

Текущий контроль знаний проводится в соответствии с оценочными материалами, представленными на платформе.

Текущий контроль осуществляется в форме выполнения заданий по каждому разделу (в зависимости от темы и уровня).

Задания размещены в системе дистанционного образования по адресу <https://study.yodizschool.ru/>, они доступны авторизованному пользователю платформы, зачисленному в качестве обучающегося.

Обучающимся, успешно прошедшим всю программу курса и выполнившим все домашние задания, выдается сертификат о прохождении курса.

Примерные контрольно-измерительные материалы для текущего контроля:

Задание 1. Подготовить тех.дизайн

Задание 2. Рисуем классический мастер-баннер

Задание 3. Делаем анимацию персонажа

Задание 4. Собираем лендинг в Figma

5. СОСТАВИТЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Составитель программы: Зубков Д.В.