

**Приложение №1 к  
Приказу №91 от 15.11.2021 г.  
ОАНО ДПО «СКАЕНГ»**



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Веб-дизайнер»  
для взрослых учащихся

Составитель:

Лисица Елена Сергеевна,  
Контент-менеджер проекта “Математика”  
ОАНО ДПО “СКАЕНГ”

Москва

2021 г.

## 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

### 1.1. Цель реализации программы

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Веб-дизайнер» предназначена для взрослых учащихся, желающих овладеть основами деятельности веб-дизайнера.

Программа основана на следующих федеральных нормативных актах:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Закон Российской Федерации от 07 февраля 1992 г. №2300-1 «О защите прав потребителей»;
- Постановление Правительства РФ от 15.04.2014 N295 (ред. от 31.03.2017) "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "развитие образования" на 2013 - 2020 годы";
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам. Приказ МОиН РФ от 01.07.2013 №499;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196;
- Показатели, характеризующие общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по дополнительным профессиональным программам. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 15 апреля 2019 г. №31н;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 октября 2015 г. №689н "Об утверждении профессионального стандарта "Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов";
- Государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. №101).

**Актуальность программы** определяется тем, что умения веб-дизайнера могут быть востребованы в различных сферах профессиональной деятельности, где требуется создание сайтов и рекламы для размещения в интернете и быть полезны широкому кругу лиц, работающих или желающих работать в сфере бизнеса и рекламы. **Новизна программы** и ее отличительная особенность заключается в применении цифровых технологий, позволяющих построить индивидуальную образовательную траекторию обучающихся и создающих возможности более полного учета их индивидуальных потребностей, возможностей и интересов. **Педагогическая целесообразность программы** обусловлена удовлетворением персональных образовательных потребностей обучающихся. В связи с ростом цифровизации экономики особое значение в современном мире приобретают навыки веб-дизайнера, например: дизайн

посадочных страниц, создание креативных материалов (баннеров) для продвижения, работа в инструментах таких, как Figma, Adobe Photoshop и др.

Предприятия, которые не формируют необходимую экспертизу, компетенции в веб-дизайне, значительно уступают в конкуренции в своей индустрии, так как не могут привлечь внимание клиентов. В рамках современной экономики уровень цифровизации компаний в значительной мере определяет ее конкурентоспособность.

В этих условиях возрастает значение наличия общедоступных, гибких и адаптивных под требования рынка программ по обучению веб-дизайну.

### **Цель и задачи программы**

**Цель:** формирование у слушателей устойчивых базовых знаний по основным аспектам практического веб-дизайна и освоение основных навыков реализации его в реальных проектах.

### **Задачи:**

- познакомиться с направлениями в дизайне
- познакомиться с требованиями к специалистам в сфере веб-дизайна
- научиться использовать фигму (Figma)
- освоить основы композиции
- освоить типографику
- освоить основы цвета
- освоить основы UX-копирайтинга
- освоить основы бренд-дизайна
- освоить основы коммуникационного дизайна
- познакомиться с основными понятиями веб-интерфейса
- научиться создавать посадочную страницу
- научиться пользоваться редактором Tilda для создания посадочной страницы
- научиться пользоваться редактором Readymag для создания посадочной страницы
- научиться создавать анимированные баннеры, используя Adobe After Effects
- познакомиться с основами продуктового дизайна
- познакомиться с особенностями работы в сфере дизайна ( поиском заказчиков, работе с заказчиками и договорами)

### **Ожидаемые результаты:**

В результате прохождения курса обучающиеся:

- познакомятся с направлениями в дизайне
- познакомятся с требованиями к специалистам в сфере веб-дизайна
- научиться использовать фигму (Figma)
- освоят основы композиции
- освоят типографику
- освоят основы цвета
- освоят основы UX-копирайтинга
- освоят основы бренд-дизайна

- освоят основы коммуникационного дизайна
- познакомятся с основными понятиями веб-интерфейса
- научатся создавать посадочную страницу
- научатся пользоваться редактором Tilda для создания посадочной страницы
- научатся пользоваться редактором Readymag для создания посадочной страницы
- научатся создавать анимированные баннеры, используя Adobe After Effects
- познакомятся с основами продуктowego дизайна
- познакомятся с особенностями работы в сфере дизайна ( поиском заказчиков, работе с заказчиками и договорами)

### **Структура курса:**

Курс состоит из 10 модулей. Для каждого урока предусмотрено практическое задание для самостоятельной работы. Также в рамках курса обучающиеся выполняют проектные работы.

### ***Ожидаемые результаты***

В результате изучения курса слушатели должны:

**а) знать:**

- основные понятия и термины веб-дизайна;
- основные правила построения грамотного веб-дизайна;
- сервисы и программы для ведения практической деятельности веб-дизайнера: Figma, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Tilda, Readymag;
- требования при создании посадочных страниц и баннеров для интернет-продвижения.

**б) уметь:**

- создавать дизайн посадочных страниц в Figma
- готовить посадочные страницы к верстке
- собирать посадочные страницы в инструментах Tilda и Readymag
- создавать в Figma и Adobe Photoshop статичные баннеры для продвижения в социальных сетях и поисковых системах
- создавать в Adobe After Effects анимированные баннеры для продвижения в социальных сетях и поисковых системах

### **Трудоемкость обучения**

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 115 часов, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы слушателя.

**Форма обучения:** заочное обучение с использованием дистанционных образовательных технологий.

## **Режим занятий**

По графику занятий учебная нагрузка устанавливается не более **10** часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы слушателя.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Учебно-тематический план:**

Модуль	№	Урок	Количество часов	
			Аудиторных	Самостоятельных
Введение в дизайн	1	<b>Направления в дизайне/ рынок дизайна</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Понимание роли дизайнера, карьерных траекторий.</li> </ul>	1	2
	2	<b>Навыки дизайнера</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Понимание требований к специалистам в зависимости от выбранной специализации, уровня дохода</li> </ul>	1	1
Инструменты дизайнера	3	<b>Введение в фигму (инструменты дизайнера)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Базовый функционал работы в фигме</li> </ul>	1	1
	4	<b>Фигма (продолжение)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Функционал работы в фигме</li> </ul>	1	2
Основы дизайна	5	<b>Основы композиции</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Основные понятия и определения</li> <li>Элементы композиции</li> <li>Правила композиции</li> <li>Разбор примеров + примеры из Тинькофф</li> </ul>	1	2
	6	<b>Типографика</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Основные понятия и определения</li> <li>Классификация шрифтов</li> <li>Смысловая структура текста</li> <li>Параметры набора</li> <li>Сочетание шрифтов. Шрифтовые пары</li> <li>Иерархия шрифтов</li> <li>Как выбрать шрифт</li> </ul>	1	2

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Сервисы для подбора</li> <li>● Правила хорошей типографики</li> </ul>		
	7	<b>Основы цвета</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Цветовой круг Иттена, что такое, как с ним работать</li> <li>● Типы цветов, ассоциации</li> <li>● Основные правила</li> <li>● Как выбирать цвет</li> <li>● Сервисы для подбора цветов</li> </ul>	1	2
	8	<b>Текст (UX-копирайтинг)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Контент — главное. Почему дизайнер отвечает и за текст тоже.</li> <li>● Можно ли сделать интерфейс вообще без текста</li> <li>● Человеческий язык и забота (на примере объявления в подъезде и формы ошибки)</li> <li>● Названия кнопок-форм</li> <li>● Дизайнерская гигиена</li> </ul>	1	2
Бренд-дизайн	9	<b>Дизайн в брендинге</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Формирование понимание брендинга- что это и где используется</li> <li>● Инструмент метафоры,</li> <li>● Матрица образов, дизайн для ЦА</li> <li>● Примеры в разных сферах</li> <li>● Системе дизайна</li> </ul>	1	2
	10	<b>Креативное мышление</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Что такое креативное мышление</li> <li>● Какими методами пользоваться для креатива идей</li> <li>● Data-driven design</li> <li>● Деревья ассоциаций</li> <li>● Типы контраста в дизайне</li> </ul>	1	2
Коммуникационный дизайн	11	<b>Коммуникация в дизайне</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Что такое коммуникации в дизайне.</li> <li>● Переход в цифровые коммуникации.</li> <li>● Каналы привлечения в цифровом маркетинге.</li> </ul>	1	2
	12	<b>Сборка статичного баннера в Photoshop-1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Сборка баннера</li> </ul>	1	1
	13	<b>Сборка статичного баннера в Photoshop-2</b>	1	10

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Сборка баннера</li> </ul>		
	14	<b>Ресайзы креатива для каналов привлечения</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ресайзы в фигме</li> </ul>	1	
<b>Веб-интерфейсы (UX/UI)</b>	15	<b>Введение в веб-интерфейсы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Интерфейсы и элементы,</li> <li>Закон фиттса,</li> <li>Машинный язык,</li> <li>Обратная связь</li> </ul>	1	2
	16	<b>Введение в веб-интерфейсы 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Закон Хика</li> <li>Жест</li> <li>Теория близости</li> <li>Привычки и паттерны</li> <li>Информативность</li> <li>Даркпаттерны</li> </ul>	1	2
	17	<b>Базовые принципы построения landing page</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Подготовка к созданию посадочной страницы</li> </ul>	1	2
	18	<b>Дизайн лендинга</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Работа с прототипом страницы</li> <li>Особенности дизайна разных версий,</li> <li>Адаптивный дизайн,</li> <li>Подготовка страницы к верстке</li> </ul>	1	2
	19	<b>Подготовка лендинга к верстке, тестирование, общение с заказчиком</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Понимание правильной посадочной страницы</li> <li>Определение точек ее оптимизации</li> </ul>	1	2
	20	<b>Знакомство с блочным конструктором Tilda</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Практическое занятие использования блочного конструктора Tilda</li> </ul>	1	2
	21	<b>Знакомство с блочными конструктором Readymag</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Практическое занятие использования блочного конструктора RediMag</li> </ul>	1	2
<b>Мобильные интерф</b>	22	<b>Мобильные интерфейсы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Понимание дизайна взаимодействия</li> <li>Семиступенчатая модель Нормана</li> </ul>	1	8

<b>е́йсы</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ментальная модель</li> <li>• Паттерны взаимодействия</li> <li>• Особенности дизайна мобильных интерфейсов</li> </ul>		
<b>Анимаци́я</b>	23	<b>Введение в анимацию</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Интерфейсы и элементы,</li> <li>• Закон фиттса,</li> <li>• Машинный язык,</li> <li>• Обратная связь</li> </ul>	1	1
	24	<b>Сборка анимированного баннера-1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Основной инструментарий Adobe After Effects</li> <li>• Работа с окном Timeline</li> <li>• Настройки инструментов и слоёв</li> <li>• Создание первой анимации</li> </ul>	1	5
	25	<b>Сборка анимированного баннера-2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание сложной анимации текста</li> <li>• Эффекты Adobe After Effects</li> <li>• Сборка анимированного баннера</li> </ul>	1	5
<b>Введе́ние в про́дуктовый дизайн</b>	26	<b>Введение в продуктовый дизайн</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Что такое продуктовый дизайн и чем он отличается от студийного,</li> <li>• Принципы подготовки к продуктовому дизайну:</li> <li>• Навыки и качества</li> <li>• Этапы проекта</li> <li>• Бизнес и пользователи</li> </ul>	1	1
	27	<b>Системный подход к решению задач</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Как применять системный подход к решению задач:</li> <li>• Понимание задачи, декомпозиция</li> <li>• Дизайн-мышление</li> <li>• Начало работы над задачей</li> <li>• Вопросы, которые задает дизайнер себе перед работой</li> <li>• Топ-5 вопросов которые можно задать разработчику, аналитику и т.д.</li> <li>• Как правильно задавать вопросы бизнесу</li> <li>• Исследования в зависимости от задачи, разные методологии</li> </ul>	1	1
<b>Работа</b>	28	<b>Поиск заказов, биржи фриланса</b>	1	2

<b>в сфере дизайна</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Как и где искать заказчиков</li> </ul>		
	29	<b>Создание и оформление портфолио</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Как оформить свое портфолио правильно в зависимости от карьерных целей</li> </ul>	1	2
	30	<b>Работа с заказчиком</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Как правильно взаимодействовать с разными заказчиками.</li> <li>● Бизнес-часть:</li> <li>● Договор,</li> <li>● Оплата,</li> <li>● Ведение проекта</li> </ul>	1	2
	31	<b>Презентация дизайна</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Как правильно презентовать проект заказчику</li> <li>● Презентация своего проекта</li> </ul>	1	2
	32	<b>Итоговый проект</b>		10
<b>Итого</b>			<b>31 час</b>	<b>84 часа</b>
			<b>115 часов</b>	

## УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### Материально-техническое обеспечение программы:

- 1) Персональный компьютер (стационарный компьютер/ноутбук).
- 2) Микрофон и наушник.
- 3) Установленная на персональный компьютер программа Zoom.
- 4) Установленный на персональный компьютер браузер Google Chrome.
- 5) Необходимая скорость интернет-соединения - от 5 Мбит/с, ping не выше 50.

## ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

**Контроль** в каждом модуле осуществляется в виде: промежуточного контроля (выполненной проектной работы в модуле) и итоговой работы - баннеров и лендинга по заданному брифу.

В ходе проектных работ обучающиеся создадут:

-мудборд

- макет страницы
- прототип лендинга десктоп
- прототип лендинга мобайл
- пак креативов для таргета и контекста статика
- анимированный баннер
- собранный лендинг в тильде
- собранный лендинг в редимаге

### *Методическое обеспечение*

**Методы и формы обучения** курса определяются современными требованиями образовательного процесса, учетом индивидуальных способностей, развитием и саморазвитием личности.

В связи с этим можно выделить основные приоритеты методики преподавания:

- использование, в первую очередь, прикладных практических инструментов и технологий;
- обучение через опыт и сотрудничество;
- интерактивность (постоянная обратная связь, проверка домашних заданий, вебинары);
- личностно - деятельностный подход в обучении;
- лидерство, основанное на совместной деятельности, направленное на достижение общей образовательной цели.

Программа обучения включает в себя:

- изучение теоретических основ веб-дизайна;
- изучение на практике инструментов веб-дизайна;
- технические настройки различных сервисов, которые используются веб-дизайнером;
- внедрение технологий взаимодействия с потенциальными и реальными заказчиками;
- освоение методов веб-дизайна.

К концу обучения учащиеся должны:

- a) знать:
  - основные понятия и термины веб-дизайна;
  - основные правила построения грамотного веб-дизайна;
  - сервисы и программы для ведения практической деятельности веб-дизайнера: Figma, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Tilda, Readymag;

- требования при создании посадочных страниц и баннеров для интернет-продвижения.

б) уметь:

- создавать дизайн посадочных страниц в Figma
- готовить посадочные страницы к верстке
- собирать посадочные страницы в инструментах Tilda и Readymag
- создавать в Figma и Adobe Photoshop статичные баннеры для продвижения в социальных сетях и поисковых системах
- создавать в Adobe After Effects анимированные баннеры для продвижения в социальных сетях и поисковых системах

Методика основывается на комплексном подходе, который складывается из тесного взаимодействия словесных, наглядных и практических методов обучения.

Для выполнения поставленных задач в программе сочетаются такие формы проведения занятий как видео-уроки, текстовые материалы с примерами и разборами, вебинары, консультации, практическая деятельность. Для контроля качества образовательного процесса используются домашние задания и итоговый проект.

#### **Кадровое обеспечение образовательного процесса:**

Квалификация педагогических работников Организации соответствует квалификационным характеристикам, установленным в Едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих, разделе «Квалификационные характеристики должностей руководителей и специалистов высшего профессионального и дополнительного профессионального образования», утвержденного приказом Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 11 января 2011 г. N 1н.