

ОАНО ДПО "СКАЕНГ"

Почтовый адрес: 109004, Москва г, Александра Солженицына ул, дом № 23А, строение 1, Эт/Пом/Ком
3/Ш/1-7

ОГРН 1187700001686, ИНН/КПП 9709022748/770901001

ПРИКАЗ

13.10.2021

№86/1/2

Москва

Об утверждении образовательной программы

В соответствии со статьями 12 и 76 Федерального закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» и в целях осуществления образовательной деятельности

ПРИКАЗЫВАЮ

1. Утвердить дополнительную профессиональную программу профессиональной переподготовки «Веб-дизайнер» для взрослых учащихся (Приложение №1);
2. Контроль за исполнением настоящего приказа оставляю за собой.

Приложения:

1. Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки «Веб-дизайнер» для взрослых учащихся – 14 л.

Генеральный директор



Х.А. Матвеев

Приложение №1 к
Приказу №86/1/2 от 13.10.2021 г.

ОАНО ДПО «СКАЕНГ»



УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
Матвеев Х.А.
«13» октября 2021 г.

Дополнительная профессиональная программа
профессиональной переподготовки
«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

Целью программы является формирование компетенций, обеспечивающих освоение нового вида профессиональной деятельности в области проектирования, графического дизайна и юзабилити-исследования интерактивных пользовательских интерфейсов, обеспечивающих высокие эксплуатационные (эргономические) характеристики программных продуктов и систем. Успешное освоение программы предполагает приобретением слушателем новой квалификации «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» для выполнения трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» (Код 06.025), включая подготовку усвоение и закрепление основных методов работы по подготовке интерфейсной графики, проектирование взаимодействия пользователя и системы, а также подготовку и проведение юзабилити-тестирования.

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 №295 (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;
- 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 компании в значительной мере определяет ее конкурентоспособность.

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

Характеристика нового вида профессиональной деятельности, новой квалификации

В результате освоения программы формируются следующие компетенции:

ОПК-3 (обще профессиональные компетенции) - способность выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

ОПК-5 (обще профессиональные компетенции) - способность организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях.

ОПК-6 (обще профессиональные компетенции) - способность понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

ПК-2 (профессиональные компетенции) - способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

ПК-4 (профессиональные компетенции) - способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению к выполнению дизайн-проекта.

ПК-6 (профессиональные компетенции) - способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

ПК-9 (профессиональные компетенции) - способность составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту и готовить полный набор документации по дизайн-проекту, с основными экономическими расчетами для реализации проекта.

ПК-10 (профессиональные компетенции) - способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.

Цель и задачи программы

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

Задачи:

а) Изучить:

- основные понятия и термины веб-дизайна;
- основные правила построения грамотного веб-дизайна;
- направления в дизайне;
- основы продуктового дизайна;
- требования к специалистам в сфере веб-дизайна;
- особенности работы в сфере дизайна (поиск заказчиков, работа с заказчиками и договорами).
- основы композиции;
- типографику;
- основы цвета;
- основы UX-копирайтинга;
- основы бренд-дизайна;
- основы коммуникационного 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) Научиться:

- создавать дизайн посадочных страниц в Figma;
- создавать посадочную страницу;
- готовить посадочные страницы к верстке;
- собирать посадочные страницы в инструментах Tilda и Readymag;
- создавать анимированные баннеры, используя Adobe After Effects;
- 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.

Ожидаемые результаты:

В результате прохождения курса обучающиеся будут:

а) знать:

- основные понятия и термины веб-дизайна;
- основные правила построения грамотного веб-дизайна;

- направления в дизайне;
- основы продуктового дизайна;
- требования к специалистам в сфере веб-дизайна;
- особенности работы в сфере дизайна (поиск заказчиков, работа с заказчиками и договорами).
- основы композиции;
- типографику;
- основы цвета;
- основы UX-копирайтинга;
- основы бренд-дизайна;
- основы коммуникационного 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;
- создавать посадочную страницу;
- готовить посадочные страницы к верстке;
- собирать посадочные страницы в инструментах Tilda и Readymag;
- создавать анимированные баннеры, используя Adobe After Effects;
- 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.

Структура курса:

Курс состоит из 11 модулей. Для каждого урока предусмотрено практическое задание для самостоятельной работы. Также в рамках курса обучающиеся выполняют проектные работы.

Требования к уровню подготовки поступающего на обучение, необходимому для освоения программы:

Лица, желающие освоить дополнительную профессиональную программу, должны иметь среднее профессиональное или высшее непрофильное техническое образование.

Наличие указанного образования должно подтверждаться документом государственного или установленного образца.

Трудоемкость обучения

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 250 часов (1 час равен 60 минутам), включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы слушателя.

Форма обучения: заочная с использованием дистанционных образовательных технологий.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план:

Модуль	№	Урок	Количество часов	
			Аудиторных	Самостоятельных
Введение в дизайн	1	Направления в дизайне/ рынок дизайна Понимание роли дизайнера, карьерных траекторий.	3	4
	2	Навыки дизайнера Понимание требований к специалистам в зависимости от выбранной специализации, уровня дохода.	3	2
Инструменты дизайнера	3	Введение в фигму (инструменты дизайнера) Базовый функционал работы в Figma.	3	2
	4	Фигма (продолжение) Функционал работы в Figma.	3	4
Основы дизайна	5	Основы композиции - Основные понятия и определения. - Элементы композиции. - Правила композиции. - Разбор примеров + примеры из Тинькофф.	3	4
	6	Типографика - Основные понятия и определения. - Классификация шрифтов. - Смысловая структура текста. - Параметры набора. - Сочетание шрифтов. Шрифтовые пары. - Иерархия шрифтов. - Как выбрать шрифт. - Сервисы для подбора. - Правила хорошей типографики.	3	4
	7	Основы цвета	3	4

		● Цветовой круг Иттена: что такое, как с ним работать. ● Типы цветов, ассоциации. ● Основные правила. ● Как выбирать цвет? ● Сервисы для подбора цветов.		
	8	Текст (UX-копирайтинг) ● Контент — главное. Почему дизайнер отвечает и за текст тоже. ● Можно ли сделать интерфейс вообще без текста? ● Человеческий язык и забота (на примере объявления в подъезде и формы ошибки). ● Названия кнопок-форм. ● Дизайнерская гигиена.	3	4
Бренд-дизайн	9	Дизайн в брендинге ● Формирование понимание брендинга: что это и где используется. ● Инструмент метафоры. ● Матрица образов, дизайн для ЦА. ● Примеры в разных сферах. ● Системе дизайна.	3	4
	10	Креативное мышление ● Что такое креативное мышление? ● Какими методами пользоваться для креатива идей? ● Data-driven design. ● Деревья ассоциаций. ● Типы контраста в дизайне.	3	4
Коммуникационный дизайн	11	Коммуникация в дизайне ● Что такое коммуникации в дизайне? ● Переход в цифровые коммуникации. ● Каналы привлечения в цифровом маркетинге.	3	4
	12	Сборка статичного баннера в Photoshop-1 ● Сборка баннера.	3	2
	13	Сборка статичного баннера в Photoshop-2 ● Сборка баннера.	3	10
	14	Ресайзы креатива для каналов привлечения	3	4

		Ресайзы в Figma.		
Веб интерф ейсы (UX/UI)	15	Введение в веб-интерфейсы - Интерфейсы и элементы. - Закон фиттса. - Машинный язык. - Обратная связь.	3	4
	16	Введение в веб-интерфейсы 2 - Закон Хика. - Жест. - Теория близости. - Привычки и паттерны. - Информативность. - Даркпаттерны.	3	4
	17	Базовые принципы построения landing page Подготовка к созданию посадочной страницы.	3	4
	18	Дизайн лендинга - Работа с прототипом страницы. - Особенности дизайна разных версий. - Адаптивный дизайн. - Подготовка страницы к верстке.	3	4
	19	Подготовка лендинга к верстке, тестирование, общение с заказчиком - Понимание правильной посадочной страницы. - Определение точек ее оптимизации.	3	4
	20	Знакомство с блочным конструктором Tilda Практическое занятие использования блочного конструктора Tilda.	3	4
	21	Знакомство с блочными конструктором Readymag Практическое занятие использования блочного конструктора Redimag.	3	4
Мобиль ные интерф ейсы	22	Мобильные интерфейсы - Понимание дизайна взаимодействия. - Семиступенчатая модель Нормана. - Ментальная модель. - Паттерны взаимодействия.	3	9

		Особенности дизайна мобильных интерфейсов.		
Анимация	23	Введение в анимацию - Интерфейсы и элементы. - Закон фиттса. - Машинный язык. - Обратная связь.	3	2
	24	Сборка анимированного баннера-1 - Основной инструментарий Adobe After Effects. - Работа с окном Timeline. - Настройки инструментов и слоёв. - Создание первой анимации.	3	6
	25	Сборка анимированного баннера-2 - Создание сложной анимации текста. - Эффекты Adobe After Effects. - Сборка анимированного баннера.	3	6
Введение в продуктовый дизайн	26	Введение в продуктовый дизайн - Что такое продуктовый дизайн и чем он отличается от студийного? - Принципы подготовки к продуктовому дизайну. - Навыки и качества. - Этапы проекта. - Бизнес и пользователи.	3	2
	27	Системный подход к решению задач - Как применять системный подход к решению задач? - Понимание задачи, декомпозиция. - Дизайн-мышление. - Начало работы над задачей. - Вопросы которые задает дизайнер себе перед работой. - Топ-5 вопросов которые можно задать разработчику, аналитику и тд. - Как правильно задавать вопросы бизнесу. - Исследования в зависимости от задачи, разные методологии.	3	2
	28	Поиск заказов, биржи фриланса Как и где искать заказчиков.	3	4

Работа в сфере дизайна	29	Создание и оформление портфолио • Как оформить свое портфолио правильно в зависимости от карьерных целей.	3	4
	30	Работа с заказчиком • Как правильно взаимодействовать с разными заказчиками. • Бизнес часть. • Договор. • Оплата. • Ведение проекта.	3	4
	31	Презентация дизайна • Как правильно презентовать проект заказчику. • Презентация своего проекта.	3	4
	32	Итоговый проект		30
Итого			93 час	157 часов
			250 часов	

Содержание курса:

Тема 1. Введение в дизайн.

1. Направления в дизайне и рынок дизайна.
2. Навыки дизайнера.

Тема 2. Инструменты дизайнера.

1. Введение в Figma (базовый функционал работы).
2. Figma (продолжение).

Тема 3. Основы дизайна.

1. Основы композиции.
2. Типографика.
3. Основы цвета.
4. Текст (UX-копирайтинг).

Тема 4. Бренд-дизайн.

1. Дизайн в брендинге.
2. Креативное мышление.

Тема 5. Коммуникационный дизайн.

1. Коммуникация в дизайне.
2. Сборка статичного баннера в Photoshop-1.
3. Сборка статичного баннера в Photoshop-2.
4. Ресайзы креатива для каналов привлечения

Тема 6. Веб интерфейсы (UX/UI).

1. Введение в веб-интерфейсы.
2. Введение в веб-интерфейсы 2.
3. Базовые принципы построения landing page.
4. Дизайн лендинга.
5. Подготовка лендинга к верстке, тестирование, общение с заказчиком.
6. Знакомство с блочным конструктором Tilda.
7. Знакомство с блочными конструктором Readymag.

Тема 7. Мобильные интерфейсы.

1. Понимание дизайна взаимодействия.
2. Семиступенчатая модель Нормана.
3. Ментальная модель.
4. Паттерны взаимодействия.
5. Особенности дизайна мобильных интерфейсов.

Тема 8. Анимация.

1. Введение в анимацию.
2. Сборка анимированного баннера-1.
3. Сборка анимированного баннера-2.

Тема 9. Введение в продуктовый дизайн.

1. Введение в продуктовый дизайн.
2. Системный подход к решению задач.

Тема 10. Работа в сфере дизайна.

1. Поиск заказов, биржи фриланса.
2. Создание и оформление портфолио.
3. Работа с заказчиком.
4. Презентация дизайна.

Тема 11. Завершающий модуль.

1. Дипломная работа.
2. Выпускной.

Методическое обеспечение

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

Курс основан на следующих принципах и подходах:

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

Программа обучения включает:

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

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.

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.

Проектные работы:

1. Предварительная концепция будущего дизайн-проекта (moodboard)
2. Макет веб-страницы.
3. Прототип посадочной страницы (landing page), версия для компьютера.
4. Прототип посадочной страницы (landing page), версия для мобильного устройства.
5. Разработка креативных решений для рекламы и продвижения.
6. Анимированный баннер на сайт.
7. Разработка посадочной страницы (landing page) в Tilda.
8. Разработка посадочной страницы (landing page) в Redimag.

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. №1н.