

ИП Серегина Юлия Романовна
ОГРНИП: 323570000004605 ИНН: 575100792420
город Орёл

УТВЕРЖДЕНО
Приказ ИП Серегина Ю.Р.
№ 1/ОБР
от “07” октября 2025

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«web lab.»

Возраст обучающихся: от 16 лет
Трудоёмкость программы: 297,75 часов
Форма обучения: дистанционная
Срок реализации: 3,5 месяца (14 недель)

г. Орёл
2025

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:

1. Пояснительная записка.....	3
2. Цели, задачи. Планируемые результаты освоения программы.	6
3. Учебный план.....	8
4. Содержание программы «web lab.».....	9
5. Условия для реализации образовательной программы	20
6. Оценочные материалы освоения программы	21
7. Методические материалы и рекомендуемая литература	23
8. Календарно-тематический план.....	24
Приложение №1	25

1. Пояснительная записка

Развитие цифровых технологий и широкое распространение интернета во всех сферах жизни общества делают владение навыками в области веб-дизайна актуальным и востребованным. Современный сайт — это не только средство передачи информации, но и инструмент коммуникации и продвижения.

Ключевым элементом при создании веб-ресурсов является разработка удобного и понятного интерфейса. Веб-дизайн позволяет обеспечить пользователю комфортную навигацию и доступ к информации с использованием современных инструментов проектирования.

Программа опирается на использование онлайн-платформы Figma — одного из наиболее востребованных редакторов интерфейсов и макетов. Сервис отличается простотой освоения, широким функционалом, возможностью работы через браузер и организации совместных проектов.

Направленность программы: техническая.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «web lab.» (далее – программа) направлена на освоение обучающимися базовых, а также продвинутых принципов веб-дизайна, проектирование цифровых продуктов, изучение инструментов Figma, работу с цветом, шрифтами и графическими элементами.

Реализация программы способствует формированию у обучающихся практических умений и цифровых компетенций в области веб-дизайна, развитию навыков работы с современными программными средствами, а также повышению уровня информационно-коммуникационной грамотности.

Актуальность программы обусловлена активным развитием цифровых технологий и ростом значимости интернет-ресурсов во всех сферах деятельности человека. Современные компании и организации

нуждаются в специалистах, способных разрабатывать удобные и функциональные интерфейсы, обеспечивающие эффективное взаимодействие пользователя с информацией.

Срок реализации программы: 297,75 часов (14 недель).

Форма обучения: Заочная, исключительно с использованием дистанционных образовательных технологий (он-лайн обучения) при непосредственном участии в видеоконференции обучающегося/обучающихся и педагога, что позволяет максимально вовлекать обучающихся в активную работу на занятии. Занятия могут проводиться индивидуально и по группам. Группы формируются из обучающихся разного уровня подготовки.

Требования к уровню подготовки для начала обучения: не требуется.

Язык реализации программы – русский язык.

Режим занятий

Продолжительность одного академического часа - 45 мин.

Общее количество часов в неделю – до 14 академических часов.

Занятия проводятся до 5 раз в неделю.

Обеспечение идентификации личности обучающегося

Идентификация личности обучающегося обеспечивается путем предоставления скан-копии документа, удостоверяющего личность обучающегося с адреса электронной почты, которая является логином для доступа на образовательную платформу в Системе дистанционного обучения ИП Серegiной Ю.Р.

Организация учета и хранения результатов образовательного процесса (в том числе наличие внутреннего документооборота на бумажном носителе и (или) в электронно-цифровой среде)

Учет и хранение результатов образовательного процесса и внутренний документооборот осуществляются на бумажном носителе и/или в электронно-цифровой форме. Документы хранятся по адресу регистрации ИП.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями)
- Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 20.05.2022) "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования"
- Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 N 1678 "Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ"
- Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)".

1. Цели, задачи. Планируемые результаты освоения программы

Цели и задачи программы:

Главная **цель** обучения: формирование у обучающихся практических компетенций в области веб-дизайна и проектирования интерфейсов, включая умение создавать и редактировать макеты сайтов с использованием современных инструментов.

В связи с этим ставятся следующие **задачи**:

Образовательные:

- освоить базовые, а также продвинутые принципы веб-дизайна и проектирования интерфейсов;
- изучить функциональные возможности онлайн-платформы Figma для работы с макетами, цветом, шрифтами и графическими элементами;
- приобрести навыки структурирования страниц и элементов интерфейса для обеспечения удобства пользования.

Развивающие:

- развивать техническое мышление и умение планировать интерфейсы;
- совершенствовать навыки работы с цифровыми инструментами и программными средствами;
- формировать способность анализировать и улучшать структуру и взаимодействие элементов интерфейса на практике.

Воспитательные (формирующие профессиональные установки):

- способствовать ответственности при выполнении проектов и соблюдении технологических требований;
- развивать умение работать в команде и использовать совместные инструменты для проектирования и дизайна;
- формировать мотивацию к дальнейшему обучению и профессиональной деятельности в области информационных технологий.

Планируемые результаты освоения программы:

В результате освоения программы обучающийся должен знать:

- базовые и продвинутые принципы веб-дизайна и проектирования интерфейсов;
- основные элементы структуры веб-страницы и их функциональные особенности;
- принципы работы с цветом, шрифтами и графическими элементами;
- правила создания макетов сайтов и прототипов интерфейсов;
- основы этики командной работы и взаимодействия при совместной работе над проектом;
- безопасные способы работы с компьютерной техникой и онлайн-инструментами.

В результате освоения программы обучающийся должен уметь:

- использовать инструменты онлайн-редактора Figma для дизайна и проектирования интерфейсов;
- создавать макеты веб-страниц с применением основных принципов композиции, типографики и теории цвета;
- разрабатывать прототипы страниц и навигационные схемы сайтов;
- работать с референсами и выстраивать логическую структуру элементов интерфейса;
- применять адаптивное проектирование для разных устройств;
- создавать интерактивные элементы и прототипы с использованием возможностей Figma Prototype;
- организовывать совместную работу над проектами в онлайн-среде;
- применять полученные знания для решения практических задач веб-дизайна.

3. Учебный план

№ п/п Общ.	Наименование модулей	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Прак- тика	
1.	Модуль 1. Введение	8	8	0	Устный опрос
2.	Модуль 2. Проектирование. UX- теория	20,5	11,5	9	Устный опрос
3.	Модуль 3. Академический дизайн. UI- теория	21,5	15,5	6	Устный опрос
Оттачивание навыков в Figma на небольшом проекте (постеры)		4,5	0	4,5	Пром. аттестац.
4.	Модуль 4. Дизайн. Практика	68,5	36,5	32	Устный опрос
Промежуточная аттестация (создание лендинга)		6	0	6	Пром. аттестац.
5.	Модуль 5. Создание дизайн-продуктов. Практика	21,75	9,5	12,25	Устный опрос
6.	Модуль 6. Программирование и интернет-маркетинг	11,5	9	2,5	Устный опрос
7.	Модуль 7. Верстка. Конструкторы	26,75	11	15,75	Устный опрос
8.	Модуль 8. Упаковка и портфолио	20	6	14	Устный опрос
9.	Модуль 9. Трудоустройство	15	9	6	Устный опрос
10.	Модуль 10. Поиск клиентов	30,25	23	7,25	Устный опрос
11.	Модуль 11. Продажи, коммуникации и сервис	14	9,5	4,5	Устный опрос
12.	Модуль 12. Юридическая упаковка	3,5	2	1,5	Устный опрос
13.	Модуль 13. Делегирование и управление проектами	2,5	2	0,5	Устный опрос
14.	Модуль 14. Продвинутый веб-дизайн	13,5	5,5	8	Устный опрос
Промежуточная аттестация с итоговым заданием (финальная работа)		10	0	10	Пром. аттестац.
	Итого:	297,75	158	137,75	

4. Содержание программы «web lab.»

Модуль 1. Введение

Содержание модуля:

Обучающиеся знакомятся с особенностями профессии веб-дизайнера, её отличиями от других направлений дизайна. Рассматриваются основные области веб-дизайна и перспективные направления его развития. Учащиеся получают представление о востребованных компетенциях и возможных профессиональных траекториях в данной сфере. Также обсуждаются базовые подходы к построению индивидуальной стратегии обучения и профессионального роста.

Цели модуля:

- сформировать у обучающихся представление о веб-дизайне как области деятельности;
- показать отличия профессии веб-дизайнера от других направлений дизайна;
- ознакомить с основными направлениями развития веб-дизайна и перспективами профессии;
- помочь определить индивидуальную образовательную и профессиональную траекторию.

Модуль 2. Проектирование. UX- теория

Содержание модуля:

Обучающиеся знакомятся с ключевыми инструментами UX-дизайна и проектирования интерфейсов. Рассматриваются этапы проектирования — от разработки вайрфреймов до построения прототипов. Осваиваются методы формирования структуры продукта с использованием карт и пользовательских флоу. Изучаются способы анализа и моделирования аудитории: метод персонажей, карты пользовательских сценариев (СJM). Дополнительно рассматриваются основы прикладного копирайтинга и

возможности использования нейросетей для оптимизации процесса проектирования и взаимодействия с контентом.

Цели модуля:

- сформировать у обучающихся понимание принципов UX-дизайна и проектирования интерфейсов;
- научить применять базовые методы проектирования: от создания вайрфреймов до построения прототипов;
- познакомить с инструментами анализа аудитории и построения пользовательских сценариев;
- освоить базовые навыки информационной архитектуры (карты сайта, пользовательские флоу);
- развить умение использовать современные инструменты (включая нейросети) для оптимизации работы над UX-задачами.

Модуль 3. Академический дизайн. UI- теория

Содержание модуля:

Обучающиеся осваивают базовые законы академического дизайна и визуальной коммуникации. Рассматриваются приёмы управления вниманием пользователя с помощью композиции, отступов, ритма и оптического баланса. Изучаются основы работы с типографикой, цветовыми схемами и модульными сетками. Обсуждаются подходы к подбору стилей и визуальных референсов, а также способы поддержания целостности визуальной части проекта. В завершение модуля обучающиеся выполняют практическую работу — создание небольшого UI-проекта в Figma для закрепления полученных знаний.

Цели модуля:

- сформировать у обучающихся понимание фундаментальных принципов визуального дизайна;
- научить применять законы композиции, ритма, оптического баланса и отступов для управления вниманием пользователя;

- развить навыки работы с типографикой, цветовыми схемами и сетками;
- познакомить с методами подбора стиля и референсов в соответствии с задачами проекта;
- закрепить знания на практике через создание небольшого проекта в Figma.

Модуль 4. Дизайн. Практика

Содержание модуля:

В ходе обучения рассматриваются практические приёмы проектирования и оформления цифровых продуктов. Обучающиеся изучают различные типы вёрстки и принципы адаптации интерфейсов под разные устройства. Осваиваются продвинутые функции Figma: создание анимаций, настройка навигации и работа с состояниями экранов. Дополнительно изучаются основы построения UI-kit и дизайн-систем как инструмента стандартизации проектов. Рассматривается применение нейросетей для оптимизации работы с визуальным контентом.

В практической части модуля обучающиеся выполняют проект: создают многостраничный сайт и UX/UI-проект (веб-сервис, приложение или интернет-магазин по выбору).

Цели модуля:

- закрепить знания в области веб- и интерфейсного дизайна через практическую деятельность;
- научить проектировать и оформлять цифровые продукты от общей структуры до деталей интерфейса;
- освоить принципы адаптивного дизайна для различных устройств (десктоп, планшет, мобильный);
- развить навыки работы с расширенными инструментами Figma, включая анимацию, навигацию и состояния экранов;
- познакомить с основами построения UI-kit и дизайн-систем;

- дать базовые навыки применения нейросетей для поддержки визуальной части проекта.

Модуль 5. Создание дизайн-продуктов. Практика

Содержание модуля:

Обучающиеся осваивают создание и оформление различных типов цифровых продуктов, востребованных в учебной, профессиональной и коммерческой деятельности. Рассматриваются подходы к разработке презентаций, визуальной упаковки для социальных сетей, страниц Taplink, карточек товаров для маркетплейсов. Отдельное внимание уделяется созданию рекламных креативов, баннеров и материалов для онлайн-платформ (например, GetCourse).

Практическая часть модуля включает выполнение заданий по разработке отдельных дизайн-продуктов для закрепления навыков.

Цели модуля:

- сформировать у обучающихся навыки разработки и оформления различных видов цифровых продуктов;
- научить использовать инструменты Figma для создания презентаций, рекламных материалов и контента для онлайн-платформ;
- развить умение адаптировать дизайн под разные каналы коммуникации и форматы;
- закрепить практические навыки через выполнение прикладных заданий.

Модуль 6. Программирование и интернет-маркетинг

Содержание модуля:

В рамках модуля обучающиеся знакомятся с процессом подготовки дизайн-макетов к передаче разработчикам и оформлением проектной документации (техническое задание, паспорт проекта). Рассматриваются этапы сопровождения цифрового продукта после запуска, включая аудит и

проведение дизайн-ревью. Изучаются основы интернет-маркетинга: аналитика, работа с метриками и основные подходы к продвижению сайтов. Дополнительно рассматриваются базовые принципы работы с кодом, системами управления контентом (CMS) и конструкторами сайтов.

Практическая часть модуля включает выполнение заданий по подготовке макета и составлению технической документации, а также проведение условного аудита готового продукта.

Цели модуля:

- научить обучающихся подготавливать макеты к передаче разработчикам;
- сформировать умение составлять техническое задание и паспорт проекта;
- познакомить с принципами сопровождения продукта после запуска, проведением аудита и дизайн-ревью;
- дать базовые знания в области аналитики, ключевых метрик и продвижения сайтов;
- развить понимание основ кода, CMS и конструкторов сайтов.

Модуль 7. Верстка. Конструкторы

Содержание модуля:

Обучающиеся осваивают основы работы с конструкторами сайтов. Особое внимание уделяется платформе Tilda: использование стандартных блоков, настройка адаптивного дизайна, работа с анимациями и настройками сайта. Рассматриваются способы подключения форм, интеграции CRM-систем, рассылок и других сервисов. Изучаются основы SEO-оптимизации, аналитики и метрик для сайтов. Дополнительно разбираются возможности модификации кода и применение альтернативных конструкторов.

Практическая часть модуля включает самостоятельную работу: обучающиеся создают и верстают сайт на платформе Tilda по собственному дизайн-проекту.

Цели модуля:

- научить обучающихся работать с конструкторами сайтов, в частности с платформой Tilda;
- сформировать умение адаптировать дизайн под разные устройства и использовать анимации;
- познакомить с подключением форм, CRM, рассылок и другими важными интеграциями;
- развить навыки базовой SEO-настройки и применения аналитических инструментов;
- закрепить знания через самостоятельную верстку сайта по собственному дизайну.

Модуль 8. Упаковка портфолио

Содержание модуля:

Обучающиеся изучают принципы создания профессионального портфолио веб-дизайнера в зависимости от выбранной карьерной стратегии (фриланс, работа в студии, продуктовая компания). Рассматривается структура сильного кейса: постановка задачи, процесс работы, принятые решения и итоговый результат. Осваиваются подходы к визуальной упаковке проектов с использованием анимаций, мокапов и интерактивных элементов. Анализируются требования и алгоритмы дизайнерских платформ и сообществ. Отдельно обсуждается роль портфолио в продажах услуг и альтернативные способы привлечения клиентов при его отсутствии.

Практическая часть модуля включает оформление собственных проектов в виде полноценных портфолио-кейсов.

Цели модуля:

- сформировать у обучающихся понимание роли портфолио в профессиональном развитии веб-дизайнера;
- научить структурировать и оформлять дизайн-проекты в формате сильных кейсов;

- развить навыки визуальной упаковки проектов с использованием анимаций и мокапов;
- познакомить с требованиями и принципами продвижения на дизайнерских платформах;
- помочь выбрать оптимальный формат портфолио в зависимости от карьерной стратегии.

Модуль 9. Трудоустройство

Содержание модуля:

В рамках модуля обучающиеся знакомятся с процессом трудоустройства веб-дизайнера: от анализа рынка вакансий до прохождения собеседований. Рассматриваются принципы составления резюме, сопроводительных писем и оформления портфолио под требования работодателей. Изучаются подходы к поиску вакансий и стажировок, подготовке к тестовым заданиям, whiteboard-интервью и дизайн-собеседованиям. Отдельное внимание уделяется разбору типичных ошибок кандидатов и стратегиям повышения шансов на получение оффера. Практическая часть включает подготовку резюме, сопроводительных материалов и начало откликов на реальные вакансии.

Цели модуля:

- сформировать у обучающихся понимание процесса трудоустройства в сфере веб-дизайна;
- научить составлять резюме и сопроводительные материалы под требования работодателей;
- развить навыки подготовки к тестовым заданиям и собеседованиям;
- познакомить с эффективными каналами поиска вакансий и стажировок;
- подготовить обучающихся к выходу на рынок труда и активным откликам.

Модуль 10. Поиск клиентов

Содержание модуля:

Обучающиеся изучают основные модели заработка веб-дизайнера и способы привлечения клиентов. Рассматриваются более 70 каналов поиска заказов: фриланс-платформы, партнёрства, холодные рассылки, социальные сети, личный бренд и рекомендации. Анализируются стратегии стабильного дохода через аутсорс, проектную и долгосрочную работу. Особое внимание уделяется упаковке специалиста, формированию продуктовой линейки и построению индивидуальной стратегии выхода на клиентов.

Практическая часть включает разработку личной стратегии привлечения заказов.

Цели модуля:

- познакомить обучающихся с различными моделями заработка в веб-дизайне;
- научить выбирать и использовать эффективные каналы привлечения клиентов;
- сформировать понимание принципов стабильного дохода на фрилансе;
- развить навыки личной упаковки и позиционирования как специалиста;
- помочь выстроить индивидуальную стратегию поиска и привлечения клиентов.

Модуль 11. Продажи, коммуникации и сервис

Содержание модуля:

В модуле рассматриваются принципы продаж дизайнерских услуг и построения клиентского сервиса. Обучающиеся изучают этапы воронки продаж: от первого контакта до презентации готового проекта. Осваиваются навыки проведения продающих созвонов, составления коммерческих предложений, аргументации стоимости и сроков. Рассматриваются методы

работы с возражениями, эффективного брифинга и презентации дизайн-решений.

Практическая часть направлена на выстраивание системы коммуникации с клиентами.

Цели модуля:

- сформировать у обучающихся понимание процесса продаж дизайнерских услуг;
- научить выстраивать воронку продаж и работать с клиентами на всех этапах;
- развить навыки деловой коммуникации и проведения продающих переговоров;
- освоить методы презентации проектов и аргументации ценности работы;
- повысить уровень клиентского сервиса и профессиональной уверенности.

Модуль 12. Юридическая упаковка

Содержание модуля:

Обучающиеся знакомятся с основами юридического сопровождения деятельности веб-дизайнера. Рассматриваются формы налогообложения и варианты официальной работы. Изучаются обязательные документы для сайтов и онлайн-проектов в различных юрисдикциях. Отдельное внимание уделяется вопросам договорных отношений с клиентами и подрядчиками, а также действиям в конфликтных ситуациях.

Цели модуля:

- сформировать у обучающихся базовое понимание юридических аспектов работы веб-дизайнера;
- помочь выбрать подходящую форму налогообложения и легальной деятельности;

- познакомить с обязательной документацией для сайтов и онлайн-проектов;
- научить безопасно выстраивать отношения с клиентами и подрядчиками;
- снизить риски конфликтных и спорных ситуаций в профессиональной деятельности.

Модуль 13. Делегирование и проектный менеджмент

Содержание модуля:

В рамках модуля обучающиеся изучают основы делегирования и управления проектами. Рассматриваются подходы к работе с задачами за пределами собственной экспертизы, поиску и отбору подрядчиков (разработчиков, маркетологов и других специалистов). Осваиваются принципы командной работы, управления сроками, бюджетами и качеством. Дополнительно обсуждается расширение продуктовой линейки, допродажи смежных услуг и масштабирование деятельности через личный бренд.

Цели модуля:

- научить обучающихся безопасно делегировать задачи и работать с подрядчиками;
- сформировать базовые навыки проектного менеджмента;
- развить умение работать в команде и управлять процессом создания продукта;
- познакомить с принципами масштабирования деятельности и расширения услуг;
- заложить основы построения личного бренда с прицелом на рост и развитие.

Модуль 14. Продвинутый веб-дизайн

Содержание модуля:

В бонусном блоке обучающиеся получают дополнительное представление о смежных направлениях в дизайне. Рассматриваются основы проектирования мобильных приложений и возможности расширения спектра услуг. Обучающиеся знакомятся с применением графических и анимационных программ (Photoshop, Illustrator, After Effects) в дизайнерской практике и их интеграцией в веб- и UI-проекты.

Цели модуля:

- расширить профессиональный кругозор обучающихся за счёт смежных направлений;
- познакомить с базовыми принципами дизайна мобильных приложений;
- дать понимание возможностей использования Photoshop, Illustrator и After Effects в работе дизайнера;
- показать способы расширения продуктовой линейки и повышения ценности специалиста на рынке.

5. Условия для реализации образовательной программы

Материальное обеспечение программы:

Обучение организуется с использованием онлайн-платформы *GetCourse*. Она предоставляет возможность размещать все необходимые материалы: видеоуроки, задания для текущего контроля и итоговой аттестации, а также вспомогательные материалы (тексты, презентации, наглядные примеры). Доступ к материалам предоставляется обучающимся на весь период прохождения курса.

Помимо записанных уроков, с обучающимися проводятся встречи в режиме реального времени посредством технологий видео-конференц-связи, где разбирается учебный материал и выполняются практические задания.

Комплект педагогического работника состоит из руководства, содержащего подробные поурочные планы и наглядные демонстрационные материалы.

Для осуществления деятельности используется следующее телекоммуникационное оборудование: Apple MacBook M1 Pro 14.

Учебно-методическое обеспечение программы:

Все учебные материалы размещаются на образовательном портале и включают задания, справочные материалы, текстовые документы и видеозаписи. На разных этапах курса используются разнообразные методы обучения: объяснение, демонстрация, выполнение практических заданий, работа с интерактивными элементами.

6. Оценочные материалы освоения программы

Контроль усвоения учебного материала осуществляется преподавателем на всех этапах обучения и включает текущий, промежуточный и итоговый виды оценивания. Текущий контроль проводится в процессе занятий в форме устных опросов, выполнения практических заданий и обсуждения решений.

Промежуточная аттестация организуется после завершения 3 и 4 модулей и проводится в формате практической работы. Результаты оцениваются по двум уровням освоения:

- **Базовый уровень** — обучающийся испытывает затруднения в применении основных принципов дизайна и не справляется с частью поставленных задач.
- **Продвинутый уровень** — демонстрируется уверенное понимание принципов проектирования и успешное выполнение большинства заданий.

Промежуточная аттестация в виде итогового задания проходит после завершения программы и представляет собой выполнение итогового практического проекта.

При оценивании итогов промежуточной аттестации учитываются правильность ответа по содержанию (учитывается количество и характер ошибок при ответе); рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи (учитывается умение использовать наиболее прогрессивные и эффективные способы достижения цели).

Виды работ, предусмотренные в качестве промежуточной аттестации, приведены в Приложении № 1 к настоящей программе.

Чтобы оценка педагога была объективной и обучающиеся могли оценивать свои успехи относительно собственных результатов, контроль выполнения промежуточной аттестации оценивается по системе **зачет/не зачет**, где

Не зачет - обучающийся овладел менее чем половиной объема знаний, предусмотренных разделом/программой, рекомендуется актуализировать весь изученный материал и проработать каждый аспект;

Зачет - обучающийся усвоил большую часть программы, следует провести работу над ошибками и выполнить задания на закрепление.

Лицам, успешно освоившим Программу и прошедшим промежуточную аттестацию, выдается документ по форме, определенной ИП Серegiной Ю.Р., осуществляющей образовательную деятельность – сертификат об успешном освоении программы.

7. Методические материалы и рекомендуемая литература

1. Никифорова У.А., Солтуева В.А., Грязнухина М.М. Гайд по направлениям и стилям в веб-дизайне // Актуальные вопросы общества, науки и образования. – 2023. – С. 40-42. <https://elibrary.ru/item.asp?id=55174378>.
2. Соколова А.А., Ткаченко А.Л., Гагарин Ю.Е. Анализ производительности пользовательского интерфейса программ для веб-дизайна Figma и Framer // Вестник Калужского университета. – 2024. – № 3. – С. 63-68. <https://elibrary.ru/item.asp?id=72861651>.
3. Универсал Ю.С., Белаш В.Ю. Цветовая психология и веб-дизайн: влияние цветовой гаммы на восприятие пользователей // Дневник науки. – 2023. - № 23. – С. 40-46. <https://elibrary.ru/item.asp?id=59498873>.
4. Хвостенко Т.М., Великсар Д.С. FIGMA - перспективный инструмент современного веб-дизайнера // Вестник образовательного консорциума среднерусский университет. Информационные технологии. – 2019. – № 2. – С. 7-10. <https://elibrary.ru/item.asp?id=41600101>.

8. Календарно-тематический план

№ п/п	Наименование модуля/раздела	Количество часов			Неделя обучения
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	8	8	0	1
2.	Проектирование. UX — теория	20,5	11,5	9	1
3.	Академический дизайн. UI - теория	21,5	15,5	6	2
Промежуточная аттестация		4,5	0	4,5	2
4.	Дизайн. Практика	68,5	36,5	32	3
Промежуточная аттестация		6	0	6	3
5.	Создание дизайн-продуктов. Практика	21,75	9,5	12,25	4
6.	Программирование и интернет-маркетинг	11,5	9	2,5	6
7.	Верстка. Конструкторы	26,75	11	15,75	6
8.	Упаковка и портфолио	20	6	14	8
9.	Трудоустройство	15	9	6	10
10.	Поиск клиентов	30,25	23	7,25	10
11.	Продажи, коммуникации и сервис	14	9,5	4,5	10
12.	Юридическая упаковка	3,5	2	1,5	11
13.	Делегирование и управление проектами	2,5	2	0,5	12
14.	Продвинутый веб-дизайн	13,5	5,5	8	13
Промежуточная аттестация		10	0	10	14
Общее количество часов:		297,75	158	139,75	

Приложение №1

Промежуточная аттестация

Форма проведения — практическое задание, направленное на закрепление и проверку навыков проектирования и визуального оформления интерфейсов.

Задачи промежуточной аттестации:

1. Подобрать композиционные референсы для каждого блока предварительно подготовленной структуры сайта и согласовать их с преподавателем.
2. Проанализировать выбранные примеры и спрогнозировать итоговый визуальный результат, учитывая пропорции фрейма (стандарт 1440 px) и принципы сочетания блоков между собой.
3. Разработать прототип сайта на основе композиционных решений из референсов с использованием инструментов *Auto Layout* и компонентной системы.
4. Подобрать подходящие изображения, поддерживающие визуальную концепцию проекта.
5. Определить и применить гармоничную шрифтовую пару, соответствующую стилю и цели макета.
6. Составить сбалансированную цветовую палитру, отражающую общий визуальный стиль проекта.
7. Отработать навыки создания небольших дизайн-проектов в **Figma**, выполнив серию практических заданий по разработке **постеров**.
8. Реализовать один из выбранных постеров в виде полностью оформленного макета, применяя базовые принципы композиции, типографики и цвета.
9. Представить мини-проект на проверку преподавателю и получить обратную связь для дальнейшего совершенствования навыков.

Промежуточная аттестация в виде итогового задания

Форма проведения — комплексное практическое задание, направленное на демонстрацию всех усвоенных компетенций в области веб-дизайна.

Задачи промежуточной аттестации в виде итогового задания:

1. Разработать полноценный дизайн сайта, применяя знания и навыки, полученные в ходе обучения.
2. Сверстать созданный макет на платформе **Tilda**, настроив адаптацию и базовые параметры сайта.
3. Подготовить и предоставить ссылку на завершённый проект для итоговой оценки.