

ИП Воропаева Яна Евгеньевна  
632382, Новосибирская область, город Куйбышев, улица Володарского, дом 53  
ОГРНИП: 323547600102342,  
ИНН: 545209542282

Утверждено  
«14» августа 2024 г.  
Приказ №3



---

ИП Воропаева Я. Е.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по  
веб-дизайну  
технической направленности  
«ProDesign»**

возраст обучающихся: от 18 лет

срок реализации: 42 часа

наполняемость группы: 5-8 человек

г. Новосибирск

2024 г.

Содержание:

1. Пояснительная записка
2. Планируемые результаты освоения программы
3. Учебный план
4. Рабочие программы уроков
5. Условия для реализации образовательной программы
6. Оценочные материалы освоения программы
7. Методические материалы и рекомендуемая литература
8. Календарный учебный график
9. Приложение 1.

***Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по веб-дизайну технической направленности «ProDesign» (далее - программа) разработана в соответствии с:***

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 N 70226);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242).

## 1. Пояснительная записка

Информатизация и компьютеризация общества является одним из ключевых направлений развития современного мира. Весомую роль в становлении новых тенденций играет глобальная сеть Интернет. В связи с этим особую важность приобретают навыки разработки и оформления веб-сайтов глобальной сети.

Создание сайтов не может обойтись без разработки дизайна страницы, в которой можно проявить свои творческие способности и креатив. Web-дизайн позволяет создать удобный, простой, понятный и стильный способ навигации в сети Интернет. Для разработки сайтов требуются навыки использования визуальных редакторов. Настоящая дополнительная общеразвивающая программа основана на работе онлайн-сервиса разработки и прототипирования Figma.

Figma является востребованным и популярным онлайн-редактором, поскольку не имеет требований к подготовке пользователя и включает в себя мощные инструменты при относительной простоте использования. Также у Figma есть две ключевые особенности: доступ к макету прямо из окна браузера и возможность совместной работы над проектом.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ProDesign» (далее – программа) знакомит обучающихся с основными инструментами Figma, работой с изображениями, шрифтами и цветом.

Программа способствует созданию условий для развития творческих способностей и информационно-коммуникационной компетентности в области web-дизайна, дает возможность удовлетворить интерес в избранном виде деятельности, проявить и реализовать свой творческий потенциал в технологической направленности.

**Направленность программы:** техническая. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы позволяет обучающимся приобщиться к техническим знаниям в области инновационных технологий, сформировать техническое мышление.

**Актуальность программы** обусловлена современными тенденциями общества, связанных с развитием новых технологий.

**Срок реализации программы:** 42 часа (5,5 недель)

**Форма обучения:** исключительно дистанционная.

**Режим и форма занятий:** занятия проходят 3 раза в неделю. Продолжительность одного занятия – от 2 до 4 часов

**Возраст обучающихся:** от 18 лет.

**Количество обучающихся в группе:** 5-8 человек.

**Требования к уровню подготовки для начала обучения:** не требуется.

## 2. Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения программы обучающийся должен знать:

- общие принципы проектной деятельности;
- общие принципы обоснования, защиты и презентации своего проекта;
- общие принципы индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;
- общие принципы разработки дизайн-макетов;
- основные предметные понятия и их свойства;
- этику групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;

В результате освоения программы обучающийся должен уметь:

- применять навыки организации процесса работы в онлайн-редакторе Figma;
- применять базовые навыки в сфере веб-дизайна, такие как проектирование и умение создавать общую организацию элементов дизайнов;
- создавать собственные дизайн-макеты с применением основных принципов композиции, теории цвета и типографики;
- работать с референсами и строить композицию дизайна;
- разрабатывать прототипы;
- использовать адаптивную верстку;
- создавать анимации через Prototype в Figma;
- настраивать и использовать нейросети при работе с веб-дизайном;
- использовать Tilda для работы с сайтами.

### 3. Учебный план

Наименование разделов, уроков	Количество часов			Форма контроля
	Всего	Теория	Практика	
1 Урок. Знакомство с курсом	3	2	1	Устный опрос
2 Урок. Знакомство с программой Figma	4	3	1	Устный опрос
3 Урок. Композиция в дизайне	2	1	1	Устный опрос
4 Урок. Разработка прототипа	3	2	1	Устный опрос
5 Урок. Колористика и работа с изображениями	2	1	1	Устный опрос
6 Урок. Типографика	2	1	1	Устный опрос
7 Урок. Булевы операции, маски и Auto Layout	3	2	1	Устный опрос
8 Урок. Компоненты	3	2	1	Устный опрос
9 Урок. Адаптивы	3	2	1	Устный опрос
10 Урок. Анимации	3	2	1	Устный опрос
<b>Промежуточная аттестация</b>	1	0	1	Практическое задание
11 Урок. Работа в Photoshop	2	1	1	Устный опрос
12 Урок. Нейросети	2	1	1	Устный опрос
13 Урок. Начало работы в Tilda	2	1	1	Устный опрос
14 Урок. Работа в Tilda	2	1	1	Устный опрос
<b>Итоговая аттестация</b>	5	0	5	Практическое задание
<b>Итого:</b>	42	22	20	

#### 4. Рабочие программы уроков

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>1 Урок. Знакомство с курсом</b>					
1	Урок 1. Знакомство с курсом	3	2	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	3	2	1	

##### Содержание Урока 1

Как можно проявляться в дизайне. Основная терминология и базовые знания, которые необходимо знать. Структура работы. 10 ошибок, с которыми сталкиваются ученики в дизайне. Аффирмации на время курса для его максимальной продуктивности.

*Основная цель* – введение в специфику дизайна.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>2 Урок. Знакомство с программой Figma</b>					
1	Урок 1. Знакомство с программой Figma	4	3	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	4	3	1	

##### Содержание Урока 2

Основные инструменты программы. Создание первой работы в портфолио.

*Основная цель* – знакомство с функционалом программы Figma.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>3 Урок. Композиция в дизайне</b>					
1	Урок 1. Композиция в дизайне	2	1	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	2	1	1	

### Содержание Урока 3

Композиция дизайна. Основные принципы работы с композицией дизайна. Работа с референсами.

*Основная цель* – освоение значимости работы с композицией.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>4 Урок. Разработка прототипа</b>					
1	Урок 1. Разработка прототипа	3	2	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	3	2	1	

### Содержание Урока 4

Понятие прототипа. Работа с прототипами. Базовые принципы UX дизайна. Конверсионный слой. Работа с иконками.

*Основная цель* – освоение навыков работы с прототипами и принципов UX дизайна.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>5 Урок. Колористика и работа с изображениями</b>					
1	Урок 1. Колористика и работа с изображениями	2	1	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	2	1	1	

### Содержание Урока 5

Колористика. Работа с изображениями. Подбор сочетаний и визуал.

*Основная цель* – освоение принципов визуала в дизайне.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>6 Урок. Типографика</b>					

1	Урок 1. Типографика	2	1	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	2	1	1	

### **Содержание Урока 6**

Понятие типографики. Шрифты. Знаки препинания и правила их написания. Принцип иерархии.

*Основная цель* – знакомство с принципами типографики.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>7 Урок. Булевы операции, маски и Auto Layout</b>					
1	Урок 1. Булевы операции, маски и Auto Layout	3	2	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	3	2	1	

### **Содержание Урока 7**

Булевы операции: понятие и принципы работы. Маски. Auto Layout.

*Основная цель* – освоение булевых операций и связанных с ними функций.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>8 Урок. Компоненты</b>					
1	Урок 1. Компоненты	3	2	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	3	3	1	

### **Содержание Урока 8**

Понятие компонентов. Варианты компонентов.

*Основная цель* – знакомство с принципами работы с компонентами.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
-------	--------------------	------------------	--------	----------	----------------

<b>9 Урок. Адаптивы</b>					
1	Урок 1. Адаптивы	3	2	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	3	2	1	

### Содержание Урока 9

Понятие адаптивов. Виды адаптивов. Адаптивная верстка.

*Основная цель* – знакомство с принципами работы с адаптивами.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>10 Урок. Анимации</b>					
1	Урок 1. Анимации	3	2	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	3	2	1	

### Содержание Урока 10

Понятие анимаций. База анимаций в интерфейсах. Анимации через Prototype в Figma.

*Основная цель* – освоение принципов работы с анимациями.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>11 Урок. Работа в Photoshop</b>					
1	Урок 1. Работа в Photoshop	2	1	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	2	1	1	

### Содержание Урока 11

Смарт-объекты. Удаление фона. Изменение цвета. Экспорт.

*Основная цель* – знакомства с функционалом работы Photoshop.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>12 Урок. Нейросети</b>					
1	Урок 1. Нейросети	2	1	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	2	1	1	

### Содержание Урока 12

Нейросети, используемые в работе дизайнеров. ChatGPT и Midjourney. Структура промтов. Порядок работы и настройки нейросетей.

*Основная цель* – освоение принципов работы нейросетей в дизайне.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>13 Урок. Начало работы в Tilda</b>					
1	Урок 1. Начало работы в Tilda	2	1	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	2	1	1	

### Содержание Урока 13

Знакомство с приложением. Zero Block. Перенос макетов из Figma в Tilda.

*Основная цель* – освоение принципов работы Tilda.

№ п/п	Наименование урока	Количество часов	Теория	Практика	Форма контроля
<b>14 Урок. Работа в Tilda</b>					
1	Урок 1. Работа в Tilda	2	1	1	<b>Устный опрос</b>
	Итого:	2	1	1	

## **Содержание Урока 14**

Работа с анимацией Step by step. Модификации.

*Основная цель* – освоение навыков работы Tilda.

### **5. Условия для реализации образовательной программы**

#### **Материальное обеспечение программы:**

Все занятия проходят на платформе GetCourse. Платформа позволяет размещать необходимые актуальные материалы: видео-уроки, задания для промежуточной и итоговой аттестации, наглядные и дидактические материалы. Во время обучения учащийся получает доступ ко всем материалам курса. Помимо видео-уроков преподаватель создает по каждой теме онлайн-вебинар, проходящий в режиме реального времени, на котором обучающиеся проходят заданный материал, а также преподаватель проводит практические занятия по заданной теме.

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

Для обучения используется следующее телекоммуникационное оборудование: кольцевая лампа Usams US-ZB241 Portable Live Show LED (ZB241ZJ01); Ноутбук MacBook Air M2; Видеокамера Panasonic AG-UX90; Интерактивная доска; Настольный штатив для съемки на телефон Content Club; Штатив для телефона напольный для съемки лампы универсальный Amfox; Маршрутизатор Tp-link; Микрофон Rode Lavalier GO

#### **Кадровое обеспечение программы:**

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами в соответствии с Приказом Минтруда России от 22.09.2021 N 652н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых" (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 N 66403).

#### **Учебно-методическое обеспечение программы:**

На учебном портале размещены задания по изучаемым темам, необходимые наглядные и дидактические материалы (текстовые файлы, видеозаписи).

На каждом этапе предполагается широкое использование различных методов и приемов.

### **6. Оценочные материалы освоения программы**

Мониторинг образовательных результатов, анализ качества освоения теоретического и практического материала проводится педагогом путем проведения текущего контроля в виде устных опросов, промежуточной аттестации и итоговой аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в форме практического задания по окончании освоения 10 Урока. Оценивание результатов промежуточной аттестации предусматривает два уровня:

1. Низкий уровень – отсутствие понимания основных принципов работы с дизайном и невыполнение половины поставленных задач в рамках практического задания;
2. Высокий уровень – понимание основных принципов работы с дизайном и выполнение более половины поставленных задач в рамках практического задания.

Итоговая аттестация проводится в форме практического задания по окончании последнего Урока программы. Оценивание результатов итоговой аттестации предусматривает два уровня:

1. Низкий уровень – наличие грубых ошибок, видимое неприменение базовых принципов работы с веб-дизайном.
2. Высокий уровень – применение ключевых принципов работы с веб-дизайном, отсутствие грубых ошибок, корректное использование всего изученного функционала.

## **7. Методические материалы и рекомендуемая литература**

1. Макаренко М. С., Белозерова С. И. Практическое применение типографики в веб-дизайне.
2. Сырых Ю. А. Современный веб-дизайн.
3. Фельке-Моррис Т. Большая книга веб-дизайна.
4. Никифорова У. А., Солтуева В. А., Грязнухина М. М. Гайд по направлениям и стилям в веб-дизайне.

## 8. Календарный учебный график

Наименование цикла/урока/ дисциплины/ раздела																										Всего часов										
	1 неделя					2 неделя					3 неделя					4 неделя					5 неделя						6 неделя									
	пн	вт	ср	чт	пт	пн	вт	ср	чт	пт	пн	вт	ср	чт	пт	пн	вт	ср	чт	пт	пн	вт	ср	чт	пт		пн	вт	ср	чт	пт					
1 Урок. Знакомство с курсом	3																																			3
2 Урок. Знакомство с программой Figma			4																																	4
3 Урок. Композиция в дизайне				2																																2
4 Урок. Разработка прототипа					3																															3
5 Урок. Колористика и работа с изображениями								2																												2
6 Урок. Типографика									2																											2
7 Урок. Булевы операции, маски и Auto Layout										3																										3
8 Урок. Компоненты													3																							3
9 Урок. Адаптивы														3																						3
10 Урок. Анимации															3																					3
<b>Промежуточная аттестация</b>																		1																		1
11 Урок. Работа в Photoshop																		2																		2
12 Урок. Нейросети																			2																	2
13 Урок. Начало работы в Tilda																				2																2
14 Урок. Работа в Tilda																							2													2
<b>Итоговая аттестация</b>																								4	1											5
Итого:	9					7					9					8					8					1										42
<b>Итого всего:</b>																																				42

## **Приложение № 1.**

### **Промежуточная аттестация**

Выполнить практическое задание:

1. Найти композиционный референс на каждый блок заготовленной структуры будущего сайта и согласовать референсы с куратором.
2. Предсказать результат: каждый референс того же размера, что и фрейм (1440 используем как стандарт), следим за 4 типами чередования и сочетанием референсов друг с другом.
3. Разработать прототип, опираясь только на композиционную часть референсов, используя компоненты и Auto Layout.
4. Подобрать изображения к разработанному прототипу.
5. Подобрать гармоничную шрифтовую пару к разработанному прототипу.
6. Подобрать гармоничную цветовую палитру к разработанному прототипу.

### **Итоговая аттестация**

Выполнить практическое задание:

1. Разработать сайт, руководствуясь всеми знаниями, которые были получены на курсе.
2. Сверстать сайт на Tilda.
3. Отправить ссылку на готовый сайт.