

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«АЛТАЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по внеучебной работе и  
дополнительному образованию

 Е.Н. Гончарова

« 1 » октября 2020 г.

ПАСПОРТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

«Тренды в цифровом дизайне»

**I. Паспорт Образовательной программы**  
**«Тренды в цифровом дизайне»**

<b>Версия программы</b>	1
<b>Дата Версии</b>	01.10.2020

**1. Сведения о Провайдере**

1.1	Провайдер	ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет»
1.2	Логотип образовательной организации	
1.3	Провайдер ИНН	2225004738
1.4	Ответственный за программу ФИО	Ольга Александровна Шелюгина
1.5	Ответственный должность	доцент кафедры культурологии и дизайна ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет»
1.6	Ответственный Телефон	+7 (3852) 296-632
1.7	Ответственный E-mail	soa@edu.asu.ru

**2. Основные Данные**

№	Название	Описание
2.1	Название программы	Тренды в цифровом дизайне
2.2	Ссылка на страницу программы	<a href="https://public.edu.asu.ru/course/view.php?id=727">https://public.edu.asu.ru/course/view.php?id=727</a>
2.3	Формат обучения	Онлайн
	Подтверждение от ОО наличия возможности реализации	ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет» располагает возможностями реализации образовательных программ с

	образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа	применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа
2.4	Уровень сложности	Базовый
2.5	Количество академических часов	72
	Практикоориентированный характер образовательной программы: не менее 50 % трудоёмкости учебной деятельности отведено практическим занятиям и (или) выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы (кол-во академических часов)	48 академических часов отведено практическим занятиям и выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы
2.6	Стоимость обучения одного обучающегося по образовательной программе, а также предоставление ссылок на 3 (три) аналогичные образовательные программы иных организаций, осуществляющих обучение, для оценки объективности стоимости или обоснование уникальности представленной образовательной программы в случае отсутствия аналогичных образовательных программ на рынке образовательных услуг	<p>Стоимость обучения одного обучающегося по образовательной программе – 13000 руб.</p> <p>Аналогичные программы:</p> <p>1. Программа повышения квалификации «Веб-дизайн» (Факультет повышения квалификации и профессиональной переподготовки Университета Лобачевского):  <a href="https://fpk.unn.ru/kompyuternye-kursy-v-universitete-lobachevskogo/kurs-veb-dizajn/">https://fpk.unn.ru/kompyuternye-kursy-v-universitete-lobachevskogo/kurs-veb-dizajn/</a>  <b>13000 руб.</b></p> <p>2. Программа повышения квалификации «Веб-дизайн 2020»(Учебный центр «Жизнедеятельность»):  <a href="https://prestigekurs.ru/courses/web-dizajn-cozdanie-sajtov-s-nulja/">https://prestigekurs.ru/courses/web-dizajn-cozdanie-sajtov-s-nulja/</a>  <b>13500 руб.</b></p> <p>3. Программа повышения квалификации «Компьютерная графика и дизайн в бизнесе» (Институт ДПО Воронежского государственного университета):  <a href="http://pdi.vsu.ru/qualification_rise.html">http://pdi.vsu.ru/qualification_rise.html</a>  <b>15000 руб.</b></p>
2.7	Минимальное количество человек на курсе	2

2.8	Максимальное количество человек на курсе	100
2.9	Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе	отсутствуют
2.10	Формы аттестации	<b>Зачет</b>
	Указание на область реализации компетенций цифровой экономики, к которой в большей степени относится образовательная программа, в соответствии с Перечнем областей	Цифровой дизайн

### 3. Аннотация программы

Наиболее полное и содержательное описание программы, которое включает:

- 1) общую характеристику компетенций, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения или которые формируются в результате освоения образовательной программы;
- 2) описание требований и рекомендаций для обучения по образовательной программе;
- 3) краткое описание результатов обучения в свободной форме, а также описание востребованности результатов обучения в профессиональной деятельности.

Ограничение по размеру: не менее 1000 символов -?

Программа повышения квалификации предназначена для специалистов в области дизайна и ориентирована на актуализацию их навыков в контексте быстрой смены технологических решений и развития современной визуальной культуры. Слушателям программы повышения квалификации дается характеристика основных тенденций развития современной визуальной культуры, практики разработки проектов цифрового дизайна; формируется представление о современных программных средствах в области разработки пользовательского интерфейса, а также технологиях разработки пользовательского интерфейса; характеризуются возможные пути специализации, а также средства профессионального саморазвития в области графического дизайна интерфейса.

Для эффективного освоения программы необходимы базовые навыки цифровой грамотности. В процессе освоения программы предполагается использование онлайн-инструментов и профессионально ориентированных информационных онлайн-ресурсов. Рекомендуется выполнение практических заданий с учетом особенностей профессиональной ситуации и типичных задач профессиональной деятельности слушателя.

Программа повышения квалификации направлена также на развитие способности специалистов искать профессионально ориентированные источники информации и данные, способности ставить себе образовательные цели, подбирать способы решения и средства развития необходимых компетенций.

# 1. ШАБЛОН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ (ДПО)

## Титульный лист программы

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«АЛТАЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Дополнительная профессиональная программа  
повышения квалификации

«Тренды в цифровом дизайне»

72 час.

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

### **1.Цель программы**

развитие профессиональных навыков специалистов цифрового дизайна в контексте динамичных изменений технологий и инструментальных средств, а также смены визуальных трендов проектирования графических интерфейсов и других видов графического дизайна.

### **2.Планируемые результаты обучения:**

#### **2.1.Знание (осведомленность в областях)**

основные направления развития современного цифрового дизайна;

преимущества разработки графических интерфейсов с помощью облачных инструментов;

возможности разработки проектов цифрового дизайна средствами онлайн-конструкторов сайтов;

креативные технологии, востребованные в сфере цифрового дизайна.

#### **2.2. Умение (способность к деятельности)**

определять актуальные тренды цифрового дизайна;

выбирать современные и эффективные инструментальные средства дизайн-проектирования;

находить и использовать актуальную профессиональную информацию в области цифрового дизайна

#### **2.3.Навыки (использование конкретных инструментов)**

работа в облачных инструментах для организации проектной работы, систематизации профессиональной информации, разработки графического дизайна;

разработка индивидуального плана профессионального развития в области цифрового дизайна в условиях неопределенности и быстрой технологической смены.

### **3.Категория слушателей**

3.1. Образование: среднее профессиональное образование или высшее образование.

3.2. Квалификация: не требуется.

- 3.3. Наличие опыта профессиональной деятельности: не менее двух лет работы в области цифровых технологий.
- 3.4. Предварительное освоение иных дисциплин/курсов /модулей: не требуется.

#### 4. Учебный план программы «Тренды в цифровом дизайне»

№ п / п	Модуль	Общая трудоемкость , (часов)	Виды учебных занятий		
			Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа
1	Модуль I. Тенденции развития современной визуальной культуры и цифровой дизайн	20	8	2	10
2	Модуль II. Новые технологии и инструменты цифрового дизайна	24	8	4	12
3	Модуль III. Пути профессионализации в цифровом дизайне	24	8	4	12
4	Итоговая аттестация	4	зачет		
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>38</b>

#### 5. Календарный план-график реализации образовательной программы «Тренды в цифровом дизайне»

Дата начала обучения: 01 ноября 2020 года — 15 ноября 2020 года

№ п/п	Наименование учебных модулей	Трудоемкость (час)	Сроки обучения
1	Модуль I. Тенденции развития современной визуальной культуры и цифровой дизайн	20	1-4 ноября -

2	Модуль II. Новые технологии и инструменты цифрового дизайна	24	5-8 ноября
3	Модуль III. Пути профессионализации в цифровом дизайне	24	9-13 ноября
4	Итоговая аттестация	4	14-15 ноября
<b>Всего:</b>		<b>72</b>	

#### 6. Учебно-тематический план программы «Тренды в цифровом дизайне»

№ п/п	Модуль / Тема	Всего (часов)	Виды учебных занятий			Формы контроля
			Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа	
1.	<b>Модуль I. Тенденции развития современной визуальной культуры и цифровой дизайн</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	
	Тема 1.1. Цифровой дизайн в контексте развития технологических и визуальных трендов. Виды цифрового дизайна	12	4	2	6	Практические задания
	Тема 1.2. Креативные технологии в цифровом дизайне	8	4	0	4	Практические задания
2.	<b>Модуль II. Новые технологии и инструменты цифрового дизайна</b>	<b>24</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	
	Тема 2.1. Технические и иные	10	4		6	Практические задания



	требования к современной интерфейсной графике					
	Тема 2.2. Экспресс-разработка сайтов на основе конструкторов сайтов. Облачные технологии в современном цифровом дизайне.	14	4	4	6	Практические задания
3.	<b>Модуль III. Пути профессионализации в цифровом дизайне</b>	<b>24</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	
	Тема 3.1. Открытые источники релевантной профессиональной информации в сфере цифрового дизайна	14	4	4	6	Практические задания
	Тема 3.2. Профессиональные навыки в цифровом дизайне: специализация или универсальность	10	4		6	Практические задания
4.	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>Тестирование</b>
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>38</b>	

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «Тренды в цифровом дизайне»**

## **Модуль 1. Тенденции развития современной визуальной культуры и цифровой дизайн (20 час.)**

Тема 1.1. Цифровой дизайн в контексте развития технологических и визуальных трендов. Виды цифрового дизайна (12 час.)

Цифровой дизайн в контексте технологических и визуальных трендов. Проектирование интерфейсов как часть современного научно-технологического развития. Виды цифрового дизайна. Коммуникационный дизайн и дизайн пользовательского опыта. Понятия UI, UX, IA и IxD. Актуальные тенденции развития визуального дизайна. Цифровой дизайн как профессиональная сфера.

Тема 1.2. Креативные технологии в цифровом дизайне (8 час.)

Креативные технологии в дизайн-проектировании. Генерация идей. Цифровые инструменты для генерации идей на примере Miro. Роль эмпатии в дизайн-проектировании. Брейншторм. Этические аспекты дизайн-проектирования.

## **Модуль 2. Новые технологии и инструменты цифрового дизайна (24 час.)**

Тема 2.1. Технические и иные требования к современной интерфейсной графике (10 час.)

UX-дизайн и принципы разработки интерфейсов. Подготовка графики для веб-ресурса. Визуальные тренды и следование им.

Тема 2.2. Экспресс-разработка сайтов на основе конструкторов сайтов. Облачные технологии в современном цифровом дизайне (14 час.)

Разработка интерфейсов в онлайн-приложении. Figma — кросс-платформенный онлайн-сервис для дизайнеров интерфейсов и веб-разработчиков. Возможности и особенности Figma. Многопользовательский режим редактирования. Компоненты. Фреймы. Сетки. Конструкторы сайтов на примере Tilda, Readymag, Squarespace. Особенности использования конструктора сайтов в профессиональной деятельности. Базовый функционал конструкторов сайтов

## **Модуль 3. Пути профессионализации в цифровом дизайне (24 час.)**

Тема 3.1. Открытые источники релевантной профессиональной информации в сфере цифрового дизайна (14 час.)

Открытые источники релевантной профессиональной информации в сфере цифрового дизайна. Курирование профессионального контента. Работа с профессионально значимой информацией. Инструменты работы с визуальными трендами. Инструменты для эффективной работы с информацией.

Тема 3.2. Профессиональные навыки в цифровом дизайне: специализация или универсальность (10 час.)

Профессиональные навыки в цифровом дизайне: специализация или универсальность. T-shaped-специалисты и их востребованность в

цифровом дизайне. Профессиональное самообразование в течение всей жизни.

### Описание практико-ориентированных заданий и кейсов

	Номер темы/модуля	Наименование практического занятия	Описание
1.1	Тема 1.1. Цифровой дизайн в контексте развития технологических и визуальных трендов. Виды цифрового дизайна	Цифровой дизайн как профессиональная сфера	Обсуждение перспектив развития сферы цифрового дизайна и карьерных возможностей в форме, формулирование персональных целей профессионального развития. Обсуждение организовано на основе платформы Miro и встроенных инструментов электронного курса.
1.2	Тема 2.2. Экспресс-разработка сайтов на основе конструкторов сайтов. Облачные технологии в современном цифровом дизайне.	Базовый функционал конструкторов сайтов	Создание информационной структуры и основных блоков сайта на основе одного из конструкторов (Tilda, Readymag, Squarespace — на выбор обучающегося). Изучение построения блоков: «Главная», «Преимущества», «Обратная связь» и блок «Контакты».
1.3	Тема 3.1. Открытые источники релевантной профессиональной информации в сфере цифрового дизайна	Инструменты для эффективной работы с информацией	Изучение одного из онлайн-инструментов (Notion.so, Trello, Dynalist.io), составление его краткого обзора и оценка возможностей его использования в профессиональной деятельности слушателя

## 8.Оценочные материалы по образовательной программе

### 8.1. Вопросы тестирования по модулям

№ модуля	Вопросы входного тестирования	Вопросы промежуточного тестирования	Вопросы итогового тестирования
----------	-------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------

1	<p>Виды цифрового дизайна:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Веб-дизайн.</li> <li>2. Средовой дизайн.</li> <li>3. Гейм-дизайн.</li> <li>4. Моушн-дизайн.</li> <li>5. Дизайн научного исследования.</li> <li>6. Дизайн образовательных программ.</li> </ol> <p>Использование шрифтовых гарнитур и типографики в цифровом дизайне:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Идентично проектам печатной продукции,</li> <li>2. Имеет свою специфику.</li> </ol>	не предусмотрены	<p>UX-дизайн — это:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. анимированный графический интерфейс;</li> <li>2. общее названия для мультимедийных технологий;</li> <li>3. дизайн графических интерфейсов;</li> <li>4. дизайн пользовательского опыта.</li> </ol> <p>Онлайн-платформы, подходящие для профессиональной коллаборации и совместной креативной работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Miro;</li> <li>2. Spotify;</li> <li>3. Padlet;</li> <li>4. Trello;</li> <li>5. Tilda.</li> </ol> <p>Сайт конкурса профессиональных веб-дизайнеров и разработчиков, демонстрирующий визуальные тренды:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Awwwards.com;</li> <li>2. Dribbble.com;</li> <li>3. Pinterest.com;</li> </ol> <p>Сфера цифрового дизайна, связанная с проектированием структуры веб-сайта, приложения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. UI</li> <li>2. UX</li> <li>3. IA</li> <li>4. IxD</li> </ol> <p>Вид дизайна, основная цель которого — передача сообщения от человека к человеку при помощи</p>
---	--	------------------	--

			<p>визуальных графических средств</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Коммуникационный дизайн.</li> <li>2. Цифровой дизайн.</li> <li>3. Дизайн пользовательского опыта.</li> <li>4. Дизайн среды.</li> </ol>
2	<p>Инструментальные средства веб-дизайна:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sketch app;</li> <li>2. Figma;</li> <li>3. Adobe Lightroom;</li> <li>4. Adobe Photoshop;</li> <li>5. Da Vinci Resolve</li> </ol> <p>Сетки в веб-дизайне:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Инструмент для работы с композицией,</li> <li>2. Инструмент для разработки кода страницы,</li> <li>3. Инструмент для работы с цветом.</li> </ol>	не предусмотрены	<p>Укажите приложения и сервисы для разработки интерфейсов на основе облачных технологий:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Sketch app;</li> <li>7. Adobe XD;</li> <li>8. Figma;</li> <li>9. Tilda;</li> <li>10. Readymag;</li> <li>11. Sublime.</li> </ol> <p>Современная дизайн-система включает следующие элементы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. бриф заказчика;</li> <li>2. UI-киты;</li> <li>3. гайдлайны;</li> <li>4. миссию компании.</li> </ol> <p>Укажите возможные ошибки в разработке и размещении лид-формы на сайте:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. размещена в самом низу страницы;</li> <li>2. находится в верхней части страницы;</li> <li>3. содержит много полей;</li> <li>4. требует слишком много личной информации;</li> <li>5. дизайн формы замечен и соответствует общему дизайну сайта.</li> </ol> <p>Визуальный тренд цифрового дизайна,</p>

			<p>основанный на плоскостности и минимализме:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Скевоморфизм</li> <li>2. Flat design</li> <li>3. Скетчинг</li> <li>4. Flash design</li> </ol> <p>Функция платформы Figma для удобства повторного использования объектов и атрибутов интерфейса:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Компоненты</li> <li>2. Shapes</li> <li>3. Layers</li> <li>4. Drafts</li> </ol>
3	<p>Профессиональные навыки дизайнера опираются на способности:</p> <p>а) выражать субъективную творческую позицию автора,</p> <p>б) постоянно исследовать развитие профессиональной среды и актуальных трендов,</p> <p>в) учитывать эргономические и иные требования к проектированию, запросы заказчика.</p> <p>В проектировании сайтов необходимо прежде всего стремиться:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. К технической сложности</li> <li>2. К эргономичности и удобству пользователя</li> <li>3. К абсолютной уникальности визуального решения.</li> </ol>	не предусмотрены	<p>В кросс-функциональной команде разработчиков цифровых продуктов более востребованы специалисты следующего типа:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. I-shaped-специалисты;</li> <li>2. T-shaped-специалисты;</li> <li>3. IT-специалисты широкого профиля</li> </ol> <p>Платформы для работы с визуальными трендами:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pinterest.com</li> <li>2. Dribbble.com</li> <li>3. Dynalist.io</li> <li>4. Readymag</li> </ol> <p>Цели курирования профессионального контента:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Актуализация профессиональных знаний и навыков.</li> <li>2. Погружение в профессиональный контекст, профессиональную коммуникацию.</li> <li>3. Развитие навыков самостоятельного обучения.</li> <li>4. Все перечисленное.</li> </ol> <p>Подход к образованию, основанный на непрерывном овладении новыми знаниями и навыками:</p>

			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Обучение в течение жизни (Long life learning).</li> <li>2. Дополнительное профессиональное образование.</li> <li>3. Индивидуальная образовательная траектория.</li> <li>4. Смешанное обучение.</li> </ol> <p>Платформы для организации персональной базы знаний:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Notion.so и другие вики-проекты.</li> <li>2. Dynalist.io и другие приложения-аутлайнеры.</li> <li>3. Todoist.com и другие приложения для списков задач.</li> <li>4. Coggle.it и другие приложения для составления интеллект-карт.</li> </ol>
--	--	--	---

## 8.2. Описание показателей и критериев оценивания, шкалы оценивания.

В процессе аттестации слушатели должны показать свою способность и умение, опираясь на полученные знания, сформированные навыки, самостоятельно решать на современном уровне задачи своей профессиональной деятельности.

Образовательная программа включает три модуля. Для получения оценки “зачтено” по каждому модулю необходимо в решении двух или трех заданий продемонстрировать высокий или достаточный уровень сформированности знаний и умений.

### Оценивание выполнения *практических заданий*

Оценка	Показатели	Критерии
Зачтено	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Полнота выполнения практического задания;</li> <li>2. Своевременность выполнения задания;</li> </ol>	Слушателем задание решено самостоятельно, на достаточном или высоком уровне. Задание решено полностью или с незначительными упущениями. Ответ предоставлен в срок. Решение обоснованно и рационально. Допускаются несколько несущественных ошибок.
Не зачтено	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Последовательность и рациональность выполнения задания;</li> </ol>	Слушателем задание выполнено наполовину или менее, допущены существенные ошибки. Результат отличается низкой степенью

	4. Самостоятельность решения.	самостоятельности и демонстрирует невладение навыками, необходимыми для решения профессиональных задач.
--	-------------------------------	---

Доступ к итоговому тестированию предоставляется слушателям, получившим оценку “зачтено” по всем трем модулям.

Оценка “зачтено” может отражать высокий, хороший и достаточный уровень сформированности знаний и умений, оценка “не зачтено” — недостаточный уровень сформированности знаний и умений.

#### Критерии оценки итогового тестирования слушателей

Оценка выполнения тестов	Критерий оценки
1 балл за правильный ответ на вопрос	Правильно выбранный вариант ответа (в случае закрытого теста), правильно вписанный ответ (в случае открытого теста)

#### Оценивание результатов обучения

Оценка	Количество баллов за итоговый тест
зачтено	10-15
не зачтено	менее 10

### 8.3. Примеры контрольных заданий по образовательной программе.

1. С помощью сервисов для составления интеллект-карт (например, Coggle) или онлайн-досок (например, Miro) представьте в виде схемы виды цифрового дизайна. Дополните схему ссылками на публикации, онлайн-ресурсы, раскрывающие специфику того или иного вида.
2. На основе материалов лекции и самостоятельного информационного поиска составьте проект использования приемов креативного мышления в контексте вашей профессиональной деятельности. Опишите конкретную методику, возможные цели ее применения в вашей деятельности, решаемые задачи, преимущества использования.
3. Составьте дайджест из 10 или более информационных ресурсов, сайтов, аккаунтов социальных сетей, включающих публикации об актуальных проблемах в области цифрового дизайна и информационных технологий, инновационных технологических решениях, инструментарии, трендах визуального дизайна. Составьте краткую аннотацию (2-3 предложения) к каждому пункту, раскрывающую ценность этого ресурса для профессионального развития в области цифрового дизайна.



#### **8.4. Обучающие задачи (кейсы), иные практикоориентированные формы заданий .**

1. Составьте обзор трех сайтов с точки зрения их соответствия требованиям современного web-дизайна, основных UX-принципов. Обоснуйте выбор этих сайтов, отметьте плюсы и минусы их дизайн-решения. Что бы вы изменили в этом решении? Опишите выбор гарнитур, цветовое решение, информационную структуру сайта, удобство навигации, соответствие актуальным трендам визуального дизайна. Для выполнения работы можно воспользоваться самостоятельно найденными сайтами или платформами [www.awwwards.com](http://www.awwwards.com), <https://dribbble.com/>, <https://www.behance.net/>.
2. Самостоятельно проработайте структуру и контент сайта на основе конструкторов Tilda, Readymag или Squarespace — по выбору слушателя. При наличии опыта работы в каком-либо конструкторе, рекомендуется выбрать другой вариант. Для выполнения самостоятельной работы следует использовать наработки, выполненные на практическом занятии “Базовый функционал конструкторов сайтов”. Степень проработки сайта должна быть достаточной для его публикации и начала использования.
3. Составьте план вашего профессионального саморазвития в области цифрового дизайна на ближайшие два года. Опишите ваши цели и образовательные потребности. Определите профессиональные навыки, которые необходимо приобрести. На основе информационного поиска и материалов данной образовательной программы составьте план освоения:
  - а) профессионально ориентированных публикаций, книжных изданий,
  - б) обучающих программ, в том числе онлайн-курсов, размещенных на крупных МООС-платформах,
  - в) контента информационных каналов и профессионально ориентированных онлайн-сообществ.Каждый пункт плана должен сопровождаться краткой аннотацией. При составлении плана следует ориентироваться на реалистичность его выполнения с учетом ресурсов времени, языковых навыков (для иноязычных ресурсов) и востребованности конкретных навыков в профессиональной деятельности.

#### **8.5. Описание процедуры оценивания результатов обучения.**

Каждый модуль образовательной программы предполагает выполнение трех практических заданий в форме практических занятий или в качестве самостоятельной работы. Задания должны выполняться в сроки, указанные в календарном плане-графике реализации образовательной программы. Результаты выполнения практических заданий должны быть размещены в электронном курсе образовательной программы. После завершения работы учебной группы с модулем проводится проверка и оценивание результатов согласно опубликованным в электронном курсе критериям. Информирование о текущих оценках слушателя осуществляется с помощью личного кабинета обучающегося Открытого образовательного портала АлтГУ.

Для доступа к итоговому тестированию обучающийся должен освоить каждый из трех модулей образовательной программы и получить за каждый модуль оценку «зачтено». Итоговое тестирование организовано в электронном курсе на Открытом образовательном портале в сроки, установленные в календарном плане-графике реализации образовательной программы.

## 9. Организационно-педагогические условия реализации программы

### 9.1. Кадровое обеспечение программы

№ п/п	Фамилия, имя, отчество (при наличии)	Место основной работы и должность, ученая степень и ученое звание (при наличии)	Ссылки на веб-страницы с портфолио (при наличии)	Фото в формате jpeg	Отметка о получении согласия на обработку персональных данных
1	Шелюгина Ольга Александровна	Доцент кафедры культурологии и дизайна АлтГУ, кандидат искусствоведения	<a href="https://www.asu.ru/search/persons/589/">https://www.asu.ru/search/persons/589/</a>		получено
2	Комарова Ольга Сергеевна	Доцент кафедры культурологии и дизайна АлтГУ, кандидат искусствоведения			получено
3	Ярных Владимир Викторович	Доцент кафедры культурологии и дизайна АлтГУ	<a href="https://www.behance.net/yarnuh">https://www.behance.net/yarnuh</a>		получено

### 9.2. Учебно-методическое обеспечение и информационное сопровождение

Учебно-методические материалы	
Методы, формы и технологии	Методические разработки,

	материалы курса, учебная литература
<p>1. Лекционные занятия организованы в форме вебинаров с использованием платформы Zoom. Информация о подключении к вебинару размещается в электронном курсе на Открытом образовательном портале ФГБОУ ВО "Алтайский государственный университет" по адресу: <a href="https://public.edu.asu.ru/course/view.php?id=727">https://public.edu.asu.ru/course/view.php?id=727</a>.</p> <p>2. Практические занятия предполагают выполнение практикоориентированных заданий, размещенных в электронном курсе. Алгоритм выполнения заданий подробно описывается.</p> <p>3. Задания для самостоятельной работы представлены в электронном курсе и предназначены для закрепления знаний и навыков в практической форме.</p> <p>4. Результаты выполнения практических заданий размещаются слушателями в соответствующих элементах электронного курса и проверяются преподавателями после завершения освоения модуля согласно графику учебного процесса.</p> <p>6. Результаты входного и итогового тестирования проверяются автоматически и сообщаются слушателю сразу после окончания тестирования.</p> <p>7. Методическая поддержка освоения программы осуществляется с помощью инструментов электронного курса - форум, мессенджер, а также подготовленных инструктирующих материалов.</p>	<p>1. Усанова, А. Л. История, теория и методология дизайн-проектирования : учеб.-метод. пособие / А. Л. Усанова ; АлтГУ. - Барнаул : Изд-во АлтГУ, 2018. - 51 с. URL: <a href="http://elibrary.asu.ru/handle/asu/4979">http://elibrary.asu.ru/handle/asu/4979</a></p> <p>2. Современный дизайн и проблемы дизайн-образования : сборник материалов I-й межрегиональной научно-практической конференции в рамках I-й международной биеннале дизайна «PRO БУДУЩЕЕ». — Барнаул : Изд-во Алт. ун-та, 2018. — 114 с. — ISBN 978-5-7904-2313-0. URL: <a href="http://elibrary.asu.ru/handle/asu/638">http://elibrary.asu.ru/handle/asu/638</a></p>

Информационное сопровождение	
Электронные образовательные ресурсы	Электронные информационные ресурсы
1. Электронная библиотека Алтайского государственного университета [сайт]. - URL: <a href="http://elibrary.asu.ru/">http://elibrary.asu.ru/</a>	1. Dribbble: международный портал для дизайнеров и иллюстраторов [сайт]. - URL: <a href="https://dribbble.com/">https://dribbble.com/</a> .

<p>2. Tilda Education: международный портал для дизайнеров и иллюстраторов [сайт]. - URL: <a href="https://tilda.education/">https://tilda.education/</a></p> <p>3. Readymag: дизайн-альманах [сайт] – URL: <a href="https://almanac-rus.readymag.com/">https://almanac-rus.readymag.com/</a></p>	<p>2. Behance: портфолио художников и дизайнеров [сайт]. — URL: <a href="https://www.behance.net/">https://www.behance.net/</a>.</p> <p>3. Tilda: онлайн-конструктор сайтов [сайт]. — URL: <a href="https://tilda.cc/ru/">https://tilda.cc/ru/</a>.</p> <p>4. Официальный сайт веб-приложения Figma. — URL: <a href="https://www.figma.com/">https://www.figma.com/</a>.</p>
---	--

### 9.3. Материально-технические условия реализации программы

Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Лекции	Компьютеры или мобильные устройства с подключением к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», браузер, приложение Zoom
Практические занятия, самостоятельная работа	Компьютеры с подключением к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», браузер

### III.Паспорт компетенций (Приложение 2)

Описание перечня профессиональных компетенций, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения.

Планируемые результаты обучения должны быть определены в виде знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих формирование/развитие компетенции(-й) в области цифровой экономики и представлены в виде Паспорта компетенций в машиночитаемом текстовом формате. Структура паспорта представлена в приложении.

#### ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ

дополнительной профессиональной образовательной программы  
повышения квалификации «Тренды в цифровом дизайне»

ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет»

1.	Наименование компетенции		Способен создавать проекты цифрового дизайна с учетом развития современной визуальной культуры и быстрой смены технологий.
2.	Указание типа компетенции	общекультурная/универсальная	Профессиональная
		общепрофессиональная	
		профессиональная	
		профессионально-специализированная	
3.	Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции		<p>Под компетенцией понимается способность создавать проекты цифрового дизайна с учетом развития современной визуальной культуры и быстрой смены технологий.</p> <p>Слушатель должен <b>знать:</b></p> <p>основные направления развития современного цифрового дизайна; актуальные тренды визуального дизайна;</p> <p>специфику разработки проектов цифрового дизайна с помощью современных технологических решений, в том числе на основе облачных технологий;</p>

		<p>креативные технологии, востребованные в сфере цифрового дизайна;</p> <p><b>уметь:</b></p> <p>определять актуальные тренды цифрового дизайна на основе информационного поиска;</p> <p>выбирать современные инструментальные средства проектирования;</p> <p>находить и использовать актуальную профессиональную информацию в области цифрового дизайна</p> <p><b>владеть:</b></p> <p>навыками работы в облачных инструментах для организации проектной работы, систематизации профессиональной информации, разработки проектов цифрового дизайна;</p> <p>навыками планирования профессионального развития в области цифрового дизайна в условиях неопределенности и быстрой технологической смены.</p>	
4.	Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням	Уровни сформированности и компетенции обучающегося	Индикаторы
		Начальный уровень	<p>Знает: назначение основных современных технологий, применяемых при решении проектных задач в области цифрового дизайна, значение визуальных трендов в сфере цифрового дизайна.</p> <p>Умеет: систематизировать актуальную профессиональную информацию в области цифрового дизайна,</p> <p>Владеет: навыками информационного поиска для основных задач профессиональной</p>

			деятельности в области цифрового дизайна,
		Базовый уровень	<p>Знает: ключевые области развития цифрового дизайна, основные визуальные и технологические тренды цифрового дизайна.</p> <p>Умеет: оценивать общее соответствие проектов цифрового дизайна актуальным визуальным трендам и требованиям</p> <p>Владеет: навыками использования облачных технологий для задач проектирования объектов цифрового дизайна</p>
		Продвинутый	<p>Знает: область применения и функциональность цифровых инструментов для организации проектной работы и работы с информационными ресурсами</p> <p>Умеет: обоснованно выбирать цифровые инструменты для организации проектной работы и работы с информационными ресурсами</p> <p>Владеет: навыками использования цифровых инструментов для организации проектной работы и работы с информационными ресурсами</p>
		Профессиональный	Знает: Приемы креативного мышления, востребованные в

		<p>практике дизайн-проектирования, направления и принципы организации профессионального самообразования в контексте быстрой смены технологий</p> <p>Умеет: самостоятельно определять образовательные потребности и цели в профессиональной сфере, находить профессиональные образовательные ресурсы</p> <p>Владеет: навыками составления плана профессионального развития с учетом развития современной визуальной культуры и быстрой смены технологий.</p>
5.	Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции	Необходимо владение навыками цифровой грамотности.
6.	Средства и технологии оценки	Тестирование, выполнение практических заданий



**IV. Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы** (результаты профессионально-общественной аккредитации образовательной программы, включение в системы рейтингования, призовые места по результатам проведения конкурсов образовательных программ и др.) (при наличии): нет

**V. Рекомендаций к программе от работодателей:** наличие не менее двух писем и/или подтверждения на цифровой платформе Государственной системы предоставления ПЦС от работодателей о рекомендации образовательной программы для реализации в рамках Государственной системы предоставления ПЦС на формирование у трудоспособного населения компетенций цифровой экономики с указанием востребованности результатов освоения программы в сфере деятельности соответствующих компаний и готовности к рассмотрению заявок наиболее успешно освоивших образовательную программу граждан на прохождение стажировки и (или) собеседования на предмет трудоустройства путем проставления отметки в профиле программы  
Имеются.

**VI. Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан** по итогам освоения образовательной программы (в соответствии с приложением)

**Цели получения персонального цифрового сертификата**

Текущий статус	Цель
<b>Развитие компетенций в текущей сфере занятости</b>	
работающий по найму в организации, на предприятии	сохранение текущего рабочего места
работающий по найму в организации, на предприятии	развитие профессиональных качеств
временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.)	сохранение и развитие квалификации

**VII. Дополнительная информация**  
Нет.

**VIII. Приложенные Скан-копии**

Утвержденной рабочей программой (подпись, печать, в формате pdf)