УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по НИР

ТГПУ им. Л.Н. Толстого

К.А. Подрезов

«\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2020 г.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ПАСПОРТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Дизайн сайтов и

проектирование веб-интерфейсов

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | **14.10.2020** |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | **ФГБОУ ВО ТГПУ им. Л. Н. Толстого** |
| 1.2 | Логотип образовательной организации | **Graphical user interface, text, application  Description automatically generated** |
| 1.3 | Провайдер ИНН | **7107030811** |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | **Клепиков Алексей Константинович** |
| 1.5 | Ответственный должность | **доцент кафедры информатики и информационных технологий** |
| 1.6 | Ответственный Телефон | **+7(930)8999953** |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | **Don-klepikov@yandex.ru** |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Дизайн сайтов и  проектирование веб-интерфейсов |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | <http://cert.tsput.ru/course/view.php?id=6> |
| 2.3 | Формат обучения | Онлайн |
|  | Подтверждение от ОО наличия возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа | Между организацией и Университетом 2035 настроена передача цифрового следа по REST API из LMS Moodle на стороне ОО в сторону Университета. Настроена бесшовная авторизация с использованием SSO Leader-id. |
| 2.4 | Уровень сложности | Начальный |
| 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) | Задания в программе ориентированы на практическое выполнение кода и на проектирование интерфейсов в моменте освоения лекционного материала. При освоении практического материала и выполнения самостоятельных работ, происходит более глубокое погружение и выполнение индивидуальных работ. |
| 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 | **30 000 руб.**  <https://praktikum.yandex.ru/interface-designer/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=Google_Search_WebDesign_Smart&utm_content=109904284244&utm_term=>  Обучение при оплате единовременным платежом составляет 80 000 руб. Большинство занятий происходит в формате самостоятельно изучения материалов. На выходе создается только один проект, тогда как в предлагаемой нами программе по результатам освоения каждого модуля – будет создан индивидуальный проект.  <https://tagline.ru/ux-design-school/>  Стоимость курса без скидки составляет 70 000 руб., при этом описание курса достаточно общее и не дает представление о конкретных кейс-заданиях, которые будут решены в рамках образовательного процесса.  <http://uxacademy.ru/>  Обучение происходит не в онлайн-режиме, а в формате просмотра записей. Не до конца известно, кто осуществляет проверку заданий в таком формате. Для прохождения курса, слушатель уже должен иметь некоторые более глубокие навыки, несмотря на то, что заявлена базовая составляющая курса. Стоимость полного курса составляет при этом 34 990 руб. |
| 2.7 | Минимальное количество человек на курсе | **От 3-х человек** |
| 2.8 | Максимальное количество человек на курсе | **Не более 30 человек, для успешного индивидуального взаимодействия с каждым слушателем** |
| 2.9 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | В рамках весеннего обучения 54 человека успешно освоили смежную программу. |
| 2.10 | Формы аттестации | **Зачет** |
|  | Указание на область реализации компетенций цифровой экономики, к которой в большей степени относится образовательная программа, в соответствии с Перечнем областей | Цифровой дизайн |

1. **Аннотация программы**

Цель предлагаемого курса: освоить подходы к построению дизайн-систем и пользовательских интерфейсов в адаптивных сайтах и веб-сервисах.

Категории слушателей на обучение которых рассчитана программа повышения квалификации: курс предназначен для ИТ-специалистов желающих получить дополнительные компетенции в области цифрового дизайна и прототипирования.

Сфера применения слушателями полученных профессиональных компетенций, умений и знаний: веб-дизайн, прототипирование сайтов, сервисов и интерфейсов.

Слушатель, освоивший программу, должен обладать следующими профессиональными компетенциями, включающими в себя:

* Способность в использовании приложений для цифровой графики figma в профессиональной деятельности (ПК-1);
* Владение технологиями проектирования интерфейсов для построения удобных в использовании человеко-машинных интерфейсов (ПК-2).

Краткая программа курса:

Модуль 1. Средство для создания цифрового дизайна и интерфейсов figma.

Модуль 2. Совместная работа в figma. Основы построения интерфейсов.

Модуль 3. Реализация интерфейса по заданному техническому заданию.

Модуль 4. Компоновка пространства.

Модуль 5. Способы создания адаптивных цифровых материалов.

Модуль 6. Разработка гидов по стилю и сопроводительных материалов перед передачей дизайна разработчикам.

По результатам освоения курса, слушатель на собственном практическом опыте сможет освоить приемы и подходы в работе с современным графическим редактором figma, научиться базовым правилам компоновки объектов и цветовым пространств, для создания в дальнейшем удобных и визуально привлекательных дизайн-макетов.

1. **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

|  |  |
| --- | --- |
|  | МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ  Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  высшего образования  «Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого»  (ТГПУ им. Л.Н. Толстого) |

|  |  |
| --- | --- |
|  | «УТВЕРЖДАЮ»  Проректор по НИР  ТГПУ им. Л. Н. Толстого  К.А. Подрезов  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_    «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2020 г. |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

«Дизайн сайтов и

проектирование веб-интерфейсов»

72 час.

Руководитель программы повышения квалификации:

Клепиков Алексей Константинович, к.т.н., доцент кафедры информатики и информационных технологий

Тула, 2020

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

1. **Цель программы**

Целью реализации программы является освоение подходы к построению дизайн-систем и пользовательских интерфейсов в адаптивных сайтах и веб-сервисах для последующего трудоустройства в сфере цифрового дизайна.

**2.Планируемые результаты обучения:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Компетенция** | **Знания, умения, навыки** |
| Способность в использовании приложений для цифровой графики figma в профессиональной деятельности (ПК-1); | Знание (осведомленность в областях)   * основы дизайна цифровых интерфейсов,   Умение (способность к деятельности)   * проектировать цифровые интерфейсы сайтов, сервисов и мобильных приложений;   Навыки (использование конкретных инструментов)   * композиции элементов в пространстве; |
| Владение технологиями проектирования интерфейсов для построения удобных в использовании человеко-машинных интерфейсов (ПК-2). | Знание (осведомленность в областях)   * возможностей приложения для создания цифрового дизайна figma; * подходов к проектированию интерфейсов с помощью приложения figma;   Умение (способность к деятельности)   * использовать общедоступные сервисы для создания коллажей и интерфейсов; * составлять визуальную композицию экрана на основании поставленной задачи;   Навыки (использование конкретных инструментов)   * Использования технологии работы с цифровой графикой; * Использования технологий построения пользовательских интерфейсов в зависимости от запросов пользователей. |

**3.Категория слушателей** (возможно заполнение не всех полей)

* 1. Высшее или среднее специальное
  2. Не требуется
  3. Для изучения программы желательно иметь основные знания в области информационных технологий, а также базовые знания из курса информатики и математики.
  4. Информатика, Информационные технологии

**4. Учебный план программы «Дизайн сайтов и проектирование веб-интерфейсов»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| 1 | Модуль 1. Средство для создания цифрового дизайна и интерфейсов figma. | **12** | **3** | **3** | **6** |
| 2 | Модуль 2. Совместная работа в figma. Основы построения интерфейсов. | **12** | **3** | **3** | **6** |
| 3 | Модуль 3. Реализация интерфейса по заданному техническому заданию. | **12** | **3** | **3** | **6** |
| 4 | Модуль 4. Компоновка пространства. | **12** | **3** | **3** | **6** |
| 5 | Модуль 5. Способы создания адаптивных цифровых материалов. | **12** | **3** | **3** | **6** |
| 6 | Модуль 6. Разработка гидов по стилю и сопроводительных материалов перед передачей дизайна разработчикам. | **12** | **3** | **3** | **6** |
| **Итоговая аттестация** | | **72** | **тестирование** | | |
| **ИТОГО** | | **72** | **18** | **18** | **36** |

**5. Календарный план-график реализации образовательной программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование учебных модулей** | **Трудоёмкость (час)** | **Сроки обучения** |
| 1 | Модуль 1 | 12 | 01.11.2020 – 04.11.2020 |
| 2 | Модуль 2 | 12 | 04.11.2020 – 07.11.2020 |
| 3 | Модуль 3 | 12 | 07.11.2020 – 12.11.2020 |
| 4 | Модуль 4 | 12 | 13.11.2020 – 18.11.2020 |
| 5 | Модуль 5 | 12 | 19.11.2020 – 21.11.2020 |
| 6 | Модуль 6 | 12 | 21.11.2020 – 24.11.2020 |
| **Всего:** | | 72 | 25.11.2020 |

**6. Учебно-тематический план программы «Дизайн сайтов и проектирование веб-интерфейсов»**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | | **Формы контроля** |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| **1.** | **Средство для создания цифрового дизайна и интерфейсов figma.** | **12** | **3** | **3** | **6** | **Практическое задание** |
| 1.1 | Технологии и возможности инструмента figma. | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| 1.2 | Инструменты для создания и обработки графических объектов. | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| 1.3 | Возможности адаптации дизайна под различные размеры устройств. | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| **2.** | **Совместная работа в figma. Основы построения интерфейсов.** | **12** | **3** | **3** | **6** | **Практическое задание** |
| 2.1 | Совместное использование рабочего пространства. | **5** | **1** | **1** | **3** |  |
| 2.2 | Основные правила компоновки элементов интерфейса в зависимости от устройства. | **7** | **2** | **2** | **3** |  |
| **3.** | **Реализация интерфейса по заданному техническому заданию.** | **12** | **3** | **3** | **6** | **Практическое задание** |
| 3.1 | Правила построения интерфейса в зависимости от разрешения экрана | **5** | **1** | **1** | **3** |  |
| 3.2 | Проектирование поведения интерфейса в зависимости от событий приложения. | **7** | **2** | **2** | **3** |  |
| **4.** | **Компоновка пространства.** | **12** | **3** | **3** | **6** | **Практическое задание** |
| 4.1 | Принципы создания композиции. | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| 4.2 | Выбор цветовых схем. | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| 4.3 | Подбор стиля в зависимости от реализуемой задачи. | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| **5.** | **Способы создания адаптивных цифровых материалов.** | **12** | **3** | **3** | **6** | **Практическое задание** |
| 5.1 | Полуавтоматические технологии адаптации элементов в figma | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| 5.2 | Ручное проектирование и прототипирование адаптирующихся элементов в figma. | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| 5.3 | Прототипирование интерфейсных элементов | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| **6.** | **Разработка гидов по стилю и сопроводительных материалов перед передачей дизайна разработчикам.** | **12** | **3** | **3** | **6** | **Тест** |
| 6.1 | Создание макетов описывающих поведение элементов интерфейса при наступлении событий взаимодействия с ними. | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| 6.2 | Подготовка дизайна для передачи разработчику, правила быстрой интеграции дизайна приложение. | **4** | **1** | **1** | **2** |  |
| 6.3 | Постобработка изображений | **4** | **1** | **1** | **2** |  |

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «**Веб-дизайн и веб-разработка**»**

**Модуль 1. Средство для создания цифрового дизайна и интерфейсов figma (12 часов).**

Тема 1. Технологии и возможности инструмента figma.

Тема 2. Инструменты для создания и обработки графических объектов.

Тема 3. Возможности адаптации дизайна под различные размеры устройств.

**Модуль 2. Совместная работа в figma. Основы построения интерфейсов (12 часов).**

Тема 1. Совместное использование рабочего пространства.

Тема 2. Технологии комментирования пространства.

**Модуль 3. Реализация интерфейса по заданному техническому заданию (12 часов).**

Тема 1. Правила построения интерфейса в зависимости от разрешения экрана.

Тема 2. Проектирование поведения интерфейса в зависимости от событий приложения.

**Модуль 4. Компоновка пространства (12 часов).**

Тема 1. Принципы создания композиции. Выбор цветовых схем.

Тема 2. Выбор и использование визуального стиля дизайна или интерфейса.

Тема 3. Подбор стиля в зависимости от реализуемой задачи.

**Модуль 5. Способы создания адаптивных цифровых материалов (12 часов).**

Тема 1. Полуавтоматические технологии адаптации элементов в figma.

Тема 2. Ручное проектирование и прототипирование адаптирующихся элементов в figma.

Тема 3. Прототипирование интерфейсных элементов

**Модуль 6. Разработка гидов по стилю и сопроводительных материалов перед передачей дизайна разработчикам (12 часов).**

Тема 1. Создание макетов описывающих поведение элементов интерфейса при наступлении событий взаимодействия с ними.

Тема 2. Подготовка дизайна для передачи разработчику, правила быстрой интеграции дизайна приложение.

Тема 3. Постобработка изображений.

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Номер темы/модуля** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| 1.1 | Модуль 1. Средство для создания цифрового дизайна и интерфейсов figma | Основы построения макетов | Создание макета по приложенному техническому заданию на бумажном носителе. |
| 1.2 | Модуль 2. Совместная работа в figma. Основы построения интерфейсов | Построение макета интерфейса | Создание макета по приложенному техническому заданию в редакторе figma. |
| 1.3 | Модуль 4. Компоновка пространства | Создание композиции | С помощью предложенных элементов интерфейса и графики, необходимо создать композицию по изученным правилам. |
| 1.4 | Модуль 5. Способы создания адаптивных цифровых материалов | Построение адаптивного макета | Создание макета для настольного и мобильного устройства по техническому заданию. |
| 1.5 | Модуль 6. Разработка гидов по стилю и сопроводительных материалов перед передачей дизайна разработчикам | Разработка рекомендаций по стилю. | Разработка гида по стилю на основе приведенного примера в среде figma. |

**8.Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Вопросы тестирования по модулям**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ модуля** | **Вопросы входного тестирования** | **Вопросы промежуточного тестирования** | **Вопросы итогового тестирования** |
| **1** | Какие преимущества Figma перед Adobe Photoshop в части разработки дизайна и интерфейсов? | Для чего используются сетки в дизайне? | Какие преимущества Figma перед Adobe Photoshop в части разработки дизайна и интерфейсов? |
| **2** | Как создаются анимационные эффекты для html страниц | Какое стандартное количество колонок в дизайн-сетке? | Как создаются анимационные эффекты для html страниц |
| **2** | Почему удобно использовать один язык для front-end и Back-end части приложения? | Какой программный продукт используется для проектирования интерфейсов? | Почему удобно использовать один язык для front-end и Back-end части приложения? |
| **6** | Для чего используются графические редакторы в веб-дизайне? | Для чего используются графические редакторы в веб-дизайне? | Для чего используются графические редакторы в веб-дизайне? |
| **6** | Для чего используется процедура верстки макетов? | Для чего используется процедура верстки макетов? | Для чего используется процедура верстки макетов? |
| **4** | Какие правила используются при компоновке пространства? | Какие правила используются при компоновке пространства? | Какие правила используются при компоновке пространства? |
| **3** | Какие инструменты позволяют реализовать совместную работу в редакторе figma? |  | Какие инструменты позволяют реализовать совместную работу в редакторе figma? |
| **3** | Каким образом происходит комментирование макета в figma? |  | Каким образом происходит комментирование макета в figma? |
| **3** | В чем заключаются положительные аспекты совместной работы над макетами? |  | В чем заключаются положительные аспекты совместной работы над макетами? |
| **6** | Какие из указанных возможностей доступны в редакторе figma для постобработки фотографий и иллюстраций? |  | Какие из указанных возможностей доступны в редакторе figma для постобработки фотографий и иллюстраций? |

**8.2.**  Оценка качества освоения программы включает текущую, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

Контрольно-проверочные занятия включают входной и текущий контроли, а также итоговую аттестацию обучающихся.

Входной контроль охватывает всех обучаемых и проводится в форме тестирования. Целью его является определение уровня знаний обучаемых для корректировки и адаптации учебного процесса под конкретные потребности обучаемых, с учётом уровня освоения учебного материала, изученного ими ранее в рамках получения базового образования или на курсах повышения квалификации.

Текущий контроль охватывает как можно большее число слушателей с обязательной оценкой их знаний, умений и навыков. Он призван стимулировать учебную работу слушателей и проводиться в форме, избранной преподавателем или предусмотренной рабочей программой.

Оценочные средства, включают типовые задания, выполняемые в ходе практических занятий и тесты, позволяющие оценить знания, умения и уровень приобретенных компетенций. В ходе тестирования используются современные способы и формы оценивания обучающихся, включая создание единой информационной среды с электронными формами контроля и оценки.

Программы текущего контроля и промежуточной аттестации максимально приближены к условиям (требованиям) их профессиональной деятельности.

Конкретные формы и процедуры входного и текущего контроля знаний по каждой теме разрабатываются учебным заведением самостоятельно и доводятся до сведения обучающихся в течение первого дня обучения.

Для проведения контрольно-проверочных занятий образовательным учреждением разработаны тестовые задания, включающие: организационно-методические указания по прохождению тестирования; вопросы для тестирования (не менее 20 вопросов для итогового теста).

Максимальное количество баллов, которое возможно набрать в результате тестирования, равняется 100. Для успешного прохождения тестирования и получения оценки «зачтено» необходимо набрать не менее 40 баллов. В остальных случаях предусматривается оценка «не зачтено». Оценка «зачтено» дифференцируется по 4-уровневой системе знаний в зависимости от количества набранных баллов.

В конце изучения каждого модуля слушатели, набравшие не менее 50% баллов за выполнение теста по теме и/или практических заданий, могут претендовать на получение зачета по модулю, для зачета по курсу необходимо успешно (не менее 50%) пройти итоговое тестирование по всему курсу.

При этом как в вопросах, так и в ответах учтена возможность многовариантности решений. Вопросы, предлагающие выбрать все правильные варианты ответа, имеют два и более верных вариантов ответа. Остальные вопросы имеют единственный правильный вариант ответа. Ответ на вопрос считается правильным, если он является полным.

Тест включает в себя вопросы, направленные как на контроль знаний, так и на проверку полученных навыков работы. Во время тестирования запрещается пользоваться ка-кой-либо литературой или заранее подготовленными записями.

При проведении тестирования с использованием единой информационной среды с электронными формами контроля и оценки у каждого слушателя есть три попытки на прохождение тестирования. Время на одну попытку - 40 минут. По окончанию попытки слушатель может видеть результаты теста и полученные баллы через две минуты после отправки результатов. При этом имеется возможность просмотра отчета, показывающего ошибки при прохождении теста. Оценка выставляется по последней попытке.

Для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений поэтапным требованиям соответствующей образовательной программы создаются фонды оценочных средств, включающие типовые задания, контрольные работы, тесты и методы контроля, позволяющие оценить знания, умения и уровень приобретенных компетенций. Фонды оценочных средств разрабатываются и утверждаются образовательным учреждением самостоятельно.

Лицам, не прошедшим итоговой аттестации или получившим на итоговой аттестации неудовлетворительные результаты, а также лицам, освоившим часть программы повышения квалификации и (или) отчисленным из организации, выдается справка об обучении или о периоде обучения, по установленному образцу.**.**

**8.3.**  **примеры контрольных заданий**

Какой тип приложений на данный момент становится все более распространенным?

Выберите один ответ:

a. Приложения для браузеров

b. Клиентские приложения для настольных компьютеров

c. Мобильные приложения

d. Клиент-серверный

Какие преимущества Figma перед Adobe Photoshop в части разработки дизайна и интерфейсов?

Выберите один или несколько ответов:

a. Возможность выгружать сверстанные шаблоны.

b. Удобство интерфейса и простота использования

c. Скорость работы

d. Возможность сохранять ai форматы

Как создаются анимационные эффекты для html страниц

Выберите один или несколько ответов:

a. С помощью подключения mpeg4 файлов.

b. При помощи добавления xml.

c. С помощью вставки gif картинок.

d. С помощью js сценариев.

Для чего используются графические редакторы в веб-дизайне?

Выберите один или несколько ответов:

a. Для разработки и зарисовки структуры сайта.

b. Для проектирования черновых макетов сайта.

c. Для создания графики на сайтах.

d. Для построения пользовательских интерфейсов

Для чего используется процедура верстки макетов?

Выберите один ответ:

a. Для создания визуальных эффектов.

b. Для преобразования макета в рабочий шаблон приложения.

c. Для добавления цветовых схем в макет.

d. Для архивирования данных.

Для чего используются сетки в дизайне?

Выберите один ответ:

a. Для нумерации объектов

b. Для иерархического расположения объектов.

c. Для легкости интеграции макета.

d. Для создания правильного ритма между элементами дизайн-системы

Какое стандартное количество колонок в дизайн-сетке?

Выберите один ответ:

a. 6

b. 12

c. 9

d. 4

Какой программный продукт используется для проектирования интерфейсов?

Выберите один ответ:

a. Adobe illustrator

b. Figma

c. 3D Max

d. AutoCad

Какие из указанных возможностей доступны в редакторе figma для постобработки фотографий и иллюстраций?

Выберите несколько вариантов:

a. Изменение яркости.

b. Изменение насыщенности.

c. Обрезка фотографии.

d. Наложение фильтров.

В чем заключаются положительные аспекты совместной работы над макетами?

Выберите несколько вариантов:

a. В возможности корректировать работу коллеги.

b. В возможности удалять работу коллеги.

c. В возможности оставлять комментарии к работе коллеги.

d. В возможности копировать работу коллеги.

Каким образом происходит комментирование макета в figma?

Выберите один вариант ответа:

a. С помощью выбора инструмента Комментирование.

b. С помощью присоединения сообщения.

c. С помощью отправки группового сообщения.

d. С помощью вызова системного меню и последующего написания кода.

Какие инструменты позволяют реализовать совместную работу в редакторе figma?

Выберите несколько вариантов:

a. Комментирование.

b. Удаление.

c. Очистка.

d. Демонстрация.

Какие правила используются при компоновке пространства?

Выберите несколько вариантов:

a. Золотое сечение.

b. Близости/удаленности.

c. Перечеркнутые линии.

d. Синхронности.

**8.4.**  Основными критериями оценки усвоения слушателями учебного материала при проведении текущего контроля в ходе практических занятий являются: полнота ответов на поставленные вопросы; правильность выполнения действий при отработки практических заданий связанных с разработкой и дизайном; соответствие содержания и объёма выполненного задания поставленной задаче; соответствие ответа поставленной задачи.

При этом для каждого критерия оценки каждого практического занятия определяются весовые коэффициенты, позволяющие в определённом конкретном случае получать наиболее объективные оценки выполненных слушателями заданий. **.**

**8.5.** Выполнение практических заданий по модулям 1-6. Входное и итоговое тестирование. Рефлексия заполняется по каждому модулю**.**

**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 полученном согласии на обработку персональных данных** |
| 1 | Клепиков Алексей Константинович | ФГБОУ ВО ТГПУ им. Л. Н. Толстого, доцент кафедры ИиИТ | http://klepikov.ws | https://unti_prod_cat.storage.cloud.croc.ru/CACHE/images/instructor/336.1574754421/2a41126b92834e48c1dd921ed0e3f38f.jpg | Да |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Учебно-методические материалы** | |
| Методы, формы и технологии | Методические разработки, материалы курса, учебная литература |
| Педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности слушателей, в частности: проблемное обучение, групповые технологии, информационные технологии обучения, включая дистанционные, интерактивные способы взаимодействия преподавателя и слушателей (в том числе дискуссии), личностно-ориентированная технология обучения, использование практико ориентированного подхода. | Даберли, X. Как вы делаете дизайн / X. Даберли. - Сан Франциско: Dubberly Design Office, 2014. |
|  | Бородаев, Д.В. Веб-сайт как объект графического дизайна / Д.В. Бородаев // Автореферат. -2004. |
|  | ГОСТ Р ИСО 9241-210-2012. Эргономика взаимодействия человек-система. Человекоориентированное проектирование интерактивных систем |
|  | Google RISE Awards. - 2019 [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.google.com/edu/rise/recipients.html> |
|  | Design as a driver of user-centred innovation. — Брюссель: Commission Staff Working Document. - 2019. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Информационное сопровождение** | |
| Электронные  образовательные ресурсы | Электронные  информационные ресурсы |
| http://cert.tsput.ru/course/view.php?id=6 | Implementing an Action Plan for Design-Driven Innovation. European Comission. SWD(2013) 380 final. - Brussels [Электронный ресурс]. - Режим доступа: hUp://ec.europa.eu/enterprise/policies/innovation/files/design/design-swd-2013-380\_en.pdf |
|  | Отчет международного консульства по инновационному дизайну [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://reports.weforum.org/global-agenda-council-2012/councils/design- |
|  | Usability в России [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.usability.ru |
|  | История веб-дизайна / Дизайн-журнал «Дежурка». - 2019 [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.dejurka.ru/web-design/history\_of\_web\_esign |
|  | Аксиоматический дизайн [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.axiomaticdesign.com/technology/default.asp |
|  | ус, Б. Модель Аксиоматической Разработки Жизненного Цикла Продукта (APDL) /Б. Гамбус // Докторская диссертация. - TTU, 2005 [Электронный ресурс]. Систем, требования: Adobe Acrobat Reader. — Режим доступа: http://etd.lib.ttu.edu/theses/available/etd-11282005-154139/unrestricted/Gumus\_Bulent Diss.pdf |

**9.3.Материально-технические условия реализации программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Вид занятий | Наименование оборудования,  программного обеспечения |
| Практические занятия | Операционная система Microsoft Windows XP / Professional 7 / 8/ 10, Linux OS с рабочим столом, Mac OS X  Браузеры Google Chrome, Яндекс, Brave. |
| Лекционные занятия | Операционная система Microsoft Windows XP / Professional 7 / 8/ 10, Linux OS с рабочим столом, Mac OS X  Браузеры Google Chrome, Яндекс, Brave. |
| Самостоятельная работа | Операционная система Microsoft Windows XP / Professional 7 / 8/ 10, Linux OS с рабочим столом, Mac OS X  Браузеры Google Chrome, Яндекс, Brave. |

1. **ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ**

**Дизайн сайтов и**

**проектирование веб-интерфейсов**

**ФГБОУ ВО "Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого"**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | | Способность в использовании приложений для цифровой графики figma в профессиональной деятельности | |
| 2. | Указание типа компетенции | общекультурная/  универсальная |  | |
| общепрофессиональ ная |  | |
| профессиональная |  | |
| профессионально-специализированная | профессионально-специализированная | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | | Под компетенцией понимается способность создания графического дизайна страниц для последующей публикации в сети интернет.  Слушатель должен:  **знать:**   * основы дизайна цифровых интерфейсов, * возможности приложения для создания цифрового дизайна figma; * подходы к проектированию интерфейсов с помощью приложения figma;   **уметь:**   * проектировать цифровые интерфейсы сайтов, сервисов и мобильных приложений; * использовать общедоступные сервисы для создания коллажей и интерфейсов; * составлять визуальную композицию экрана на основании поставленной задачи;   **владеть:**   * способами композиции элементов в пространстве; * технологиями работы с цифровой графикой; * технологиями построения пользовательских интерфейсов в зависимости от запросов пользователей. | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | | Уровни сформирован ности компетенции  обучающегося | Индикаторы |
|  | | Начальный уровень  (Компетенция недостаточно развита. Частично проявляет навыки, входящие в состав компетенции. Пытается, стремится проявлять нужные навыки, понимает их необходимость, но у него не всегда получается.) | **знать:**   * основы дизайна цифровых интерфейсов, * возможности приложения для создания цифрового дизайна figma;   **уметь:**   * проектировать цифровые интерфейсы сайтов, сервисов и мобильных приложений; * использовать общедоступные сервисы для создания коллажей и интерфейсов;   **владеть:**   * способами композиции элементов в пространстве; * технологиями работы с цифровой графикой; |
|  | | Базовый уровень  (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределён-ности, сложности.) | **знать:**   * основы дизайна цифровых интерфейсов, * возможности приложения для создания цифрового дизайна figma;   **уметь:**   * проектировать цифровые интерфейсы сайтов, сервисов и мобильных приложений; * использовать общедоступные сервисы для создания коллажей и интерфейсов;   **владеть:**   * способами композиции элементов в пространстве; * технологиями работы с цифровой графикой; |
|  | | Продвинутый  (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | **знать:**   * основы дизайна цифровых интерфейсов для мобильных устройств, * возможности приложения для создания цифрового дизайна figma;   **уметь:**   * проектировать цифровые интерфейсы сайтов, сервисов и мобильных приложений; * использовать общедоступные сервисы для создания коллажей и интерфейсов мобильных приложений;   **владеть:**   * способами композиции элементов в пространстве; * технологиями работы с цифровой графикой; |
|  | | Профессиональный  (Владеет сложными навыками, создает новые решения для сложных проблем со многими взаимодействую-щими факторами, предлагает новые идеи и процессы, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки  в ситуациях повышенной сложности.) | **знать:**   * основы дизайна цифровых интерфейсов мобильных и настольных приложений, * возможности приложения для создания цифрового дизайна figma и sketch;   **уметь:**   * проектировать цифровые интерфейсы сайтов, сервисов и мобильных приложений; * использовать общедоступные сервисы для создания коллажей и интерфейсов, в том числе с использованием продукта affinity designer;   **владеть:**   * способами композиции элементов в пространстве; * технологиями работы с растровой и векторной графикой графикой; |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | |  | |
| 6. | Средства и технологии оценки | | Проверка практических заданий, тестирование | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | | Владение технологиями проектирования интерфейсов для построения удобных в использовании человеко-машинных интерфейсов | |
| 2. | Указание типа компетенции | общекультурная/  универсальная |  | |
| общепрофессиональ ная |  | |
| профессиональная |  | |
| профессионально-специализированная | профессионально-специализированная | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | | Под компетенцией понимается способность создания прототипов пользовательских интерфейсов.  Слушатель должен:  **знать:**   * основы проектирования цифровых интерфейсов, * возможности приложений для создания прототипов; * подходы к UX прототипированию;   **уметь:**   * прототипировать интерфейсы пользователей; * использовать технологии склейки дизайн-макета и прототипа интерфейса; * составлять визуальную композицию прототипа внутри дизайн-макета;   **владеть:**   * способами построения прототипов на бумаге; * способами построения прототипов с помощью программных продуктов; * способами наложения пользовательского поведения на прототип продукта. | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | | Уровни сформирован ности компетенции  обучающегося | Индикаторы |
|  | | Начальный уровень  (Компетенция недостаточно развита. Частично проявляет навыки, входящие в состав компетенции. Пытается, стремится проявлять нужные навыки, понимает их необходимость, но у него не всегда получается.) | **знать:**   * основы проектирования цифровых интерфейсов,   **уметь:**   * прототипировать интерфейсы пользователей;   **владеть:**   * способами построения прототипов на бумаге; |
|  | | Базовый уровень  (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределён-ности, сложности.) | **знать:**   * возможности приложений для создания прототипов;   **уметь:**   * использовать технологии склейки дизайн-макета и прототипа интерфейса;   **владеть:**   * способами построения прототипов с помощью программных продуктов; |
|  | | Продвинутый  (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | **знать:**   * подходы к UX прототипированию;   **уметь:**   * составлять визуальную композицию прототипа внутри дизайн-макета;   **владеть:**   * способами наложения пользовательского поведения на прототип продукта. |
|  | | Профессиональный  (Владеет сложными навыками, создает новые решения для сложных проблем со многими взаимодействую-щими факторами, предлагает новые идеи и процессы, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки  в ситуациях повышенной сложности.) | **знать:**   * основы проектирования цифровых интерфейсов, * возможности приложений для создания прототипов; * подходы к UX прототипированию;   **уметь:**   * прототипировать интерфейсы пользователей; * использовать технологии склейки дизайн-макета и прототипа интерфейса; * составлять визуальную композицию прототипа внутри дизайн-макета;   **владеть:**   * способами построения прототипов на бумаге; * способами построения прототипов с помощью программных продуктов; * способами наложения пользовательского поведения на прототип продукта. |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | |  | |
| 6. | Средства и технологии оценки | | Проверка практических заданий, тестирование | |

1. **ИНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О КАЧЕСТВЕ И ВОСТРЕБОВАННОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ**

Образовательная программа «Дизайн сайтов и проектирование веб-интерфейсов» НЕ ИМЕЕТ результатов профессионально-общественной аккредитации, включения в системы рейтингования, призовых мест по результатам проведения конкурсов образовательных программ и др., что допустимо для участия в проекте предоставления персональных цифровых сертификатов.

1. **ВОЗМОЖНЫЕ СЦЕНАРИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ТРАЕКТОРИИ ГРАЖДАН ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели получения персонального цифрового сертификата** | |
| **текущий статус** | **цель** |
| **Трудоустройство** | |
| состоящий на учете в Центре занятости | трудоустроенный, самозанятый (фриланс) |
| безработный |
| безработный по состоянию здоровья |
| **Развитие компетенций в текущей сфере занятости** | |
| работающий по найму в организации, на предприятии | развитие профессиональных качеств |
| повышение заработной платы |
| смена работы без изменения сферы профессиональной деятельности |
| временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | повышение уровня дохода |
| сохранение и развитие квалификации |
| **Переход в новую сферу занятости** | |
| освоение смежных профессиональных областей | повышение уровня дохода, расширение профессиональной деятельности |

1. **ПРИЛОЖЕННЫЕ СКАН-КОПИИ**

* Утвержденная образовательная программа
* Утвержденный паспорт образовательной программы
* Рекомендательные письма от работодателей

Проректор по НИР \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ К.А. Подрезов

МП