УТВЕРЖДАЮ

И.о. ректора ФГБОУ ДПО «ИРДПО»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.В. Безлепкин

«\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_ г.

**I.Паспорт Образовательной программы**

**«**Цифровой дизайн**»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | 13.10.2020 |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | ФГБОУ ДПО «Институт развития дополнительного профессионального образования» |
| 1.2 | Логотип образовательной организации | C:\Users\Ольга\Desktop\Новая папка\Без_названия.jpg |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 7702059865 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Костылева Анна Андреевна |
| 1.5 | Ответственный должность | Проректор по цифровому развитию |
| 1.6 | Ответственный Телефон | 89060589791 |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | [kaa@irdpo-edu.ru](mailto:kaa@irdpo-edu.ru) |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Цифровой дизайн |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | <https://irdpo-edu.ru/page14536032.html> |
| 2.3 | Формат обучения | Онлайн |
| 2.4 | 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 | ИРДПО подтверждает наличие возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа |
| 2.5 | Уровень сложности | Базовый |
| 2.6 | Количество академических часов | 72 |
| 2.7 | 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) | Практикоориентированный характер образовательной программы: порядка 80 % трудоёмкости учебной деятельности отведено практическим занятиям и (или) выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы (60 часов) |
| 2.8 | 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 | 25000 руб.   1. Курс «Дизайн в цифровой среде», 192 часа, 220 000 руб. <https://design.hse.ru/dop/programs/22> 2. Курс «12 уроков по типографике», 7 недель, 30 000 руб. <https://bangbangeducation.ru/course/12-ghlavnykh-urokov-po-tipoghrafikie> 3. Курс «Графический дизайн и реклама онлайн», 7 недель, 96 000 руб. <https://www.designstudy.ru/learn-online/graficheskiy-dizayn/> |
| 2.9 | Минимальное количество человек на курсе | **100** |
| 2.10 | Максимальное количество человек на курсе | **300** |
| 2.11 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | нет |
| 2.12 | Формы аттестации | **Тестирование и защита проекта (результат выполненияпрактикоориентированных заданий)** |
| 2.13 | 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**

Наиболее полное и содержательное описание программы, которое включает:

1) Программа направлена на формирование профессиональных компетенций цифровой экономики в сфере цифрового дизайна:

ПК 1 Подготовка цифровой графики

ПК 2. Графический дизайн Интерфейса

2)К освоению образовательной программы допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и(или) высшее образование, заинтересованные в освоении новых цифровых компетенцийв сфере цифрового дизайна; успешность освоения программы зависит от уровня сформированности цифровой грамотностии основ программирования у обучающихся;

3) В результате освоения программы слушатели овладеют навыками:

графического дизайна по ранее определенному визуальному стилю, подготовки графических материалов для включения в интерфейс, создания визуального стиля интерфейса, создания стилевых руководств к интерфейсу и визуализации данных

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования**

**«Институт развития дополнительного профессионального образования»**

|  |
| --- |
| УТВЕРЖДАЮ  И.о. ректора ФГБОУ ДПО «ИРДПО»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.В. Безлепкин  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_ г. |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**повышения квалификации**

«Цифровой дизайн»

72 часа

Категория слушателей:

Лица, имеющие среднее профессиональное и(или) высшее образование

**Уровень квалификации:** не ниже 5

**Объем: 72 часа**

**Форма обучения:** очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**1.Цель программы**

Программа направлена на формирование профессиональных компетенций цифровой экономики в сфере цифрового дизайна:

ПК 1Подготовка цифровой графики

ПК2. Графический дизайн Интерфейса

**2.Планируемые результаты обучения:**

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

2.1.1. Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема

2.1.2. Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления

2.1.3. Общие принципы анимации

2.1.4. Правила типографского набора текста и верстки

2.1.5. Основы верстки с использованием языков разметки

2.1.6. Основы верстки с использованием языков описания стилей

2.1.7. Основы программирования с использованием сценарных языков

2.1.8. Технические требования к интерфейсной графике

2.1.9. Тенденции в графическом дизайне

2.1.10. Технические требования к интерфейсной графике

2.1.11.Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек система

2.1.12. Методы обработки текстовой и графической информации

2.1.13. Основы гипертекстовой разметки

2.1.14. Правила типографского набора текста

2.1.15. Технические требования к интерфейсной графике

2.1.16. Номенклатура элементов управления для целевых платформ и операционных систем

2.1.17. Методы представления статистической информации

2.1.18. Технологии алгоритмической визуализации данных

2.1.19. Основы эргономики в части создания систем индикации

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

2.2.1. Графический дизайн интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю

2.2.2. Создание раскадровок анимации интерфейсных объектов

2.2.3. Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор

2.2.4. Рисование графических подсказок и другой интерфейсной графики

2.2.5. Подготовка графических материалов для включения в верстку илипрограммный код в требуемых разрешениях

2.2.6. Оптимизация интерфейсной графики под различные разрешения экрана

2.2.7. Создание концепции графического дизайна интерфейса

2.2.8. Эскизирование графического стиля

2.2.9. Создание единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса

2.2.10. Анализ бизнес--требований и бизнестребований и бизнес--задач интерфейса в рамках задач интерфейса в рамках требований к графическому дизайну

2.2.11. Формализация общих принципов оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции)

2.2.12. Подготовка стилевых руководств к интерфейсу

2.2.13. Контроль соблюдения требований стилевого руководства

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

2.3.1. Графический дизайн по ранее определенному визуальному стилю

2.3.2. Подготовка графических материалов для включения в интерфейс

2.3.3. Создание визуального стиля интерфейса

2.3.4. Создание стилевых руководств к интерфейсу

2.3.5. Визуализация данных

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

* 1. Образование не ниже среднего профессионального
  2. Педагогические работники и специалисты сферы профессионального обучения, среднего профессионального образования, высшего образования и дополнительного образования

**4.Учебный план программы «Цифровой дизайн»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| **1** | Модуль 1.Введение в цифровой дизайн | **17** | **3** | **2** | **12** |
| **2** | Модуль 2. Дизайн-исследование и фокусировка | **17** | **3** | **2** | **12** |
| **3** | Модуль 3 Основы графического дизайна | **17** | **2** | **3** | **12** |
| **4** | Модуль 4. Создание веб-проекта | **19** | **2** | **3** | **14** |
|  |  | **70** | **10** | **10** | **50** |
| **Итоговая аттестация** | | **2** | **Указывается вид (тестирование, защита проекта)** | | |
|  | | **72** |  | | |

**5.Календарный план-график реализации образовательной** программы «Цифровой дизайн»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование учебных модулей** | **Трудоёмкость (час)** | **Сроки обучения** |
| **1** | Модуль 1. Введение в цифровой дизайн | **17** | **1-8 ноября** |
| **2** | Модуль 2. Дизайн-исследование и фокусировка | **17** | **9 – 16 ноября** |
| **3** | Модуль 3 Основы графического дизайна | **17** | **17- 24ноября** |
| **4** | Модуль 4. Создание веб-проекта | **19** | **5 – 29 ноября** |
|  | **Итоговая аттестация** | **2** | **30 ноября** |
| **Всего:** | | **70** |  |

**6.Учебно-тематический план программы «Цифровой дизайн»**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | | **Формы контроля** |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| 1 | ***Модуль 1. Введение в цифровой дизайн*** | **17** | **3** | **2** | **12** |  |
| 1.1 | Основные этапы работы над веб-проектом | 3 | 1 |  | 2 |  |
| 1.2 | Дизайн-мышление | 3 | 0,5 | 0,5 | 2 |  |
| 1.3 | Эмпатия и рефлексия как основа художественного мышления | 3 | 0,5 | 0,5 | 2 |  |
| 1.4 | Карта мышления как метод генерации идей | 3 | 0,5 | 0,5 | 2 |  |
| 1.5 | Скетчбук дизайнера | 4 | 0,5 | 0,5 | 3 |  |
|  | Промежуточная аттестация | 1 |  |  |  | зачет по модулю |
| 2 | ***Модуль 2. Дизайн-исследование и фокусировка «*** | **17** | **3** | **2** | **12** |  |
| 2.1 | Виды исследований в цифровом дизайне | 5 | 1 | 1 | 3 |  |
| 2.2 | Тренды современного цифрового дизайна | 5 | 1 | 1 | 3 |  |
| 2.3 | Основные принципы флэт-иллюстрации | 6 | 1 |  | 4 |  |
|  | Промежуточная аттестация | 1 |  |  |  | зачет по модулю |
| 3 | ***Модуль 3 Основы графического дизайна*** | **17** | **2** | **3** | **12** |  |
| 3.1 | Композиция в цифровом дизайне | 4 | 0,5 | 1 | 2,5 |  |
| 3.2 | Цвет в цифровом дизайне | 4 | 0,5 | 1 | 2,5 |  |
| 3.3 | Шрифт в цифровом дизайне | 4 | 0, 5 | 1 | 2,5 |  |
| 3.4 | Типографика в цифровом дизайне | 4 | 0, 5 |  | 3,5 |  |
|  | Промежуточная аттестация | 1 |  |  | 1 | зачет по модулю |
| 4 | ***Модуль 4 Создание веб-проекта*** | **19** | **2** | **3** | **14** |  |
| 4.1 | Психофизиология графических интерфейсов | 6 | 1 | 1 | 4 |  |
| 4.2 | Использование прототипов в дизайне сайта | 6 | 0,5 | 1 | 4,5 |  |
| 4.3 | Цифровой сторителлинг | 6 | 0,5 | 1 | 4,5 |  |
|  | Промежуточная аттестация | 1 |  |  | 1 | зачет по модулю |
|  | **Итоговая аттестация** | **2** |  |  |  | **тестирование, защита проекта** |
|  |  | **72** | **10** | **10** | **50** |  |

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «Цифровой дизайн»**

**МОДУЛЬ 1. ВВЕДЕНИЕ В ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН (17 час.)**

**Тема 1.1. Основные этапы работы над веб-проектом (3 час.)**

Разработка UX-стратегии и поиск креативных концепций

Анализ конкурентов и трендов, исследование стилей

Проработка пользовательских сценариев

Поиск и аккумулирование информации

Создание визуального образа

Выбор инструментария

Запуск проекта

**Тема 1.2. Дизайн-мышление (3 час.)**

Дизайн-мышление как метод разработки продуктов, ориентированных на пользователя. Особенности метода дизайн-мышления. История дизайн-мышления. Этапы дизайн-мышления.

**Тема 1.3. Эмпатия и рефлексия как основа художественного мышления (3 час.)**

Почему эмпатия важна для цифрового дизайнера? Как развивать эмпатию? Как проявлять эмпатию в рабочем процессе.

**Тема 1.4. Карта мышления как метод генерации идей (3 час.)**

Что такое карта мышления и как ее использовать? Основные принципы создания карты мышления. Этапы создания карты мышления. Рекомендации по созданию понятной и эффективной в работе карты мышления.

Промежуточная аттестация (1 час.)

**Тема 1.5. Скетчбук дизайнера (4 час.)**

Что такое скетчбук? Как он помогает в работе дизайнера? Как сделать скетчбук своими руками?

**МОДУЛЬ 2. ДИЗАЙН-ИССЛЕДОВАНИЕ И ФОКУСИРОВКА (17 час.)**

**Тема 2.1. Виды исследований в цифровом дизайне(5 час.)**

Что дает исследование? Первичные исследования: этнографический метод, рефлексия, метод тени. Вторичное исследование: веб-исследование, исследование паттернов интерфейсов, исследование рекламных материалов, исследование стиля жизни, исследование графических стилей, аналитика текущего состояния.

**Тема 2.2. Тренды современного цифрового дизайна (5 час.)**

Приемы и принципы цифрового дизайна, которые могут создать современный сайт. Контент как системообразующий элемент веб-проекта.

**Тема 2.3. Основные принципы флэт-иллюстрации (6 час.)**

Основные принципы. Иллюстрация как важный компонент цифрового дизайна. Примеры флэт-иллюстраций. Полезные советы.

Промежуточная аттестация (1 час.)

**МОДУЛЬ 3. ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА (17 час.)**

**Тема 3.1. Композиция в цифровом дизайне (4 час.)**

Приемы работы над композицией. Основные составляющие объекта на плоскости. Положение объекта на плоскости. Устойчивость композиции. Единство и контраст.

**Тема 3.2. Цвет в цифровом дизайне (4 час.)**

Новый подход к применению цвета. Работа с цветом в зависимости от цели проекта. Стратегии работы с цветом.

Т**ема 3.3. Шрифт в цифровом дизайне (4 час.)**

Классы шрифтов, их строение и применение. Анатомия шрифта. Классификация шрифтов. Сочетание шрифтов

**Тема 3.4. Типографика в цифровом дизайне(4 час.)**

Основные понятия типографики. Инструменты верстки. Структуризация текста. Рекомендации по работе с версткой.

Промежуточная аттестация (1 час.)

**МОДУЛЬ 4. СОЗДАНИЕ ВЕБ-ПРОЕКТА (17 час.)**

**Тема 4.1. Психофизиология графических интерфейсов (6 час.)**

Как управлять вниманием пользователя? Законы восприятия и цифровой дизайн.

Т**ема 4.2. Использование прототипов в дизайне сайта (6 час.)**

Что такое прототип? Виды прототипов. Как рисовать прототипы? Как использовать прототипы в работе с заказчиком

**Тема 4.3. Цифровой сторителлинг (6 час.)**

Что такое цифровой сторителлинг? Предпосылки распространения цифрового сторителлинга. Правила цифрового сторителлинга

Промежуточная аттестация (1 час.)

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Номер темы/модуля** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| ***Модуль 1. Введение в цифровой дизайн*** | | | |
| 1.2 | Дизайн-мышление | Дизайн-мышление как метод разработки продуктов, ориентированных на пользователя | Практико-ориентированное задание |
| 1.3 | Эмпатия и рефлексия как основа художественного мышления | Эмпатия в рабочем процессе | Практико-ориентированное задание |
| 1.4 | Карта мышления как метод генерации идей | Создание карты мышления | Практико-ориентированное задание |
| 1.5 | Скетчбук дизайнера | Скетчбук в работе дизайнера | Практико-ориентированное задание |
| ***Модуль 2. Дизайн-исследование и фокусировка*** | | | |
| 2.1 | Виды исследований в цифровом дизайне | Вторичное исследование: веб-исследование, исследование паттернов интерфейсов, исследование рекламных материалов, исследование стиля жизни, исследование графических стилей, аналитика текущего состояния | Практико-ориентированное задание |
| 2.2 | Тренды современного цифрового дизайна | Приемы цифрового дизайна | Практико-ориентированное задание |
| ***Модуль 3. Основы графического дизайна*** | | | |
| 3.1 | Композиция в цифровом дизайне | Приемы работы над композицией | Практико-ориентированное задание |
| 3.2 | Цвет в цифровом дизайне | Работа с цветом в зависимости от цели проекта | Практико-ориентированное задание |
| 3.3 | Шрифт в цифровом дизайне | Сочетание шрифтов | Практико-ориентированное задание |
| ***Модуль 4. Создание веб-проекта*** | | | |
| 4.1 | Психофизиология графических интерфейсов | Управление вниманием пользователя посредством цифрового дизайна | Практико-ориентированное задание |
| 4.2 | Использование прототипов в дизайне сайта | Рисование прототипов | Практико-ориентированное задание |
| 4.3 | Цифровой сторителлинг | Правила цифрового сторителлинга | Практико-ориентированное задание |

**8.Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Примеры вопросов тестирования по модулям**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ модуля** | **Вопросы входного тестирования** | **Вопросы итогового тестирования** |
| **1.** | **Фирменный блок представляет собой…**  а) полное собрание элементов фирменного стиля;  б) сочетание фирменной цветовой гаммы, слогана, фирменного знака;  в) часто употребляемое сочетание нескольких элементов фирменного стиля;  г) сочетание фирменного знака и слогана. | **Фирменный блок представляет собой…**  а) полное собрание элементов фирменного стиля;  б) сочетание фирменной цветовой гаммы, слогана, фирменного знака;  в) часто употребляемое сочетание нескольких элементов фирменного стиля;  г) сочетание фирменного знака и слогана. |
| **2.** | **Цвета белый, черный и все оттенки серого называются…**  а) хроматическими;  б) ахроматическими;  в) бесцветными;  г) свободными. | **Цвета белый, черный и все оттенки серого называются…**  а) хроматическими;  б) ахроматическими;  в) бесцветными;  г) свободными. |

**8.2. описание показателей и критериев оценивания, шкалы оценивания**

Критерии оценивания:

1. Представление выполненных практико-ориентированных заданий по дихотомической шкале – выполнено/не выполнено.

2. Итоговый тест – для успешного прохождения теста необходимо выполнить правильно не менее 75% заданий**.**

**8.3. примеры контрольных заданий по модулям.**

* проведение веб-исследования
* исследования паттернов интерфейсов
* исследования рекламных материалов
* аналитика текущего состояния

**8.4. Примеры обучающих задач (кейсов), иныхпрактикоориентированных заданий**

Разработка лендинга

Разработка графики для социальных сетей

**8.5. Описание процедуры оценивания результатов обучения**

Освоение программы повышения квалификации завершается итоговой аттестацией в форме зачета.

Итоговая аттестация проводится на основе принципов объективности и независимости оценки качества подготовки обучающихся.

Итоговая аттестация проводится в целях определения соответствия сформированных компетенций у обучающихся планируемым результатам.

К итоговой аттестации допускается обучающийся, не имеющий академической задолженности и в полном объеме выполнивший учебный план по программе.

Лицам, успешно освоившим программу и прошедшим итоговую аттестацию, выдается документ о квалификации: удостоверение о повышении квалификации.

Оценка качества освоения программы повышения квалификации основывается на оценке практико-ориентированных заданий, определенного темой программы, и успешного прохождения итогового теста.

Для входного и итогового тестирования используется идентичный тест, что позволяет наглядно видеть качественное приращение профессиональных компетенций по итогам обучения.

Результаты итоговой аттестации определяются оценкой «зачтено»/«не зачтено» и оформляются зачетной ведомостью.

**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 | Костылева Анна Андреевна | ФГБОУ ДПО «ИРДПО», проректор по цифровому развитию, к. псих. н. | https://leader-id.ru/358819/ | Изображение выглядит как человек, сидит, девочка, женщина  Автоматически созданное описание | Получено |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Учебно-методические материалы** | |
| Методы, формы и технологии | Методические разработки,  материалы курса, учебная литература |
| лекции, практические занятия, мастерские, деловые игры, тренинги, технологии интерактивного обучения,  кейс-стади, выполнение практико-ориентированных заданий, проектных работ | У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер, «Универсальные принципы дизайна»Майк Монтейро, «Дизайн — это работа» |

|  |  |
| --- | --- |
| **Информационное сопровождение** | |
| Электронные  образовательные ресурсы | Электронные  информационные ресурсы |
| Дизайн в цифровой среде https://tilda.education/courses/web-design/ | Дизайн ка инструмент продаж http://shelkovnikov.pro/design-instrument-prodazh/ |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Вид занятий | Наименование оборудования,  программного обеспечения |
| Модуль 1. Введение в цифровой дизайн | Программа повышения квалификации реализуется использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Необходимо обеспечить качественный доступ педагогических работников и слушателей к информационно-телекоммуникационной сети Интернет с использованием установленных программно-технических средств для обучающихся и педагогических работников на скорости не ниже 512 Кбит/с.  Должен быть обеспечен порт доступа в сеть Интернет со скоростью не ниже 10 Мбит/с и возможностью установления не менее 20 одновременных сессий по 512 Кбит/с. Услуга подключения к сети Интернет должна предоставляться во время обучения и выполнения заданий без учета объемов потребляемого трафика за исключением перерывов для проведения необходимых ремонтных и профилактических работ.  Требования к скорости доступа в сеть Интернет носят рекомендательный характер и должны соблюдаться в целях беспрепятственного и своевременного освоения обучающимися программы.  Для использования дистанционных образовательных технологий необходимо предоставить каждому обучающемуся и педагогическому работнику свободный доступ к средствам информационных и коммуникационных технологий.  Рабочее место педагогического работника и обучающегося должно быть оборудовано персональным компьютером и компьютерной периферией. |
| Модуль 2. Дизайн-исследование и фокусировка |
| Модуль 3 Основы графического дизайна |
| Модуль 4. Создание веб-проекта |

УТВЕРЖДАЮ

И.о. ректора ФГБОУ ДПО «ИРДПО»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.В. Безлепкин

«\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_ г.

**III.Паспорт компетенций**

ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ

дополнительной профессиональной образовательной программы повышения квалификации

«Цифровой дизайн»

Федеральное государственное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Институт развития дополнительного профессионального образования»

Программа направлена на формирование профессиональных компетенций цифровой экономики в сфере цифрового дизайна:

ПК 1 Подготовка цифровой графики

ПК 2. Графический дизайн Интерфейса

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | **ПК 1 Подготовка цифровой графики** | |
| 2. | Указание типа компетенции | Профессиональная | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | **Знание**  Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема  Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления  Общие принципы анимации  Правила типографского набора текста и верстки  Основы верстки с использованием языков разметки  Основы верстки с использованием языков описания стилей  Основы программирования с использованием сценарных языков  Технические требования к интерфейсной графике  **Умение**  Графический дизайн интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю  Создание раскадровок анимации интерфейсных объектов  Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор  Рисование графических подсказок и другой интерфейсной графики  Подготовка графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях  Оптимизация интерфейсной графики под различные разрешения экрана  **Владение**  Графический дизайн по ранее определенному визуальному стилю  Подготовка графических материалов для включения в интерфейс | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Уровни сформированности 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.) | **Знание**  Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема  Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления  Общие принципы анимации  **Умение**  Графический дизайн интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю |
|  | Базовый уровень  (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределённости, сложности.) | **Знание**  Правила типографского набора текста и верстки  **Умения**  Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор  Рисование графических подсказок и другой интерфейсной графики |
|  | Продвинутый  (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | **Знание**  Основы верстки с использованием языков разметки  Основы верстки с использованием языков описания стилей  **Умения**  Подготовка графических материалов для включения в верстку или опрограммный код в требуемых разрешениях  . **Владение**  Графический дизайн по ранее определенному визуальному стилю |
|  | 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.) | **Знания**  Основы программирования с использованием сценарных языков  Технические требования к интерфейсной графике  **Умения**  Оптимизация интерфейсной графики под различные разрешения экрана  . **Владение**  Подготовка графических материалов для включения в интерфейс |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Компетенции цифровой грамотности  Основы программирования | |
| 6. | Средства и технологии оценки | Практикоориентированные задания и тесты | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | **ПК 2. Графический дизайн Интерфейса** | |
| 2. | Указание типа компетенции | Профессиональная | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | **Знание**  Тенденции в графическом дизайне  Технические требования к интерфейсной графике  Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек система  Методы обработки текстовой и графической информации  Основы гипертекстовой разметки  Правила типографского набора текста  Технические требования к интерфейсной графике  Номенклатура элементов управления для целевых платформ и операционных систем  Методы представления статистической информации  Технологии алгоритмической визуализации данных  Основы эргономики в части создания систем индикации  **Умение**  Создание концепции графического дизайна интерфейса  Эскизирование графического стиля  Создание единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса  Анализ бизнес--требований и бизнестребований и бизнес--задач интерфейса в рамках задач интерфейса в рамках требований к графическому дизайну  Формализация общих принципов оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции)  Подготовка стилевых руководств к интерфейсу  Контроль соблюдения требований стилевого руководства  **Владение**  Создание стилевых руководств к интерфейсу  Визуализация данных | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Уровни сформированности 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.) | **Знание**  Тенденции в графическом дизайне  Технические требования к интерфейсной графике  Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек система  **Умение**  Создание концепции графического дизайна интерфейса  Эскизирование графического стиля |
|  | Базовый уровень  (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределён-ности, сложности.) | **Знание**  Технические требования к интерфейсной графике  Номенклатура элементов управления для целевых платформ и операционных систем  Методы представления статистической информации  **Умения**  Создание единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса  Анализ бизнес--требований и бизнестребований и бизнес--задач интерфейса в рамках задач интерфейса в рамках требований к графическому дизайну |
|  | Продвинутый  (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | **Знание**  Технологии алгоритмической визуализации данных  Основы эргономики в части создания систем индикации  **Умения**  Подготовка графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях  . **Владение**  Создание стилевых руководств к интерфейсу |
|  | 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.) | **Знания**  Основы программирования с использованием сценарных языков  Технические требования к интерфейсной графике  **Умения**  Формализация общих принципов оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции)  Подготовка стилевых руководств к интерфейсу  Контроль соблюдения требований стилевого руководства  . **Владение**  Визуализация данных |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Компетенции цифровой грамотности  Основы программирования | |
| 6. | Средства и технологии оценки | Практикоориентированные задания и тесты | |

**VI.Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы**

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Цифровой дизайн» по итогам институционального конкурса методических материалов заняла первая место в номинации «Цифровая образовательная среда»

**V.Рекомендаций к программе от работодателей**:

Письмо ректора автономной некоммерческой организации дополнительного профессионального образования «Институт профессиональных квалификаций» от 15.10.2020 г. № 158/20 (прилагается)

Письмо генерального директора закрытого акционерного общества «Институт перерабатывающей промышленности» от 14.10.20 года №24 (прилагается)

**VI.Возможные сценарии профессиональной траектории граждан** по итогам освоения образовательной программы «Цифровой дизайн»

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели получения персонального цифрового сертификата** | |
| **текущий статус** | **Цель** |
| **Трудоустройство** | |
| состоящий на учете в Центре занятости | трудоустроенный, самозанятый (фриланс), ИП/бизнесмен (квалификация графический дизайнер интерфейсов или дизайнер взаимодействия) |
| Безработный |
| безработный по состоянию здоровья |
| **Развитие компетенций в текущей сфере занятости** | |
| работающий по найму в организации, на предприятии | сохранение текущего рабочего места |
| работающий по найму в организации, на предприятии | развитие профессиональных качеств |
| работающий по найму в организации, на предприятии | повышение заработной платы |
| работающий по найму в организации, на предприятии | смена работы без изменения сферы профессиональной деятельности |
| временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | повышение уровня дохода |
| временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | сохранение и развитие квалификации |
| **Переход в новую сферу занятости** | |
| освоение новой сферы занятости | самозанятый, ИП/бизнесмен, расширение кругозора |
| освоение смежных профессиональных областей | повышение уровня дохода, расширение профессиональной деятельности (дополнительная квалификация графический дизайнер интерфейсов или дизайнер взаимодействия) |