1. **Паспорт Образовательной программы**

**«Цифровой дизайн»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1**.2. |
| **Дата Версии** | 26.10.2020 г. |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | **Московский открытый институт** |
| 1.2 | Логотип образовательной организации |  |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 7708142686 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Драгунова Алина Владимировна |
| 1.5 | Ответственный должность | **Руководитель отдела разработки** |
| 1.6 | Ответственный Телефон | **89994567936** |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | **ADragunova\_fip@mail.ru** |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | **Цифровой дизайн** |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | <https://drive.google.com/file/d/1LTc5tMw4cI1PlR-92Utzw_MfsDz89F0C/view> |
| 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 | В «Московском открытом институте» сформирована возможность передачи данных в форме следующих элементов цифрового следа: детальное описание программы обучения, перечень модулей, описание входной и итоговой диагностик участников – измерение соответствующих программе компетенций участников перед началом и по завершения обучения по образовательной программе, оценки участников образовательной программы, оценка результатов деятельности участников образовательной программы, рефлексию участников образовательной программы. |
| 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) | Образовательная программа «Цифровой дизайн» является практикоориентированной, так как 70% трудоемкости учебной деятельности отведено на практические занятия, что составляет 50 академических часов. Также в рамках самостоятельной работы предусмотрены выполнения практических заданий обучающимся, которые затем проверяются преподавателем и дается подробный комментарий обучающемуся. |
| 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 | **25000**  **Аналогичные образовательные программы:**  Веб-дизайн с нуля до middle. Нетология.6 модулей. 59900 руб.  [**https://netology.ru/programs/ui-design-pinkman**](https://netology.ru/programs/ui-design-pinkman)  Веб-дизайнер. Skillbox. 39000 руб. 3 модуля.  [**https://skillbox.ru/course/profession-webdesigner/**](https://skillbox.ru/course/profession-webdesigner/)  UX-ДИЗАЙНЕР. Contented/ 84000 руб. 3 блока  [**https://contented.ru/edu/uxdesigner**](https://contented.ru/edu/uxdesigner) |
| 2.7 | Минимальное количество человек на курсе | **15** |
| 2.8 | Максимальное количество человек на курсе | **60** |
| 2.9 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | 125 |
| 2.10 | Формы аттестации | По итогам окончания образовательной программы обучающийся сдает зачет в форме выполнения практического задания (решения кейса на основе реальной профессиональной ситуации) |
|  | 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**

Образовательная программа «Цифровой дизайн» направлена на изучение теоретических сведений о веб-дизайне, формирование у студентов знаний и умений, необходимых для компьютерной подготовки изображений для веб, грамотного применения приемов оптимизации графики, формирование навыков работы с веб-страницами и эффективного использования элементов мультимедиа, а также подготовка специалистов, умеющих применять современные технологии разработки дизайна веб-сайтов. Задачами изучения дисциплины являются овладение основами теории графического и веб-дизайна, получение знаний о принципах разработки модели сайта, о современных веб-технологиях и тенденциях их развития, о программном обеспечении для подготовки и оптимизации графических изображений, овладение навыками применения различных инструментальных средств для разработки дизайна веб-страниц.

Основные требования к студентам для изучения программы: умение использовать графические редакторы для обработки изображений, базовые навыки работы с ПК. Для наиболее эффективного прохождения учебной программы рекомендуется выполнять все практические задания, предусмотренные в рамках курса, а также ознакомиться со списком дополнительной литературы и изучить другие электронно-образовательные ресурсы.

Подготовка по образовательной программе «Цифровой дизайн» обеспечит выпускнику востребованность на рынке труда практически в любой области. Высококвалифицированные специалисты, подготовленные по программе «Цифровой дизайн», способны упаковывать продукты в сети Интернет, подготавливать сайты к запуску рекламной кампании, анализировать эффективность дизайна, создавать макет и дизайн сайтов.

**Негосударственное образовательное частное**

**учреждение высшего образования**

**«Московский открытый институт»**

**Дополнительная профессиональная образовательная программа повышения квалификации**

**«Цифровой дизайн»**

72 час.

Утверждено \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Исполнительный директор Лаврентьева И.Ю.

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

1. **Цель программы**

Формирование знаний и навыков, необходимых человеку в цифровой среде для использования различных цифровых средств, позволяющих во взаимодействии с другими людьми достигать поставленных целей: анализ больших данных и машинное обучение.

**2. Планируемые результаты обучения:**

Слушатель, успешно освоивший программу должен **знать:**

* теории цвета;
* основы цифровой эстетики и новых медиа;
* принципы дизайн мышления;
* основы веб-дизайна: колористика, типографика, композиция и модульные сетки.

Слушатель, успешно освоивший программу должен **уметь**:

* применять принципы цифрового дизайна;
* находить актуальные визуальные приемы;
* редактировать изображения и делать прототипы;
* создавать адаптивные макеты сайтов;
* работать в графических редакторах (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop ).

Слушатель, успешно освоивший программу должен **иметь практический опыт**:

* формирования прототипов интерфейсов;
* разработки макета веб страницы;
* навыками работы в графических редакторах;
* навыками анализа эфективности дизайна.

**3. Категория слушателей**

* 1. Образование: среднее профессиональное образование; общее среднее образование
  2. Наличие опыта профессиональной деятельности: не требуется
  3. Предварительное освоение иных дисциплин/курсов /модулей: Дизайн.

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| **1** | Основы веб-дизайна | **16** | 2 | 6 | 8 |
| **2** | Figma | **8** | 1 | 3 | 4 |
| **3** | Adobe Illustrator для дизайнеров | **10** | 2 | 3 | 5 |
| **4** | Adobe Photoshop. | **20** | 4 | 6 | 10 |
| **5** | UX/UI дизайн | **16** | 3 | 5 | 8 |
| **Итоговая аттестация** | | **2** | **зачет** | | |
| **ИТОГО:** | | **72** | **12** | **23** | **35** |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование учебных модулей** | **Трудоёмкость (час)** | **Сроки обучения** |
| **1** | Основы веб-дизайна | **4** | **02.11.20 – 03.11.20** |
| **2** | Figma | **8** | **05.11.20 – 07.11.20** |
| **3** | Adobe Illustrator для дизайнеров | **8** | **08.11.20 – 10.11.20** |
| **4** | Adobe Photoshop. | **12** | **11.11.20 -13.11.20** |
| **5** | UX/UI дизайн | **14** | **14.11.20 – 17.11.20** |
| **8** | Итоговая аттестация | **2** | **25.11.20** |
| **Всего:** | | **72** | **02.11.20 – 25.11.20** |

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

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | | **Формы контроля** |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| **1** | Основы веб-дизайна | **16** | 2 | 6 | 8 | Ситуационный практикум №1 |
| **2** | Figma | **8** | 1 | 3 | 4 | Ситуационный практикум № 2 |
| **3** | Adobe Illustrator для дизайнеров | **10** | 2 | 3 | 5 | Ситуационный практикум № 3 |
| **4** | Adobe Photoshop. | **20** | 4 | 6 | 10 | Ситуационный практикум № 4 |
| **5** | UX/UI дизайн | **16** | 3 | 5 | 8 | Ситуационный практикум № 5 |

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

***Модуль 1.  Основы веб-дизайна (16 ак.часов)***

Тренды, подготовка, мудборды. Контент и UI редактура.Композиция. Принцип близости и правило внутреннего и внешнего.

***Модуль 2. Figma (8 ак.часов)***

Введение и создание графики в Figma. Разбор работ и ответы на вопросы. Маски и эффекты. Работа с цветом и текстом. Работа с компонентами. Прототипирование в фигме + лонгрид по плагина.

***Модуль 3. Adobe Illustrator для дизайнеров      (10 ак.часов)***

Цвет.Сложные формы и построения .

Эффекты .Работа с текстом . Работа с файлами.

***Модуль 4. Adobe Photoshop (20 ак.часов)***

Введение в программу. Базовые инструменты. Пиксель-арт

Инструмент перемещения. Геометрические фигуры. Заливка цветом, градиент. Текст. Слои. Инструменты кадрирования и выделения. Выделение. Волшебная палочка лассо. Выделение пером. Маски. Трансформация и деформация. Создание макетов. Редактирование портрета. Фильтры. Неоновая вывеска. Gif-анимация. Работа с простыми 3D-объектами. Смарт-объекты. Создание рекламного макета для смартфона. Создание рабочего стола в фотошопе Создание рекламного принта. Подготовка к печати.

***Модуль 5. UX/UI дизайн (16 ак.часов)***

Типы исследований и задачи, которые решают исследования, поведение интервьюера. Качественные (CustDev).Количественные (цифры). Исследование конкурентов. Методологии проектной работы. Аудитория User story. Генерация гипотез. Приоритизация гипотез. Способы проверки гипотез. Начало работы над проектом CJM Тригеры, ограничения.

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Номер темы/модуля** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| **1.1** | **1** | Лабораторный практикум 1 | Практическое задание, в рамках которого путем проведения экспериментов происходит углубление и закрепление теоретических знаний в интересах профессиональной подготовки. |
| **1.2** | **2** | Лабораторный практикум 2 | Практическое задание, в рамках которого путем проведения экспериментов происходит углубление и закрепление теоретических знаний в интересах профессиональной подготовки. |
| **1.3** | **3** | Лабораторный практикум 3 | Практическое задание, в рамках которого путем проведения экспериментов происходит углубление и закрепление теоретических знаний в интересах профессиональной подготовки. |
| **1.4** | **4** | Лабораторный практикум 4 | Практическое задание, в рамках которого путем проведения экспериментов происходит углубление и закрепление теоретических знаний в интересах профессиональной подготовки. |
| **1.5** | **5** | Ситуационный практикум 5 | Проблемное задание, в котором обучающемуся предлагают осмыслить реальную профессионально-ориентированную ситуацию, необходимую для решения данной проблемы |

**8.Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Вопросы тестирования по модулям**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ модуля** | **Вопросы входного тестирования** | **Вопросы промежуточного тестирования** | **Вопросы итогового тестирования** |
| **1** | Что такое конверсия? **А) Показатель, выраженный в процентном соотношении, показывающий какое количество посетителей сайта совершило целевое действие;** Б) показаетль посещаемости сайта; В) показатель количества продаж  Что такое Фрактал? **А) симметричное повторение и соединение небольших деталей дизайна, которое образует чуть более масштабный элемент;** Б) разделение элементов на группы, каждая из которых образует одну большую часть узора; В) круговорот повторяющихся элементов  Что является элементарным объектом растровой графики? А) символ; Б) линии; **В) пиксель**  Что такое CMYK? А) цветовое пространство, состоящее из красного, зеленого и синего; Б) цветовое пространство, состоящее из голубого, пурпурного, желтого и черного; В) цветовое пространство, состоящее из черного и белого  Как называется философия дизайна, в основе которого лежит простота и функциональность, а двумерный стиль? А) адаптивный; **Б) Флэт-дизайн;** В) объемный диазйн  Что такое RGB? **А) цветовое пространство, состоящее из красного, зеленого и синего;** Б) цветовое пространство, состоящее из голубого, пурпурного, желтого и черного; В) цветовое пространство, состоящее из черного и белого  Что такое Интерлиньяж? А) вид сжатия файла; Б) расстояние между символами; **В) расстояние между строками** | Какие цвета называются первичными? **А) цвета, которые невозможно получить путем смешивания;** Б) 7 цветов радуги; В) черный и белый  Что такое хроматичность? А) количество белого в цвете; **Б) количество цвета в цвете**; В) количество черного в цвете  Что такое рубленные шрифты? А) шрифты с засечками; Б)шрифты, имитирующие рукописное письмо **В) шрифты без засечек;**  Что такое HEX? А) цветовое пространство; **Б) шестнадцатеричный цветовой код, который представляет собой комбинацию из шести цифр и букв и используется цветовая модель RGB;** В) вес шрифта  Какой формат изображений, лучше всего подходит для изображений с прозрачными участками и большими участками однотонного цвета? А) PDF; **Б) PNG;** В) GIF  Что такое PPI? А) формат изображения; **Б) мера пиксля на дюйм;** В) разрешение | Что такое гротескные шрифты? **А) шрифты без засечек;** Б) шрифты с засечками; В) декоративный шрифт  Что такое симметрия? **А) соразмерность, пропорциональность в расположении частей;** Б) свойство геометричных фигур не способных к отображению; В) размер фигур , объектов  Что такое CTA? А)сайт-одностраничник; **Б) кнопка призыва к действию**; В) карточка товара  Что такое отрицательное пространство? **А)пустое пространство между элементами пользовательского интерфейса: столбцами, полями, изображениями, текстом и вокруг них;** Б) визуальный вес всех элементов композиции; В) количество информации и визуальных элементов в данной области или дизайне.  Что такое отрицательное пространство? **А)пустое пространство между элементами пользовательского интерфейса: столбцами, полями, изображениями, текстом и вокруг них;** Б) визуальный вес всех элементов композиции; В) количество информации и визуальных элементов в данной области или дизайне.  Что такое Кернинг? А) размер шрифта; **Б) расстояние между символами;** В) расстояние между строками  Какая цветовая схема считается наилучшим сочетанием цветов? А)первичная; Б) вторичная; В) третичная  Как называется число, которое связывает между собой размер изображения в пикселях и линейные размеры отпечатка? А) объем; Б) размер; **В) разрешение** |
| **2** | Сколько людей могут быть редакторами проекта на бесплатном тарифе? А) один; Б) неограниченно; **В) два** | Какие возможности дает прототипирование? **А) возможность оценить, как люди будут пользоваться продуктом;** | Как пригласить члена в команду для редактирования проекта? А) отправить сслыку; **Б) воспользоваться кнопкой share;** Г) такой возможности нет |
| **3** | Как называется инструмент, выполняющий выделение объектов с одинаковыми атрибутами? А)Частичное выделение; Б)Групповое выделение **В)Волшебная палочка**  С помощью какого инструмента можно выполнить масштабирование, поворот или наклон выделенного фрагмента? А) Переход; **Б) Свободное трансформирование;** В) Поворот | С помощью какого инструмента выделяется точки или сегменты контуров в объектах? А)Монтажная область; **Б)Лассо;** В) Волшебная палочка;  Из чего состоит векторное изображение? А) из пикселов **Б) из линий и кривых;** В) из прямоугольной сетки  \  Какой инструмент предназначен для выделения опорных точек или сегментов контура в любом объекте? А) Прямое выделение;Б) Волшебная палочка; **В) Лассо** | Какой инструмент рисует отдельные сегменты вогнутых или выпуклых кривых? **А) Дуга;** Б) Спираль; В) Отрезок линии  Какой инструмент позволяет замаскировать другой рисунок так, что видимыми остаются только области, которые лежат в пределах маски? **А) Обтравочная маска;** Б) Ластик; В) Скрыть  Какой инструмент позволяет взять в качестве образца атрибуты объекта? А) Штамп; **Б) Пипетка;** В) Перерисовка |
| **4** | Какой инструмент удаляет пятна и объекты? А) Заплатка; **Б) Точечная воссстнавливающая кисть;** В) Размытие  Какой инструмент позволяет размазывать данные на изображении? А) Размытие; **Б)Палец;** В) Волшебный ластик  С помощью какого инструмент можно выделять области, окрашенные сходным образом? А) Лассо; **Б) Волшебная палочка;** В) Область | Какой инструмент рисует линии с четкими краями? А) Кисть; Б) Микс-кисть; **В) Карандаш**  Какую функцию выполняет Команда «Экспозиция»? **А) корректирует тональность, выполняя вычисления в линейном цветовом пространстве;** Б) Корректирует цветовую насыщенность с минимальным отсечением; В)Изменение общего смешения цветов изображения.  Для чего нужна слой-маска? **А) слой-маска изменяет прозрачность заданной Вами части слоя;** Б) слой-маска изменяет прозрачность всего слоя; В) слой-маска создает копию слоя  Какой инстурмент позволяет моделировать реалистические приемы живописи, такие как смешение цветов на холсте, сочетание цветов на кисти, изменение влажности краски на протяжении штриха? А) кисть; **Б)микс-кисть;** В) карандаш  Что выполняет корректировка «Кривые»? А) выпрямляет линии; Б) настраивает точки во всем тональном диапазоне изображения; В) выравнивает изображение | Какой инструмент рисует копию выбранного состояния или снимок в текущем окне изображения? А) Кисть; Б) Волшебный ластик; **В) Архивная кисть**  Что такое Смарт-объекты? А) объекты в области редактирования; **Б) объединенные слои, позволяющие производить обратимые трансформации;** В) специальные художественные эффекты  Какая команда выполняет коррекцию цвета путем имитации использования фильтра Kodak Wratten или Fuji, установленного перед объективом камеры? **А) фотофильтр**: Б) заменить цвет; В) цветовой тон/насыщенность  Какой инструмент выделяет опорные точки или сегменты контура в любом объекте? А) Выделение; Б) Волшебная палочка; **В) Лассо** |
| **5** | Что такое карточная сортировка? **А) классификационный метод, при котором пользователи сортируют выбранные элементы по нескольким категориям.**  Кто является действующим лицом в A/B-тестировании? А) профессиональные тестировщики; **Б) обычные пользователи;** В) алгоритмы  Что такое отзывчивый веб-сайт? А) сайт с отзывами; **Б) сайт с адаптивным дизайном под устройство;** В) сайт с высокой скоростью загрузки  Что представляет собой CJM? А) метод юзабилити тестирования; **Б) визуализированный опыт клиента, история его коммуникации с компанией с учетом мыслей, эмоций, целей, мотивов; В) инструмент веб-аналитики**  Какой элемент интерфейса, который ведет пользователя по контенту? А) Метка; Б) Интеллект-карта; **В) Навигация**  Что такое "хлебные крошки"? А) кнопки CTA; **Б) навигационная цепочка, отслеживающая путь до исходной точки;** В) структура URL  Что такое Юзабилити? **А) удобство использования;** Б) скорость загрузки; В) популярность сервиса  Как называется способ иллюстрирования взаимодействия человека и продукта в описательном формате? А) прототип; Б) информационная инфраструктура; **В) Раскадровка**  Что такое чекаут? **А)страница оформления заказа;** Б) последовательность шагов пользователя по сайту; В) целевой показатель продаж | Что такое бэк-энд? А) клиентская сторона пользовательского интерфейса; **Б) программно-аппаратная часть сервиса;** В) операционная система;  Что такое CTA? А) визуализированный опыт клиента; Б) метод юзабилити тестирования; **В) графический элемент, который мотивирует и призывает посетителей сайта** совершить целевое действие  Как называется начальный этап создания макета сайта? А) интерактивный прототип; **Б) wireframe; В)mockup**  Как называется объект, среда, набор инструментов, с помощью которых пользователь взаимодействует с готовым продуктом? А)варфрейм ; **Б) Интерфейс;** В)CTA  Чем отличается Mockup от Прототипа? А) размером; **Б) инерактивностью;** В) стилем  Как называется процесс организации информации, который включает структуру, дизайн, макет и навигацию? **А) информационная архитектура;** Б) прототипирование; В) Раскадровка  Что такое воронка продаж? А) страница оформления заказа; **Б) последовательность шагов пользователя по сайту для совершения целевого действия;** В) ключевые показатели эффективности сайта. | Что такое IA? **А) Информационная архитектура;** Б) пользовательский интерфейс; В) пользоваельский опыт  Что такое фронтэнд? А) операционная система; **Б) клиентская сторона пользовательского интерфейса;** В)программно-аппаратная часть сервиса  В чем состоит основная цель IA? А) перенос визуальных аспектов бренда на интерфейс продукта с целью его улучшения.; **Б) классифицировать контент так, чтобы пользователь мог его понять и легко найти то, что ему нужно;** В)проверка гипотез, получение знаний и снижение рисков.  Что является основной целью wireframe? А) показать, как в деталях работает интерфейс; **Б) показать, как работает интерфейс, не вдаваясь в графические детали;** В) показать внешний вид продукта.  Что такое Z-паттерн? **А) траектория сканирования контента на странице слева направо и сверху вниз;** Б) траектория сканирования контента на странице свнизу вверх; В) траектория сканирования контента на страниц сверху вниз;  Для чего используется айтректинг? А) для проверки разработанных макетов ux-проектировщиком на соблюдение логики, заложенной в прототипах; Б) для отчетности **В) для наблюдения за тем, куда смотрят пользователи и как они взаимодействуют с продуктом.**  Как называется метод создания персонажей, типичных представителей сегментов, на которые разделяется целевая аудитория? **А) Метод персон;** Б) Метод аватара; В) Метод прототипа  Как называктся элемент, который описывает, куда кликают пользователи? А) интерфейс; **Б) Аффорданс;** В) Метки |

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

За каждый ситуационный практикум, обучающийся может получить максимально 20 баллов.

20-16 баллов – работа выполнена в срок, самостоятельно, правильно поняты и использованы соответствующие формулы, правильно определены соответствующие спецификации, использована требуемая информация, правильно выполнены требуемые расчеты, правильно выбраны совместимые комплектующие, сделаны необходимые выводы, хорошо аргументированы, даны исчерпывающие ответы на все поставленные вопросы;

15-11 баллов – работа выполнена в срок, самостоятельно, правильно поняты и использованы соответствующие формулы, правильно определены соответствующие спецификации, использована требуемая информация, правильно выполнены требуемые расчеты, правильно выбраны совместимые комплектующие, необходимые выводы сделаны частично, хорошо аргументированы, даны ответы на все поставленные вопросы;

10-6 баллов – работа выполнена в срок, в основном самостоятельно, использованы соответствующие формулы; определены соответствующие спецификации, имеются ошибки в расчетах; выбраны совместимые комплектующие необходимые, выводы сделаны частично, слабо аргументированы, даны ответы не на все вопросы;

5-1 баллов – обучающийся подготовил работу несамостоятельно или не завершил в срок, описание спецификации содержит незначительные ошибки, выводы и ответы на вопросы отсутствуют.

**8.3.**  **примеры контрольных заданий по модулям или всей образовательной программе**

Вопрос 1. Что такое гротескные шрифты? А) шрифты без засечек; Б) шрифты с засечками; В) декоративный шрифт

Вопрос 2. Что такое симметрия? А) соразмерность, пропорциональность в расположении частей; Б) свойство геометричных фигур не способных к отображению; В) размер фигур , объектов

Вопрос 3. Что такое CTA? А)сайт-одностраничник; Б) кнопка призыва к действию; В) карточка товара

Вопрос 4. Что такое отрицательное пространство? А)пустое пространство между элементами пользовательского интерфейса: столбцами, полями, изображениями, текстом и вокруг них; Б) визуальный вес всех элементов композиции; В) количество информации и визуальных элементов в данной области или дизайне.

Вопрос 5. Что такое отрицательное пространство? А)пустое пространство между элементами пользовательского интерфейса: столбцами, полями, изображениями, текстом и вокруг них; Б) визуальный вес всех элементов композиции; В) количество информации и визуальных элементов в данной области или дизайне.

Вопрос 6. Что такое Кернинг? А) размер шрифта; Б) расстояние между символами; В) расстояние между строками

Вопрос 7. Какая цветовая схема считается наилучшим сочетанием цветов? А)первичная; Б) вторичная; В) третичная

Вопрос 8. Как называется число, которое связывает между собой размер изображения в пикселях и линейные размеры отпечатка? А) объем; Б) размер; В) разрешение

Вопрос 9. Как пригласить члена в команду для редактирования проекта? А) отправить сслыку; Б) воспользоваться кнопкой share; Г) такой возможности нет

Вопрос 10. Какой инструмент рисует отдельные сегменты вогнутых или выпуклых кривых? А) Дуга; Б) Спираль; В) Отрезок линии

Вопрос 11. Какой инструмент позволяет замаскировать другой рисунок так, что видимыми остаются только области, которые лежат в пределах маски? А) Обтравочная маска; Б) Ластик; В) Скрыть

Вопрос 12. Какой инструмент позволяет взять в качестве образца атрибуты объекта? А) Штамп; Б) Пипетка; В) Перерисовка

Вопрос 13. Какой инструмент рисует копию выбранного состояния или снимок в текущем окне изображения? А) Кисть; Б) Волшебный ластик; В) Архивная кисть

Вопрос 14. Что такое Смарт-объекты? А) объекты в области редактирования; Б) объединенные слои, позволяющие производить обратимые трансформации; В) специальные художественные эффекты

Вопрос 15. Какая команда выполняет коррекцию цвета путем имитации использования фильтра Kodak Wratten или Fuji, установленного перед объективом камеры? А) фотофильтр: Б) заменить цвет; В) цветовой тон/насыщенность

Вопрос 16. Какой инструмент выделяет опорные точки или сегменты контура в любом объекте? А) Выделение; Б) Волшебная палочка; В) Лассо

Вопрос 17. Что такое IA? А) Информационная архитектура; Б) пользовательский интерфейс; В) пользоваельский опыт

Вопрос 18. Что такое фронтэнд? А) операционная система; Б) клиентская сторона пользовательского интерфейса; В)программно-аппаратная часть сервиса

Вопрос 19. В чем состоит основная цель IA? А) перенос визуальных аспектов бренда на интерфейс продукта с целью его улучшения.; Б) классифицировать контент так, чтобы пользователь мог его понять и легко найти то, что ему нужно; В)проверка гипотез, получение знаний и снижение рисков.

Вопрос 20. Что является основной целью wireframe? А) показать, как в деталях работает интерфейс; Б) показать, как работает интерфейс, не вдаваясь в графические детали; В) показать внешний вид продукта.

Вопрос 21. Что такое Z-паттерн? А) траектория сканирования контента на странице слева направо и сверху вниз; Б) траектория сканирования контента на странице свнизу вверх; В) траектория сканирования контента на страниц сверху вниз;

Вопрос 22. Для чего используется айтректинг? А) для проверки разработанных макетов ux-проектировщиком на соблюдение логики, заложенной в прототипах; Б) для отчетности В) для наблюдения за тем, куда смотрят пользователи и как они взаимодействуют с продуктом.

Вопрос 23. Как называется метод создания персонажей, типичных представителей сегментов, на которые разделяется целевая аудитория? А) Метод персон; Б) Метод аватара; В) Метод прототипа

Вопрос 24. Как называктся элемент, который описывает, куда кликают пользователи? А) интерфейс; Б) Аффорданс; В) Метки

***Задание 1.***

При размерах экрана (разрешении) 640х480 точек и количестве цветов 256 найти необходимый объем видеопамяти в Кбайт.

***Задание 2.***

Для хранения растрового изображения размером 128 x 128 пикселей отвели 4 КБ памяти. Каково максимально возможное число цветов в палитре изображения.

***Задание 3.***

Построить узнаваемое изображение, используя графические примитивы: линия, эллипс, прямоугольник, треугольник, многоугольник и др. Использовать операторы цикла при построении. Придать некоторым элементам движение.

***Задание 4.***

Коррекция изображения с помощью палитры Кривые.

Откройте файл Хонда.jpg, вызовите команду Изображение Коррекция Кривые. С помощью открывшейся палитры Кривые улучшите качество изображения.

***Задание 5.***

Коррекция изображения с помощью палитры Яркость/ Контрастность.

Откройте файл Хонда.jpg, вызовите команду Изображение Коррекция Яркость/Контрастность. С помощью открывшейся палитры Яркость/Контрастность улучшите качество изображения.

**8.4.**  **тесты и обучающие задачи (кейсы), иные практикоориентированные формы заданий**

***Лабораторный практикум №1.***

**Задание 1.**

Используя компьютерные технологии проведите проведите сравнительный анализ соответствия семантики цвета и цветовых сочетаний тематике трех произвольных сайтов.

**Задание 2.**

* 1. В Согеl Drew создайте фон обложки.
  2. Выберите и отредактируйте растровое изображение.
  3. Создайте фигурного текста (названия).
  4. Примените эффекты к фигурному тексту
  5. Сохраните документ в рабочей папке под названием Задание 2.

***Лабораторный практикум №2.***

**Задание 1.**

Используя компьютерные технологии выполните практическое задание:

1. Собрать референсы для ТЗ

2. Референсов должно быть от 3 до 5

3. Создать moodboard

* 1. Скинуть итог на почту do@edu.ru

**Задание 2.**

Используя компьютерные технологии выполните практическое задание:

1. На основе ТЗ#1, референцев, moodboard создать дизайн в Figma

2. Тех.требования к макету:

* W - 1920, H - 1000 (блока)
* 12 - колоночная сетка (margin 150, gutter 30)
* Footer (логотип, дубликат навигации и соцсетей, Соглашение на обработку персональных данных), burger menu.

3.Скинуть итог на почту do@edu.ru

**Задание 3.**

Используя компьютерные технологии выполните практическое задание:

1. Создайте новый документ размером 154 на 124 мм.
2. Используя инструмент Перо, постарайтесь нарисовать открытку максимально близко к оригиналу
3. Скинуть итог на почту do@edu.ru

**Задание 4.**

1. Установить расширения:

[**Fonts Ninja**](https://chrome.google.com/webstore/detail/fonts-ninja/eljapbgkmlngdpckoiiibecpemleclhh) - определение шрифтов на сайте

[**Site Palette**](https://chrome.google.com/webstore/detail/site-palette/pekhihjiehdafocefoimckjpbkegknoh) - определение цветов на сайте

[**Visual Inspector**](https://chrome.google.com/webstore/detail/visual-inspector/efaejpgmekdkcngpbghnpcmbpbngoclc) - параметры всех элементов на сайте

2. Используя расширения скопировать дизайн сайта [**https://remont.votidom.pro/**](https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fremont.votidom.pro%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEnG_hY788IuXXI0C2el5y38_MW1w)

3. Скинуть итог на почту do@edu.ru

**Задание 5.**

Используя компьютерные технологии выполните практическое задание:

1. Сделать макет много-экранного лендинга по 12-колоночной сетке
2. Для экранов 1920 и 1366. Отступы по 150px (чтобы на 1366 не прижимался контент). 1920-1366=554\2=277+30=307
3. **Настройки Count 12. Margin 307. Gutter 20.**
4. Учитывайте, что контент первого экрана должен помещаться на экранах высотой 768. Поэтому с учетом панелей браузера, делайте высоту контента первого экрана около 650px. Остальных экранов это не касается. Фон — как обычно на всю ширину лендинга, содержимое — ограничено сеткой.
5. Скинуть итог на почту do@edu.ru

***Лабораторный практикум №3.***

**Задание 1.**

1. Используя компьютерные технологии и инструменты рисования, создайте разные изображения.
2. Примените разные способы заливки. Используйте инструмент свободной трансформации объекта.
3. Используя разные инструменты, создайте изображение смайлика. Проведите группировку объектов смайлика в рабочей папке под названием Задание 8.

**Задание 2.**

Используя компьютерные технологии выполните практическое задание:

1.Используя инструменты рисования создайте изображение звезды. Примените разные способы заливки. Используйте инструмент свободной трансформации объекта.

2. Используя разные инструменты создайте изображение банки.

3. Используйте различные эффекты

4. Сохраните все созданные изображения в формате Adobe Illustrator и других популярных форматах графических изображений в рабочей папке под названием Задание 9.

***Лабораторный практикум №4.***

**Задание 1.**

Используя компьютерные технологии выполните практическое задание:

1. Освоить общие принципы работы с каналами;
2. Произвести математическую обработку каналов с помощью команды ***Channel Mixer…***;
3. Произвести математическую обработку каналов с помощью команды ***Image > Apply Image...***;
4. Произвести математическую обработку каналов с помощью команды ***Image > Calculations…***;
5. Создать рамку для фотографии с помощью альфа-канала;
6. Создать плавный переход одного изображения в другое.

Сохраните документ в рабочей папке под названием Задание 10.

**Задание 2.**

Используя компьютерные технологии выполните практическое задание:

1. Найдите в Интернет два веб-сайта для анализа функций и информационной архитектуры. Сайт должен содержать не менее 10 разделов.

2. В документе Word сформулируйте цели каждого из веб-сайтов.

3. Создайте логическую структуру для каждого из веб-сайтов в виде блок-схемы. Для этого воспользуйтесь графическим редактором. Поместите созданные схемы в документе Word. Не забудьте сохранить документ.

4.Создайте предполагаемую физическую структуру веб-сайта в виде блок схемы.

5. Результаты анализа сохраните документ в рабочей папке под названием Задание 2.

**Задание 3.**

Используя компьютерные технологии выполните практическое задание:

1. Загрузите изображение. Создайте дубликат фонового слоя.

2. Выберите восстанавливающую кисть (J)

3. Установите жесткую кисть, диаметр которой сопоставим с шириной морщин (в нашем примере пять пикселов), активизируйте радиокнопку Sampled (По образцу) и снимите пометку с переключателя Aligned (Выравнивание).

4. В примере для маскирования носовых складок хорошо подойдут соседние участки скул. Возьмите образец донорской области (который подходит вам) при помощи щелчка мышкой при нажатой клавише Alt. Не меняя "прицела", нанесите несколько коротких последовательных мазков сначала на одну носовую складку, затем на другую.

5. Для исправления резких морщин на подбородке подойдут соседние фрагменты щек. Выберем участок со средней интенсивностью волосяной поросли, возьмем пробу и перенесем ее на обе кожные складки подбородка. И в этом случае нет необходимости в изменении донорской области.

***Ситуационный практикум №5. Эссе.***

**Задание 1.**

1. Выберите тему и согласуйте ее с преподавателем на практическом занятии.

2. Изучите требования, методические рекомендации к эссе и пример готовой работы.

3. Создайте эссе на выбранную тему.

4. Результаты проектирования должны быть представлены в документе Задание 13 в рабочей папке.

Далее перечислены пункты эссе.

• Концептуальное проектирование. Описание темы сайта (например, сфера деятельности компании и описание выносимой в Интернет деятельности)

• Цели сайта и тип сайта. Определение цели сайта, типа сайта, а обоснование Вашего выбора.

• Целевая аудитория сайта. Определение аудитории сайта и формирование портрета пользователя.

• Алгоритмы взаимодействия пользователя с сайтом. Основные этапы работы пользователей с сайтом в виде таблицы.

• Анализ конкурентов. Детальный разбор сайтов – «конкурентов» (найти в Интернете сайты подобной тематики и сделать их краткий обзор).

• Структурирование контента. Формирование разделов сайта и страниц.

• Создание прототипа сайта. Выбор структуры сайта, проектирование структуры (в Moqups).

• Разработка системы навигации. Навигация по сайту: список ссылок на панелях навигации.

• Проектирование визуального дизайна. Использование шаблонов верстки типовых страниц сайта (в Moqups).

• Степень детализации визуального дизайна. Проработка и визуализация структуры связей между элементами, создание эскизов (дизайн-макеты) в сервисе Moqups.

• Заключение.

5. Сохраните эссе в рабочей папке под названием Задание 13.

**8.5. описание процедуры оценивания результатов обучения**

Текущий контроль и промежуточная аттестации по образовательной программе «Цифровой дизайн»ведется в соответствии Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации в «Московском открытом институте».

**Текущий контроль успеваемости**

Для повышения эффективности текущего контроля и последующей промежуточной аттестации слушателей осуществляется структурирование каждой дисциплины на темы, проводится регулярная оценка знаний, умений и компетенций слушателей.

Основными видами контроля знаний, умений и навыков в течение каждой темы являются защиты домашних заданий, контрольные работы, результатов ситуационных практикумов.

Текущий контроль по теме осуществляется по графику учебного процесса. Сроки контрольных мероприятий (КМ) и сроки подведения итогов по теме отображаются в рабочих учебных планах. Слушатель должен выполнить все контрольные мероприятия, предусмотренные в теме к указанному сроку, после чего преподаватель проставляет балльные оценки, набранные студентом по результатам текущего контроля.

Контрольное мероприятие считается выполненным, если за него слушатель получил оценку в баллах, не ниже минимальной оценки, установленной программой дисциплины по данному мероприятию.

Слушатели, не сдавшие контрольное мероприятие в установленный срок, продолжают работать над ним в соответствие с порядком, принятым Университетом.

**Промежуточная аттестация**

Формой промежуточной аттестации является зачет.

Формы промежуточной аттестации, порядок начисления баллов и фонды оценочных средств для промежуточной аттестации разрабатываются кафедрой, исходя из специфики образовательной программы.

**Зачет**

В рамках системы контроля успеваемости слушателей, зачет по образовательной программе формируется набором предусмотренной в образовательной программе суммы баллов, при выполнении им всех контрольных мероприятий.

Вопросы для контроля ключевых, базовых знаний, умений и навыков по образовательной программе формулируются ведущими преподавателями, утверждаются заведующим кафедрой и вносятся в программу дисциплины. Контрольные вопросы для проверки ключевых результатов обучения по образовательной программе обеспечивают возможность объективной независимой оценки знаний, умений и навыков, приобретенных студентом.

**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** | Крыжановский Севастьян | Преподаватель UI/UX Design ПВТ в Нетология групп.  Веб-дизайнер в Asgardia. |  | a616dce8-f23d-484d-80d2-b98f30243281 | **согласен** |
| **2** | Котова Полина | Веб-дизайнер Сбер. IT, Преподаватель курса по Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. |  | **C:\Users\Apronchuk\Desktop\WhatsApp Image 2020-10-15 at 15.10.46.jpeg** | **Согласен** |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Учебно-методические материалы** | |
| Методы, формы и технологии | Методические разработки,  материалы курса, учебная литература |
| Лекции, практические занятия | Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие Томилова О.В. Компьютерная графика и web-дизайн: учебное пособие. - Омск: Изд-во ОмГТУ, 2008. - 103 с. URL:  <http://window.edu.ru/resource/404/62404> |
| [Кларк Э.](https://lib.biblioclub.ru/index.php?page=author&id=134153) , [Боуг П.](https://lib.biblioclub.ru/index.php?page=author&id=134154) , [Эндрю Р.](https://lib.biblioclub.ru/index.php?page=author&id=134155) , [Шварц Б.](https://lib.biblioclub.ru/index.php?page=author&id=134156) , [Стори Д](https://lib.biblioclub.ru/index.php?page=author&id=134157) Как создать и переделать свой сайт: правильный подход и передовые техники разработки: практическое пособие.- 377с. URL:  <https://lib.biblioclub.ru/book_236758_idealno_kak_sozdat_i_peredelat_svoy_sayt_pravilnyiy_podhod_i_peredovyie_tehniki_razrabotki> |
| [Разработка WEB-сайта средствами языка HTML: учебное пособие](https://lib.biblioclub.ru/book_598475_razrabotka_WEB_sayta_sredstvami_yazyika_HTML) / В.A. Титов Пещеров Г.Е. 488 с. URL: <https://lib.biblioclub.ru/book_598475_razrabotka_WEB_sayta_sredstvami_yazyika_HTML> |

|  |  |
| --- | --- |
| **Информационное сопровождение** | |
| Электронные  образовательные ресурсы | Электронные  информационные ресурсы |
| Электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» - https://biblioclub.ru | Конструктор сайтов - <http://www.setup.ru> |
| Федеральный портал «Российское образование». Каталог образовательных ресурсов - <http://www.edu.ru> | Онлайн-сервис для разработки интерфейсов и прототипирования Figma - www.figma.com |
| Открытый образовательный видеопортал UniverTV.ru - http://univertv.ru |  |
| Новоселова Е. Н. Создание web-страниц с помощью HTML / Е. Н. Новоселова, И. Р. Кадырова // Информатика и образование.2005.?1.? С. 85-90. - www.infojournal.ru |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Вид занятий | Наименование оборудования,  программного обеспечения |
| Лекция | Компьютер, экран, мышь, клавиатура  Microsoft Windows 7 pro и выше  Программное обеспечение Microsoft Office Professional  Сеть:  • скорость соединения от 2 Мб/с.  Оборудование:  • наушники — чтобы не появлялось эффекта эха.  К платформе можно подключиться с помощью персонального компьютера, мобильного устройства или планшета. |
| Практические занятия | Компьютер, экран, мышь, клавиатура  Microsoft Windows 7 pro и выше  Программное обеспечение Microsoft Office Professional  Сеть:  • скорость соединения от 2 Мб/с.  Оборудование:  • наушники — чтобы не появлялось эффекта эха.  К платформе можно подключиться с помощью персонального компьютера, мобильного устройства или планшета. |

# Сценарии профессиональной траектории граждан

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели получения персонального цифрового сертификата** | |
| **текущий статус** | **цель** |
| **Трудоустройство** | |
| состоящий на учете в Центре занятости | трудоустроенный |
| безработный |
| безработный по состоянию здоровья |
| **Развитие компетенций в текущей сфере занятости** | |
| работающий по найму в организации, на предприятии | развитие профессиональных качеств |
| 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 |
| **Переход в новую сферу занятости** | |
| освоение новой сферы занятости | самозанятый, ИП/бизнесмен |
| освоение смежных профессиональных областей | повышение уровня дохода, расширение профессиональной деятельности |

**ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИЙ**

|  |
| --- |
| Цифровой дизайн |
| (наименование дополнительной профессиональной образовательной программы повышения квалификации) |
| Негосударственное образовательное частное учреждение высшего образования «Московский открытый институт» |
| (наименование организации, реализующей дополнительную профессиональную образовательную программу повышения квалификации) |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | **Наименование компетенции** | | Креативное мышление | |
| 2. | **Указание типа компетенции** | общекультурная/  универсальная | - | |
| общепрофессиональная | - | |
| профессиональная | профессиональная | |
| профессионально­‑ специализированная | - | |
| 3. | **Определение, содержание и основные  сущностные характеристики компетенции** | | Под компетенцией понимается способность генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, абстрагироваться от стандартных моделей: перестраивать сложившиеся способы решения задач, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов.  Слушатель должен:  **знать:**   * + основные термины и понятия из области цифрового дизайна;   + структуру процесса разработки стратегии продвижения;   + особенности массовых коммуникаций в современном обществе;   + особенности восприятия аудиторией типов и видов контента;   + особенности цифрового дизайна;   + сущность информационно-коммуникационных технологий, моделей;   + принципы планирования рекламных кампаний с применением инновационных инструментов рекламной деятельности;   + психологические аспекты восприятия рекламной информации потребителем;   Слушатель, успешно освоивший программу должен **уметь**:   * применять принципы цифрового дизайна; * находить актуальные визуальные приемы; * редактировать изображения и делать прототипы; * создавать адаптивные макеты сайтов; * работать в графических редакторах (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop ).   Слушатель, успешно освоивший программу должен **иметь практический опыт**:   * формирования прототипов интерфейсов; * разработки макета веб страницы; * навыками работы в графических редакторах; * навыками анализа эфективности дизайна. | |
| 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.) | Знает: основные термины и поняти веб-дизайна в объеме необходимом для решения практических задач;теорию использования графики на web-страницах;  Умеет: использовать графические редакторы для обработки изображений, размещаемых на web-сайте;  Владеет: общей методикой дизайн-проектирования web-сайта; |
|  | | **Базовый уровень**    (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределённости, сложности.) | Знает: методы проектирования веб-сайта как статичной и динамичной информационной системы; основы работы со звуком и видео на веб-странице  Умеет: использовать графические программы для создания чертежей информационной архитектуры веб-сайта; создавать макеты и прототипы сайтов.  Владеет: технологиями разработки и художественного оформления веб-сайта; |
|  |  | | **Продвинутый**  (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | Знает: методы оптимизации веб-сайта для продвижения в сети Интернет; принципы создания «продающего» дизайна; UX/UI дизайн.  Умеет: использовать объектно-ориентированные технологии для создания веб-страниц;  Владеет: технологией создания вебсайта средствами программирования. |
|  |  | | **Профессиональный**  (Владеет сложными навыками, создает новые решения для сложных проблем со многими взаимодействующими факторами, предлагает новые идеи и процессы, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | Знает: понятия и термины методологии веб-дизайна; способы представления, хранения и преобразования графической информации для Интернет; современные компьютерные технологии и программное обеспечение для решения задач, связанных с созданием веб-страниц, их преимущества и недостатки, их место и роль в работе компьютерных сети Интернет.  Умеет: анализировать и формализовать задачи своей профессиональной деятельности и выбирать адекватные информационные технологии для их решения; пользоваться современными аппаратными средствами; применять различные инструментальные средства для разработки веб-страниц; ориентироваться в современных информационных технологиях, их возможностях, перспективах развития; создавать различные графические изображения и элементы мультимедиа, используя при этом современные программно-аппаратные средства, упаковывать продукт и продвигать его в сети Интернет.  Владеет: : навыками разработки графических изображений и элементов мультимедиа с помощью современных программных средств; инструментами создания веб-страниц и современными мультимедийными инструментами |
| 5. | **Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции** | | Данная компетенция тесно взаимосвязана со следующими компетенциями цифровой экономики: коммуникация и кооперация в цифровой среде, креативное мышление, управление информацией и данными, критическое мышление в цифровой среде.  Для успешного формирования данной компетенции необходимо владение компетенциями цифровой грамотности. | |
| 6. | **Средства и технологии оценки** | | Тесты, ситуационные практикумы (проблемные задания по тематике образовательной программы, в которых слушателям предлагают осмыслить реальную профессионально-ориентированную ситуацию, необходимую для решения проблемы, рассмотренной в теме). | |