1. **Паспорт Образовательной программы**

**«** Дизайн графических интерфейсов UI/UX **»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | 06.10.2020 |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | ФГБОУ ВО "Чувашский государственный университет имени И.Н. Ульянова" |
| 1.2 | Логотип образовательной организации | tovarnznak-1.jpeg |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 2129009412 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Алексеева Наталья Робертовна |
| 1.5 | Ответственный должность | доцент |
| 1.6 | Ответственный Телефон | +79603144584 |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | alexis-04@mail.ru |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Дизайн графических интерфейсов UI/UX |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | https://cdochgu.ru/povyshenie-kvalifikatsii-i-professionalnaya-perepodgotovka/item/dizajn-graficheskikh-interfejsov-ui-ux.html/ |
| 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 | Имеется возможность реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий на базе вебинарной платформы университета, системы управления курсами Moodle |
| 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) | 58 академических часов отведено на практические занятия и выполнение практических заданий в режиме самостоятельной работы (разработка графического дизайна интерфейса |
| 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 | 20000  Аналогичные образовательные программы:  [https://netology.ru/programs/design-digital – 39900](%20https://netology.ru/programs/design-digital%20–%20%2039900)  (объем программы – 68 ак.ч.)  <https://contented.ru/edu/ux?utm_source=infopartners&utm_medium=partner&utm_campaign=tutortop&utm_term=regular> – 38500  (объем программы – 63 ак.ч.)  <https://netology.ru/programs/ui-design#/> – 59500  (объем программы – 96 ак.ч.) |
| 2.7 | Минимальное количество человек на курсе | 5 |
| 2.8 | Максимальное количество человек на курсе | 40 |
| 2.9 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | 15 |
| 2.10 | Формы аттестации | Текущий контроль, промежуточная аттестация по модулю, итоговая аттестация в форме итоговой практической работы |
|  | 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) общую характеристику компетенций, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения или которые формируются в результате освоения образовательной программы;

2) описание требований и рекомендаций для обучения по образовательной программе;

3) краткое описание результатов обучения в свободной форме, а также описание востребованности результатов обучения в профессиональной деятельности.

Ограничение по размеру: не менее 1000 символов -?

1) Компетенция, формируемая в процессе обучения по программе повышения квалификации, соответствует одной из обобщенных трудовых функций профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов», (утв. приказом Министерством труда и социальной защиты РФ №689н от 05 октября 2015 г.) и направлена на формирование у слушателя способности разрабатывать интерфейсную графику, в том числе разрабатывать графический дизайн по ранее определенному визуальному стилю; осуществлять подготовку графических материалов для включения в интерфейс; создавать визуальный стиль интерфейса; выполнять формальную оценку интерфейса. В результате освоения программы повышения квалификации обучающиеся должны:

Знать:

Правила композиции, колористики, типографики;

Правила типографского набора текста и верстки;

Технические требования к интерфейсной графике;

Тенденции в графическом дизайне;

Системы оценки эргономических качеств интерфейса;

Уметь

Создавать графические документы в программах подготовки растровых и векторных изображений;

Эскизировать интерфейсы;

Разрабатывать графический дизайн интерфейсов;

Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана;

Производить экспертную оценку интерфейса;

Владеть навыками:

Композиции интерфейсной графики;

Разработки графического дизайна интерфейса;

Подготовки графических материалов для включения в верстку;

Оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана;

Создания концепции графического дизайна интерфейса;

Использования интегрированных средств разработки для создания графического дизайна интерфейса.

2) Слушатели программы повышения квалификации должны иметь среднее профессиональное и/или высшее образование, навыки цифровой грамотности, первичные знания и умения в области компьютерной графики. Использование дистанционных технологий и электронного обучения в процессе изучения материала программы требует наличия у слушателей ПЭВМ с доступом в Интернет, оборудованных видеокамерой и микрофоном и установленными графическими программами (для обучения рекомендуется установить бесплатные пробные версии программ или приобрести их на сайтах компаний-разработчиков), рекомендованными разработчиками программы повышения квалификации.

3) Программа повышения квалификации «Дизайн графических интерфейсов UI/UX» рассчитана на слушателей, которые хотят приобрести (развить) компетенцию, связанную со способностью разрабатывать интерфейсную графику. Программа имеет базовый уровень сложности и предполагает формирование ключевых профессиональных знаний и умений/ освоения основного инструментария и технологий профессиональной деятельности/базовые навыки и (или) опыт самостоятельного решения профессиональных задач в области цифрового дизайна. Содержание программы предусматривает освоение материала по таким темам как: основы композиции; основы цветоведения; типографика; тенденции развития дизайна интерфейса; основные этапы разработки дизайна графического интерфейса; визуальные компоненты интерфейса. Программой предусмотрено решение задач по основным разделам курса, в целях закрепления навыков в области дизайна интерфейсов приложений. В процессе обучения используются методические разработки, позволяющие индивидуализировать задания обучаемым в зависимости от уровня их начальных компетенций.

Востребованность программы подтверждается результатами анализа состояния и перспективами развития отрасли информационных технологий на период до 2025 года, представленными в распоряжении Правительства РФ от 01 ноября 2013 года №2036-р, в том числе острым дефицитом кадров, обладающих навыками разработки интерфейсной графики, недостаточным уровнем подготовки уже работающих специалистов, чей должностной функционал в условиях цифровизации производства и интеллектуализации выпускаемой продукции требует расширения за счет применения дизайнерских навыков.

1. ШАБЛОН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ (ДПО)

Титульный лист программы

Название организации

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации

« ФГБОУ ВО "Чувашский государственный университет имени И.Н. Ульянова"

"Дизайн графических интерфейсов UI/UX" »

72 час.

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**1.Цель программы**

Целью реализации программы является совершенствование и (или) получение новой компетенции в области цифрового дизайна, необходимой для осуществления профессиональной деятельности и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации специалистов, работающих в сфере информационных технологий, в том числе цифрового дизайна.

**2.Планируемые результаты обучения:**

2.1.Знание (осведомленность в областях)

2.1.1. Правил композиции, колористики, типографики;

2.1.2. Правил типографского набора текста и верстки;

2.1.3. Технических требований к интерфейсной графике;

2.1.4. Тенденций в графическом дизайне;

2.1.5. Систем оценки эргономических качеств интерфейса.

2.2. Умение (способность к деятельности)

2.2.1. Создавать графические документы в программах подготовки растровых и векторных изображений;

2.2.2. Эскизировать интерфейсы;

2.2.3. Разрабатывать графический дизайн интерфейсов;

2.2.4. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана;

2.2.5. Производить экспертную оценку интерфейса.

2.3.Навыки (использование конкретных инструментов)

2.3.1. Композиции интерфейсной графики;

2.3.2. Разработки графического дизайна интерфейса;

2.3.3. Подготовки графических материалов для включения в верстку;

2.3.4. Оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана;

2.3.5. Создания концепции графического дизайна интерфейса;

2.3.6. Использования интегрированных средств разработки для создания графического дизайна интерфейса.

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

* 1. Среднее профессиональное и/или высшее образование
  2. Квалификация
  3. Опыт работы в сфере информационно-коммуникационных технологий, цифрового дизайна
  4. Цифровая грамотность, первичные знания и умения в области компьютерной графики

**4.Учебный план программы «…..наименование программы….»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
|  | Основы графического дизайна | 30 | 7 | 11 | 12 |
|  | Дизайн графического интерфейса | 39 | 7 | 19 | 13 |
| **Итоговая аттестация** | |  | **Указывается вид (экзамен, зачёт, реферат и т.д.)** | | |
| Итоговая аттестация | | 3 | Итоговая практическая работа | | |

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

(дата начала обучения – дата завершения обучения) в текущем календарном году, указания на периодичность набора групп (не менее 1 группы в месяц)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование учебных модулей** | **Трудоёмкость (час)** | **Сроки обучения** |
| **1** | Основы графического дизайна | 30 | 02.11.2020-06.11.2020 |
| **2** | Дизайн графического интерфейса | 39 | 09.11.2020-13.11.2020 |
| 3 | Итоговая аттестация | 3 | 14.11.2020 |
| **Всего:** | | 72 | 02.11.2020-14.11.2020 |

**6.Учебно-тематический план программы «**  Дизайн графических интерфейсов UI/UX **»**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | | **Формы контроля** |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| 1 | Основы графического дизайна | 30 | 7 | 11 | 12 | Текущий контроль знаний в форме опроса |
| 1.1 | Основы композиции | 12 | 3 | 5 | 4 |  |
| 1.2 | Основы цветоведения | 9 | 2 | 3 | 4 |  |
| 1.3 | Типографика | 9 | 2 | 3 | 4 |  |
| 2 | Дизайн графического интерфейса | 39 | 7 | 19 | 13 | Текущий контроль знаний в форме опроса, оценка качества дизайна интерфейса |
| 2.1 | Тенденции развития дизайна интерфейса | 12 | 2 | 6 | 4 |  |
| 2.2 | Основные этапы разработки дизайна графического интерфейса | 13 | 3 | 6 | 4 |  |
| 2.3 | Визуальные компоненты интерфейса | 14 | 2 | 7 | 5 |  |
|  | Итоговая аттестация | 3 |  | 3 |  | Итоговая практическая работа |
|  |  | 72 | 14 | 33 | 25 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «**  Дизайн графических интерфейсов UI/UX  **»**

**Модуль 1.** Основы графического дизайна  **(** 30 **час.)**

**Тема 1.1** Основы композиции **(** 12 **час)**

Визуальное равновесие композиции. Симметрия и асимметрия. Контрасты в композиции. Ритм и ритмический ряд. Перспектива и пропорции в рисунке.

**Тема 1.2** Основы цветоведения (9 час)

Теория цвета. Цветовой круг Гете, Освальда. Цветовые гармонии. Ритм. Контрастные и изолированные цвета. Основные и дополнительные цвета. Хроматические и ахроматические цвета. Смешение цветов

Тема 1.3 Типографика (9 час)

Теория шрифта. Строение шрифта. Гарнитура. Кегль. Композиция шрифта.

**Модуль 2.** Дизайн графического интерфейса **(**39 **час.)**

**Тема 2.1.** Тенденции развития дизайна интерфейса (12 час)

Понятие интерактивной среды. Подходы к проектированию интерфейса. Понятие UI/UX-дизайна. Правила графической компоновки интерфейса. Тренды в графическом дизайне интерфейса.

Тема 2.2 Основные этапы разработки дизайна графического интерфейса (13 час)

Методы разработки идеи дизайна графического интерфейса. Основы дизайн-исследования в области дизайна графического интерфейса. Выбор визуального стиля дизайна графического интерфейса. Референсы и мудборды. Модульная сетка, создание прототипа дизайна графического интерфейса. Адаптивный и отзывчивый дизайн.

Тема 2.3 Визуальные компоненты интерфейса (14 час)

Типографика применительно к дизайну графическому интерфейса. Особенности морфологии, композиции, эргономики интерфейса. Визуальная иерархия в графическом дизайне интерфейса. Виды визуальных компонентов интерфейса. Цветовая специфика, web-цвета в графическом дизайне интерфейса. Иконки и элементы в графическом дизайне интерфейсов. Гайдлайны. Понятие Material Design. Анализ визуальной иерархии и компонентов интерфейса.

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Номер темы/модуля** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| **1.1** | Основы композиции | Визуальное равновесие | Создание визуального равновесия с использованием геометрических объектов |
| 1.1 | Основы композиции | Симметричные и ассиметричные композиции | Создание симметричных и асимметричных композиций |
| 1.1 | Основы композиции | Контрастные композиции | Создание различных по контрасту композиций (по свету, по цвету, форме) |
| 1.1 | Основы композиции | Ритмические композиции | Создание ритмических композиций (форма, цвет) |
| 1.1 | Основы композиции | Перспективы | Построение перспектив (одноточечная, двухточечная, трехточечная) |
| **1.2** | Основы цветоведения | Основные и дополнительные цвета в композиции | Выполнение композиции с использованием основных и дополнительных цветов |
| 1.2 | Основы цветоведения | Хроматические и ахроматические цвета в композиции | Создание композиции на основе хроматических и ахроматических цветов |
| 1.2 | Основы цветоведения | Смешение цветов | Смешивание цветов при тонировании рисунка |
| 1.3 | Типографика | Гарнитуры шрифта | Подбор гарнитуры шрифта для оформления интерфейса |
| 1.3 | Типографика | Шрифтовые композиции | Создание шрифтовых композиций с учетом кегля и интерленьяжа |
| 2.1 | Тенденции развития дизайна интерфейса | Проектирование интерфейсов | Проектирование различных по графическому дизайну интерфейсов сайтов и мобильных приложений |
| 2.1 | Тенденции развития дизайна интерфейса | Компоновочные решения интерфейса | Отработка компоновочных решений интерфейса (не менее трех) |
| 2.1 | Тенденции развития дизайна интерфейса | Макеты интерфейса | Создание макетов интерфейса (не менее двух) с использованием различных трендов в графическом дизайне интерфейса |
| 2.2 | Основные этапы разработки дизайна графического интерфейса | Идея и дизайн-исследование графического дизайна интерфейса | Разработка идей и дизайн- исследование графического дизайна интерфейса |
| 2.2 | Основные этапы разработки дизайна графического интерфейса | Стили оформления интерфейса | Определение стиля оформления и подбор референсов для графического дизайна интерфейса. Составление мудборда (не менее двух вариантов) |
| 2.2 | Основные этапы разработки дизайна графического интерфейса | Модульные сетки | Использование модульных сеток для создания прототипов графического дизайна интерфейса |
| 2.3 | Визуальные компоненты интерфейса | Шрифты | Подбор наборов шрифтов для графического дизайна интерфейса |
| 2.3 | Визуальные компоненты интерфейса | Визуальные иерархии | Выстраивание визуальных иерархий при разработке графического дизайна интерфейса |
| 2.3 | Визуальные компоненты интерфейса | Адаптированные цвета | Использование адаптированного цвета для виртуального пространства |
| 2.3 | Визуальные компоненты интерфейса | Компоненты интерфейса | Создание иконок и кнопок, отвечающих по стилистике графическому дизайну интерфейса |

**8.Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Вопросы тестирования по модулям**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ модуля** | **Вопросы входного тестирования** | **Вопросы промежуточного тестирования** | **Вопросы итогового тестирования** |
| 1 | Оцените Ваш уровень цифровой грамотности | Дайте определение композиции | Понятие интерактивной среды |
| 2 | Оцените Ваш уровень владения графическими пакетами | Что такое композиционный центр произведения | Подходы к проектированию интерфейса |
| 3 | Имеете ли Вы представление о тенденциях в графическом дизайне | Какую роль играет свет в композиции | Понятие UI/UX-дизайна |
| 4 | Знаете ли Вы содержание и структуру графического дизайна интерфейса приложений | В чем особенность построения композиции с одной и двумя точками схода | Правила графической компоновки интерфейса |
| 5 | Знаете ли Вы назначение графического дизайна интерфейса приложений | Какую роль играет цвет в композиции | Тренды в графическом дизайне интерфейса |
| 6 | Как Вы оцените свое знание о композиции в графике | Каким образом осуществляется передача движения в композиции | Основы дизайн-исследования в области дизайна графического интерфейса |
| 7 | Знаете ли Вы возможности прикладных и инструментальных программных средств для создания графического дизайна интерфейса приложений (оцените уровень) | Дайте определение цвета | Модульная сетка, создание прототипа дизайна графического интерфейса |
| 8 | Знаете ли Вы эргономические требования к разработке графического дизайна интерфейса приложений (оцените уровень) | Охарактеризуйте основные цветовые параметры | Адаптивный и отзывчивый дизайн |
| 9 | Знаете ли Вы технико-технологические требования к разработке графического дизайна интерфейса приложений (оцените уровень) | Хроматические и ахроматические цвета Спектральные и не спектральные цвета | Типографика применительно к дизайну графическому интерфейса |
| 10 | Знаете ли Вы этапы разработки графического дизайна интерфейса приложений (оцените уровень) | Цветовое тело В.Освальда | Особенности морфологии, композиции, эргономики интерфейса |
| 11 | Умеете ли Вы пользоваться программными средствами для обработки текстового и графического контента. | Назовите типы цветовых гармоний | Визуальная иерархия в графическом дизайне интерфейса |
| 12 | Умеете ли Вы оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана | Цвет как средство композиции в дизайне | Виды визуальных компонентов интерфейса |
| 13 | Умеете ли Вы проектировать графический дизайн интерфейса приложения (оцените уровень) | Строение шрифта | Цветовая специфика, web-цвета в графическом дизайне интерфейса |
| 14 | Умеете ли Вы создавать графический дизайн интерфейса приложений с помощью специального программного обеспечения (оцените уровень) | Гарнитура и кегль шрифта | Понятие Material Design |
| 15 | Есть ли у Вас стремление к повышению квалификации в области цифрового дизайна | Что такое шрифтовая композиция | Визуальная иерархия и компоненты интерфейс |

**8.2.**  Показателями оценивания являются правильность ответов на контрольные вопросы, и выполнение слушателем практического задания.

Входная диагностика осуществляется в виде анкеты-теста. В анкете-тесте необходимо дать самооценку. От результатов входной диагностики осуществляется подбор индивидуальных заданий для выполнения (различный уровень сложности).

|  |  |
| --- | --- |
| Балл | Самооценка |
| 0 | оцениваемое качество отсутствует (не проявлено) |
| 1 | низкий уровень |
| 2 | ниже среднего |
| 3 | средний |
| 4 | выше среднего |
| 5 | высокий |

Обработка данных

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Уровень | Сумма баллов |
| 1 | Не определен | 0-15 |
| 2 | Начальный | 16-30 |
| 3 | Базовый | 31-60 |
| 4 | Продвинутый | 61-75 |

Промежуточная аттестация включает контрольные вопросы на проверку знаний (опрос) и выполнение практических заданий для проверки умений и навыков.

Общими критериями, определяющими оценку знаний, умений и навыков являются:

для оценки «зачтено» - наличие глубоких и исчерпывающих знаний в объёме пройденного материала, правильные и уверенные действия по применению полученных знаний на практике, грамотное и логически стройное изложение материала при ответе;

для оценки "не зачтено" - наличие грубых ошибок в ответе, непонимание сущности излагаемого вопроса, неумение применять знания на практике, неуверенность и неточность ответов на дополнительные и наводящие вопросы.

Итоговая аттестация заключается в выполнение итогового практического задания по оформлению кейса-портфолио графического дизайна интерфейса приложения для проверки умений и навыков.

Критерии оценивания итогового практического задания (кейс-портфолио):

Композиционное решение:

– художественная выразительность композиции;

– синтез цвета и формы;

Гармоничность цветового решения:

– оптимальный подбор цвета;

– контрасты и градиенты;

Типографика:

– оптимальный выбор шрифтов, их динамическое взаимодействие с элементами интерфейса;

– вариативность использования шрифтов;

Технический уровень:

– соответствие структуры кейса обучающегося общепринятым требованиям;

– качество проработки визуального материала;

Эргономический уровень:

– общая визуальная среда (цветовые характеристики, характеристики пространственного размещения информации, удобочитаемость текстовых блоков, обоснованность дизайна);

– удобство навигации;

удобство использования элементов интерфейса.

Шкала оценивания результатов итоговой аттестации - выполнения итогового практического задания (кейс-портфолио):

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| оценка качества кейса приложения min -1 балл, max – 10 баллов | | | | |
| 46-50 баллов | 36-45 баллов | 21-35 баллов | 10-20баллов | менее 10 |
| Профессиональный  уровень | продвинутый  уровень | Базовый  уровень | начальный  уровень | возможно повторное выполнение практического задания  /неаттестован |

**.**

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

1. Выполнить дизайн графического интерфейса с использованием цветовой гаммы, шрифта и графического материала предложенного преподавателем.

2. Выполнить дизайн графического интерфейса с использованием контрастной цветовой гаммы, шрифта, графического материала и стилистики предложенного преподавателем.

3. Выполнить дизайн графического интерфейса в стилистике предложенной преподавателем с самостоятельным подбором визуального материала.

**.**

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

1. Составить ритмическую композицию из 2-х геометрических элементов.

2. Составить равновесную композицию с использованием контрастных по цвету геометрических элементов.

3. Составить ассиметричную композицию с использованием шрифтового блока и геометрических элементов.

4. Составить композицию на основе одного основного и двух дополнительных цветов.

5. Разработать три макета интерфейса с использованием различных приемов композиции.

6. Разработать в рамках одной темы три макета интерфейса различных по стилистике подачи визуального материала.

**.**

**8.5.**  После изучения материала каждого модуля проводится промежуточная аттестация знаний и умений в форме опроса и выполнения практических заданий.

Задания (промежуточный и итоговый этапы) соответствуют перечню контрольных вопросов (таблица 8.1).

Итоговая аттестация проводится в виде выполнения итогового практического задания по оформлению кейса-портфолио графического дизайна интерфейса приложения для проверки умений и навыков. Проверка практического задания выполняется в соответствии с критериями оценивания (п.8.2) преподавателями курса.

В случае невыполнения итоговой аттестации (оформлению кейса-портфолио графического дизайна интерфейса приложения) слушатель после консультации с преподавателем имеет право на однократную пересдачу этапа. **.**

**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** | Алексеева Наталья Робертовна | ФГБОУ ВО «Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова», доцент кафедры компьютерных технологий, к.пед.н, доцент | http://vt.chuvsu.ru/kafedra-kompyuternyh-tehnologiy/67-nauchno-pedagogicheskiy-sostav.html | http://vt.chuvsu.ru/uploads/posts/2018-05/medium/1526473283_alekseeva.jpg | имеется |
| **2** | Павлов Виталий Петрович | ФГБОУ ВО «Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова», старший преподаватель кафедры компьютерных технологий | http://vt.chuvsu.ru/kafedra-kompyuternyh-tehnologiy/67-nauchno-pedagogicheskiy-sostav.html | http://vt.chuvsu.ru/uploads/posts/2018-05/medium/1526473968_pavlov.jpg | имеется |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Учебно-методические материалы** | |
| Методы, формы и технологии | Методические разработки,  материалы курса, учебная литература |
| В процессе обучения применяются дистанционные технологии на базе вебинарной платформы университета, системы управления курсами Moodle | Рац А.П. Основы цветоведения и колористики. Цвет в живописи, архитектуре и дизайне [Электронный ресурс]: курс лекций / А.П. Рац ; М-во образования и науки Росс. Федерации, Моск. гос. строит. ун-т. - Москва : МГСУ, 2014. - 128 с. -– Режим доступа:  [https://www.gumanitar-intercollege.ru/img/new/Документы/ Литература/Живопись%20с%20основами%20цветоведения.pdf](https://www.gumanitar-intercollege.ru/img/new/Документы/Литература/Живопись%20с%20основами%20цветоведения.pdf) |
| В процессе обучения применяются объяснительно-иллюстративный метод; репродуктивный метод, проблемное изложение материала и частично-поисковый метод | Макарова Т.В. Веб-дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие / Т.В. Макарова. – Омск: Изд-во ОмГТУ, 2015. – 145 с. – Режим доступа: <https://docplayer.ru/69342030-T-v-makarova-veb-dizayn-uchebnoe-posobie.html> |
| В процесс обучения выстроен в формах: лекции, практик, самостоятельной работы и аттестации |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Информационное сопровождение** | |
| Электронные  образовательные ресурсы | Электронные  информационные ресурсы |
| <http://window.edu.ru> – полнотекстовая библиотека учебных и учебно-методических материалов | <https://itlogia.ru/article/kak_dizaineru_oformit_keisy_dlya_portfolio_sovety_i_primery> – как дизайнеру оформить кейсы для портфолио: советы и примеры |
| <https://pikabu.ru/story/10_poleznyikh_knig_o_vebdizayne_i_tipografike_4320533> – 10 полезных книг о веб-дизайне и типографике | <https://ux.pub/cases/> – дизайн кейсы |
| <https://idbi.ru/blogs/blog/tipografika-v-veb-dizayne> – типографика веб-дизайна: основные понятия и современные тренды | <https://www.behance.net/> – бесплатный сервис для размещения работ в онлайн-портфолио |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Вид занятий | Наименование оборудования,  программного обеспечения |
| Лекция | ПЭВМ с доступом в Интернет, оборудованных видеокамерой и микрофоном |
| Практическое занятие, аттестация | ПЭВМ с доступом в Интернет, оборудованных видеокамерой и микрофоном, для обучения рекомендуется установить бесплатные пробные версии программ или приобрести их на сайтах компаний-разработчиков  Corel Draw (<https://www.coreldraw.com/ru/free-trials/?topNav=ru>)  Adobe Photoshop  (https://www.adobe.com/ru/creativecloud/buy/students.html#miniplans-web-cta-creative-cloud-card) |
| Самостоятельная работа | ПЭВМ с доступом в Интернет, оборудованных видеокамерой и микрофоном, для обучения рекомендуется установить бесплатные пробные версии программ или приобрести их на сайтах компаний-разработчиков  Corel Draw (<https://www.coreldraw.com/ru/free-trials/?topNav=ru>)  Adobe Photoshop  (<https://www.adobe.com/ru/creativecloud/buy/students.html#mini-plans-web-cta-creative-cloud-card>) |

**III.Паспорт компетенций (Приложение 2)**

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

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

ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ

(Дизайн графических интерфейсов UI/UX)

(­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­ФГБОУ ВО «Чувашский государственный университет имени И.Н. Ульянова)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | | способен разрабатывать интерфейсную графику | |
| 2. | Указание типа компетенции | общекультурная/  универсальная |  | |
| общепрофессиональная |  | |
| профессиональная | профессиональная | |
| профессионально-специализированная |  | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | | Способен разрабатывать графический дизайн по ранее определенному визуальному стилю; осуществлять подготовку графических материалов для включения в интерфейс; создавать визуальный стиль интерфейса; выполнять формальную оценку интерфейса | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | | Уровни сформированности компетенции обучающегося | Индикаторы |
| Знать: Основы композиции, колористики, типографики; Тенденции в графическом дизайне; Системы оценки эргономических качеств интерфейса.  Уметь: Создавать графические документы в программах подготовки растровых и векторных изображений; Эскизировать интерфейсы.  Владеть навыками: Композиции интерфейсной графики; Разработки графического дизайна интерфейса; Подготовки графических материалов для включения в верстку. | | 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.) | Имеет представление об основах композиции, колористики, типографики, о тенденциях в графическом дизайне. Частично использует возможности программ подготовки растровых и векторных изображений для создания графических документов. Создает эскизы интерфейса. Разработанная интерфейсная графика не всегда соответствует требованиям эргономических качеств интерфейса |
| Знать: Правила композиции, колористики, типографики; Правила типографского набора текста и верстки; Технические требования к интерфейсной графике; Тенденции в графическом дизайне; Системы оценки эргономических качеств интерфейса.  Уметь: Создавать графические документы в программах подготовки растровых и векторных изображений; Эскизировать интерфейсы; Разрабатывать графический дизайн интерфейсов; Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана; Производить экспертную оценку интерфейса.  Владеть навыками: Композиции интерфейсной графики; Разработки графического дизайна интерфейса; Подготовки графических материалов для включения в верстку; Оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана; Создания концепции графического дизайна интерфейса. | | Базовый уровень  (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределённости, сложности.) | Знает основные правила композиции, колористики, типографики, типографского набора текста и верстки, технические требования к интерфейсной графике, о применении тенденциях в графическом дизайне, системы оценки эргономических качеств интерфейса. Уверенно использует возможности программ подготовки растровых и векторных изображений для создания графических документов. Создает эскизы и законченную концепцию графического дизайна интерфейса. Выполняет оптимизацию интерфейсной графики под различные разрешения экрана. Разработанная интерфейсная графика в основном соответствует требованиям эргономических качеств интерфейса |
| Знать: Композиционные нюансы, правила колористики, типографики; Правила типографского набора текста и верстки; Технические требования к интерфейсной графике; Тенденции в современном графическом дизайне; Системы оценки эргономических качеств интерфейса.  Уметь: Создавать графические документы в программах подготовки растровых и векторных изображений; Эскизировать интерфейсы; Разрабатывать актуальный графический дизайн интерфейсов; Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана; Производить экспертную оценку интерфейса.  Владеть навыками: Композиции интерфейсной графики; Разработки графического дизайна интерфейса; Подготовки графических материалов для включения в верстку; Оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана; Создания концепции актуального графического дизайна интерфейса. | | Продвинутый  (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.) | Знает композиционные нюансы, правила колористики, типографики, правила типографского набора текста и верстки; технические требования к интерфейсной графике; тенденции в современном графическом дизайне интерфейса. Свободно использует возможности программ подготовки растровых и векторных изображений для создания графических документов. Создает эскизы и концепцию актуального графического дизайна интерфейса. Выполняет оптимизацию интерфейсной графики под различные разрешения экрана. Разработанная интерфейсная графика полностью соответствует требованиям эргономических качеств интерфейса |
| Знать: Композиционные нюансы, правила колористики, особенности типографики для конкретной концепции графического интерфейса; Правила и нюансы типографского набора текста и верстки; Технические требования к интерфейсной графике; Тенденции и тренды в современном графическом дизайне; Системы оценки эргономических качеств интерфейса.  Уметь: Создавать графические документы в программах подготовки растровых и векторных изображений; Эскизировать интерфейсы; Разрабатывать актуальный графический дизайн интерфейсов; Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана; Производить экспертную оценку интерфейса.  Владеть навыками: Композиции интерфейсной графики; Разработки графического дизайна интерфейса; Подготовки графических материалов для включения в верстку; Оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана; Создания концепции актуального графического дизайна интерфейса; Использования интегрированных средств разработки для создания графического дизайна интерфейса. | | 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.) | Знает и свободно применяет композиционные нюансы, правила колористики, типографики для конкретной концепции графического интерфейса; правила и нюансы типографского набора текста и верстки; технические требования к интерфейсной графике. Способен создавать новые тенденции и тренды в современном графическом дизайне интерфейса. Профессионально использует возможности программ подготовки растровых и векторных изображений для создания графических документов. Создает концепцию и эскизы актуального графического дизайна интерфейса. Выполняет оптимизацию интерфейсной графики под различные разрешения экрана. Разработанная интерфейсная графика полностью соответствует всем требованиям эргономических качеств интерфейса |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | | Для формирования данной компетенции необходимо владение общепрофессиональной компетенцией:  способность использовать современные информационные технологии и программные средства при решении задач профессиональной деятельности | |
| 6. | Средства и технологии оценки | | Для оценки сформированности компетенции используются входной, промежуточный и выходной контроль знаний: тест-анкета, практические задания | |

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

Имеется профессионально-общественная аккредитация образовательной программы 0РР000000182 от 26 июня 2018 года Ассоциации "Русский Регистр" по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, в которой представлены дисциплины: " Композиция в компьютерной графике, компьютерный рисунок и живопись", " Web-дизайн с элементами цветоведения и колористики" с аналогичным содержанием.

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

Имеются письма от ООО "НПП "Автоматика" и ООО "КСБ-СОФТ" о рекомендации образовательной программы для реализации в рамках Государственной системы предоставления ПЦС на формирование у трудоспособного населения компетенций цифровой экономики с указанием востребованности результатов освоения программы в сфере деятельности соответствующих компаний.

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

Трудоустройство; Развитие компетенций в текущей сфере занятости; Переход в новую сферу занятости

**VII.Дополнительная информация**

**VIII.Приложенные Скан-копии**

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