

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ» Г. МАГНИТОГОРСК

ПРИНЯТО

На заседании педагогического совета  
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»  
Протокол № \_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБУ ДО «ДЮТТ»  
Челябинской области  
Халамов В.Н.  
Приказ № \_\_\_\_ « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 г

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

**«UI и UX дизайн + WEB разработка»**

Направленность: техническая  
Уровень программы: стартовый  
Срок освоения программы: год (144 часа)  
Возрастная категория обучающихся: 12 - 17 лет

Авторы-составители: Ляшева Анастасия Дмитриевна,  
Педагоги дополнительного образования  
Махмудов Эльдар Рафаэлевич,  
Педагог дополнительного образования

Магнитогорск  
2024

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| <b>Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы</b>      | 3  |
| 1.1. Пояснительная записка                                      | 3  |
| 1.2. Сведения о программе                                       | 4  |
| 1.3. Цель и задачи программы                                    | 7  |
| 1.4. Содержание программы                                       | 7  |
| 1.5. Учебно-тематический план                                   | 10 |
| 1.6. Планируемые результаты                                     | 12 |
| <b>Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий</b> | 12 |
| 2.1. Календарный учебный график                                 | 12 |
| 2.2. Условия реализации программы                               | 12 |
| 2.3. Форма аттестации                                           | 14 |
| 2.4. Оценочные материалы                                        | 14 |
| 2.5. Методические материалы                                     | 14 |
| 2.6. Воспитательный компонент                                   | 15 |
| 2.7. Информационные ресурсы и литература                        | 16 |

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

Данная дополнительная общеразвивающая программа разработана в детском технопарке «Кванториум» г. Магнитогорска согласно с требованиями, представленными в следующих **нормативно-правовых актах:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023));

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»);

- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024);

- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;

- локально-нормативные акты ГБУ ДО ДЮТТ.

**Актуальность программы** В последние годы наблюдается стремительный рост онлайн-торговли и цифровых услуг. Компании переходят в интернет, и наличие качественного веб-сайта становится обязательным для успешного ведения бизнеса. Хорошо разработанный сайт помогает компаниям установить доверительные отношения с клиентами. Он служит витриной бренда и позволяет представить информацию о продуктах и услугах, что влияет на решение потребителей о покупке. Обучение по данной программе поможет найти свой профессиональный путь..

### **Педагогическая целесообразность**

Программа «UI и UX дизайн + WEB разработка» позволяет обучающимся, используя различные художественные приемы и техники, информационные технологии, раскрыть свои индивидуальные возможности и творческие способности, познать себя как специалиста.

**Отличительная особенность** Отличительной особенностью программы является интегрированный подход к обучению – сочетание художественной подготовки и компьютерного программирования. Программа охватывает спектр знаний и умений, необходимый для освоения основ дизайнерского искусства: основы композиции, приемы стилизации, перспектива, основы

цветоведения, выразительные средства графики, а так же программирования и веб-разработки. Большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность.

**Адресат программ:** программа рассчитана на обучение детей среднего и старшего школьного возраста (12-17 лет).

**Срок реализации** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «UI и UX дизайн + WEB разработка» - 144 часа (год). Начало занятий групп согласно учебному плану - сентябрь.

**Объем учебной нагрузки** - 144 часа: 2 раз в неделю по 2 часа.

**Направленность программы:** техническая.

**Язык реализации программы:** русский.

**Особенности реализации программы:** : программа основана на системно-деятельностном подходе, большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий.

**Уровень освоения программы:** стартовый.

**Форма обучения:** образовательный процесс осуществляется в очной форме.

**Формы организации:** в подгруппах, количество обучающихся до 12 человек.

**Режим занятий:** продолжительность одного занятия составляет 2 академических часа.

Структура двухчасового занятия:

40 минут – рабочая часть;

10 минут – перерыв (отдых)

40 минут – рабочая часть.

**Форма организации занятий:** очная.

**Методы обучения:** наглядный, практический, проблемно-поисковый.

## 1.2. СВЕДЕНИЯ О ПРОГРАММЕ

|                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Название программы</b>               | <b>UI и UX дизайн + WEB разработка</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Возраст обучающихся</b>              | 12-17 лет                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Длительность программы (в часах)</b> | 144 учебных часа                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Количество занятий в неделю</b>      | 2 раза в неделю по 2 часа                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Цель, задачи</b>                     | <p><b>Цель:</b> развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через информационную культуру, а также профессиональная ориентация обучающихся путем формирования знаний и навыков в области цифровых технологий и в области применения WEB-разработки.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• познакомить обучающихся с графической информацией и ее обработкой;</li><li>• научить базовым навыкам в сфере веб-дизайна, такими как проектирование и умение создавать общую организацию элементов дизайна</li></ul> <p>познакомить обучающую с психологией цвета в дизайне</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• научить работать в программах Figma;</li><li>• сформировать представления об основных понятиях WEB-разработки;</li><li>• создать представления о специфике технологий WEB программирования;</li><li>• научить создавать сайты и WEB-приложения;</li></ul> |

|                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• научить читать и разбираться в коде;</li> </ul> <p><b>Личностные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развить творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей</li> <li>• развить навыки работы с инструментальными средствами проектирования и разработки приложений;</li> <li>• развить креативное мышление обучающихся;</li> <li>• развить визуальный опыт (насмотренность) обучающихся;</li> <li>• развить творческие способности у обучающихся;</li> <li>• воспитывать внимательность, аккуратность и изобретательность при работе с техническими устройствами, разработке приложений и выполнении учебных проектов.</li> </ul> <p><b>Метапредметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;</li> <li>• воспитать у обучающихся стремление к получению качественного законченного результата;</li> <li>• прививать культуру организации рабочего места;</li> <li>• воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.</li> <li>• сформировать интерес к развитию WEB-технологий;</li> <li>• привить навыки разработки WEB-приложений;</li> <li>• приобрести навыки работы с инструментальными средствами проектирования и разработки WEB-приложений;</li> <li>• совершенствовать навыки обращения с мобильными устройствами (смартфонами, планшетами) в образовательных целях;</li> <li>• способствовать формированию у обучающихся интереса к программированию.</li> </ul> |
| <b>Краткое описание программы</b>                           | <p>Программа предполагает развитие творческих навыков обучающихся средствами приобщения к основам веб-дизайна, связанных с работой в редакторе Figma. А также обучающиеся познакомятся с основными направлениями в изучении технологий WEB-разработки, получают начальные знания о разработке WEB-приложений, дизайна, базовых понятий программирования. Более глубокому освоению содержания программы, а также оценке получаемых результатов будут способствовать лабораторные и практические работы, тесты по отдельным разделам программы, викторины, конкурсы и выставки творческих работ обучающихся, что позволит отслеживать и оценивать результативность обучения.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Первичные необходимые знания, для освоения программы</b> | К занятиям могут приступать все желающие                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Результат освоения программы</b>                         | <p><b>Образовательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение обрабатывать графическую информацию;</li> <li>• умение работать с форматом веб сайтов;</li> <li>• умение работать в графическом редакторе Figma;</li> <li>• знание организации элементов дизайна;</li> <li>• появление творческой активности через индивидуальное раскрытие технических способностей;</li> <li>• овладение базовыми понятиями WEB-разработки;</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

|                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• понимание конструктивных особенностей и принципов работы WEB-сервисов;</li> <li>• формирование понятия о программировании для разработки WEB-приложений;</li> <li>• формирование основных приёмов работы в программах для разработки WEB-приложений;</li> <li>• умение работать с готовыми сайтами, адаптировать их под свои задачи;</li> <li>• умение создавать собственные сайты и WEB-приложения с помощью специальных программ и приложений.</li> </ul> <p><b>Личностные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развитие навыка работы с инструментальными средствами проектирования и разработки приложений;</li> <li>• развитие креативного мышления обучающихся;</li> <li>• появление визуального опыта (насмотренности) у обучающихся;</li> <li>• развитие творческих способностей у обучающихся;</li> <li>• знание актуальности и перспектив освоения технологий WEB-разработки для решения реальных задач;</li> </ul> <p><b>Метапредметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развитие целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности;</li> <li>• появление стремления к получению качественного законченного результата;</li> <li>• проявление к культуре организации рабочего места;</li> <li>• бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям;</li> </ul> |
| <b>Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Чемпионат «Профессионалы»</li> <li>• Региональный конкурс «IT-отражение»</li> <li>• Всероссийский конкурс творческих «#СказкаДИЗАЙН»</li> <li>• IT-Jump</li> <li>• Intaro</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы</b> | <p><i>Профильное оборудование:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Монитор.</li> <li>– Персональные компьютеры для обучающихся Windows 10 и выше.</li> <li>– Персональный компьютер педагога (Windows 10 и выше).</li> <li>– Графические планшеты.</li> </ul> <p><i>Презентационное оборудование:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Интерактивная доска.</li> </ul> <p><i>Программное обеспечение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Графические редакторы (Adobe Photoshop, Figma).</li> <li>– IDE Visual Studio Code.</li> </ul> <p><i>Мебель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Доска магнитно-маркерная настенная.</li> <li>– Стол учебный для размещения ПК.</li> <li>– Стул ученический.</li> <li>– Стол педагога.</li> <li>– Кресло педагога.</li> <li>– Стулья ученические.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

**Тема 2.1. Figma. Знакомство с интерфейсом: как работать в программе. Основные функции, работа со слоями, масками**

|                                                                          |                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)</b> | Программа основана на системно-деятельном подходе, большая часть времени отводится практическому обучению. |
|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### **1.3. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель** - развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через информационную культуру, а также профессиональная ориентация обучающихся путем формирования знаний и навыков в области цифровых технологий и в области применения WEB-разработки.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных **задач**:

**Образовательные:**

- познакомить обучающихся с графической информацией и ее обработкой;
- научить базовым навыкам в сфере веб-дизайна, такими как проектирование и умение создавать общую организацию элементов дизайна;
- познакомить обучающая с психологией цвета в дизайне;
- научить работать в программе Figma;
- сформировать представления об основных понятиях WEB-разработки;
- создать представления о специфике технологий WEB программирования;
- создавать сайты и WEB-приложения;
- научить читать и разбираться в коде;

**Личностные:**

- развить творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей;
- развить навыки работы с инструментальными средствами проектирования и разработки приложений;
- развить креативное мышление обучающихся;
- развить визуальный опыт (насмотренность) обучающихся;
- развить творческие способности у обучающихся;

**Метапредметные:**

- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;
- воспитать у обучающихся стремление к получению качественного законченного результата;
- прививать культуру организации рабочего места;
- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

### **1.4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

#### **Раздел 1. Знакомство с UX/UI-дизайном**

**Тема 1.1. Вводное занятие. Что такое UX/UI? Чем занимается UX/UI дизайнер.**

**Теория:** изучаем технику безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура. Организация хранения информации в компьютере. Работаем с приложениями, документами, папками, ярлыками. Узнаем что такое UX/UI-дизайн где используется, и где применяться.

**Тема 1.2. Знакомимся с с трендами и направлениями UX/UI-дизайна.**

**Практика:** изучаем понятия тренд и тенденция. Изучение референсов для дальнейшей работы. Создание папки с понравившимся референсами для использования в будущих работах.

**Тема 1.3. Изучаем что такое тех. задание и мудборд?**

**Теория:** знакомимся с понятиями: тех задание и мудборд. Отвечаем на вопрос, зачем дизайнер собирает информацию перед созданием проекта.

## **Раздел 2. Назначение и возможности онлайн редактора Figma**

**Практика:** Выполняем простые задания вместе с педагогом. Выполняем иллюстрации из простых форм. Изучаем принципы выделения и удаления объектов, масштабирование. Задаем размеры, расположение, заливка, контур объекта. Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.

### ***Тема 2.2. Работаем с тех. заданием, учимся составлять план работы***

**Практика:** разбираем поставленные задачи на урок. Самостоятельное создание тех. задания по образцу.

### ***Тема 2.3 Создаем мудборд по тех. заданию. Поиск референсов***

**Практика:** создаем мудборд, связанный с тех заданием.

### ***Тема 2.4. Изучаем сетку для создания прототипа сайта***

**Практика:** разрабатываем рабочую сетку для прототип сайта

### ***Тема 2.5. Разрабатываем лендинг***

**Практика:** разрабатываем лендинг на тему спорта

### ***Тема 2.6. Редактируем фото***

**Практика:** изучаем как обрабатывать фотографии для сайта.

### ***Тема 2.7. Настройки цветокоррекции***

**Практика:** учимся работать с настройками для изменения цвета.

### ***Тема 2.8. Подбираем гарнитуру для сайта***

**Практика:** работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта. Размещение простого текста в связанных рамках. Вписывание текста в произвольный контур. Работа с объектом. Форма. Общие сведения об узлах, работа с ними. Контур, прозрачность. Кривая, перо, размерные линии, выноски.

### ***Тема 2.9. Разрабатываем дизайн для главной страницы сайта***

**Практика:** с помощью ранее изученных ранее функций создаем дизайн для стартовой страницы сайта

### ***Тема 2.10. Редактируем фотографии для слайдера***

**Практика:** редактируем несколько фотографий используя одну стилистку.

### ***Тема 2.11. Изучаем инфографику***

**Практика:** разрабатываем стильные иконки в конкурной стилистике

### ***Тема 2.12. Изучение трендов WEB дизайна. Работаем над эскизом***

**Теория:** изучаем интересные референсы и статьи о WEB дизайне, выбираем тренды что будем использовать в своей работе.

### ***Тема 2.13. Кейс «Лендинг для магазина игр»***

**Практика:** разрабатываем одностраничный сайт посвященный видео играм

### ***Тема 2.14. Разрабатываем элементы для интерактивного меню***

**Практика:** разрабатываем кнопки и их вариации при создании интерактивного меню

### ***Тема 2.15. Разрабатываем всплывающие окошки***

**Практика:** разрабатываем дизайн макет рекламных всплывающих окон.

**Тема 2.16. Изучаем значение цвета в WEB-дизайне. Как цвет воздействует на потребителя**

**Теория:** изучаем как цвет воздействует на пользователя сайта.

### ***Тема 2.17. Кейс «Многостраничный сайт»***

**Практика:** разрабатываем многостраничный сайт на свободную тему

### ***Тема 2.18. Расписываем план командной работы над дизайном сайта «АРТ-школа»***

**Теория:** собираемся в команды и распределяем этапы работы между участниками.

### ***Тема 2.19. Ищем и редактируем фотографии для сайта «АРТ-школа»***

**Практика:** ищем и редактируем несколько фотографий в одной стилистке

### ***Тема 2.20. Какую функцию выполняет сувенирная продукция***

**Практика:** разбираемся с понятием, а так же собираем папку с референсами для будущего задания

### ***Тема 2.21. Разработка интерактивных элементов меню для сайта «АРТ-школа»***

**Практика:** разрабатываем макет инструктивных кнопок и всплывающих окон

### ***Тема 2.22. Контрольный тест на промежуточные знания***



**Теория:** выполнение контрольного теста на промежуточные знания

### **Раздел 3. Вводная часть**

**Тема 3.1.** Вводное занятие. WEB-разработчик, кто это? Понятия и определения. Сферы применения.

**Теория:** техника безопасности при работе в компьютерном классе. Обзор курса, его цели и задачи.

**Тема 3.2.** Устройства сайта

**Теория:** анализ существующих сайтов и их структуры.

**Практика:** установка и тестирование WEB-приложений сторонних разработчиков.

**Тема 3.3.** Введение в верстку.

**Теория:** основные понятия копирования сайта (вёрстки). Обзор средств для создания сайта.

**Практика:** знакомство с Visual Studio Code. Создание сайта (Hello, World!).

**Тема 3.4.** Виды сайтов.

**Теория:** анализ видов сайтов. Обзор принципов создания сайтов и инструментов

**Практика:** использование инструментов, которые помогут при создании сайта.

**Тема 3.5.** Структура сайта.

**Теория:** обзор структуры сайта. Обзор структуры кода.

**Практика:** создание сайта визитки.

### **Раздел 4. WEB-разработка и основные технологии**

**Тема 4.1.** Работа с Figma при разработке WEB-сайтов.

**Теория:** изучение графического редактора Figma.

**Практика:** использование различных инструментов, облегчающих верстку сайта.

**Тема 4.2.** Основы правильной верстки.

**Теория:** обзор вариантов верстки сайта

**Практика:** экспериментирование с разными вариантами верстки.

**Тема 4.3.** Первая верстка сайта.

**Теория:** изучение технологий HTML и CSS.

**Практика:** использование изученных технологий для верстки.

**Тема 4.4.** Знакомство с JS.

**Теория:** изучение языка JavaScript.

**Практика:** использование полученных навыков для создания небольших скриптов.

**Тема 4.5.** Создание интерактивного сайта.

**Теория:** знакомство со способами интерактивности путём внедрения JavaScript.

**Практика:** использование полученных навыков для создания интерактивного сайта.

**Тема 4.6.** Создание адаптивного сайта.

**Теория:** знакомство с методом CSS Media Query.

**Практика:** использование изученного метода для адаптивности сайта.

**Тема 4.7.** Вторая верстка сайта.

**Практика:** использование всех изученных технологий для верстки нового макета. Разбор ошибок.

**Тема 4.8.** Создание сайта.

**Практика:** создание одностраничного сайта, используя полученные знания.

**Тема 4.9.** Защита проекта.

**Практика:** защита созданного сайта перед комиссией.

### **Раздел 5. Backend разработка**

**Тема 5.1.** Введение в Backend-разработку.

**Теория:** Изучение сущности Backend-разработки.

**Тема 5.2.** Работа с базами данных SQL и языком MySQL

**Теория:** Знакомство с языком SQL и MySQL базами данных.

**Практика:** Использование полученных знаний для создания первой базы данных и CRUD запросов.

**Тема 5.3.** Первый сервер на NodeJS.

**Теория:** Знакомство с NodeJS и фреймворками для работы с ним.

**Практика:** Создание проекта, установка зависимостей и запуск.

**Тема 5.4.** Создаём API и общаемся с сервером

**Теория:** Знакомство с сущностью API и HTTP запросов, а также способом взаимодействия клиентской части WEB-приложения с API сервера.

**Практика:** Использование полученных навыков для создания первых роутеров и последующее общение с сервером.

**Тема 5.5.** Разработка WEB-сайта.

**Практика:** Использование всех полученных знаний для разработки WEB-сайта.

**Тема 5.6.** Оптимизация WEB-сайта.

**Практика:** Использование полученных знаний для оптимизации WEB-сайта.

**Тема 5.7.** Защита проекта.

**Практика:** Защита разработанного WEB-сайта перед комиссией.

## 1.5. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № п/п                                                            | Тема                                                                                                                       | Теоретические занятия | Практические занятия | Всего часов | Форма аттестации/контроля |
|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------|-------------|---------------------------|
| <b>Раздел 1. Знакомство с UX/UI-дизайном</b>                     |                                                                                                                            | <b>4</b>              | <b>2</b>             | <b>6</b>    |                           |
| 1.                                                               | Тема 1.1. Вводное занятие. Что такое UX/UI? Чем занимается UX/UI дизайнер.                                                 | 2                     | -                    | 2           | Устный опрос              |
| 2.                                                               | Тема 1.2. Знакомимся с трендами и направлениями UX/UI-дизайна.                                                             | -                     | 2                    | 2           | Практическое задание      |
| 3.                                                               | Тема 1.3. Изучаем что такое тех. задание и мудборд?                                                                        | 2                     | -                    | 2           | Устный опрос              |
| <b>Раздел 2. Назначение и возможности онлайн редактора Figma</b> |                                                                                                                            | <b>10</b>             | <b>52</b>            | <b>62</b>   |                           |
| 4.                                                               | Тема 2.1. Figma знакомство с интерфейсом: как работать в программе. Основные функции, работа со слоями, масками, группами. | -                     | 2                    | 2           | Устный опрос              |
| 5.                                                               | Тема 2.2. Работаем с тех. заданием, учимся составлять план работы.                                                         | -                     | 4                    | 4           | Устный опрос              |
| 6                                                                | Тема 2.3. Создаем мудборд по тех.заданию. Поиск референсов.                                                                | -                     | 2                    | 2           | Тестирование              |
| 7                                                                | Тема 2.4. Изучаем сетку для создания прототипа сайта.                                                                      | -                     | 4                    | 4           | Практическое задание      |
| 8.                                                               | Тема 2.5. Разрабатываем лендинг.                                                                                           | -                     | 2                    | 2           | Практическое задание      |
| 9.                                                               | Тема 2.6. Редактируем фото.                                                                                                | -                     | 2                    | 2           | Практическое задание      |
| 10.                                                              | Тема 2.7. Изучаем настройки цветокоррекции.                                                                                | -                     | 4                    | 4           | Практическое задание      |
| 11.                                                              | Тема 2.8. Подбираем garnитуру для сайта.                                                                                   | -                     | 2                    | 2           | Практическое задание      |
| 12.                                                              | Тема 2.9. Разрабатываем дизайн для главной страницы сайта.                                                                 | -                     | 2                    | 2           | Практическое задание      |
| 13.                                                              | Тема 2.10. Редактируем фотографии для слайдера.                                                                            | -                     | 4                    | 4           | Практическое задание      |

|                                                       |                                                                                        |          |           |           |                            |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------|-----------|----------------------------|
| 14.                                                   | Тема 2.11. Изучаем инфографику.                                                        | -        | 2         | 2         | Практическое задание       |
| 15.                                                   | Тема 2.12. Изучение трендов WEB дизайна. Работаем над эскизом.                         | 4        | -         | 4         | Устный опрос               |
| 16.                                                   | Тема 2.13. Кейс «Лэндинг для магазина игр».                                            | -        | 4         | 4         | Практическое задание       |
| 17.                                                   | Тема 2.14. Разрабатываем элементы для интерактивного меню.                             | -        | 2         | 2         | Практическое задание       |
| 18.                                                   | Тема 2.15. Разрабатываем всплывающие окошки.                                           | -        | 2         | 2         | Практическое задание       |
| 19.                                                   | Тема 2.16. Изучаем значение цвета в WEB-дизайне. Как цвет воздействует на потребителя. | 2        | -         | 2         | Устный опрос               |
| 20.                                                   | Тема 2.17. Кейс «Многостраничный сайт».                                                | -        | 4         | 4         | Практическое задание       |
| 21.                                                   | Тема 2.18. Расписываем план командной работы над дизайном сайта «АРТ-школа».           | 2        | -         | 2         | Устный опрос               |
| 22.                                                   | Тема 2.19. Ищем и редактируем фотографии для сайта «АРТ-школа».                        | -        | 2         | 2         | Практическое задание       |
| 23.                                                   | Тема 2.20. Какую функцию выполняет сувенирная продукция                                | -        | 4         | 4         | Устный опрос               |
| 24.                                                   | Тема 2.21. Разработка интерактивных элементов меню для сайта «АРТ-школа».              | -        | 4         | 4         | Практическое задание       |
| 25.                                                   | Тема 2.22. Контрольный тест на промежуточные знания.                                   | 2        | -         | 2         | Тестирование               |
| <b>Раздел 3. Вводная часть</b>                        |                                                                                        | <b>8</b> | <b>10</b> | <b>18</b> | Викторина «Введение в WEB» |
| 26.                                                   | Тема 3.1. Вводное занятие.                                                             | 3        | 0         | 3         |                            |
| 27.                                                   | Тема 3.2. Устройства сайта.                                                            | 1        | 3         | 4         |                            |
| 28.                                                   | Тема 3.3. Введение в верстку.                                                          | 2        | 2         | 4         |                            |
| 29.                                                   | Тема 3.4. Виды сайтов.                                                                 | 1        | 2         | 3         |                            |
| 30.                                                   | Тема 3.5. Структура сайта.                                                             | 1        | 3         | 4         |                            |
| <b>Раздел 4. WEB-разработка и основные технологии</b> |                                                                                        | <b>6</b> | <b>22</b> | <b>28</b> | Тестирование               |
| 31.                                                   | Тема 4.1. Работа с Figma при разработке WEB-сайтов.                                    | 1        | 3         | 4         |                            |
| 32.                                                   | Тема 4.2. Основы правильной вёрстки.                                                   | 1        | 3         | 4         |                            |
| 33.                                                   | Тема 4.3. Первая вёрстка сайта.                                                        | 1        | 3         | 4         |                            |
| 34.                                                   | Тема 4.4. Знакомство с JS.                                                             | 1        | 3         | 4         |                            |
| 35.                                                   | Тема 4.5. Создание интерактивного сайта.                                               | 1        | 3         | 4         |                            |
| 36.                                                   | Тема 4.6. Создание адаптивного сайта.                                                  | 1        | 3         | 4         |                            |
| 37.                                                   | Тема 4.7. Вторая вёрстка сайта.                                                        | 0        | 4         | 4         |                            |
| <b>Раздел 5. Backend разработка</b>                   |                                                                                        | <b>4</b> | <b>24</b> | <b>28</b> | Защита выполненной работы. |
| 38.                                                   | Тема 5.1. Введение в Backend-разработку.                                               | 1        | 3         | 4         |                            |
| 39.                                                   | Тема 5.2. Работа с базами данных SQL и языком MySQL                                    | 1        | 3         | 4         |                            |
| 40.                                                   | Тема 5.3. Первый сервер на NodeJS.                                                     | 1        | 3         | 4         |                            |
| 41.                                                   | Тема 5.4. Создаём API и общаемся с сервером.                                           | 1        | 3         | 4         |                            |
| 42.                                                   | Тема 5.5. Разработка WEB-сайта.                                                        | 0        | 4         | 4         |                            |
| 43.                                                   | Тема 5.6. Оптимизация WEB-сайта.                                                       | 0        | 4         | 4         |                            |

|                           |                           |           |            |            |  |
|---------------------------|---------------------------|-----------|------------|------------|--|
| 44.                       | Тема 5.7. Защита проекта. | 0         | 4          | 4          |  |
| <b>Итого часов за год</b> |                           | <b>32</b> | <b>112</b> | <b>144</b> |  |

## 1.6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### *Образовательные:*

- умение обрабатывать графическую информацию;
- умение работать с растровой и векторной графикой;
- умение работать в графическом редакторе Figma;
- знание организации элементов дизайна;
- овладение базовыми понятиями WEB-разработки;
- понимание конструктивных особенностей и принципов работы WEB-сервисов;
- формирование понятия о программировании для разработки WEB-приложений;
- формирование основных приёмов работы в программах для разработки WEB-приложений;
- умение работать с готовыми сайтами, адаптировать их под свои задачи;
- умение создавать собственные сайты и WEB-приложения с помощью специальных программ и приложений.

### *Личностные:*

- появление творческой активности через индивидуальное раскрытие технических способностей;
- развитие навыка работы с инструментальными средствами проектирования и разработки приложений;
- развитие креативного мышления обучающихся;
- появление визуального опыта (насмотренности) у обучающихся;
- развитие творческих способностей у учащихся;

### *Метапредметные:*

- развитие целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности;
- появление стремления к получению качественного законченного результата;
- проявление к культуре организации рабочего места;
- бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

## 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

### 2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

| Год обучения | Всего учебных недель | Количество учебных часов | Режим занятий             |
|--------------|----------------------|--------------------------|---------------------------|
| 2024 - 2025  | 36                   | 144                      | 2 раза в неделю по 2 часа |

### 2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

#### **Материально-техническое обеспечение**

Занятия проводятся в светлом помещении с хорошей вентиляцией. Для продуктивной работы с проектором используется зональное освещение аудитории. Экран проектора затемнен, а рабочие места учеников достаточно освещены.

| Наименование | Количество (из расчета на 12 обучающихся), шт. |
|--------------|------------------------------------------------|
|--------------|------------------------------------------------|

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| <i>Профильное оборудование:</i>                              |    |
| Монитор                                                      | 12 |
| Персональные компьютеры для обучающихся (Windows 10 и выше.) | 12 |
| Персональный компьютер педагога                              | 1  |
| Графические планшеты                                         | 12 |
| <i>Презентационное оборудование:</i>                         |    |
| Интерактивная доска                                          | 1  |
| <i>Программное обеспечение:</i>                              |    |
| Графические редакторы (Adobe Photoshop, Figma )              | 12 |
| IDE Visual Studio Code                                       | 12 |
| <i>Мебель:</i>                                               |    |
| Доска магнитно-маркерная настенная                           | 1  |
| Стол учебный для размещения ПК                               | 12 |
| Стул ученический                                             | 12 |
| Стол педагога                                                | 1  |
| Стулья ученические                                           | 12 |

### **Информационное обеспечение.**

Для реализации общеразвивающей программы «UI и UX дизайн + WEB разработка» используются следующие материалы:

- дидактические материалы;
- методические материалы;
- фото-материалы;
- видео-материалы;
- интернет источники.

### **Кадровое обеспечение.**

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически

обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

### 2.3. ФОРМА АТТЕСТАЦИИ

Программой предусмотрены следующие виды контроля:

- *предварительный контроль* проводится в первые дни обучения блока в форме викторины или опроса с целью определения уровня развития обучающихся, их технических и творческих способностей;

- *текущий контроль* проводится в следующих формах: опрос, компьютерное тестирование, решение кейсов, выполнение практических заданий, выставки проектов после прохождения каждого модуля;

- *промежуточная аттестация* проводится 1 раз в год (в декабре) в форме тестирования (Приложение 1);

- *аттестация по итогам освоения программы* проводится в форме защиты проектов. Итоговый проект может быть выполнен в групповом или индивидуальном формате. Тему для и проекта обучающиеся выбирают самостоятельно. Итоговый контроль определяет изменения уровня развития обучающихся, форсированности предметных и личностных компетенций, получение сведений для совершенствования общеобразовательной программы и методов обучения.

### 2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме разработки и защиты индивидуального (группового) проекта и ответов на вопросы преподавателя (или членов комиссии). При этом обязательно организуется обсуждение с обучающимися достоинств и недостатков проекта.

Аттестация по итогам освоения программы обучающихся осуществляется по 100 бальной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице:

| Набранные баллы | Уровень освоения |
|-----------------|------------------|
| 0-49            | Низкий           |
| 50-79           | Средний          |
| 80-100          | Высокий          |

Описание критериев:

«высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

«средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

«низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

### 2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

#### Методы обучения.

В образовательном процессе используются следующие методы: кейс-методы, словесные (беседа, опрос и т. д.), метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой), наглядные (демонстрация схем, таблиц, инфографики, презентаций

и т. д.), практические (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций, показ учителем готовой модели и т. д.), метод проектов.

#### **Форма организации образовательного процесса:**

Учебный процесс происходит в групповой форме, при реализации программы с применением дистанционных технологий — персональной форме, материалы курса размещаются в виртуальной обучающей среде.

**Формы организации учебного занятия:** познавательные задачи, обучающие дискуссии, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха, лекции, мастер-классы.

#### **Образовательные технологии.**

В образовательном процессе используются технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология исследовательской деятельности, технология решения изобретательских задач, технология коллективной творческой деятельности.

#### **Дидактические материалы**

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются наглядные пособия следующих видов:

- схематический или символический (таблицы, схемы, рисунки, чертежи, шаблоны и т.п.).

## **2.6. ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ**

Общей *целью воспитания* в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих *основных задач*:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию

обучающихся.

**Условия воспитания:** Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

**Мероприятия по взаимодействию с родителями:** проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

**Перечень мероприятий**

| Сроки    | Уровень проведения соревнований | Название соревнований                                                                                                                    |
|----------|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Сентябрь | Региональный                    | Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности» |
| Октябрь  | Региональный                    | Онлайн-лагерь в дни школьных каникул                                                                                                     |
| Ноябрь   | Всероссийский                   | Профоориентационное мероприятие «SkillCity»                                                                                              |
| Декабрь  | Всероссийский                   | «Технологический диктант»                                                                                                                |
| Январь   | Региональный                    | Ярмарка проектов                                                                                                                         |
| Март     | Региональный                    | ИТ-фест                                                                                                                                  |
| Апрель   | Всероссийский                   | «День Космонавтики»                                                                                                                      |
| Май      | Всероссийский                   | «Урок Победы»                                                                                                                            |

## 2.7. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ И ЛИТЕРАТУРА

Информационные ресурсы:

1. Дакетт, Джон. JavaScript и jQuery. Интерактивная веб-разработка [Текст] / Джон Дакетт. – Москва: Издательство "Эксмо", 2020. - 640 с.
2. Макдональд, Мэтью. Веб-разработка [Текст] / Мэтью Макдональд. – Москва: Издательство "Питер", 2019. - 640 с.
3. Дакетт, Джон. HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов [Текст] / Джон Дакетт. – Москва: Издательство "Эксмо", 2022. - 520 с.
4. Никсон, Робин. Создаем динамические веб-сайты с помощью PHP, MySQL, JavaScript, CSS и HTML5 [Текст] / Робин Никсон. – Москва: Издательство "Эксмо", 2019. - 390 с.



**Тестирование «Промежуточная аттестация»**

---

**Тест “UX UI дизайн”**

1. UX — это User Experience, дословно переводиться ?

1. опыт пользователя
2. опыт разработчика
3. взаимообмен опытом
4. работа с интерфейсом

2. Что входит в UX ?

1. Цветовая палитра сайта
2. Картинки
3. Видео контент
4. Меню, навигация по сайту

3. С чего начинается работа над макетом сайта ?

1. UX
2. UI

4 Прототип — это «скелет» сайта, который показывает его основные блоки. В прототипе схематично отмечают, какой контент и какие элементы будут находиться на каждом экране. Выберите характеристику которая относится к прототипу

1. Создание логотипа
2. Сценарии взаимодействия с сайтом
3. Работа с палитрой цветов

5.. Кто предоставляет контент для сайта дизайнеру?

1. Никто
2. Дизайнер сам находит контент
3. Заказчик
4. SMM-менеджер

6. Когда стоит начинать работать над UI стороной проекта?

1. Первым делом при разработке проекта
2. После утверждения разработки прототипа
3. Не стоит начинать работать над UI, это выполняет программист

7. Задачи UI включают?

1. Подбор фирменных шрифтов и цветов
2. Создание интерактивных элементов
3. Редактирование видео
- 4.

8. Должен ли UX UI дизайнер учитывать целевую аудиторию будущего проекта ?

1. да
2. нет
- 3.

9. Что из перечисленного не относится к специфике профессии UXUI дизайнера ?

1. Сайт
2. Приложение
3. Интерфейс
4. Логотип

10. Анимация интерфейса относится к какой части дизайна?

- 1.UX
- 2.UI

11. Объясните что значит принцип “воздуха” в дизайне ?

1. Самые значимые — более заметны элементы
2. Для перехода из одного раздела в другой должно требоваться не больше трёх кликов
3. Между элементами должно быть свободное пространство, чтобы контент был удобочитаемым.

4. В одном блоке должно быть не более 5-7 элементов, чтобы информация запоминалась.

12. Перед вами основные принципы UX дизайна, выберите неправильный ответ:

1. Эффективность: все функции сайта или приложения должны работать быстро и без ошибок;
2. Адаптивность: сайт или приложение должно быть адаптивным, то есть хорошо смотреться на разных устройствах и в разных браузерах;
3. Целесообразность: все элементы интерфейса должны быть на своем месте и выполнять определенную функцию.
4. Сложность: логика приложения должна быть понятна только вам, чтобы другие дизайнеры не украли вашу идею;.

13. Перед вами два приложения, ваша задача провести анализ и ответить на вопросы связанные с UI дизайном приложений:

Вопрос 1) Какой возраст у целевой аудитории пользователей приложений?

Вопрос 2) Благодаря каким стилистическим элементам вы поняли целевую аудиторию?  
Опишите подробно



14. Как называется одностраничный сайт с краткой информацией о товаре, услуге или мероприятии?

1. Верстка
2. Лендинг
3. Page
4. Прототип

15. Как называется часть интерфейса, служащая начальной точкой взаимодействия?

1. Хедер
2. Футер
3. Сетка
4. Меню

Практическое задание.

Инфографика — это графический способ подачи информации. Если ещё проще — это информация в виде картинок.

Ваша задача нарисовать 4 кнопки в стиле иконок инфографики

Нарисуйте значки для кнопок:

- 1) Поиск
- 2) Избранные
- 3) Настройки
- 4) Корзина