

ПРИКАЗ № Design/2025

об утверждении дополнительной профессиональной программы

01.01.2025 г., г. Санкт-Петербург

В соответствии с Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 12, 75, 101), Приказом Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам» приказываю:

1. Утвердить дополнительную профессиональную программу – программу профессиональной переподготовки «Профессия: UX/UI-дизайнер» общей трудоемкостью 357 академ. ч.
2. Контроль исполнения приказа оставляю за собой.



/ Зинин Е.Ю.

Общество с ограниченной ответственностью «Тривиум»
ИНН 7806297293, ОГРН 1187847013133

Утверждено
Приказом № Design/2025 от 01.01.2025 г.
Генеральный директор
Зинин Е.Ю.
«01» января 2025 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
– ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«ПРОФЕССИЯ: UX/UI-ДИЗАЙНЕР»**

Срок реализации: 10 месяцев
Количество часов: 357 академических часов
Форма обучения: очно-заочная форма
Формат обучения: с применением исключительно дистанционных технологий
Возраст обучающихся: для лиц старше 18 лет, имеющих или получающих среднее профессиональное и (или) высшее образование
Автор: Карпов М.А.

г. Санкт-Петербург
2025

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Назначение дополнительной профессиональной программы - профессиональной переподготовки

Дополнительная профессиональная программа - профессиональной переподготовки «Профессия: UX/UI-дизайнер» направлена на освоение и совершенствование компетенций, необходимых для профессиональной деятельности специалистов по дизайну графических пользовательских интерфейсов.

Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки регламентирует цели, планируемые результаты, содержание, условия и технологии реализации образовательного процесса, оценку качества подготовки обучающихся и включает в себя: учебный план, фонды оценочных средств, программу итоговой аттестации, календарный учебный график и другие материалы, обеспечивающие качество подготовки обучающихся.

1.2. Нормативные правовые основания разработки дополнительной профессиональной программы - профессиональной переподготовки

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Приказ Минтруда России от 12 апреля 2013 г. № 148н «Об утверждении уровней квалификаций в целях разработки проектов профессиональных стандартов».

Приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

Приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 № 1015 (последняя редакция) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн» (Зарегистрировано в Минюсте России 27.08.2020 № 59498)

Приказ Минтруда России от 29.09.2020 № 671н «Об утверждении профессионального стандарта "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов"» (Зарегистрировано в Минюсте России 27.10.2020 № 60591).

1.3. Требования к слушателям

Лица от 18 лет, среднее профессиональное или высшее образование (бакалавриат, специалитет, магистратура).

1.4. Формы освоения дополнительной профессиональной программы - профессиональной переподготовки.

Форма освоения программы – очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

1.5. Трудоемкость дополнительной профессиональной программы - профессиональной переподготовки

Срок освоения: до 10 месяцев.

Трудоемкость обучения: 357 академических часов.

Цель и задачи дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки:

Цель дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки – формирование у обучающихся профессиональных компетенций, обеспечивающих выполнение нового вида профессиональной деятельности в области графического дизайна и юзабилити-исследований интерактивных пользовательских интерфейсов, обеспечивающих высокие эксплуатационные (эргономические) характеристики программных продуктов и систем для приобретения дополнительной квалификации «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» (UX/UI-дизайнер).

Для достижения цели нужно решить следующие профессиональные задачи:

- формирование навыков создания визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса;
- формирование навыков подготовки графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс;
- формирование навыков проектирования и дизайна интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса;
- формирование навыков проектирования взаимодействия пользователя с системой.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ – ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки направлена на освоение следующих компетенций:

В соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн

Профессиональная ориентация

ОПК-1. Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

Методы творческого процесса дизайнеров

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

Создание авторского дизайн-проекта

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

Информационно-коммуникационные технологии

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности на базе профессионального стандарта 06.025 «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов»:

Обобщенные трудовые функции			Трудовые функции		
к о д	наименование	уровень квалифика ции	наименование	код	уровень (подуровень) квалифика ции
А	Подготовка интерфейсной графики	3	Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса	А/01 .3	3
			Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	А/02 .3	3
В	Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу	5	Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса	В/01 .5	5

	или концепции интерфейса		Создание стилевых руководств к графическому пользовательскому интерфейсу	В/02 .5	5
			Визуализация данных графических пользовательских интерфейсов	В/03 .5	5
			Создание графического пользовательского интерфейса по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса	В/04 .5	5
С	Проектирование взаимодействия пользователя с системой	5	Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов	С/01 .5	5
			Определение и сегментация пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом	С/02 .5	5
			Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта	С/03 .5	5
			Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского интерфейса	С/04 .5	5
			Осуществление обратной связи с пользователем программного продукта на уровне графического пользовательского интерфейса	С/05 .5	5

В результате обучения обучающиеся должны

Знать:

- Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема
- Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления
- Общие принципы анимации
- Правила типографского набора текста и верстки
- Основы верстки с использованием языков разметки
- Основы верстки с использованием языков описания стилей

- Основы программирования с использованием сценарных языков
- Технические требования к интерфейсной графике
- Техники и методики подготовки графических материалов
- Тенденции в графическом дизайне
- Технические требования к интерфейсной графике
- Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система
- Основы маркетинга
- Основы психологии
- Теория цвета
- Номенклатура элементов управления для целевых платформ и операционных систем
- Основы документооборота
- Технологии алгоритмической визуализации данных
- Основы эргономики в части создания систем индикации
- Требования и руководства по проектированию платформ и операционных систем
- Правила написания интерфейсных текстов
- Методы сбора информации
- Техники составления маркетинговых персонажей и путей потребителей
- Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств
- Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек – система
- Основы деятельности по созданию новых структур в области дизайна
- Классификация переменных сегментации пользователей программного обеспечения
- Метрики аналитики (описательные характеристики: географические, демографические, психографические) без привязки к личным данным
- Факторы, влияющие на пользовательский опыт
- Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств
- Общие практики проектирования графических пользовательских интерфейсов
- Стандарты, регламентирующие интерфейс программных продуктов
- Объекты тестирования пользовательского опыта
- Виды и типы тестирования пользовательского опыта
- Принципы разработки архитектуры программного обеспечения

Уметь:

- Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана
- Создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений
- Создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений
- Рисовать анимационные последовательности и раскадровку
- Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления
- Работать в границах заданного стиля
- Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений
- Подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений

- Создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений
- Создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений
 - Эскизировать графические пользовательские интерфейсы
 - Разрабатывать графический дизайн интерфейсов пользователя
 - Согласовывать дизайн с заказчиком
 - Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее
- Разрабатывать и оформлять руководство по стилю графического пользовательского интерфейса
 - Работать с программами верстки
 - Пользоваться языками разметки и описания стилей
 - Работать с программами редактирования табличных данных
 - Работать с программами статистического анализа данных
 - Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана
 - Создавать интерактивные прототипы графического пользовательского интерфейса
- Разрабатывать и оформлять проектную документацию на графический пользовательский интерфейс
 - Эскизировать графические пользовательские интерфейсы
 - Работать с программами прототипирования графического пользовательского интерфейса
 - Проводить интервью с пользователями
 - Анализировать полученную информацию о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами
 - Составлять маркетинговые персонажи (персонажи, отражающие целевую аудиторию) и подробные пути взаимодействия пользователей с продуктом
 - Формирование базы сегментации пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом
 - Использование инструментальных сред для сегментации пользователей
 - Разрабатывать механизмы управления пользовательским опытом
 - Использовать ментальные модели в проектировании интерфейсов
 - Создавать единообразные интерфейсные решения
 - Работать в инструментальных средах прототипирования интерфейсов
 - Определять объекты и методы тестирования графического и (или) пользовательского интерфейса
 - Организовывать процесс тестирования прототипа интерфейсов
 - Документировать результаты тестирования интерфейсов
 - Определять механизмы обратной связи с пользователем посредством интерфейса
 - Определять переменные обратной связи с пользователем
 - Формировать контент обратной связи с пользователем

Владеть навыками:

- Подготовка интерфейсной графики
- Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса
- Проектирование взаимодействия пользователя с системой

Таким образом, в результате освоения программы у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции:

- Компетенция в области исследования поведения пользователей и проектирования опыта (UX): анализ потребностей пользователей продукта, формализация задач с применением дизайн-мышления, построение CJM (карта пути пользователя) и карт эмпатии.
- Компетенция в области визуального и интерактивного дизайна (UI): создание интерфейсов и прототипов в профессиональных инструментах с учётом принципов юзабилити, композиции и адаптивности.
- Компетенция в области разработки и управления дизайн-системами: создание UI Kit (набор пользовательского интерфейса) для обеспечения целостности, масштабируемости продукта и эффективной передачи макетов в разработку.
- Компетенция в области валидации и оптимизации дизайн-решений: проведение юзабилити-тестирования, А/В-тестов для проверки гипотез и улучшения пользовательского опыта.
- Компетенция в области комплексного проектирования цифровых продуктов: управление полным циклом дизайна — от концепции и вайрфреймов до финальных макетов лендингов, интернет-магазинов и мобильных приложений.
- Компетенция в области презентации результатов и оформления портфолио: подготовка и защита проектных решений, структурирование работ в профессиональные кейсы.
- Компетенция в области командной работы и взаимодействия в проекте: использование инструментов коллаборации и коммуникации с заказчиками и командой разработки.

Организационно-педагогические условия реализации программы дополнительного профессионального образования:

Язык реализации образовательной программы: обучение проводится на русском языке.

Форма обучения: заочная форма.

Особенности реализации программы: программа реализуется с использованием электронного обучения и исключительно дистанционных образовательных технологий.

Условия набора: на обучение принимаются все желающие лица, оплатившие обучение и заключившие договор об образовании. Обучение проходит в индивидуальном формате без формирования учебных групп. Обучающийся самостоятельно определяет время освоения Программы.

Формы проведения занятий:

- занятия в видео-формате;
- занятия в текстовом формате;
- практическая работа;
- самостоятельная работа;
- индивидуальные вопросы.

Материально-техническое оснащение:

Материальное обеспечение программы

Занятия проводятся на образовательной онлайн-платформе «Productstar». Каждый обучающийся и педагог оснащены доступом к образовательной онлайн-платформе:
<https://platform.productstar.ru/login>.

У педагога дополнительного профессионального образования имеется необходимое оборудование средства для реализации программы: ноутбук с подключением к интернету, программное обеспечение.

Методическое обеспечение программы

Программа обеспечена:

- учебно-методическими материалами;
- практическими заданиями и тренажерами;
- теоретическими и практическими видео-занятиями.

Кадровое обеспечение:

К реализации программы в качестве педагогов дополнительного образования допускаются лица:

1) отвечающее одному из требований:

а) имеющее высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки»;

б) имеющее высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иных укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой ООО «Тривиум», и получение при необходимости дополнительного профессионального образования педагогической направленности;

в) успешно прошедшее промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующей направленности программы дополнительного профессионального образования;

2) не имеющее ограничений на занятие педагогической деятельностью, установленных законодательством Российской Федерации;

3) прошедшее обязательный предварительный (при поступлении на работу) и периодические медицинские осмотры (обследования), а также внеочередные медицинские осмотры (обследования) в порядке, установленном законодательством Российской Федерации.

Реализация Программы также возможна лицами, привлекаемыми на условиях гражданско-правового договора в соответствии с действующим законодательством РФ.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование блока	Количество часов			Формы контроля / аттестация
		Всего	Теория	Практика	
1.	Работа с Figma	35	11	24	Текущий контроль, промежуточная аттестация
2.	Работа с Tilda	43	5	38	Текущий контроль, промежуточная аттестация
3.	Дизайн-система	39	11	18	Текущий контроль, промежуточная аттестация
4.	UI-дизайн	44	11	33	Текущий контроль, промежуточная аттестация
5.	Дизайн мобильных интерфейсов	33	8	25	Текущий контроль, промежуточная аттестация
6.	Дизайн-мышление	23	7	16	Текущий контроль, промежуточная аттестация
7.	UX advanced	34	9	25	Текущий контроль
8.	Исследования и аналитика	44	13	31	Текущий контроль, промежуточная аттестация
9.	Основы верстки: HTML и CSS	24	12	12	Текущий контроль, промежуточная аттестация
10.	Основы JavaScript	28	7	21	Текущий контроль
11.	Инструменты верстки и UX	10	2	8	Текущий контроль
12.	Дипломный проект	10	0	10	Итоговая аттестация
	Итого:	357	96	261	

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Наименование блока	1 месяц	2 месяц	3 месяц	4 месяц	5 месяц	6 месяц	7 месяц	8 месяц	9 месяц	10 месяц
1.	Работа с Figma	X									
2.	Работа с Tilda		X								
3.	Дизайн-система			X							
4.	UI-дизайн			X	X						
5.	Дизайн мобильных интерфейсов				X	X					
6.	Дизайн-мышление					X					
7.	UX advanced						X				
8.	Исследования и аналитика							X			
9.	Основы верстки: HTML и CSS								X		
10.	Основы JavaScript									X	
11.	Инструменты верстки и UX										X
12.	Дипломный проект										X

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Блок 1. Работа с Figma

Теория 11 академ. ч. Практика 24 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Освоить базовый интерфейс и ключевые инструменты Figma.
- Сформировать понимание принципов дизайна интерфейсов и научиться применять их в Figma.
- Овладеть продвинутыми функциями Figma для создания адаптивных и масштабируемых макетов.
- Научиться создавать интерактивные прототипы и основываться на актуальных дизайн-системах.
- Приобрести навыки командной работы и организации проектов в Figma.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают принципы работы интерфейса Figma, ключевые инструменты, а также основы композиции, типографики и колористики для создания цифровых продуктов.
- Владеют техниками отрисовки макетов и создания интерактивных прототипов с анимацией для демонстрации пользовательских сценариев.
- Умеют создавать адаптивные, переиспользуемые компоненты с помощью Auto Layout, Constraints и Variants, применяя на практике принципы дизайн-систем.
- Способны организовывать структуру файла, настраивать совместную работу и использовать Figma Community и FigmaJam для поиска ресурсов, анализа и презентации логики проекта.
- Применяют профессиональные приёмы работы: от использования горячих клавиш и плагинов до подготовки макетов для передачи разработчикам.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1. Знакомство с Figma

Тема 2. Работа с фигурами и инструментами

Тема 3. Создание дизайна интерфейса в Figma

Тема 4. Констрейнты, компоненты и auto layout

Тема 5. Варианты и библиотеки

Тема 6. Прототипирование и анимация

Тема 7. Figma Community и FigmaJam

Тема 8. Совместная работа и передача дизайна

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашнего задания, направленного на отрисовку экранов мобильного приложения, применения Auto layout и настройку анимации. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работа загружается в личный кабинет и проверяется педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация проводится по итоговому проекту «Дизайн мобильного приложения в Figma». В рамках проекта слушатели готовят проект к совместному использованию в команде проекта. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 2. Работа с Tilda

Теория 5 академ. ч. Практика 38 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Освоить интерфейс и базовый инструментарий Tilda для вёрстки адаптивных сайтов.
- Научиться создавать интерактивные и анимированные элементы с помощью Zero Block и модификаторов.
- Освоить настройку базовых бизнес-функций сайта: формы, CRM, платежи и личный кабинет.
- Сформировать навык настройки интеграций и автоматизации для сбора и управления данными.
- Получить опыт создания функционального веб-продукта — от макета до работающей системы с базой данных.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают принципы работы интерфейса Tilda, структуру проектов и основы интеграции веб-сайтов со внешними сервисами (CRM, платежные системы, базы данных).
- Владеют техниками переноса макета из Figma в Tilda, создания адаптивных страниц и настройки сложных интерактивных элементов с помощью Zero Block и модификаторов.
- Умеют настраивать базовые бизнес-функции сайта: формы, личные кабинеты, CRM и подключение платежных систем для сбора и обработки данных.
- Способны создавать и синхронизировать внешние базы данных с сайтом.
- Применяют подход к созданию работающего веб-продукта: от вёрстки и анимации до настройки аналитики, системы лояльности и backend-логики для управления контентом и пользователями.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1. Создание собственной страницы

Тема 2. Работа в Zero-Block

- Тема 3. Работа с модификациями
- Тема 4. Настройки проекта в Tilda на практике
- Тема 5. Базовые интеграции в Tilda
- Тема 6. Превращаем Tilda в полноценный сервис
- Тема 7. Проект: Автоматизированная доска объявлений
- Тема 8. Проект: Онлайн-школа на Tilda
- Тема 9. Создание сайта с нуля: перенос дизайна из Figma на Tilda

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашнего задания по работе в Tilda: создание главного экрана, карточек товара, использование Zero-Block и интеграций с другими сервисами. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работа загружается в личный кабинет и проверяется педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация 1: Проект: Автоматизированная доска объявлений. В рамках проекта слушатели создают базу данных, страницу сайта, настраивают передачу данных из Tilda в БД и доступ через личный кабинет пользователя. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Промежуточная аттестация 2: Проект: Онлайн-школа на Tilda. В рамках проекта слушатели создают базу данных, оформляют карточки уроков, настраивают систему лояльности. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 3. Дизайн-система

Теория 11 академ. ч. Практика 18 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Освоить принципы работы с цветом в цифровом дизайне.
- Владеть основами типографики как инструмента коммуникации и UX.
- Научиться выстраивать визуальную композицию на основе модульных сеток.
- Сформировать навык проектирования и систематизации иконографии.
- Понять принципы построения и процессы внедрения дизайн-систем.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают теорию цвета: цветовые модели, круг, тон, оттенок, основы типографической классификации и историю композиционных сеток и иконографии.
- Владеют техниками создания визуально гармоничных интерфейсов: подбора цветовых палитр, построения модульных сеток в Figma, проектирования иконок и типографической иерархии.
- Умеют проектировать, организовывать и поддерживать библиотеки компонентов и стилей в Figma, применяя принципы атомарного дизайна для построения масштабируемых UI-китов.
- Понимают полный цикл жизни дизайн-системы: от целей, составляющих и командной роли до процессов передачи разработчикам (handoff) и управления версиями.
- Способны обосновать дизайн-решения с точки зрения композиции, цветовосприятия и юзабилити, а также эффективно коммуницировать с разработчиками на тему фреймворков и внедрения дизайн-систем.

Блок состоит из следующих тем:

- Тема 1. Колористика
- Тема 2. Типографика
- Тема 3. Композиция и модульные сетки
- Тема 4. Иконографика: из чего состоит иконка
- Тема 5. Иконографика: рисуем иконки в Figma
- Тема 6. Библиотеки компонентов
- Тема 7. Дизайн-система
- Тема 8. Верстка и дизайн-система

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашнего задания, направленного на использование палитры цветов, построение композиции, прототипирование, использование библиотеки стилей и компонентов. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работа загружается в личный кабинет и проверяется педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация проводится по итоговому проекту. В рамках проекта слушатели отрисовывают два экрана для сайта кино, главные экраны страницы музея, три иконки для каталога музыки. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 4. UI-дизайн

Теория 11 академ. ч. Практика 33 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Освоить анимацию как инструмент UX и визуальной коммуникации.
- Научиться проводить юзабилити-анализ и проектировать адаптивные интерфейсы.
- Сформировать навык создания дизайн-концепции и её презентации.
- Получить опыт проектирования ключевых коммерческих продуктов: лендингов и интернет-магазинов.
- Научиться оформлять и передавать проект, а также публиковать кейсы работ.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают основы анимации в интерфейсах, принципы юзабилити по Нильсену, а также отличия и принципы адаптивного дизайна.
- Владеют техниками создания дизайн-концепций: от поиска референсов и скетчинга до презентации готового решения заказчику.
- Умеют проектировать коммерческие интерфейсы (лендинги, интернет-магазины).
- Способны проводить юзабилити-аудит, создавать прототипы с анимацией для улучшения пользовательского опыта и проверять адаптивность макетов на разных устройствах.
- Умеют оформлять кейсы для портфолио, готовить макеты для передачи разработчикам и использовать ИИ-инструменты для оптимизации рабочего процесса.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1. Интерактив

Тема 2. Usability

Тема 3. Адаптивность

Тема 4. Дизайн-концепция веб-сайта. Мудборд, референсы, стайлборд

Тема 5. Дизайн-концепция и макет веб-сайта

Тема 6. Практика: рисуем лендинг

Тема 7. Практика: рисуем интернет-магазин

Тема 8. Создание кейса для портфолио

Тема 9. Передача проекта

Тема 10. UX/UI-дизайнер VS Искусственный интеллект

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашних заданий, направленных на развитие навыков визуального дизайна, анимации, проектирования интерфейсов и презентации работ. Содержание и критерии домашних задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работы загружаются в личный кабинет и проверяются педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.

- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация проводится по итоговому проекту «Разработка UI-kit». В рамках проекта слушатели: создают презентабельный проект-кейс для портфолио, разрабатывают и оформляют UI-kit проекта, готовят проект к передаче разработчику и публикуют итоговый кейс на платформе Behance. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 5. Дизайн мобильных интерфейсов

Теория 8 академ. ч. Практика 25 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Сформировать понимание экосистемы мобильных приложений и критериев выбора платформы.
- Освоить процесс дизайна мобильных интерфейсов с опорой на гайдлайны и UX-паттерны.
- Научиться проектировать анимацию и интерактивность для мобильных продуктов.
- Приобрести навык адаптации дизайна под конкретные платформы: iOS и Android.
- Понять требования цифровых дистрибутивов и подготовить приложение к публикации.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают специфику мобильных платформ (iOS, Android), их гайдлайны, а также принципы и тренды анимации в мобильных интерфейсах.
- Владеют техниками проектирования интерфейсов для нативных мобильных приложений, используя типовые UX/UI-паттерны и адаптируя дизайн под требования конкретной операционной системы.
- Умеют создавать интерактивные прототипы мобильных приложений.
- Способны выбирать тип разработки приложения (нативное, гибридное, веб) и подготавливать дизайн-макеты к передаче разработчикам с учётом требований магазинов приложений (App Store, Google Play).
- Понимают цикл создания мобильного продукта: от анализа задачи и выбора платформы до проектирования, тестирования и подготовки к публикации в цифровых дистрибутивах.

Блок состоит из следующих тем:

- Тема 1. Типы мобильных приложений
- Тема 2. Проектирование мобильного приложения
- Тема 3. Дизайн мобильного приложения
- Тема 4. Mobile шаблоны UX/UI
- Тема 5. Мобильная анимация
- Тема 6. Создание интерактивных прототипов

Тема 7. Специфика работы с iOS
Тема 8. Специфика работы с Android
Тема 9. Гайдлайны AppStore и Google Play

Форма контроля: текущий контроль, промежуточный контроль

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашних заданий, направленных на освоение проектирования мобильного приложения: от идеи и платформенной специфики до создания интерактивного прототипа и подготовки к публикации. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работы загружаются в личный кабинет и проверяются педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация проводится по итоговому проекту «Дизайн своего мобильного приложения». В рамках проекта слушатели разрабатывают дизайн-концепцию и интерфейс собственного мобильного приложения, создают UI-kit проекта, подготавливают интерактивный прототип. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 6. Дизайн-мышление

Теория 7 академ. ч. Практика 16 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Освоить методологию дизайн-мышления как основу для решения продуктовых задач.
- Научиться исследовать пользователей и визуализировать их опыт с помощью инструментов UX-исследований.
- Сформировать навык постановки и решения UX-задач по принципам SMART.
- Владеть техниками генерации, оценки и приоритизации продуктовых идей.
- Получить опыт прототипирования и валидации решений через юзабилити-тестирование.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают методологию дизайн-мышления, её этапы и роль в современном продуктивном дизайне.
- Владеют инструментами UX-исследований: методами создания персонажей (Personas), карт эмпатии и карт пользовательского пути (Customer Journey Map).

- Умеют генерировать, оценивать и приоритизировать продуктивные идеи, а также создавать прототипы разной степени детализации.
- Способны планировать и проводить юзабилити-тестирование: формулировать гипотезы, выбирать методы тестирования и анализировать результаты для итеративного улучшения продукта.
- Понимают полный цикл UX-проектирования — от исследования пользователей и постановки задачи до создания прототипа, его тестирования и получения обратной связи для принятия дизайн-решений.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1. Основы дизайн-мышления

Тема 2. Эмпатия: карты эмпатии, персонажи, CJM

Тема 3. Постановка UX задач

Тема 4. Генерация UX идей

Тема 5. Прототипирование

Тема 6. Юзабилити-тестирование

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашних заданий, направленных на освоение методологии дизайн-мышления и практических инструментов UX-исследований. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работа загружается в личный кабинет и проверяется педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- **Зачёт** — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- **На доработку** — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- **Незачёт** — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация проводится по итоговому проекту, посвящённому проведению юзабилити-тестирования. В рамках проекта слушатели формулируют цели и задачи юзабилити-тестирования, прописывают гипотезы для проверки, формируют задания для пользователей, заполняют сценарий тестирования. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 7. UX advanced

Теория 9 академ. ч. Практика 25 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Освоить принципы разработки контент-стратегии и использования сторителлинга в UX.
- Изучить взаимодействия человека и компьютера (HCI) и принципов визуального дизайна.

- Овладеть методом Jobs to be Done (JTBD) как инструментом анализа пользовательских мотиваций.
- Научиться документировать требования с помощью Use Cases, User Stories и User Scenarios.
- Получить навык проведения UX-бенчмаркинга для анализа конкурентов и рынка.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают теоретические основы взаимодействия человека и компьютера (HCI), принципы визуального дизайна.
- Владеют инструментами анализа пользовательских целей: умеют создавать Job Stories, User Stories, User Scenarios и Use Case-диаграммы для формализации требований к продукту.
- Умеют разрабатывать контент-стратегию, планируя этапы создания и управления контентом, и применять техники сторителлинга для повышения вовлечённости и улучшения пользовательского опыта.
- Способны проводить UX-бенчмаркинг: анализировать продукты конкурентов, выявлять лучшие практики и формировать обоснованные предложения по улучшению собственного дизайн-проекта.
- Понимают взаимосвязь между визуальным дизайном, контентом, пользовательскими сценариями и бизнес-задачами.

Блок состоит из следующих тем:

- Тема 1. Контент-стратегия и UX
- Тема 2. UX-сторителлинг
- Тема 3. HCI: интерактивный дизайн
- Тема 4. Визуальный дизайн
- Тема 5. Инструменты Jobs To Be Done
- Тема 6. JTBD и UX
- Тема 7. Use case подход
- Тема 8. User Story и UX
- Тема 9. UX-бенчмаркинг

Форма контроля: текущий контроль

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашних заданий, направленных на освоение дизайн-мышления, UX-стратегии, использование бенчмаркинга и прототипирования. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работы загружаются в личный кабинет и проверяются педагогами. Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Блок 8. Исследования и аналитика

Теория 13 академ. ч. Практика 31 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Сформировать целостное продуктивное мышление и понимание процесса создания цифрового продукта.
- Освоить принципы быстрого тестирования гипотез и построения MVP (Minimum Viable Product).
- Ознакомиться с типологией UX-исследований (количественные и качественные), научиться выбирать подходящую методологию под задачу и грамотно доносить ценность исследований до бизнеса и команды.
- Получить навык проведения аналитики рынка и конкурентов, а также глубинных пользовательских интервью.
- Познакомиться с методами валидации дизайн-решений через метрики и A/B-тестирование.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают основы продуктового подхода, стадии работы над продуктом и методологию быстрой проверки гипотез через создание MVP (Minimum Viable Product).
- Владеют методами UX-исследований, включая количественные и качественные подходы, конкурентный анализ (Desk Research) и технику проведения глубинных интервью (CustDev).
- Умеют планировать дизайн-исследование, формулировать гипотезы и выбирать корректные методы их проверки, такие как A/B-тестирование и анализ метрик.
- Способны анализировать рынок и конкурентов, интерпретировать данные пользовательских исследований и доносить их ценность до бизнеса для обоснования дизайн-решений.
- Понимают полный цикл валидации продукта — от генерации идеи и создания MVP до тестирования гипотез, сбора метрик и итеративного улучшения дизайна на основе данных.

Блок состоит из следующих тем:

- Тема 1. Продуктовый подход
- Тема 2. Быстрая проверка гипотез
- Тема 3. Создание MVP
- Тема 4. UX-аналитика
- Тема 5. Количественные и качественные UX-исследования
- Тема 6. UX: анализ рынка
- Тема 7. Мокапы, UI и CustDev
- Тема 8. UX: Глубинное интервью
- Тема 9. UX: A/B тестирование
- Тема 10. Иерархия метрик и метрики дизайна
- Тема 11. Дизайн-исследование

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашних заданий, направленных на освоение продуктового подхода, UX-аналитики, тестирования гипотез и работы с

данными. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работы загружаются в личный кабинет и проверяются педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация проводится по проекту в течение блока. В рамках проекта слушатели формулируют гипотезы, проектируют и описывают MVP, проводят UX-исследование, используют фреймворк HEART и A/B-тест. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 9. Основы верстки: HTML и CSS

Теория 12 академ. ч. Практика 12 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Освоить базовые принципы и структуру HTML для создания семантической вёрстки.
- Изучить основы CSS для управления визуальным представлением веб-страницы.
- Познакомиться с основами адаптивного дизайна с помощью Flexbox и медиа-запросов.
- Получить базовое понимание JavaScript для добавления интерактивности на страницу.
- Научиться взаимодействовать с DOM и обрабатывать события для создания динамических интерфейсов.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают базовый синтаксис и семантику HTML, основы CSS (селекторы, каскад, блочная модель) и фундаментальные концепции JavaScript (переменные, типы данных, функции, объекты).
- Понимают принципы построения DOM (Document Object Model), механизмы обработки событий в браузере и основы работы с асинхронными операциями (сетевые запросы, таймеры).
- Умеют создавать семантически верную HTML-разметку, стилизовать элементы с помощью CSS и использовать медиа-запросы вместе с Flexbox для построения адаптивных макетов.
- Способны добавлять базовую интерактивность на веб-страницу с помощью JavaScript: реагировать на действия пользователя, динамически изменять контент и управлять элементами интерфейса.

- Владеют навыком чтения и анализа кода фронтенд-разработчиков, чтобы эффективнее взаимодействовать с технической командой, ставить реалистичные задачи и готовить корректные дизайн-макеты для верстки.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1. Структура веб-страницы, базовый HTML

Тема 2. Базовый CSS, селекторы и каскад

Тема 3. Продвинутое CSS, адаптивность и кроссбраузерность

Тема 4. Основы JavaScript, инструменты для разработки и отладки

Тема 5. Объекты, массивы, функции в JavaScript

Тема 6. DOM-модель и работа со страницей

Тема 7. Обработка событий

Тема 8. Взаимодействие с сервером

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашних заданий, направленных на освоение основ веб-разработки (HTML, CSS, JavaScript) и создание простых интерактивных веб-приложений. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работы загружаются в личный кабинет и проверяются педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация проводится по итоговому проекту. В рамках проекта слушатели создают HTML-структуру для виджета (например, прогноза погоды, галереи или панели инструментов, стилизуют виджет с помощью CSS, добавляют интерактивность с помощью JavaScript. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 10. Основы JavaScript

Теория 7 академ. ч. Практика 21 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Закрепить и систематизировать знания о типах данных (строки, числа, boolean), работе с объектами, массивами, циклами и функциями.
- Научиться управлять браузерными событиями и модульной организацией кода.
- Познакомиться с продвинутыми инструментами JavaScript для работы с данными и временем.
- Понять принципы асинхронности, производительности и рендеринга в веб-разработке.

- Подготовиться к техническим аспектам работы в индустрии, включая алгоритмы и интервью.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают продвинутые концепции JavaScript: работу с асинхронным кодом (Event Loop), замыкания, модульность, регулярные выражения и объекты Date.
- Понимают принципы производительности веб-страниц, включая Critical Rendering Path (Критический путь рендеринга), и методы оптимизации CSS-анимаций.
- Умеют структурировать код с использованием модулей, эффективно обрабатывать браузерные события и применять регулярные выражения для валидации и обработки данных.
- Способны анализировать и оптимизировать производительность веб-интерфейсов, выбирая правильные подходы к анимации и загрузке ресурсов для улучшения пользовательского опыта.
- Владеют базовой подготовкой к техническим аспектам: знакомы с фундаментальными алгоритмами, структурами данных и логикой прохождения технического интервью в сфере веб-разработки.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1. Введение. Переменные и работа с числами. Константы

Тема 2. Строки, boolean и условные операторы. Преобразование типов и нестрогие сравнения

Тема 3. Массивы и циклы. Объекты

Тема 4. Функции. Области видимости и замыкания

Тема 5. Обработка событий и пользовательский ввод

Тема 6. Подключение библиотек

Тема 7. Регулярные выражения. Форматирование. Работа с датами

Тема 8. Микро и макротаски. Цикл событий

Тема 9. Анимации и CSS фреймворки

Тема 10. Структуры данных и алгоритмы

Форма контроля: текущий контроль

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашних заданий, направленных на освоение JavaScript, включая алгоритмы, работу с DOM, обработку событий и анимации. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работы загружаются в личный кабинет и проверяются педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.

- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Блок 11. Инструменты верстки и UX

Теория 2 академ. ч. Практика 8 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Понять основные жизненные циклы разработки ПО и роль тестирования, особенно для веб-приложений.
- Научиться применять анимации в UI, используя CSS, для улучшения пользовательского опыта.
- Освоить инструменты и практики эффективного взаимодействия дизайнера с разработчиками.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают основные модели жизненного цикла разработки ПО, роль тестирования в процессе и особенности тестирования веб-приложений.
- Владеют техниками создания анимаций с помощью CSS, понимают их влияние на пользовательский опыт.
- Умеют эффективно использовать Figma в качестве инструмента дизайн-девелоперской коммуникации: подготавливать макеты для разработчиков, обеспечивать точность верстки (Pixel Perfect) и использовать встроенные возможности для передачи спецификаций и ресурсов.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1. Основы тестирования верстки + DevTools

Тема 2. Улучшаем пользовательский опыт (UX) с помощью CSS-анимаций

Тема 3. Идеальная верстка: делаем Pixel Perfect по макету в Figma

Форма контроля: текущий контроль

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашних заданий, направленных на освоение интеграционных аспектов работы UX/UI-дизайнера: контроль качества верстки, внедрение анимаций и точную техническую реализацию макетов. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работы загружаются в личный кабинет и проверяются педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Блок 12. Дипломный проект

Практика 10 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Научить слушателей применять полный цикл методологий проектирования: от исследования до визуализации и прототипирования для решения комплексной проектной задачи или глубокой доработки существующего проекта.
- Сформировать умение анализировать и дорабатывать собственные или предложенные проекты, усиливая их концепцию, дизайн-решение и обоснование на основе обратной связи педагогов и приобретенных знаний.
- Развить навык структурирования и оформления проектной документации и презентации в виде убедительного кейса для портфолио, соответствующего требованиям рынка труда.
- Освоить практику защиты проектного решения, включая подготовку к ответам на вопросы экспертной комиссии, аргументацию выбранного подхода и демонстрацию ценности проделанной работы.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Умеют планировать и реализовывать полный цикл проектирования: от анализа задачи, исследования аудитории и конкурентов (UX-бенчмаркинг) до создания финальных интерактивных прототипов и макетов, адаптированных под требования платформ (Android/iOS, Web).
- Владеют арсеналом методов и инструментов (дизайн-мышление, CJM, прототипирование в Figma, юзабилити-тестирование, создание дизайн-систем и UI Kit) для создания продукта, а также для обоснования, визуализации и презентации проектных решений.
- Способны синтезировать все этапы работы в целостный, логически выстроенный проектный кейс, включающий проблематику, исследования, визуальную концепцию, интерактивный прототип, тестирование, предложения по доработке и выводы.
- Готовы профессионально презентовать и защищать свой проект, ясно аргументируя принятые дизайн-решения, отвечая на вопросы экспертов и демонстрируя соответствие работы поставленным целям и пользовательским потребностям.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1. Диплом

Финальное задание является формой итоговой аттестации и направлено на комплексную проверку освоения всех ключевых тем программы. Для выполнения слушателям предлагается выбрать один из вариантов дипломных проектов:

- Дизайн мобильного приложения в Figma
- Интернет-магазин на Tilda
- Интернет-магазин на Figma
- Мобильное приложение: от прототипа до публикации
- Юзабилити-тестирование с фокусом на исследование
- Конкурентный анализ

- Качественное исследование пользователей
- Галерея
- Приложение для оценки температуры на улице
- Анимированный таймер

Слушатели выполняют дипломную работу, которая включает:

- Подготовку презентации по шаблону.
- Выполнение и доработку выбранного проекта.
- Разработку артефактов, подтверждающих выполнение проекта.
- Оформление проекта с учётом требований и подготовка презентации для итоговой аттестации.

Оценивается:

- Полнота и качество анализа целевой аудитории, конкурентного окружения, рынка и трендов.
- Демонстрация процесса от идеи до финального решения.
- Использование общепринятых принципов юзабилити.
- Обоснованность выбора инструментов для проектирования и их эффективное использование.
- Качество графического исполнения, гармония цветовой палитры, типографики и общей композиции макетов.
- Единообразие UI-элементов, паттернов взаимодействия и стилей на протяжении всего проекта.
- Эффективная организация информации, обеспечивающая легкое восприятие и понятную визуальную иерархию.
- Легкость и понятность взаимодействия пользователя с продуктом.
- Способность продукта эффективно решать задачи пользователя и достигать поставленных целей.

Решение направляется на проверку через личный кабинет. Оценивание осуществляется по системе:

– Зачёт — все критерии выполнены, приложение работает стабильно, структура проекта оформлена корректно.

– Доработка — задание содержит несущественные ошибки или неточности, возможно повторное представление после исправлений.

– Незачёт — критические нарушения, задание не демонстрирует достаточный уровень освоения программы. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

В случае успешной сдачи итоговой аттестации обучающийся получает диплом о профессиональной переподготовке установленного образца.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа обеспечена образовательной онлайн-платформе:

<https://platform.productstar.ru/login>.

Педагогические технологии:

- технология дифференцированного обучения;
- технология разноуровневого обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология проблемного обучения;
- технология дистанционного обучения.

Методы обучения:

- словесный, наглядный практический;
- объяснительно – иллюстративный;
- частично-поисковый, исследовательский проблемный;
- игровой, дискуссионный.

Дидактический материал:

1. «Atomic Design», Brad Frost.
2. «Типографика: шрифт, верстка, дизайн», Джеймс Феличи.
3. «Символьное мышление и визуальные значки. Разработка и создание визуальных символов», Феликс Соквелл и Эмили Поттс.
4. «Идеи, которые меняли графический дизайн», Стивен Хеллер.
5. «Эмоциональный веб-дизайн», Аарон Уолтер.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.consultant.ru/> - КонсультантПлюс
2. <https://www.garant.ru/> - Гарант.ру
3. <https://rg.ru/> - Российская Газета
4. <https://www.figma.com/community>
5. https://productstar_mini.hb.bizmrg.com/Figma
6. <https://blog.tilda.cc/>
7. <https://help-ru.tilda.cc/fonts#rec2067387>
8. <https://roman-kosov.ru/>
9. <https://tildoshnaya.com/modification>
10. <https://welcome.umnazia.ru/tutor-full>
11. <https://tweekly.ru/>
12. <https://collabza.ru/>
13. <https://cyberband.academy/>
14. <https://www.integromat.com/en/help/app/airtable>

15. <https://www.airtable.com/>

Оценочные материалы:

Для отслеживания результатов освоения программы среди слушателей проводится текущий контроль, промежуточный контроль и итоговое оценивание.

Текущий контроль

Осуществление текущего контроля проводится после занятий в виде написания практических заданий или тестирований. Тематика и условия выполнения практических заданий расписаны в личном кабинете обучающегося на образовательной онлайн-платформе. Педагог проверяет решение и принимает решение о принятии решения (зачет), о необходимости доработать решение или о незачете. Если промежуточный контроль представлен в виде тестирования, подсчет верных ответов и выставление оценки «зачёт» и «незачёт» происходят в автоматическом режиме.

Примеры тестовых вопросов

1. Figma. Что позволяет сделать инструмент Frame?
 - а) Создать секцию нескольких рабочих областей
 - б) Создать прямоугольную область
 - в) Создать рабочую область дизайна
2. Дизайн-система. В каком диапазоне находятся значения RGB?
 - а) от 0 до 255
 - б) от 0 до 150
 - в) от 0 до 250
3. UI-дизайн. Какой инструмент создания анимации дает самые большие возможности для внедрения на сайт?
 - а) CSS/Javascript
 - б) No-code — tilda, webflow и т.д
 - в) Adobe After Effects
4. Дизайн мобильных интерфейсов. Какой тип мобильного приложения лучше всего подходит для сложных вычислительных задач?
 - а) Веб-приложения
 - б) Гибридные приложения
 - в) Нативные приложения
5. Дизайн-мышление. Какую цель стоит преследовать на этапе создания прототипов идей?

- а) Поиск способов решения выявленных проблем в интерфейсе
- б) Оценка предлагаемых идей
- в) Воплощение наиболее приоритетных идей в жизнь

Примеры домашних заданий

1. Блок 3. Дизайн-система:

Создайте главную страницу музея русской живописи с произвольным набором блоков (по вашему усмотрению). При этом:

- сетка на странице должна быть из 12 колонок;
- избегайте статичной композиции, добавьте на страницу ритм.

2. Блок 4. UI-дизайн:

Адаптировать предложенный макет маркетплейса для планшета и десктопа с использованием сеток. Однако вы можете сами оформить страницы и наполнить их контентом с товарами и логотипами магазинов, а также поработать с фирменным стилем и цветами.

3. Блок 6. Дизайн-мышление:

- Выберите товар (например, электросамокат или смартфон новой модели).
- Изучите информацию о целевой аудитории и кратко опишите главного героя, дав ему имя, характер и эмоции.
- Разработайте карту эмпатии для этого товара, заполнив все поля по шаблону из урока.
- Для составления можно использовать разные программы (Figma, Google Таблицы и прочее).

Промежуточный контроль

Промежуточный контроль проводится после изучения следующих блоков: 1-6,8,9. Тематика и условия выполнения работ в рамках промежуточного контроля расписаны в личном кабинете обучающегося на образовательной онлайн-платформе. Педагог проверяет решение и принимает решение о принятии решения (зачет), о необходимости доработать решение или о незачете. Если текущий контроль представлен в виде тестирования, подсчет верных ответов и выставление оценки «зачёт» и «незачёт» происходят в автоматическом режиме на образовательной онлайн-платформе.

Примеры проектов для промежуточной аттестации

1. Проект «Дизайн мобильного приложения в Figma»: подготовка к совместной работе

Задание:

- Подготовьте свой проект мобильного приложения к совместной работе: задайте описания для страниц и элементов, проверьте варианты компонентов и auto layouts.

- Создайте отдельную страницу с превью. Включите в нее название проекта и описание.
- Свяжите экраны с помощью плагина Autoflow. К каждому экрану добавьте заметки (описание функций экрана) с помощью плагина Sticky Notes.
- Отправьте на проверку итоговый файл проекта.

2. Проект «Дизайн своего мобильного приложения»

Задание:

- Разработать концепцию и основные экраны приложения.
- Добавить UX/UI-паттерны.
- Добавить эффекты анимации.
- Создать интерактивный прототип приложения.
- Отрисовать экраны приложения для iOS.
- Отрисовать экраны приложения для Android.
- Подготовить приложение для публикации в App Store и Google Play.

Итоговое оценивание

В конце программы обучающиеся сдают итоговую аттестацию. Для успешного прохождения итогового контроля слушатель должен выполнить критерии, указанные в разделе 4.

Результаты текущего контроля, промежуточной аттестации и итогового оценивания отображаются в личном кабинете слушателя на образовательной онлайн-платформе: <https://platform.productstar.ru/login>.

По результатам сдачи текущего контроля, промежуточного контроля и итогового оценивания педагог даёт обратную связь слушателям, отмечает их сильные стороны и обращает внимание на зоны для развития. При необходимости педагог может повторить пройденные темы со слушателями, если установлен факт плохого закрепления и усвоения темы у слушателей.