



ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ

**НОВОСИБИРСКИЙ КОЛЛЕДЖ ПЕЧАТИ
и ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Рассмотрено на заседании
методического совета
ГАПОУ НСО «НКПИИТ»

протокол № 1

02 10 2023 г.

Утверждаю
Директор ГАПОУ НСО



Т.А. Звягина

2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ
«Основы UX/UI-дизайна на Figma»**

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

13.	Наименование программы	Основы UX/UI-дизайна на Figma
14.	Составитель программы (Ф.И.О., должность)	Лукин Д.О., преподаватель ГАПОУ ИСО «НКПиИТ»
15.	ФИО, должность, квалификация педагогического работника, реализующего программу	Лукин Д.О., преподаватель
16.	Направленность программы	IT-сфера
17.	Цель программы	формирование знаний, умений, навыков по профессии UX/UI-дизайнер
18.	Форма обучения (очная, заочная)	очная
19.	4) Сроки реализации программы 5) Объем программы 6) Режим занятий	4) 7 недель 5) 48 часов 6) 2 раза в неделю по 2 ак. часа
20.	Возраст обучающихся	от 16 лет
21.	Особенности организации образовательной деятельности (традиционная; на основе сетевого взаимодействия; с применением дистанционных технологий; посредством организации электронного обучения; на основе реализации модульного подхода)	на основе реализации модульного подхода
22.	Классификация по степени авторства (модифицированная; экспериментальная; авторская)	модифицированная
23.	Классификация программы по уровню освоения (стартовый, базовый, углубленный)	стартовый
24.	Классификация программы по форме организации содержания (традиционная, интегрированная; комплексная; модульная)	интегрированная

Пояснительная записка

Настоящая программа разработана в соответствии с требованиями:

- Федеральным законом от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Минобрнауки России от 02.07.2013 № 513 (ред. от 27.06.2014) «Об утверждении Перечня профессий рабочих, должностей служащих, по которым осуществляется профессиональное обучение» (Зарегистрировано в Минюсте России 08.08.2013 № 293222);
- Приказа Минпросвещения России от 25.04.2019 г. № 208 «О внесении изменений в перечень профессий рабочих, должностей служащих, по которым осуществляется профессиональное обучение, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 2 июля 2013 г. № 513»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 02.09.2020 № 457 «Об утверждении Порядка приема на обучение по образовательным программам среднего профессионального образования», зарегистрирован Минюстом РФ 06.11.2020 № 60770;
- Приказом Минпросвещения России от 26.08.2020 N 438 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным программам профессионального обучения";
- Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 12 апреля 2013 г. N 148н "Об утверждении уровней квалификации в целях разработки проектов профессиональных стандартов";
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ";
- Федеральный закон "О персональных данных" от 27.07.2006 N 152-ФЗ;
- Постановление Министерства труда РФ от 10.11.1992 г. № 31 «Об утверждении тарифно-квалификационных характеристик по общеотраслевым профессиям рабочих»;
- Единого тарифно-квалификационного справочника работ и профессий рабочих (ЕТКС), 2014 выпуск № 57, выпуск утвержден Приказом Минздравсоцразвития РФ от 21.03.2008 № 135 раздел ЕЛТС «Рекламнооформительские работы».

Целью обучения по данной программе профессионального обучения является формирование знаний, умений и навыков по профессии «UX/UI-дизайнер».

Профессия «UX/UI-дизайнер» включает в себя не только теоретические знания в направлении дизайн пользовательских интерфейсов, проектирование пользовательского опыта, но и практическое применение этих знаний в своих работах.

В процессе профподготовки по программе обучающиеся знакомятся с принципами и последовательностью выполнения различных видов дизайнерских работ.

Программа предусматривает курс занятий для изучения онлайн-редактора Figma; освоения инструментов Figma; прототипирования; создания схемы сайта; разработки визуальной составляющей сайта; подготовки к публикации и презентации проекта. Весь курс обучения состоит из практических занятий. Изложение теоретического материала осуществляется в процессе выполнения практических заданий.

Занятия проводятся по программе, разработанной преподавателем колледжа, определяющим количество часов, цели, учебно-творческие задачи и рассчитаны на разный уровень знаний, и навыков в области графического дизайна. Таким образом, предусмотрен индивидуальный подход к каждому слушателю.

Форма обучения: очная.

Численность группы: 4-12 человек.

Объем учебной программы составляет 48 академических часов при продолжительности курсов 12 учебных дней. Занятия проводятся по 4 академических часа.

Задачи курса:

1. Способствовать обучению основам работы в Figma.
2. Изучить, проанализировать, обсудить, систематизировать и оценить различные элементы уже существующих сайтов.
3. Создать дизайн-макет одностраничного сайта и его адаптивной версии.
4. Настроить переходы и анимацию в интерфейсе одностраничного сайта.
5. Опубликовать и презентовать собственный проект.

Для реализации учебного процесса слушатели должны пройти регистрацию в онлайн-редакторе Figma.

Занятия курсов по UX/UI-дизайну проходят в оборудованном учебном кабинете.

Оборудование кабинета:

1. Рабочие места слушателей с ПК.
2. Рабочее место преподавателя с ПК.
3. Интерактивная доска.

Обучение по программе имеет ряд преимуществ:

Обучение по программе дает комплекс специальных знаний и навыков в сфере графического дизайна.

Предназначена для слушателей не имеющих базовых навыков по графическом дизайну.

Для слушателей, имеющих пробелы в знаниях по дизайн пользовательских интерфейсов или частично утративших графические навыки, данные курсы предоставляют возможность поэтапного обучения с доведением знаний до необходимого уровня.

Планируемые результаты обучения:

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания и умения:

Характеристика работ:

Разработка Мудборда. Разработка серии креативов для социальных сетей. Работа с прототипированием в Figma. Разработка первого экрана лендинга. Создание схематическое представление одностраничного лендинга. Разработка визуальной части интерфейса лендинга. Подготовка проекта к публикации в сети интернет. Публикация и презентация проекта.

Должен знать: теорию и практических навыков по дизайну пользовательских интерфейсов; принципы проектирования UX/UI в веб-разработке; этапы проектирования интерфейса лендинга.

Профессиональное обучение завершается итоговой аттестацией в форме презентации готового проекта. Лицо, успешно сдавшее итоговую аттестацию получает квалификацию по профессии рабочего «UX/UI-дизайнер».

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«Основы UX/UI- дизайна на Figma»

№ п/п	Наименование разделов	Всего, час	В том числе	
			лекции	практич. и лаб. занятия
1	Модуль 1. Изучение графического онлайн-редактора Figma	8	4	4
2	Модуль 2. Прототипирование в Figma	4	2	2
3	Модуль 3. Изучение UX/UI- дизайна на Figma	16	4	12
4.	Модуль 4. Практическая зачетная работа	20	0	20
Итого		48	10	38
Итоговая аттестация				

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«Основы UX/UI- дизайна на Figma»

№ п/п	Наименование тем	Содержание учебного материала и практические работы	Объем часов
Модуль 1: Изучение графического онлайн-редактора Figma			
1.	Введение в UX/UI-дизайн. Знакомство с интерфейсом Figma.	<p>Принципы и перспективы UX/UI-дизайна. Принципы проектирования UX/UI в веб-разработке.</p> <p>Знакомство с Figma. Создание документа. Навигация. Основные инструменты. Слои, маски и булевы операции. Сохранение и демонстрация проекта.</p> <p><i>Практическая работа №1.</i> Разработка Мудборда.</p>	4
2.	Работа с изображениями и текстом в Figma. Инструмент Auto Layout. Инструмент Компоненты.	<p>Работа с изображениями. Работа с текстом. Работа с инструментом Auto Layout. Работа с инструментом Компоненты.</p> <p><i>Практическая работа №2.</i> Разработка серии креативов для социальных сетей.</p>	4
Модуль 2. Прототипирование в Figma			
3.	Юзер флоу (user flow) и	Вайрфрейм (wireframe) в разработке: особенности	4

	вайрфрейм (wireframe). Прототипирование в Figma.	и преимущества. Юзер флоу (user flow): как создаются популярные приложения и сайты. Прототипирование в Figma. <i>Практическая работа №3.</i> Работа с прототипированием в Figma.	
Модуль 3. Изучение UX/UI- дизайна на Figma			
4.	Создание первого экрана лендинга.	Первый экран лендинга. Важные принципы. <i>Практическая работа №4.</i> Разработка первого экрана лендинга.	4
5.	Создание вайрфрейм одностраничного лендинга.	Этапы проектирования интерфейса лендинга. <i>Практическая работа №5.</i> Создание схематическое представление одностраничного лендинга.	4
6.	Создание одностраничного лендинга для десктопной версии.	<i>Практическая работа №6.</i> Разработка визуальной части интерфейса лендинга для десктопной версии.	4
7.	Создание одностраничного лендинга для мобильной версии.	<i>Практическая работа №7.</i> Разработка визуальной части интерфейса лендинга для мобильной версии.	4
Модуль 4. Практическая зачетная работа			
8.	Практическая зачётная работа. Создание вайрфрейм одностраничного лендинга.	<i>Практическая работа №8.</i> Создание схематическое представление одностраничного лендинга.	4
9.	Практическая зачётная работа. Создание одностраничного лендинга для десктопной версии.	<i>Практическая работа №9.</i> Создание визуальной версии одностраничного лендинга для десктопной версии.	4
10.	Практическая зачётная работа. Создание одностраничного лендинга для мобильной версии.	<i>Практическая работа №10.</i> Создание визуальной версии одностраничного лендинга для мобильной версии.	4
11.	Практическая зачётная работа. Подготовка проекта к публикации.	<i>Практическая работа №11.</i> Подготовка проекта к публикации в сети интернет.	4
12.	Практическая зачётная работа. Публикация и презентация проекта.	<i>Практическая работа №12.</i> Публикация и презентация проекта.	4
Всего			48

Список использованных источников

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные источники:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527>
2. Валим, Дунаев Графика для Web / Дунаев Вадим. - М.: БХВ-Петербург, 2019. - 492 с.