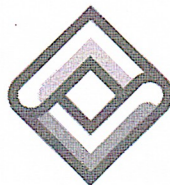


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Новосибирской области
**«НОВОСИБИРСКИЙ КОЛЛЕДЖ ПЕЧАТИ И ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ»**



Рассмотрено
на заседании методического совета
протокол № 2 от 21.10.2026г.

Утверждаю
Директор ГАПОУ НСО «НКПиИТ»



Т.А. Звягина
2026г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
повышения квалификации
«Основы веб-дизайна (Figma)»
(48 часов)**

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1.	Наименование программы	Основы веб-дизайна (Figma)
2.	Составитель программы (Ф.И.О., должность)	Лукин Д.О., преподаватель 1 квалификационной категории ГАПОУ НСО «НКПиИТ» Карпова Н.В., методист 1 квалификационной категории ГАПОУ НСО «НКПиИТ»
3.	ФИО, должность, квалификация педагогического работника, реализующего программу	Лукин Д.О., преподаватель 1 квалификационной категории ГАПОУ НСО «НКПиИТ»
4.	Направленность программы	Повышение квалификации
5.	Цель программы	Изучение и применение на практике полученных знаний и умений в области веб-дизайна
6.	Форма обучения (очная, заочная)	очная
7.	Сроки реализации программы Объем программы Режим занятий	8 недель 48 часов 2 раза в неделю по 3 ак. часа
8.	Категория слушателей	лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование; лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование
9.	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
10.	Классификация по степени авторства (модифицированная; экспериментальная; авторская)	авторская
11.	Классификация программы по уровню освоения (стартовый, базовый, углубленный)	стартовый
12.	Классификация программы по форме организации содержания (традиционная, интегрированная; комплексная; модульная)	интегрированная, модульная

Пояснительная записка

Настоящая программа разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 июля 2024 г. № 359 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке и актуализации профессионального стандарта»;
- Постановления Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организаций, осуществляющих образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Федерального закона «О персональных данных» от 27.07.2006 № 152-ФЗ;
- Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.11 «Разработка и управление программным обеспечением», утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 24 февраля 2025 года № 138;
- Положения о дополнительном образовании в ГАПОУ НСО «Новосибирский колледж печати и информационных технологий»;
- Положения о платных образовательных услугах в ГАПОУ НСО «Новосибирский колледж печати и информационных технологий».

Актуальность программы

Программа направлена на формирование комплекса специальных знаний и умений в сфере веб-дизайна, повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации.

Предназначена для слушателей, не имеющих базовых навыков по графическому дизайну, имеющих пробелы в знаниях по дизайну пользовательских интерфейсов или частично утративших графические навыки.

Программа охватывает спектр знаний и умений, необходимый для освоения основ дизайна пользовательских интерфейсов и проектирования пользовательского опыта. Слушатели ознакомятся с принципами и последовательностью выполнения различных видов дизайнерских работ.

Большое количество часов отводится на практическую деятельность.

Цель обучения

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.

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.

В ходе изучения данного курса у слушателей будут совершенствоваться общепрофессиональные умения, что, несомненно, окажет положительное влияние на уровень общепрофессиональных компетенций.

Объем программы

Программа составляет 48 академических часов, из которых 44 часа — аудиторная нагрузка (6 часов теории и 38 часов практических занятий) и 4 часа — самостоятельная работа слушателей. Занятия проводятся очно, 2 раза в неделю по 3 академических часа. Продолжительность занятия устанавливается в соответствии с СанПиНом и составляет 45 мин. Перерыв между занятиями составляет 10 минут.

Численность группы: от 4 человек.

Адресат программы

Лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование; лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Программа рассчитана на разный уровень знаний и навыков веб-дизайна и информационных технологий, таким образом, предусмотрен индивидуальный подход к каждому обучающемуся.

Слушатель, завершивший обучение, получает удостоверение о повышении квалификации.

Оснащение учебного кабинета

Оборудование учебного кабинета:

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

Планируемые результаты

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

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

Знать:

- теорию и принципы проектирования UX/UI в веб-разработке;
- этапы проектирования интерфейса лендинга;
- принципы построения адаптивных интерфейсов;

- основы работы с компонентами и Auto Layout в Figma.

Уметь:

- разрабатывать мудборд;
- создавать компоненты и применять Auto Layout при построении интерфейса;
- работать с прототипированием в Figma;
- разрабатывать первый экран лендинга;
- создавать схематичное представление одностраничного лендинга;
- разрабатывать визуальную часть интерфейса лендинга для десктопной и мобильной версий;
- подготавливать проект к публикации в сети Интернет;
- публиковать и презентовать проект.

Итоговая аттестация будет проходить в форме презентации готового проекта.

Тематический план

№ п/п	Наименование разделов	Всего, час	В том числе		
			теория	практика	самост. работа
1	Модуль 1. Введение в UX/UI и интерфейс Figma	8	2	5	1
2	Модуль 2. Прототипирование и основы UX	8	2	5	1
3	Модуль 3. Визуальный дизайн и адаптивность	14	2	11	1
4.	Модуль 4. Выполнение индивидуального проекта	16	0	15	1
5.	Итоговая аттестация	2	0	2	-
Всего		48	6	38	4

Содержание программы

№ п/п	Наименование тем	Содержание учебного материала и практические работы	Объем часов
Модуль 1: Введение в UX/UI и интерфейс Figma			8
1.1	Введение в UX/UI-дизайн и основы Figma	Что такое UX и UI. Разница между ними. Этапы создания продукта. Обзор Figma, регистрация, интерфейс, панели инструментов. Работа со слоями, фреймами, масками. <i>Практическая работа №1.</i> Создание первого фрейма. Настройка рабочего пространства.	1 2
1.2	Работа с графикой, текстом и	Инструменты Pen, Shape, Boolean operations.	1

	компонентами	Работа с текстом (стили, шрифты). Основы Auto Layout. Создание компонентов (Components) и их вариантов. <i>Практическая работа №2.</i> Разработка мудборда и UI-кита (цвета, шрифты, кнопки) для учебного проекта. <i>Самостоятельная работа</i> Доработка мудборда и UI-кита	3 1
Модуль 2. Прототипирование и основы UX			8
2.1	Исследование и структура (UX)	Целевая аудитория. Создание User Flow. Вайрфрейминг (Wireframe): правила построения каркаса сайта без дизайна. <i>Практическая работа №3.</i> Разработка User Flow и вайрфрейма главной страницы для учебного проекта.	1 2
2.2	Прототипирование в Figma	Создание интерактивных прототипов. Настройка переходов, триггеров и оверлеев. <i>Практическая работа №4.</i> Сборка кликабельного прототипа по ранее созданному вайрфрейму. <i>Самостоятельная работа</i> Доработка вайрфрейма внутренней страницы (например, «Новинки») и добавление перехода на неё в прототипе.	1 3 1
Модуль 3. Визуальный дизайн и адаптивность			14
3.1	Дизайн первого экрана	Правила композиции, типографика, цветовые схемы. Правила создания «Первого экрана» и призыва к действию (CTA). <i>Практическая работа №5.</i> Разработка визуального дизайна первого экрана лендинга (Desktop).	1 2
3.2	Дизайн остальных блоков	Сетки и колонки. Дизайн карточек товаров/услуг. <i>Практическая работа №6.</i> Разработка остальных секций лендинга для десктопной версии.	3
3.3	Дизайн остальных блоков	Дизайн форм обратной связи, футера (подвала сайта). <i>Практическая работа №7.</i> Разработка остальных секций лендинга для десктопной версии.	1 2
3.4	Адаптивный дизайн	Принципы адаптивности. Перестройка сеток под узкие экраны. Использование ограничений (Constraints) и Auto Layout для адаптива.	

		<i>Практическая работа №8.</i> Разработка мобильной версии интерфейса.	4
		<i>Самостоятельная работа.</i> Завершение мобильной версии лендинга	1
Модуль 4. Выполнение индивидуального проекта			16
4.1	Разработка индивидуального проекта	<i>Практическая работа №9.</i> Создание вайрфрейма для индивидуального проекта	2
4.2	Разработка индивидуального проекта	<i>Практическая работа №10.</i> Создание визуальной версии для индивидуального проекта	3
4.3	Адаптация индивидуального проекта под мобильную версию.	<i>Практическая работа №11.</i> Создание адаптивной версии для индивидуального проекта	4
4.4	Подготовка проекта к публикации.	<i>Практическая работа №12.</i> Подготовка проекта к публикации в сети интернет.	4
4.5	Публикация проекта.	<i>Практическая работа №13.</i> Финальная публикация проекта в сети Интернет. <i>Самостоятельная работа</i> Подготовка текста выступления для защиты.	2 1
Итоговая аттестация		Презентация проекта.	2
Всего			48

Способы определения результативности и формы подведения итогов реализации программы

Программой предусматриваются следующие виды контроля: предварительный (водный), текущий, промежуточный, итоговый.

Предварительный контроль проводится на первом занятии с целью выявления образовательного и творческого уровня слушателя, его способностей. Может быть организован в форме собеседования или тестирования.

Текущий контроль осуществляется для обеспечения оперативной обратной связи между преподавателем и слушателем, а также корректировки методов, средств и форм обучения в процессе освоения тем программы. Текущий контроль проводится в ходе работы со слушателем, при проведении аудиторных занятий, а также при оценивании самостоятельной работы. Может проводиться в форме тестирования, опроса, выполнения практической работы.

Промежуточная аттестация осуществляется для обеспечения оценки качества освоения слушателем модулей программы. Данная форма контроля направлена на выявление знаний, умений и навыков слушателя и определяет степень их усвоения. Формы промежуточной аттестации; тестирование, опрос, выполнение практической работы.

Итоговая аттестация осуществляется при завершении обучения по программе с целью проверки итоговых знаний и умений. В соответствии с результатами итоговой аттестации определяется полнота выполнения программы.

Критерии оценки знаний и умений

Уровень теоретических знаний	Знания	Обозначения
Низкий	На итоговой аттестации слушатель показывает недостаточное знание теоретического материала. Обучающийся владеет некоторыми конкретными знаниями. Знания воспроизводит дословно и буквально	Н
Средний	На итоговой аттестации слушатель показывает хорошее знание теоретического материала. Запас знаний обучающегося близкий к содержанию образовательной программы. Неполное владение понятия терминами, законами, теорией	С
Высокий	На итоговой аттестации слушатель показывает отличное знание теоретического материала. Информацию воспринимает, понимает, умеет переформулировать своими словами.	В
Уровень практических умений	Специальные умения	
Низкий	В практической деятельности слушатель допускает серьезные ошибки, слабо владеет умениями	Н
Средний	Слушатель владеет специальными умениями на репродуктивно-подражательном уровне. Практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки.	С
Высокий	Слушатель способен использовать умения для решения заданий повышенной сложности.	В

Список источников

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. Вадим, Дунаев Графика для Web / Дунаев Вадим. - М.: БХВ-Петербург, 2021. - 492 с.
3. Сырых Ю. А. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный. — М.: Диалектика, 2021. — 384 с.
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517147>.