****

**Содержание**

[1. Комплекс основных характеристик программы 3](#_Toc164293288)

[1.1 Пояснительная записка 3](#_Toc164293289)

[1.3 Содержание образовательной программы 7](#_Toc164293290)

[1.3.1 Учебный план 7](#_Toc164293291)

[1.3.2 Содержание учебного плана 9](#_Toc164293292)

[1.4 Планируемые результаты освоения программы 12](#_Toc164293293)

[2. Комплекс организационно-педагогических условий 14](#_Toc164293294)

[2.1. Календарный учебный график 14](#_Toc164293295)

[2.2. Формы аттестации 14](#_Toc164293296)

[2.3. Оценочные материалы и показатели результативности обучения по программе 15](#_Toc164293297)

[2.4. Условия реализации программы 16](#_Toc164293298)

[2.6. Список литературы 19](#_Toc164293299)

[Приложение 21](#_Toc164293300)

# 1. Комплекс основных характеристик программы

## 1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Web-дизайн» (далее Программа) имеет техническую направленность и рассчитана на реализацию в учреждениях дополнительного образования детей. Программа формирует представление о компьютерной графике, как динамично развивающейся области информационных технологий.

**Нормативная база разработки и реализации дополнительной общеобразовательной программы:**

1. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля

2022 года № 629 « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

3. Распоряжение правительства Российской федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р « Концепция развития дополнительного образования детей»;

4. Приказ Министерства образования и науки Мурманской области № 462 от 19.03.2020г.;

5. «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Мурманской области»;

6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил CП 2.4.3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21;

8. «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

9. Локальные нормативные акты Печенгского муниципального округа и МБУ ДО ДДТ №2 г. Заполярный.

**Направленность программы:** техническая.

**Уровень программы:** базовый.

**Тип программы:** дополнительная общеразвивающая.

**Актуальность** программы обусловлена высоким интересом подростков к IT-сфере. Сегодня важнейшей характеристикой подрастающего поколения является активность в информационном пространстве, интернет-коммуникации. Приложив определенные усилия, любой желающий может создать свой собственный web-сайт и разместить в сети Интернет. Но эта возможность не всегда способствует появлению в сети качественно разработанных и информационно насыщенных сайтов. Зачастую Интернет-сайты, построены по шаблонам с запутанной навигацией и режущей глаза цветовой гаммой. Поэтому программа является актуальной и направлена на освоение необходимых базовых навыков web-дизайна.

**Отличительной особенностью** данной программы является то, что она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят за рамки школьного курса информатики, опирается на элементарное владение обучающимися компьютером, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения.

**Новизна** программы состоит в том, что она предоставляет возможность, в

несложной и наглядной форме освоение графического редактора и конструктора сайтов, как инструмента самовыражения. Упор в ней делается не просто на изучение рабочих инструментов, а на интегрированное применение различных техник и проявлению творческого мышления при выполнении практических работ.

Данная программа поможет детям освоить азы компьютерного художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения.

**Педагогическая целесообразность** объясняется направленностью занятий на активизацию процессов формирования самостоятельности школьников, поскольку связана с обучением творческой информационной технологии, где существенная доля элементов креативности, высокой мотивации обучения, проявления личной инициативы, творческой самостоятельности. Данная программа позволяет наиболее полно раскрыться учащимся, проявить себя в различных видах деятельности (проектировочной, конструктивной, оценочной, творческой, связанной с самовыражением и т.д.).

**Программа адресована** детям среднего и старшего школьного возраста от 13 до 18 лет.

**Объем программы:** 144 часа.

**Уровень программы:** базовый.

**Срок освоения программы:** 1 год.

**Режим занятий:** 4 часа в неделю (2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом между занятиями 10 минут).

**Наполняемость группы** – 10 человек.

Допускается реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы с применением дистанционных образовательных технологий.

Вариативность обучения обеспечивается за счет применения методики дифференцированного обучения. При такой организации образовательного процесса теоретический материал излагается всем учащимся одинаково, а для практической деятельности предлагается работа разного уровня сложности (в зависимости от способностей и уровня подготовки обучающегося).

**1.2 Цель и задачи программы**

**Целью программы** является повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с выявления и стимулирования дальнейшего профессионального интереса среди учащихся.

**Задачи программы:**

***Обучающие:***

* обучить базовым навыкам организации процесса работы в онлайн редакторе Figma, а также создание сайта на онлайн-конструкторе Tilda;
* познакомить с основными предметными понятиями и их свойствами;
* обучить базовым навыкам в сфере веб-дизайна, такими как проектирование и умение создавать общую организацию элементов дизайна;
* познакомить с основными принципами разработки дизайн-макетов;
* научить создавать собственные дизайн-макеты с применением основных принципов композиции, теории цвета и типографики;

***Развивающие:***

* способствовать формированию навыков проектной деятельности;
* способствовать развитию умения обоснования, защиты и презентации своего проекта;
* способствовать развитию навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию;
* познакомить с правилами индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;

***Воспитательные:***

* способствовать воспитанию этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;
* способствовать развитию умения планировать свои действия с учетом фактора времени;
* способствовать развитию целеустремлённости, организованности и ответственного отношения к труду.

## 1.3 Содержание образовательной программы

### 1.3.1 Учебный план

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование разделов и темы** | **Количество часов** | | | **Форма контроля/аттестация** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **Раздел 1. Подготовка к занятиям.** | | | | | |
| 1.1 | Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. | 2 | 1,5 | 0,5 | Беседа,  устный опрос |
| 1.2 | Введение в мир дизайна. Структура сайта и этапы работы. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос,  практическая работа |
| **Раздел 2. Знакомство с графическим редактором Figma.**  **Основы цифрового дизайна.** | | | | | |
| 2.1 | Основы и интерфейс графическим редактором Figma. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос,  практическая работа |
| 2.2 | Теория цвета | 4 | 2 | 2 | Устный опрос,  практическая работа |
| 2.3 | Работа с изображениями. | 4 | 2 | 2 | Устный опрос,  практическая работа |
| 2.4 | Векторная графика. Инструмент Pen tool. | 6 | 2 | 4 | Устный опрос,  практическая работа |
| 2.5 | Основы AutoLayOut. Различия между фреймами и группами. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос,  практическая работа |
| 2.6 | Работа с маской и эффектами. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос,  практическая работа |
| 2.7 | Плагины. Авторское право. | 4 | 2 | 2 | Устный опрос,  практическая работа |
| 2.8 | Типографика. | 4 | 1 | 3 | Устный опрос,  практическая работа |
| 2.9 | Основы композиции | 2 | 1 | 1 | Практическая работа, тестирование |
| **Раздел 3. Продвинутые инструменты.** | | | | | |
| 3.1 | Подготовка к новому проекту. Бриф, mood board, wireframe. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос,  практическая работа |
| 3.2 | Дизайн система. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос,  практическая работа |
| 3.3 | Компоненты и варианты в Figma. | 4 | 1 | 3 | Устный опрос,  практическая работа |
| 3.4 | Углублённая работа с AutoLayOut. | 4 | 1 | 3 | Устный опрос,  практическая работа |
| 3.5 | Адаптивный дизайн. | 8 | 2 | 6 | Устный опрос,  практическая работа |
| 3.6 | Прототипирование. | 8 | 2 | 6 | Устный опрос,  практическая работа |
| 3.7 | Ускорение работы и дизайнерские трюки. | 2 | 1,5 | 0,5 | Устный опрос,  практическая работа |
| 3.8 | Основы Photoshop для веб-дизайнеров. | 4 | 2 | 2 | Устный опрос,  промежуточная аттестация |
| 3.9 | Сложная анимация | 6 | 2 | 4 | Устный опрос,  практическая работа |
| **Раздел 4. Разработка дизайн-макета.** | | | | | |
| 4.1 | Макет многостраничного сайта. | 24 | 6 | 18 | Устный опрос,  практическая работа |
| 4.2 | Оформление и загрузка проекта на Behance. | 4 | 1,5 | 2,5 | Практическая работа,  анализ работы |
| **Раздел 5. Создание сайта на**  **Tilda** | | | | | |
| 5.1 | Основы тильда. Стандартные блоки. Концепция работы. | 4 | 2 | 2 | Устный опрос,  практическая работа |
| 5.2 | Работа в Zero block. | 6 | 2 | 4 | Устный опрос,  практическая работа |
| 5.3 | Анимация в Zero Block. | 4 | 1,5 | 2,5 | Устный опрос,  практическая работа |
| 5.4 | Использование своего кода. | 6 | 2 | 4 | Устный опрос,  практическая работа |
| 5.5 | Адаптивный дизайн сайта. | 4 | 1 | 3 | Устный опрос,  практическая работа |
| 5.6 | SEO настройки сайта. Работа с формами на сайте. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос,  практическая работа |
| 5.7 | Создание Блога. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос,  практическая работа |
| 5.8 | Онлайн-школа. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос,  практическая работа |
| 5.9 | Онлайн-магазин. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос,  практическая работа |
| **Раздел 6. Работа над итоговым проектом** | | | | | |
| 6.1 | Самостоятельная работа над итоговым проектом | 8 | 1 | 7 | Самостоятельная  практическая работа над итоговым проектом |
| 6.2 | Финальный просмотр работ. | 2 | 0,5 | 1,5 | Анализ, защита проекта |
| **ИТОГО:** | | **144** | **50,5** | **93,5** |  |

### 1.3.2 Содержание учебного плана

**Раздел 1. Подготовка к занятиям. (4 часа)**

**Тема 1.1** Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы и детьми.

*Теория:* Знакомство с детьми. Презентация и краткий обзор образовательной программы. Инструктаж по технике безопасности.

*Практика:* Организация рабочего места дизайнера. Работа с файлами и

папками на компьютере. Создание личной рабочей папки. Портфолио web-дизайнера.

**Тема 1.2** Введение в мир дизайна. Структура сайта и этапы работы над проектом.

*Теория:* Краткий обзор основных программ дизайнера. Отличие web-дизайнера от других направлений дизайна. Что такое веб-сайт, как он работает и как создают сайты. Глоссарий дизайнера.

*Практика:* Создание и настройка простого шаблонного одностраничного сайта на базе Google Sites.

**Раздел 2. Знакомство с графическим редактором Figma. Основы цифрового дизайна. (30 часов)**

**Тема 2.1** Основы и интерфейс графическим редактором Figma.

*Теория:* Что такое Figma и для чего её используют. Возможности Figma. Основные инструменты: Move, Frame, Rectangle, Pen, Text. Горячие клавиши. Что такое сетка grid. Основы работы с изображениями и слоями. Группировка слоев. Режим презентации. Правила сохранения работ в разных форматах. Передача файла Figma.

*Практика:* Работа с инструментами Figma. Главная страница – первая секция сайта.

Изучение горячих клавиш посредствам апробации инструментов, работа с раздаточным материалом (памятки). Сохранение изображений из графического редактора в рабочую папку разными способами.

**Тема 2.2** Теория цвета.

*Теория:* Что такое теория цвета. Физика цвета. Цветовые круги. Правила сочетания цветов. Инструменты подбора цвета для проекта. Как работать с градиентом. Правило пропорций цвета 60/30/10. Цвет в психологии

*Практика:* Подбор цвета из изображения. Цветовая раскладка.

**Тема 2.3** Работа с изображениями.

*Теория:* Разница растровой и векторной графики. Как выбрать качественное изображение. Плагин Unsplash. Разбор форматов изображений и их интеграции в проект. Тонировка изображения. Мягкая и экстремальная обрезка. Работа с иконками.

*Практика:* Практика по тонировки изображений. Задания с мягкой и экстремальной обрезкой. Создание своей иконки.

**Тема 2.4** Векторная графика. Инструмент Pen tool.

*Теория:* Знакомство с инструментом Перо.

*Практика:* Отработка моторики работы с инструментом Pen tool на онлайн тренажере «Bezier.method». Создание простой иллюстрации с помощью инструмента Перо.

**Тема 2.5** Основы AutoLayOut. Различия между фреймами и группами.

*Теория:* Основы работы с AutoLayout. Чем отличаются фреймы от групп, когда что стоит применять.

*Практика:* Задания на отработку навыков с инструментом AutoLayout, фреймами и группами. Применение знаний во второй секции сайта.

**Тема 2.6** Работа с маской, эффектами и стилями.

*Теория:* Что такое маска, как работают эффекты и стили.

*Практика:* Задание по отработке теоретических знаний. Применение знаний в секции «отзывы».

**Тема 2.7** Плагины. Авторское право.

*Теория:* Как работают плагины и когда они могут быть полезны. Теория о возникновении авторского права и на что оно распространяется. Разбор разных стоковых источников. Что можно использовать в дизайне. Разбор права на использование иллюстраций, фотографий, шрифтов. Памятки с ссылками на бесплатные источники материалов.

*Практика:* Составление библиотеки плагинов из Community и файлов с материалами в открытом доступе для тренировки ориентации в программе. Найти и сохранить в рабочую папку материалы (картинки, иконки и др.) из открытых источников на заданную тему, соблюдая правила авторского права.

**Тема 2.8** Типографика.

*Теория:* Разбор видов шрифтов. Как подобрать шрифт для проекта. Основные настройки шрифта. Анатомия шрифта. Иерархия текста: заголовки, подзаголовки, основной текст.

*Практика:* Самостоятельная редакция представленного текста в файле практики (подбор шрифта, его размера и иерархии расположения на странице). Работа в онлайн-тренажере «Type method» - тренировка глазомер

**Тема 2.9** Основы композиции.

*Теория:* Теория близости. Симметрия. Баланс. Выделение главного. Ритм и паттерны. Статика и динамика. Роль фигур в композиции. Правило внутреннего и внешнего. Разбор правил систематизации пространства на примерах композиционных решений популярных авторов.

*Практика:* Выстраивание элементов в заранее подготовленном макете. Размещение элементов в файле практической работы, согласно правилам композиции.

**Раздел 3. Продвинутые инструменты. (40 часов)**

**Тема 3.1** Подготовка к новому проекту. Бриф, mood board, wireframe.

*Теория:* Понятия и примеры: брифа, mood board, wireframe. Как использовать Pinterest в работе веб-дизайнера.

*Практика:* Практическая работа по выданному преподавателем брифу. С самостоятельным составлением mood board и wireframe. Работа в сервисе «Wireframe».

**Тема 3.2** Дизайн система.

*Теория:* Различия между дизайн системой и UI-kit. Что такое гайдлайн. Примеры.

*Практика:* Создаем свою дизайн систему для ранее выбранного проекта.

**Тема 3.3** Компоненты и варианты в Figma.

*Теория:* Кнопки в Figma и их варианты. Добавление новых состояний. Организация и хранение.

*Практика:* Создать собственные варианты для будущего сайта.

**Тема 3.4** Углублённая работа с AutoLayOut.

*Теория:* Подкатегории стилей. Многоуровневый AutoLayOut. Использование готовых элементов из других макетов. Как работают Min width / Max Width. Абсолютное позиционирование.

*Практика:* Создать карточки для вкладки «Блог» с применением полученных знаний.

**Тема 3.5** Адаптивный дизайн.

*Теория:* Теория адаптивного дизайна.Основы constraints. Определение размеров экранов при адаптиве. DPI и PPI.

*Практика:* Адаптация первой страницы дизайн-макета сайта под размеры экрана телефона.

**Тема 3.6** Прототипирование.

*Теория:* Режим презентация макета. Углубленные настройки прототипов. Базовая анимация. Кривые Безье.

*Практика:* Анимация меню сайта.

**Тема 3.7** Ускорение работы и дизайнерские трюки.

*Теория:* Полезные горячие клавиши. Полезные плагины. Дизайнерские фишки, лайфхаки и трюки.

*Практика:* Эксперименты и внедрение полученной информации на заключительном этапе работы над макетом сайта.

**Тема 3.8** Основы Photoshop для веб-дизайнеров.

*Теория:* Базовые инструменты Photoshop. Работа со слоями. Маска. Удаление лишнего на фото. Расширение границ фото.

*Практика:* Выполнение заданий предоставленных преподавателем на заданную тему.

**Тема 3.9** Сложная анимация

*Теория:* Motion designв web-дизайне.

*Практика:* Parallax Effect. Анимация гамбургера. Анимация загрузки страницы и др.

**Раздел 4. Разработка дизайн-макета. (28 часов)**

**Тема 4.1** Макет многостраничного сайта.

*Теория:* Обобщение пройденного материала.

*Практика:* Закрепление пройденного материала в практической работе по созданию макета многостраничного сайта.

**Тема 4.2** Оформление и загрузка проекта на Behance.

*Теория:* Что такое портфолио дизайнера, из чего оно состоит. Примеры. Где искать работу?

*Практика:* Оформление готового макета в портфолио на Behance.

**Раздел 5. Создание сайта на Tilda. (32 часа)**

**Тема 5.1** Основы тильда. Стандартные блоки. Концепция работы.

*Теория:* Работать с простыми блоками. Особенности Tilda. Изменение контента стандартных блоков. Добавление видео в стандартные блоки. Размещение универсальных footer и header. Добавление своих шрифтов.

*Практика:* регистрация в Tilda, создание страницы лендинга, наполнение страницы простыми блоками согласно концепции проекта.

**Тема 5.2** Работа в Zero block.

*Теория:* Отличие простых блоков от Zero block. Тарифы и преимущества каждого. Настройка свойства элементов и цвета в Zero block. Window container.

*Практика:* Добавление Zero Block-ов на страницу.

**Тема 5.3** Анимация в Zero Block.

*Теория:* Базовая и более сложная анимация.

*Практика:* анимируем меню.

**Тема 5.4** Использование своего кода.

*Теория:* Стандартные табы. Сторонний код. CSS код., JavaScript код., HTML код.

*Практика:* Доделываем Desktop версию сайта.

**Тема 5.5** Адаптивный дизайн сайта.

*Теория:* Диапазоны видимости. Группировка элементов. AutoScale.

*Практика:* Адаптируем готовый сайт.

**Тема 5.6** SEO настройки сайта. Работа с формами на сайте.

*Теория:* Домен и хостинг. Что такое SEO. Страница 404. Web Master & Search console.

*Практика:* Настраиваем имя сайта. Создаем страницу 404.

**Тема 5.7** Создание Блога.

*Теория:* «Потоки». Настройка постов.

*Практика:* Создаем Блог из базовых блоков Tilda или блог из Zero. Настраиваем посты

**Тема 5.8** Онлайн-школа.

*Теория:* Особенности работы личного кабинета Tilda. Добавление пользователя в ЛК через формы. Создание урока и домашнего задания. Предоставление доступа после оплаты.

*Практика:* Отработка пройденного материала.

**Тема 5.9** Онлайн-магазин.

*Теория:* Способы создания карточки товара. Настраиваем промо код и параметры товара. Каталог товаров. Фильтры товаров.

*Практика:* Отработка пройденного материала.

**Раздел 6. Работа над итоговым проектом (10 часов)**

**Тема 6.1** Самостоятельная работа над итоговым проектом.

*Теория:* Обобщение пройденного материала.

*Практика:* Закрепление пройденного материала в итоговой работе по созданию готового сайта. Публикация сайта на Tilda.

**Тема 6.2** Финальный просмотр работ. Анализ и защита итогового проекта.

## 1.4 Планируемые результаты освоения программы

***Личностные:***

- сформировать потребность личности в непрерывном самосовершенствовании и самообучении;

- сформировать устойчивый интерес к визуальным искусствам, творчеству, компьютерным технологиям и веб-дизайну;

- воспитать навыки социальной коммуникации, эмпатию – умение услышать потребности другого, а также – умение объяснить ход своих мыслей и отстоять свою точку зрения;

- способствовать формированию эстетического вкуса;

- способствовать дальнейшему профессиональному самоопределению;

- содействовать в организации полезного досуга и дополнительного образования.

***Метапредметные:***

- развивать творческие способности учащихся;

- развивать эстетический и художественный вкус ребенка;

- активизировать познавательную, творческую деятельность и художественную инициативу учащихся;

- развивать образное и логическое мышление;

- формировать привычки осознанной трудовой деятельности.

***Образовательные:***

- обучить учащихся основам веб-дизайна;

- познакомить с основами композиции, цветоведения, типографикой и

версткой;

- сформировать базовые знания, навыки и умения успешной профессиональной деятельности;

- познакомить с основными понятиями и определениями в области вебдизайна;

- научить организации и планированию труда веб-дизайнера;

- сформировать начальные представления о проектировании;

- научить выражать свои мысли, обосновывать свои идеи и защищать свои проекты;

- сформировать навыки анализа дизайн-проектов.

# 2. Комплекс организационно-педагогических условий

## 2.1. Календарный учебный график

Количество учебных часов на учебный год: 144 часа.

Занятия по программе проводятся с 01 сентября по 25 мая (Прилож. 1)

**Режим работы в период школьных каникул**

Занятия проводятся по расписанию или утвержденному временному расписанию, составленному на период каникул.

## 2.2. Формы аттестации

Эффективность освоения программы «Web-дизайн» отслеживается с помощью промежуточной и итоговой аттестации. Результативность обучения определяется с помощью нескольких видов проверки: выполнения творческих работ, проектов, законченных дизайн-макетов, самостоятельных работ.

Текущий контроль осуществляется регулярно во время занятий. Контроль теоретических знаний осуществляется с помощью педагогического наблюдения, опросов, практических работ. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения работ учащихся, где анализируются положительные и отрицательные стороны работ, корректируются недостатки.

Промежуточная аттестация проводится в форме тестирования или презентации и защиты проекта.

Итоговая аттестация предусматривает выполнение итоговой творческой работы. Тему итогового проекта учащийся выбирает самостоятельно, исходя из пройденного материала, и выполняет в течение нескольких занятий по техническому заданию от преподавателя. Предусмотрена творческая защита проекта перед аудиторией и преподавателем. Оценивается также грамотность, функциональность, оригинальность и эстетика работы.

## 2.3. Оценочные материалы и показатели результативности обучения по программе

**Оценочные материалы**

**Пример 1** – дизайн-проект:

**Задание:** Проект в Figma на тему «Портфолио. Мои результаты и достижения».

Дизайн-макет должен содержать:

- декоративные элементы по усмотрению ученика (Например, фигуры Blobs, коллажи, иллюстрации и др.)

- текстовую информацию. Текстовые блоки должны быть размещены логично.

**Критерии оценивания дизайн-проекта** (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

|  |  |
| --- | --- |
| **Критерии оценки** | **Баллы** |
| - самостоятельность выполнения;  - законченность работы;  - соответствие выбранной тематике;  - использование при работе над проектом основных аспектов языка программирования, изученных в ходе обучения;  - оформление графическими объектами;  - наличие меню сайта;  - оригинальность решения и творческие находки;  - грамматические ошибки в тексте сайта. | **1-11 балла (минимальный уровень)** – сайт не оформлен графическими объектами; отсутствие новизны в подаче материала, нет меню, содержит много грамматических ошибок в тексте.  **12-18 баллов (средний уровень)**  – сайт незначительно оформлен графическими объектами;  – в меню только 1-2 пункта, в тексте есть незначительные ошибки, допускаются небольшие нарушения логичности.  **19-24 баллов (максимальный уровень)**  – все критерии соблюдены. |

**Пример 2** – тест (Прилож. 2)

**Критерии оценивания результатов теста.**

|  |  |
| --- | --- |
| Верно отвечено на 1-2 вопроса | 0 (низший балл) |
| Верно отвечено на 3-4 вопроса | 1 (проходной балл) |
| Верно отвечено на 5-7 вопроса | 2 (средний балл) |
| Верно отвечено на 8-10 вопроса | 3 (высший балл) |

## 2.4. Условия реализации программы

**Материально-технические:**

Дополнительная общеобразовательная программа «Web-дизайн» реализуется на базе МБУ ДО ДДТ №2 г. Заполярный. Для реализации проекта необходимы материально-технические условия:

– ноутбуки и компьютерные мыши;

– беспрерывный доступ в сеть интернет;

– интерактивная доска с проектором;

– столы ученические;

– стол письменный;

– стулья;

– принтер.

**Программное обеспечение:**

– операционная система Windows;

– интернет-браузер Chrome;

– аккаунт в Gmail;

– онлайн-редактор Figma;

– доступ к онлайн-конструктору Tilda.

**2.5. Методические материалы**

Образовательный процесс осуществляется в очной форме с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

В образовательном процессе используются следующие **методы:**

˗ объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа

действий);

˗ практический (практические задания, анализ и решение проблемных

ситуаций и т. д; для формирования умений, навыков и способов деятельности);

˗ словесный – рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования

сознания).

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания программы, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

**Методы воспитания:** мотивация, убеждение, стимулирование,

создание ситуации успеха и др.

Образовательный процесс строится на следующих **принципах**:

− Принцип научности. Его сущность состоит в том, чтобы обучающийся усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.

− Принцип наглядности. Наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности обучающегося. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

− Принцип доступности, учёта возрастных и индивидуальных особенностей детей в процессе обучения по программе. Предполагает соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей. Переходить от лёгкого к трудному, от известного к неизвестному. Но доступность не отождествляется с лёгкостью. Обучение, оставаясь доступным, сопряжено с приложением серьёзных усилий, что приводит к развитию личности.

− Принцип осознания процесса обучения. Данный принцип предполагает необходимость развития у ребёнка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если ребёнок видит свои достижения, это укрепляет в нём веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если ребёнок понимает, в чём и почему он ошибся, что ещё не получается, то он делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

− Принцип воспитывающего обучения. Обучающая деятельность педагога, как правило, носит воспитывающий характер. Содержание обучения, формы его организации, методы и средства оказывают влияние на формирование личности в целом.

**Формы организации деятельности обучающихся:** индивидуальная; групповая.

**Формы проведения занятия:**

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием программы: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, защита проектов.

**Педагогические технологии:** индивидуализации обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; игровой деятельности; коммуникативная технология обучения; решения изобретательских задач; здоровьесберегающая технология.

**Дидактические материалы:** Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, презентации, материалы по терминологии.

## 2.6. Список литературы

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 c.

2. Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / М. Джанда. — СПб.: Питер, 2019. — 384 c.

3. Кидд, Ч.А. Go! Самая простая книга по графическому дизайну / Ч.А. Кидд. - М.: Питер, 2020. - 854 c.

4. Луптон, Эллен Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон. - М.:Питер, 2020. - 256 c.

5. Пинк Т. Дизайнерские принты в стиле дудлинг / Т. Пинк. — Мн.: Попурри, 2017. — 288 c.

6. Хеллер, С. IDEA BOOK. Графический дизайн / С. Хеллер. - М.: Питер, 2020. - 627 c.

7. Школьник, К. Графическая грамота / К. Школьник. - М.: Детская литература, 2022. - 143 c.

8. Шпикерман Э. О Шрифте. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 208 с.

**Литература для педагога:**

9. Different Ground. Каталог выставки современного голландского графического дизайна. - Москва: Гостехиздат, 2022. - 308 c.

10. Карповская, Елена Визуальные коммуникации в графическом дизайне / Елена Карповская. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2021. - 159 c.

11. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2020. — 140 c.

12. Стивен, Хеллер Анатомия дизайна. Скрытые источники современного графического дизайна / Хеллер Стивен. - М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО "АСТ", 2021. - 104 c.

13. Черневич, Е. Графический дизайн в России / Е. Черневич. - М.: СЛОВО/SLOVO, 2022. - 887 c.

**Онлайн-тренажеры:**

14. A color matching game. URL: https://color.method.ac (тренировка подбора оттенков цветов на глаз)

15. Can’t unsee. URL: https://cantunsee.space (тренировка глазомера на иерархию элементов в дизайне)

16. Kern Type a letter spacing game. URL: https://type.method.ac (тренировка глазомера на расстояние между буквами)

17. Kolor. URL: https://kolor.moro.es (тренировка глазомера на выбор цветов)

18. Pixact.ly. URL: https://pixact.ly (тренировка глазомера на размер фигур)

19. The Bezier Game. URL: https://bezier.method.ac (тренировка работы с кривыми Безье)

20. Tothepoint. I shot the serif but I did not shoot the sans-serif. URL: https://www.tothepoint.co.uk/us/fun/i-shot-the-serif (игра на распознание шрифтов с засечками)

21. Typewar. URL: https://typewar.com (игра на идентификацию названия шрифтов)

# Приложение

Приложение 1

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Тема** | **Теория** | **Практика** | **Всего** | **Форма контроля** |
| СЕНТЯБРЬ | Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы.  Введение в мир дизайна. Структура сайта и этапы работы.  Основы и интерфейс графическим редактором Figma.  Теория цвета.  Работа с изображениями.  Беседа, устный опрос, практическая работа | 8,5 | 7,5 | 16 | Беседа, устный опрос, практическая работа |
| ОКТЯБРЬ | Векторная графика. Инструмент "pen tool".  Основы AutoLayOut. Различия между фреймами и группами.  Работа с маской и эффектами.  Плагины. Авторское право.  Типографика. | 7 | 9 | 16 | Устный опрос, практическая работа |
| НОЯБРЬ | Основы композиции  Подготовка к новому проекту.  Бриф, mood board, wireframe.  Дизайн система.  Компоненты и варианты в figma.  Углублённая работа с AutoLayOut.  Адаптивный дизайн. | 7 | 13 | 20 | Устный опрос, практическая работа,  тестирование |
| ДЕКАБРЬ | Прототипирование.  Ускорение работы и дизайнерские трюки.  Основы Photoshop для веб-дизайнеров. | 5,5 | 10,5 | 16 | Устный опрос,  промежуточная аттестация |
| ЯНВАРЬ | Сложная анимация  Макет многостраничного сайта. | 4 | 8 | 12 | Устный опрос, практическая работа |
| ФЕВРАЛЬ | Макет многостраничного сайта. | 4 | 12 | 16 | Устный опрос, практическая работа |
| МАРТ | Оформление и загрузка проекта на Behance  Основы тильда. Стандартные блоки. Концепция работы.  Работа в Zero block. | 5,5 | 10,5 | 16 | Устный опрос, практическая работа, анализ работы |
| АПРЕЛЬ | Анимация в Zero Block.  Использование своего кода.  Адаптивный дизайн сайта.  SEO настройки сайта. Работа с формами на сайте. | 5,5 | 10,5 | 16 | Устный опрос, практическая работа |
| МАЙ | Создание Блога.  Онлайн-школа.  Онлайн-магазин.  Работа над итоговым проектом  Самостоятельная работа над итоговым проектом.  Финальный просмотр работ. Анализ и защита итогового проекта. | 4,5 | 11,5 | 16 | Самостоятельная практическая работа над итоговым проектом, анализ, защита проекта |
| **ИТОГО:** | | **50,5** | **93,5** | **144** |  |

Приложение 2

**Пример промежуточного тестирования**

(максимум – 10 баллов)

**1. Отметьте основную функцию базовой сетки.**

a) Упрощает выравнивание элементов макета

b) Задаёт вертикальный ритм

c) Формирует колоночную сетку

d) Позволяет отличить макет опытного дизайнера от макета новичка

e) Помогает компоновать элементы

**2. Что из перечисленного не относится к элементам модульной сетки?**

a) Колонки

b) Поля

c) Столбцы

d) Межколонники

e) Колонтитулы

**3. Какая сетка чаще всего используется в веб-дизайне?**

a) 4-х колоночная

b) 8-ми колоночная

c) 12-ти колоночная

d) 16-ти колоночная

e) 23-х колоночная

**4. В вертикальном ритме за основу шага берется размер:**

a) Кегля шрифта основного текста

b) Кегля заголовка

c) Интерлиньяжа

d) Кегля подзаголовка

e) Сетки bootstrap

**5. Вайфрейм (wireframe) - это определение расположения элементов без их детальной проработки.**

a) Да

b) нет

**6. Футер (footer) - это область внизу страницы под основным контентом.**

a) Да

b) нет

**7. Можно ли к одному текстовому слою применить несколько текстовых стилей?**

a) Нельзя

b) Да, можно

c) Только если текстовые стили из одной группы

**8. Чем отличается группа слоев от фрейма со слоями?**

a) К группе нельзя добавить сетку

b) Нельзя дать тень фрейму, а группе можно

c) Группу нельзя сделать компонентом, а фрейм можно

d) Работой Constraints

**9. Можно ли сделать у фигуры углы с разным закруглением?**

a) Да, у всех, кроме круга

b) Только у квадрата

c) Нельзя

**10. Можно ли объединять текстовые стили в группы?**

a) Можно при помощи Ctrl + G

b) Можно при помощи слеша «/»

c) Нельзя