Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБУ ДО ДДТ Красносельского района Санкт-Петербурга)

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
(протокол от 31.08.2023 № 1)

УТВЕРЖДЕНА
приказом от 31.08.2023 № 66-од
Директор

_____М.Д. Иваник

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ. ОФОРМЛЕНИЕ САЙТОВ»

Возраст учащихся: 12–17 лет
Срок освоения: 1 год

Разработчик программы: **Горбачева Екатерина Сергеевна**
педагог дополнительного образования

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 5C7264BAF2AEE7FD639476DE95628A6A
Владелец: ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА КРАСНОСЕЛЬСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
Действителен: с 09.09.2022 до 03.12.2023

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами федерального и регионального уровня в сфере образования, а также локальными актами ДДТ.

Основные характеристики программы

Направленность программы

Направленность программы - техническая.

Программа направлена на привлечение учащихся к актуальной сегодня сфере веб-дизайна, обучение разработке удобных и визуально приятных пользовательских интерфейсов, формирование креативного подхода к решению востребованных современным обществом задач.

Актуальность программы

Для современного общества характерно большое количество информации. Применение веб-технологий становится актуальным во всех сферах деятельности: и в образовательном учреждении между учителем и учеником, и в бизнесе, между предпринимателем и его целевой аудиторией, и между работодателем и специалистом. Сайт - это электронная визитка, позволяющая потребителю получить в полном объеме необходимую информацию об интересующих его товарах или услугах, а предпринимателю рассказать о своей деятельности. От того, насколько сайт будет удобен в использовании и приятен глазу, зависит, достигнут ли успеха начинания. Веб-дизайнер проектируя сайты и приложения, опирается на пожелания аудитории, чтобы помочь потребителям сориентироваться в мире предложений товаров и услуг. Для задач бизнеса веб-дизайнер работает так, чтобы привлечь внимание посетителя сайта, заинтересовать и донести нужную информацию.

Все это требует немалых знаний и навыков и способствует раннему развитию у ребенка хобби, связанного с актуальной и современной деятельностью. Когда у ребенка есть актуальное увлечение, применимое в реальной жизни, благодаря успеху выполняемых проектов, ему есть, за что себя ценить. Он захочет добиваться успехов и в других областях, например, в учебе в школе, так как точно знает, что способен на успех. Кроме этого, современных родителей школьников, заботящихся о будущем своих детей, в первую очередь интересует, как навыки, развитые в качестве хобби, помогут ребенку с самоопределением в жизни.

Веб-дизайн - это баланс красоты, логики и возможностей. Дизайнерская разработка интерфейсов заполняет пробел между графическим дизайном и веб-программированием. Первое направление занимается созданием визуального контента как такового, не задумываясь, как наиболее привлекательно представить в интернете свои проекты. Второе направление в наименьшей степени ориентировано на визуал интерфейса, так как ему присуще исполнение поставленных задач с помощью кода. Поэтому запуск дополнительной образовательной программы по веб-дизайну очень перспективен сейчас.

Отличительные особенности программы

Отличительными чертами данной программы являются:

- освоение в учебном процессе наиболее перспективного направления творчества, имеющего практическое применение в реальной жизни.
- широкое применение компьютерных технологий для обучения. В частности, программ: Adobe Photoshop и Figma, дающих неограниченные возможности для самореализации учеников.
- постоянная мотивация учащихся и поддержка интереса к обучению за счет выполнения интересных, актуальных проектов и представления на конкурсах собственных разработок.

Адресат программы. Программа ориентирована на подростков 12-17 лет.

Уровень освоения программы
Уровень освоения программы – базовый.

Срок и объем освоения программы
Программа рассчитана на один год обучения, 160 учебных часов.

Цель программы: Обучение созданию удобных для пользователя и эстетичных интерфейсов сайтов и мобильных приложений.

Задачи программы:

***обучающие*:**
- Ознакомление учащихся с возможностями современного веб-дизайна;
- обучение основам работы в графических редакторах Adobe Photoshop и Figma, а также основам работы с графическими планшетами, обучение анимации на уровне, необходимом веб-дизайнеру;
- формирование своего, авторского почерка, держа за основу уровень, которого достигла дизайн-индустрия на сегодняшний день в оформлении интерфейсов;
- практическое закрепление получаемых знаний путем выполнения проектов по каждой изученной теме.

развивающие:
- Развитие у школьников креативного мышления, навыков генерации новых идей;
- развитие основ навыка эффективной работы с информацией;
- развитие «дизайнерской насмотренности» в занимательной форме.

воспитательные:
- Повышение мотивации учащихся к техническому творчеству и созданию собственных разработок путем выполнения проектов и участия в конкурсах;
- формирование стремлений к получению качественного законченного результата и элегантным решениям поставленных задач;
- воспитание как черт ответственности и независимости в индивидуальной работе, так и навыков командной работы;
- организация и участие в конкурсах в качестве закрепления изучаемого материала;
- формирование привычки следить за тем, какие решения оформления интерфейсов сейчас актуальны.

Планируемые результаты освоения учащимися программы

Личностные:
- Будут иметь представление о нравственно-этической ориентации;
- будут иметь представление о смыслообразовании в учебной деятельности.

Метапредметные:
- Приобретут навыки самопрезентации и презентации своего проекта;
- будут уметь ставить цели и решать задачи;
- будут уметь генерировать реальные для воплощения идеи.

Предметные:
- Учащиеся овладеют теоретическими знаниями и возможностями современного веб-дизайна;
- учащиеся овладеют основами работы в графических редакторах Adobe Photoshop и Figma, а также основами работы с графическими планшетами,

овладеют техникой создания анимации на уровне, необходимом веб-дизайнеру;
- учащиеся сумеют применить свои, авторские идеи при создании сайтов и мобильных приложений, отталкиваясь от изученной базы и ориентируясь на уровень, достигнутый дизайн - индустрией на сегодняшний день;
- учащиеся закрепят изученный материал путем выполнения проектов по каждой пройденной теме и имеют портфолио с ними;
- учащиеся освоят основы креативного мышления, навыков генерации новых идей;
- учащимися освоят основы навыка эффективной работы с информацией;
- во время выполнения проектов ученики попутно разовьют «дизайнерскую насмотренность»;
- мотивация учеников к техническому творчеству и созданию собственных разработок будет повышена за счет успешного выполнения проектов и участия в конкурсах;
- сформировано стремление к получению качественного законченного результата и элегантных решений поставленных задач;
- воспитаны как черты ответственности и независимости в индивидуальной работе, так и навыки командной работы;
- участие в конкурсах помогут закрепить изученный материал;
- сформирована привычка следить за тем, какие решения оформления интерфейсов сейчас актуальны.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации

Программа реализуется на государственном языке РФ.

Форма обучения

Программа реализуется в очной форме.

Условия набора учащихся:

Для обучения по программе принимаются учащиеся в возрасте 12–16 лет, независимо от уровня подготовленности на основании заявления родителей (законных представителей) ребенка.

Условия формирования групп:

Для реализации программы может осуществляться формирование как одновозрастных, так и разновозрастных групп.

Количество учащихся в группах:

Количество учащихся в группе первого года обучения 15 человек.

Особенности организации образовательного процесса:

Постоянное использование графических редакторов Adobe Photoshop и Figma, графических планшетов, персональных компьютеров. Работа над собственными проектами по каждой изученной теме.

При необходимости, занятия могут проходить в дистанционной форме обучения. В зависимости от условий проведения дистанционного обучения, техническими средствами связи могут являться: платформы для видеоконференций (Skype, Zoom, Discord и аналогичные), мессенджеры (WhastApp, Viber, Telegram и аналогичные), социальные сети (ВКонтакте), общение по e-mail, использование Goolge-инструментов.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

Предполагает групповую и индивидуально-групповую форму проведения занятий.

Материально-техническое оснащение программы:

- классное помещение нормативной площадью для занятий 15 учащихся с рабочими местами и персональными компьютерами для их размещения;
- электрические розетки 220 В – не менее 6 штук;
- персональные компьютеры с операционной системой Windows 7 (или новее) с установленными программами: Figma, Adobe Photoshop CC 2015 (или новее) – 15 шт.;
- графический планшет – 15 шт.;
- манипулятор «Мышь» – 15 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- доска – 1шт.;
- доступ в Интернет;
- программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее) и Figma.

Кадровое обеспечение программы:

Программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий квалификационным характеристикам по должности «педагог дополнительного образования».

Учебный план
дополнительной общеразвивающей программы
«Дизайн интерфейсов. Оформление сайтов»

№	Тема	Количество часов			Формы промежуточной аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Введение: Разбор основных терминов в веб-дизайне.	3	3	0	Беседа. Диагностическая игра.
2	Классический метод работы с дизайн макетами сайтов.	21	7	14	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ
3	Создание авторского визуального контента и баннеров.	21	7	14	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
4	UX landing page (работа со структурой одностраничного сайта).	15	5	10	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
5	UI landing page (работа с визуальным наполнением одностраничного сайта).	21	7	14	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
6	Адаптивность. Дизайн мобильной версии сайта.	15	5	10	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
7	Верстка desktop (версии, отображаемой на мониторах компьютеров) и мобильной версии сайта.	21	7	14	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
8	UX (структура) многостраничных сайтов.	15	5	10	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ

					выполненных работ.
9	UI (визуальное наполнение) Многостраничных сайтов.	24	8	16	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
10	Верстка многостраничных сайтов.	15	5	10	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
11	UX (структура) мобильного приложения.	15	5	10	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
12	UI (визуальное наполнение) мобильного приложения.	24	8	16	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
13	Анимация в интерфейсах.	18	6	12	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
14	Тренды и тенденции в современном веб-дизайне.	9	3	6	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
15	Итоговое занятие. Устный зачет по пройденным темам. Обобщение изученного материала..	3	3	0	Беседа
	Итого:	**240**	**84**	**156**	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительной общеразвивающей программы
«Дизайн интерфейсов. Оформление сайтов»

Цель: Обучение созданию удобных для пользователя и эстетичных интерфейсов сайтов и мобильных приложений.

Задачи:

Обучающие:

- Ознакомление учащихся с возможностями современного веб-дизайна;
- обучение основам работы в графических редакторах Adobe Photoshop и Figma, а также основам работы с графическими планшетами, обучение анимации на уровне, необходимом веб-дизайнеру;
- формирование своего, авторского почерка, держа за основу уровень, которого достигла дизайн-индустрия на сегодняшний день в оформлении интерфейсов;
- практическое закрепление получаемых знаний путем выполнения проектов по каждой изученной теме.

Развивающие:

- Развитие у школьников креативного мышления, навыков генерации новых идей;
- развитие основ навыка эффективной работы с информацией;
- развитие «дизайнерской насмотренности» в занимательной форме.

Воспитательные:

- Повышение мотивации учащихся к техническому творчеству и созданию собственных разработок путем выполнения проектов и участия в конкурсах;
- формирование стремлений к получению качественного законченного результата и элегантным решениям поставленных задач;
- воспитание как черт ответственности и независимости в индивидуальной работе, так и навыков командной работы;
- организация и участие в конкурсах в качестве закрепления изучаемого материала;
- формирование привычки следить за тем, какие решения оформления интерфейсов сейчас актуальны.

Планируемые результаты программы

Предметные:

- Учащиеся овладеют теоретическими знаниями и возможностями современного веб-дизайна;
- учащиеся овладеют основами работы в графических редакторах Adobe Photoshop и Figma, а также основами работы с графическими планшетами, овладеют техникой создания анимации на уровне, необходимом веб-дизайнеру;
- учащиеся сумеют применить свои, авторские идеи при создании сайтов и мобильных приложений, отталкиваясь от изученной базы и ориентируясь на уровень, достигнутый дизайн - индустрией на сегодняшний день;
- учащиеся закрепят изученный материал путем выполнения проектов по каждой пройденной теме и имеют портфолио с ними;
- учащиеся освоят основы креативного мышления, навыков генерации новых идей;
- учащимися освоят основы навыка эффективной работы с информацией;
- во время выполнения проектов ученики попутно разовьют «дизайнерскую насмотренность»;

- мотивация учеников к техническому творчеству и созданию собственных разработок будет повышена за счет успешного выполнения проектов и участия в конкурсах;
- сформировано стремление к получению качественного законченного результата и элегантных решений поставленных задач;
- воспитаны как черты ответственности и независимости в индивидуальной работе, так и навыки командной работы;
- участие в конкурсах помогут закрепить изученный материал;
- сформирована привычка следить за тем, какие решения оформления интерфейсов сейчас актуальны.

Метапредметные:

- Приобретут навыки самопрезентации и презентации своего проекта;
- будут уметь ставить цели и решать задачи;
- будут уметь генерировать реальные для воплощения идеи.

Личностные:

- Будут иметь представление о нравственно-этической ориентации;
- будут иметь представление о смыслообразовании в учебной деятельности.

Содержание программы

1 Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Введение: Разбор основных терминов в веб-дизайне

Теория: проведение инструктажа по технике безопасности (общая техника безопасности, техника безопасности в классе), историческая справка о дизайне интерфейсов, разбор основных терминов в веб-дизайне.

2 Классический метод работы с дизайн макетами сайтов

Теория: типы интерфейсов. Разработка структуры сайта. Дизайн макет сайта и его задача. Изучение программы Adobe Photoshop. Модульная сетка. Главный экран веб-проекта. Единая стилистика всех блоков и страниц сайта. Наполнение дизайн макета компонентами по готовому прототипу и дизайн системе. Работа с изображениями.

Практика: сборка дизайн макета сайта в программе Adobe Photoshop.

3 Создание авторского визуального контента и баннеров

Теория: настройка кистей Adobe Photoshop. Модификация объектов. Основные принципы композиции, перспективы. Основы цветовой теории. Основы грамотной визуализации объектов. Основы создания дизайнерского концепта.

Практика: создание собственного концепта для размещения на веб-странице следующего проекта.

4 UX landing page (работа со структурой одностраничного сайта)

Теория: интерфейс программы Figma. Разработка структуры сайта. Прототипирование одностраничного сайта. Интерактивный протатип в Figma.

Практика: создание собственного интерактивного прототипа одностраничного сайта и разработка UX структуры.

5 UI landing page (работа с визуальным наполнением одностраничного сайта)

Теория: дизайн система и UI kit (необходимая для конкретного проекта часть дизайн системы). AutoLayout (современный способ работы с макетами в программе Figma). Принципы подбора цвета и шрифта в визуальную концепцию сайта. Работа с библиотекой компонентов.

Практика: создание собственного UI kit и разработка визуальной концепции дизайн макета одностраничного сайта.

6 Дизайн мобильной версии сайта

Теория: особенности мобильного прототипирования. Создание макета интерактивной мобильной версии одностраничного сайта. Работа с AutoLayout. Наполнение дизайн макета мобильной версии визуальным контентом и компонентами.

Практика: создание собственного интерактивного дизайн-макета мобильной версии сайта.

7 Верстка desktop (версии, отображаемой намониторах компьютеров) и мобильной версий сайта

Теория: особенности верстки desktop и мобильной версии сайта. Интерфейс Tilda. Этапы переноса макета в рабочее пространство Zero block Tilda для верстки. Способ настройки отображения версии сайта, соответствующей диагонали экрана устройства, на котором открыт сайт. Публикация landing page.

Практика: публикация одностраничного сайта, сверстанного по собственному дизайн макету.

8 UX (структура) Многостраничных сайтов

Теория: виды многостраничных сайтов. Принципы создания интернет-магазина, личного блога. Разбор внутренних страниц. Разработка UX структуры прототипа и создание информационной архитектуры каждой страницы сайта. Разработка информационной архитектуры под iphone и android. Создание прототипа каждой страницы мобильной версии сайта и разработка UX структуры. Перевод прототипов страниц desktop и мобильных версий сайтов в интерактивный формат.

Практика: создание desktop и мобильной версии интерактивного прототипа многостраничного сайта.

9 UI (визуальное наполнение) Многостраничных сайтов

Теория: разработка визуальной концепции всех desktop и мобильных страниц сайта в единой стилистике. Сборка на AutoLayout. Эффекты наведения (Hover) Интеграция Hover в AutoLayout.

Практика: разработка и применение визуальной концепции для всех desktop и мобильных страниц сайта.

10 Верстка многостраничных сайтов

Теория: перенос в пространство для верстки Zero block Tilda главной и внутренних desktop и мобильных страниц сайта.
Настройка отображения версии сайта, соответствующей диагонали экрана устройства, на котором открыт сайт. Связка страниц при публикации. Настройки каждой страницы для правильной поисковой выдачи.

Практика: публикация многостраничного сайта, сверстанного по собственному дизайн макету, включая мобильную версию.

11 UX (структура) мобильного приложения

Теория: подбор тематики мобильного приложения и определение задачи пользователя. Составление UX структуры прототипа. Атомарная разработка каждой страницы мобильного приложения. Постановка связей страниц мобильного приложения внутри прототипа. Интерактивность.

Практика: создание интерактивного прототипа собственного мобильного приложения.

12 UI (визуальное наполнение) мобильного приложения

Теория: принципы разработки UI kit под мобильное приложение. Выставление маркеров визуальной концепции. AutoLayout. Применение Color style. Инструмент «варианты» Компоненты. Сетка и колонки. Верстка под iphohe и android. Сборка дизайн макета всех страниц мобильного приложения.

Практика: создание визуального наполнения дизайн макета собственного мобильного приложения. Финальное тестирование.

13 Анимация в интерфейсах

Теория: базовая анимация в Figma. Какая анимация используется в мобильных приложениях. Настройки для начала работы с анимацией. Эффект подсвечивания компонента. Pop-up (всплывающие окна). Разбор возможных целей использования. Смена страницы с помощью Pop-up. Анимация меню навигации. Анимация экранов. Переход анимации с иконки на иконку. Настройка «smart animation». Способы связей состояний анимации.

Практика: оживление дизайн макета собственного мобильного приложения с помощью несложной анимации в интерфейсах.

14 Тренды и тенденции в современном веб-дизайне

Теория: обзор современных приемов оформления интерфейсов. Тренировка дизайнерской насмотренности. Формирование авторского стиля подачи визуального контента.

Практика: разработка нескольких дизайн макетов, иллюстрирующих тот или иной прием современной визуализации.

15 Итоговое занятие

Теория: обобщение пройденного материала.

Практика: устный зачет.

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Для оценки результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной контроль, текущий контроль, промежуточная аттестация, подведение итогов реализации программы. Формы контроля и промежуточной аттестации по каждой теме указаны в учебных планах программы.

- *Формы контроля:*
  - практическое задание, самостоятельная работа, анализ выполненных работ;
  - наблюдение, беседа.
- *Сроки проведения:*

Входной контроль осуществляется в начале учебного года в форме беседы для определения начальных знаний и умений учащихся.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии, выезде, мероприятии в форме опроса, наблюдения, анализа выполнения заданий, беседы.

Промежуточная аттестация проводится по итогам темы и полугодия в форме опроса, беседы, учебного теста, выполнения самостоятельной практической работы.

Подведение итогов реализации программы осуществляется в конце года обучения в форме анализа достижения планируемых предметных, метапредметных и личностных результатов.

- *Критерии, параметры и показатели оценки:*

Оценка проводиться по трехбалльной системе.

Критерии оценки знаний:

3 балла (высокий уровень освоения материала) – уверенно владеет терминологией ; отвечает без сомнений и правильно на все вопросы; уверенно чувствует себя при обсуждении вопросов.

2 балла (средний уровень освоения материала) – не всегда правильно использует термины; неуверенно чувствует себя при обсуждении вопросов; периодически требуются подсказки педагога.

1 балл (низкий уровень освоения материала) – не знает специфической терминологии; не может правильно отвечать на вопросы; не участвует в общем обсуждении; необходимы подсказки педагога.

Критерии оценки умений:

3 балла (высокий уровень освоения материала) – задание выполняется быстро, грамотно, самостоятельно; участник знает и соблюдает алгоритм действий.

2 балла (средний уровень освоения материала) – задание выполняется дольше максимального расчетного (заданного) времени, алгоритм воспроизведен, но допущены пропуски или перестановки действий в алгоритме. Требуется периодический контроль или помощь товарищей, или педагога.

1 балл (низкий уровень освоения материала) – задание выполняется дольше максимального расчетного (заданного) времени, участник не знает алгоритм действий, требуются подсказки или помощь педагога.

- *Формы фиксации результатов:*

информационная карта, отчет о мероприятии.

- *Варианты контрольно-измерительных материалов:*

тест, задание, вопросы для собеседования и т.п.

Критерии оценки **предметных** результатов:

Объект наблюдения	**Критерии оценки**		
	низкий уровень освоения материала	**средний уровень освоения материала**	**высокий уровень освоения материала**
Теоретические знания	Учащийся не знает ответов; не знает специфической терминологии; не может правильно ответить больше чем на один вопрос.	Учащийся неуверенно чувствует себя при обсуждении вопросов; необходимы подсказки педагога.	Учащийся правильно использует термины; отвечает без сомнений и правильно на все вопросы; уверенно чувствует себя при обсуждении вопросов.
Практические умения	Задание выполняется дольше максимального расчетного (заданного) времени, участник не знает алгоритм действий, требуются подсказки или помощь педагога.	Задание выполняется дольше максимального расчетного (заданного) времени, алгоритм воспроизведен, но допущен один пропуск или одна перестановка действий в алгоритме. Требуется периодический контроль или помощь товарищей или педагога.	Задание выполнено быстро, грамотно, самостоятельно, участник знает и соблюдает алгоритм действий.

М***атериалы для проведения мониторинга <u>метапредметных</u> результатов***

<u>Метапредметные ожидаемые результаты</u>

- Навыки самопрезентации и презентации своего проекта;
- Умение ставить цели и решать задачи;
- Умение генерировать реальные для воплощения идеи.

<u>Мониторинг метапредметных результатов</u> заключается в педагогическом наблюдении за действиями учащихся в процессе совместной деятельности (на занятиях), проявляющими их умения:

- Навыки самопрезентации и презентации своего проекта. Высказывать конструктивную критику в адрес проектов других учеников. Слушать друг друга;
- Самостоятельно ставить и решать учебные задачи, разрабатывать пути их решения, а также контролировать и оценивать свои достижения;
- Умение генерировать реальные для воплощения идеи, доводить начинания до убедительного завершения;

Таблица наблюдений для оценки метапредметных результатов

№	Фамилия, имя	Объект наблюдения			Общий итог (среднее кол-во баллов)
		Навыки самопрезентации и презентации своего проекта	Умение ставить цели и решать задачи	Умение генерировать реальные для воплощения идеи	
1					
2					
3					

Критерии оценки метапредметных результатов:

Объект наблюдения	Критерии оценки		
Навыки самопрезентации и презентации своего проекта	**1 балл (низкий уровень)** – Ребенок не учитывает возможность разных оснований для оценки одного и того же предмета или выбора; соответственно, исключает возможность разных точек зрения: ребенок принимает одну из сторон, считая иную позицию однозначно неправильной	**2 балла (средний уровень)** - Ребенок понимает возможность разных подходов к оценке предмета или ситуации и допускает, что разные мнения по-своему справедливы либо ошибочны, но не может обосновать свои ответы.	**3 балла (высокий уровень)** - Ребенок демонстрирует понимание относительности оценок и подходов к выбору, учитывает различие позиций и может высказать и обосновать свое собственное мнение.
Умение ставить цели и решать задачи	1 балл (низкий уровень) – - Предъявляемое требование осознается лишь частично. Включаясь в работу, быстро отвлекается или ведет себя хаотично. Может принимать лишь простейшие цели (не предполагающие	2 балла (средний уровень) – - Принимает и выполняет только практические задачи, в теоретических задачах не ориентируется. - Принятая познавательная цель сохраняется при выполнении учебных действий и регулирует весь	3 балла (высокий уровень) – - Столкнувшись с новой практической задачей, самостоятельно формулирует познавательную цель и строит действие в соответствии с ней. - Самостоятельно формулирует познавательные цели, выходя за

	промежуточные цели-требования). - Принимает и выполняет только практические задачи (но не теоретические), в теоретических задачах не ориентируется	процесс их выполнения; четко выполняется требование познавательной задачи.	пределы требований программы.
Умение генерировать реальные для воплощения идеи	1 балл (низкий уровень) – Характеризуется стремлением понять, запомнить и воспроизвести знания, овладеть способом его применения по образцу (автоматическое восприятие, иногда без понимания).	2 балла (средний уровень) Характеризуется стремлением учащегося к генерации новых идей, иногда не вполне представляя, как ту или иную идею воплатить на практике.	3 балла (высокий уровень) - Характеризуется интересом и стремлением не только придумать что-то креативное, но и пониманием, какие идеи можно воплатить, учитывая имеющиеся на сегодняшний день разработки, а какие нет. А также самостоятельной разработкой плана действий и следования ему.

Материалы для проведения мониторинга личностных результатов

Личностные ожидаемые результаты

- Нравственно-этическая ориентация;
- Смыслообразование в учебной деятельности.

Мониторинг личностных результатов заключается в педагогической оценке нравственно-этической ориентации. Оценивается уровень нравственного развития обучающегося посредством педагогического наблюдения.

Таблица фиксации личностных результатов

№	Фамилия, имя	Уровень нравственного развития	Смыслообразование
1			
2			
3			

Критерии оценки личностных результатов:

Объект наблюдения	Критерии оценки		
Уровень нравственного развития.	**1 балл (низкий уровень) –** доконвенциональный: - ориентация на наказание и послушание; - наивная гедонистическая ориентация.	**2 балла (средний уровень)** – конвенциональный: - ориентация на соответствие ближнему окружению/малой группе; -установка на поддержание установленного порядка социальной справедливости и фиксированных правил.	**3 балла (высокий уровень) –** постконвенциональный: - утилитаризм и представление о морали как продукте общественного договора; - универсальные этические принципы.
Смыслообразование	**1 балл (низкий уровень) –** - частично сформированы познавательные мотивы и интересы; - частично сформированы социальные мотивы (чувство долга, ответственность); - склонность выполнять облегченные задания; - слабо ориентирован на процесс обучения.	**2 балла (средний уровень) –** - частично устанавливает связи между учением и будущей профессиональной деятельностью; - стремится к приобретению новых знаний и умений.	**3 балла (высокий уровень)-** -устанавливает связи между учением и будущей профессиональной деятельностью; - стремится к самоизменению— приобретению новых знаний и умений; - мотивирован на высокий результат учебных достижений.

Методические материалы

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ «ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ. ОФОРМЛЕНИЕ САЙТОВ»

№	Раздел программы	Форма занятий	Используемые материалы	Методы и приемы	Форма подведения итогов
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Введение: Разбор основных терминов в веб-дизайне.	Лекция	Информационный стенд ТБ, Материалы для демонстрации.	Объяснительно-иллюстрационн ый	Опрос по прослушанн ой лекции
2	Классический метод работы с дизайн макетами сайтов.	Беседа, практику м.	Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор.	Объяснительно-иллюстрационн ый. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
3	Создание авторского визуального контента и баннеров.	Лекция, практику м	Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор 1 шт; Графические планшеты 15 шт.	Объяснительно-иллюстрационн ый. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
4	UX landing page (структура одностранично го сайта).	Лекция, практику м	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационн ый. Проектная деятельность.	Промежуточ ный результат работы над проектом.
5	UI landing page (визуальное наполнение одностранично го сайта).	Лекция, практику м	Программное обеспечение Figma. Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор 1 шт; Доступ в интернет. Графические планшеты 15 шт.	Объяснительно-иллюстрационн ый. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
6	Дизайн мобильной версии сайта.	Лекция, практику м,	Программное обеспечение Figma. Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор 1 шт; Доступ в интернет. Графические планшеты	Объяснительно-иллюстрационн ый. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме

			15 шт.		
7	Верстка desktop (версии, отображаемой на мониторе компьютера) и мобильной версий сайта.	Лекция, практикум	Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Готовый сайт в интернете.
8	UX (структура) Многостраничных сайтов.	Лекция, практикум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Промежуточный результат работы над проектом.
9	UI (визуальное наполнение) Многостраничных сайтов.	Лекция, практиккум	Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет. Графические планшеты 15 шт.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
10	Верстка многостраничных сайтов.	Лекция, практиккум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Готовый сайт в интернете.
11	UX (структура) мобильного приложения.	Лекция, практиккум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Промежуточный результат работы над проектом.
12	UI (визуальное наполнение) мобильного приложения.	Лекция, практиккум	Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет. Графические планшеты 15 шт.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
13	Анимация в интерфейсах.	Лекция, практиккум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме

14	Тренды и тенденции в современном веб-дизайне.	Лекция, практикум	Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор 1 шт; Графические планшеты 15 шт.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
15	Итоговое занятие. Устный зачет. Обобщение пройденного материала.	Лекция	Весь спектр имеющегося оборудования.	Объяснительно-иллюстрационный.	Беседа

Информационные источники

- *Список литературы для использования педагогом*

1. Стив Круг. Как сделать сайт удобным. – ЛитРес, Питер, 2010;
2. Якоб Нильсен, Хоа Лоранжер. Web-дизайн. Удобство использования веб-сайтов. – Вильямс, 2009.
3. Алан Купер, Роберт М. Рейманн, Дэвид Кронин, Кристофер Носсел. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия. – СПб: Питер, 2022.
4. Итан Маркотт. Отзывчивый веб-дизайн. - Изд: Манн, Иванов и Фербер, 2012.
5. Аарон Уолтер. Эмоциональный веб-дизайн. - Изд: Манн, Иванов и Фербер, 2012.
6. Тим Кедлек. Адаптивный дизайн. Делаем сайты для любых устройств. – СПб: Питер, 2013.
7. Люк Вроблевски. Сначала мобильные! - Изд: Манн, Иванов и Фербер, 2012.
8. Иоханнес Иттен. Искусство цвета. - Изд: Аронов, 2021.
9. Иоханнес Иттен. Искусство формы. - Изд: Аронов, 2020.
10. Арнхейм Р. Л. Искусство и визуальное восприятие. - Изд: Архитектура-С, 2012.
11. Власов В. Г. Стили в искусстве. – СПб: Кольна, 1995.
12. Голубева О.Л. Основы композиции. – М. Изд: В.Шевчук, 2021.
13. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. – 2-е изд., уточненное и доп./В.Б.Устин. – М.: АСТ: Астрель, 2007.

- *Список литературы в адрес учащихся и родителей*

1. Федоров Ю, Дорожин Ю.Г. Первые уроки дизайна. Искусство детям. – М. Изд: Мозаика-Синтез, 2009.
2. Якоб Нильсен. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена. – пер. с англ. – СПб: Символ-Плюс, 2006.
3. Дмитрий Кирсанов. Веб-дизайн. – СПб: Символ-Плюс, 2006.
4. Стив Круг. Не заставляйте меня думать. – СПб: Эксмо-Пресс, 2021.
5. Клеон Остин. Кради как художник.10 уроков творческого самовыражения. - Изд: Манн, Иванов и Фербер (МИФ), 2012.

- *Перечень интернет-источников:*

1. Сайт Ярмарка педагогических идей [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://center-imc.ru/?page_id=12440, свободный.
2. Самый большой коллективный блог про дизайн на русском языке [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://designpub.ru/, свободный.
3. Вдохновение для дизайнеров [Электронный ресурс] - Режим доступа: https://www.behance.net/, свободный.
4. Вдохновение для дизайнеров [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://dribbble.com/tags/russian, свободный.

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБУ ДО ДДТ Красносельского района Санкт-Петербурга)

УТВЕРЖДЕН
приказом от 31.08.2023 № 67-од
Директор

_____М.Д. Иваник

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы «Дизайн интерфейсов. Оформление сайтов» на 2023-2024 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	03.09.23	17.06.24	40	80	240	2 занятия по 3 часа в неделю

***** - один учебный час 40 минут.

Режим работы в период школьных каникул

Занятия проводятся по расписанию или утвержденному временному расписанию, составленному на период каникул, в форме экскурсий, работы творческих групп, сборных творческих групп, выездов, экспедиций, сборов.