



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

ПРИНЯТА  
педагогическим советом  
решение от 31.08.2022  
протокол № 1\_\_\_

УТВЕРЖДЕНА  
приказом от 31.08.2022 № 67-од  
Директор

\_\_\_\_\_ М.Д. Иваник

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ. ОФОРМЛЕНИЕ САЙТОВ»**

Возраст учащихся: 12–17 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик программы:

педагог дополнительного образования  
**Горбачева Екатерина Сергеевна**

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

***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***

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*** учащиеся 12–17 лет, мальчики и девочки без ограничений.

***Уровень*** освоения программы – базовый.

***Срок и объем реализации программы:*** 1 год обучения, объем реализации: 160 учебных часов.

### ***Цель и задачи программы***

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

***Задачи программы:***

***Обучающие задачи:***

- ознакомление учащихся с возможностями современного веб-дизайна;
- обучение основам работы в графических редакторах Adobe

Photoshop и Figma, а так же 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 задачи:***

- развитие у школьников креативного мышления, навыков генерации новых идей;

- развитие основ навыка эффективной работы с информацией;

- развитие «дизайнерской насмотренности» в занимательной форме.

***Воспитательные задачи:***

- 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.

***Организационно-педагогические условия реализации программы***

*Условия набора в коллектив:* 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:* в соответствии с нормой наполняемости: на 1-м году обучения – не менее 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 (WhatsApp, Viber, Telegram и аналогичные), социальные сети (ВКонтакте), общение по e-mail, использование Google-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

СС 2015 (или новее) – 15 шт.;

- графический планшет – 15 шт.;

- манипулятор «Мышь» – 15 шт.;

- проектор – 1 шт.;

- доска – 1 шт.;

- доступ в Интернет;

- программное обеспечение

Adobe Photoshop СС 2015 (или новее) и Figma.

*Кадровое обеспечение программы:* программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий квалификационным характеристикам по должности «педагог дополнительного образования»

***Планируемые результаты освоения программы***

***Личностные***

- нравственно-этическая ориентация;

- смыслообразование в учебной деятельности.

### ***Метапредметные***

- Навыки самопрезентации и презентации своего проекта;
- умение ставить цели и решать задачи;
- умение 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 так же 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.

**Учебный план программы**  
**«ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ. ОФОРМЛЕНИЕ САЙТОВ»**  
**первого года обучения**

№	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

## Оценочные и методические материалы

### Оценочные материалы

#### Критерии, параметры и показатели оценки результатов обучения:

Оценка проводится по трехуровневой системе.

#### 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.

#### Материалы для проведения мониторинга метапредметных результатов

##### Метапредметные ожидаемые результаты

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

Мониторинг метапредметных результатов 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	<b>1 балл (низкий уровень)</b> – 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	<b>2 балла (средний уровень)</b> - 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.	<b>3 балла (высокий уровень)</b> - 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	<b>1 балл (низкий уровень)</b> – - Предъявляемое требование осознается лишь частично. Включаясь в работу, быстро отвлекается или ведет себя	<b>2 балла (средний уровень)</b> – - Принимает и выполняет только практические задачи, в теоретических задачах не ориентируется.	<b>3 балла (высокий уровень)</b> – - Столкнувшись с новой практической задачей, самостоятельно формулирует познавательную цель и строит

	хаотично. Может принимать лишь простейшие цели (не предполагающие промежуточные цели-требования). - Принимает и выполняет только практические задачи (но не теоретические), в теоретических задачах не ориентируется	- Принятая познавательная цель сохраняется при выполнении учебных действий и регулирует весь процесс их выполнения; четко выполняется требование познавательной задачи.	действие в соответствии с ней. - Самостоятельно формулирует познавательные цели, выходя за пределы требований программы.
Умение генерировать реальные для воплощения идеи	<u>1 балл (низкий уровень)</u> – Характеризуется стремлением понять, запомнить и воспроизвести знания, овладеть способом его применения по образцу (автоматическое восприятие, иногда без понимания).	<u>2 балла (средний уровень)</u> Характеризуется стремлением учащегося к генерации новых идей, иногда не вполне представляя, как ту или иную идею воплотить на практике.	<u>3 балла (высокий уровень)</u> - Характеризуется интересом и стремлением не только придумать что-то креативное, но и пониманием, какие идеи можно воплотить, 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		
<p>Уровень нравственного развития.</p>	<p><b><u>1 балл (низкий уровень)</u></b> – доконвенционный :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ориентация на наказание и послушание;</li> <li>- наивная гедонистическая ориентация.</li> </ul>	<p><b><u>2 балла (средний уровень)</u></b> – конвенционный :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ориентация на соответствие ближнему окружению/малой группе;</li> <li>- установка на поддержание установленного порядка социальной справедливости и фиксированных правил.</li> </ul>	<p><b><u>3 балла (высокий уровень)</u></b> – постконвенционный :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- утилитаризм и представление о морали как продукте общественного договора;</li> <li>- универсальные этические принципы.</li> </ul>
<p>Смыслообразование</p>	<p><b><u>1 балл (низкий уровень)</u></b> –</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- частично сформированы познавательные мотивы и интересы;</li> <li>- частично сформированы социальные мотивы (чувство долга, ответственность);</li> <li>- склонность выполнять облегченные задания;</li> <li>- слабо ориентирован на процесс обучения.</li> </ul>	<p><b><u>2 балла (средний уровень)</u></b> –</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- частично устанавливает связи между учением и будущей профессиональной деятельностью;</li> <li>- стремится к приобретению новых знаний и умений.</li> </ul>	<p><b><u>3 балла (высокий уровень)</u></b>-</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- устанавливает связи между учением и будущей профессиональной деятельностью;</li> <li>- стремится к самоизменению— приобретению новых знаний и умений;</li> <li>- мотивирован на высокий результат учебных достижений.</li> </ul>

## 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-иллюстрационный	Опрос по прослушанной лекции
2	Классический метод работы с дизайн макетами сайтов.	Беседа, практикум.	Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
3	Создание авторского визуального контента и баннеров.	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
4	UX landing page (структура одностраничного сайта).	Лекция, практикум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Промежуточный результат работы над проектом.
5	UI landing page (визуальное наполнение одностраничного сайта).	Лекция, практикум	Программное обеспечение Figma. Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор 1 шт; Доступ в интернет. Графические планшеты 15 шт.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
6	Дизайн мобильной версии сайта.	Лекция, практикум,	Программное обеспечение Figma. Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор 1 шт; Доступ в интернет. Графические планшеты 15 шт.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме

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, практикум	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, практикум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Готовый сайт в интернете.
11	UX (структура) мобильного приложения.	Лекция, практикум	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, практикум	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, практикум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
14	Тренды и тенденции в	Лекция, практикум	Программное обеспечение Adobe	Объяснительно-иллюстрационн	Законченный проект по

	современном веб-дизайне.	м	Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор 1 шт; Графические планшеты 15 шт.	ый. Проектная деятельность.	изученной теме
15	Итоговое занятие. Устный зачет. Обобщение пройденного материала.	Лекция	Весь спектр имеющегося оборудования.	Объяснительно-иллюстрационный.	Беседа



## ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

### НОРМАТИВНАЯ БАЗА

1. Федеральный закон Российской Федерации № 273-ФЗ от 29.12.2012. «Об образовании в Российской Федерации».
2. Закон Санкт-Петербурга от 17.07.2013 года № 461-83 «Об образовании в Санкт-Петербурге».
3. Конституция Российской Федерации, Принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г. с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020
4. Конвенция о правах ребенка, Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года.
5. Программа «Развитие образования в Санкт-Петербурге на 2013-2020 годы» //Распоряжение Правительства Санкт-Петербурга от 10 сентября 2013 № 66-рп.
6. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р)
7. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года //Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р.
8. Государственная программа "Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016 - 2020 годы" //Постановление Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 г. № 1493.
9. Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга 2011-2020 гг. «Петербургская Школа 2020».
10. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам //Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 №196.
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 г. Москва "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

### 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-имс.ru/?page\\_id=12440](http://center-имс.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 31.08.2022 № 67-од  
Директор

\_\_\_\_\_ М.Д. Иваник

**Календарный учебный график  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ  
«ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ. ОФОРМЛЕНИЕ САЙТОВ»  
на 2022–2023 учебный год**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	03.09.22	17.06.23	40	80	240	2 занятия по 3 часа в неделю

**Режим работы в период школьных каникул**

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



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

УТВЕРЖДЕНА  
приказом от 31.08.2022 № 67 - од  
Директор

\_\_\_\_\_ М.Д. Иваник

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
«ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ. ОФОРМЛЕНИЕ САЙТОВ»  
Первый год обучения**

**Особенности программы и организации образовательного процесса  
первого года обучения**

Количество детей в группе: в соответствии с нормой наполняемости – не менее 15 человек.

**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 так же 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.

## **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 прототип 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 на мониторах 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 iPhone 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.



УТВЕРЖДЕН  
приказом директора  
от 31.08.22 № 67 - од

**Календарный тематический план**  
дополнительной общеразвивающей программы  
**«Дизайн интерфейсов. Оформление сайтов»**  
на 2022-2023 учебный год  
для 2148 группы 1 года обучения  
педагога Горбачевой Екатерины Сергеевны

№ п/п	Дата занятия		Тема / содержание занятия	Колич. часов	Приме- чание
	план	факт			
1	03.09.22		<b>Вводное занятие</b> Инструктаж ТБ. Знакомство учеников и педагога. Разбор основных понятий в дизайне интерфейсов.	3	
2	06.09.22		<b>Классический метод работы с дизайн макетами сайтов.</b> Как создаются сайты. Что нужно знать и уметь веб-дизайнеру.	3	
3	10.09.22		<b>Классический метод работы с дизайн макетами сайтов.</b> Типы интерфейсов. Разработка структуры сайта. Дизайн макет сайта и его задача.	3	
4	13.09.22		<b>Классический метод работы с дизайн макетами сайтов.</b> Интерфейс Adobe Photoshop. Настройка для удобной работы с дизайн-макетом сайта: необходимые окна, модульная сетка и разметка с помощью линейки. Выравнивание объектов и слоёв относительно друг друга и модульной сетки. Создание группы слоёв.	3	
5	17.09.22		<b>Классический метод работы с дизайн макетами сайтов.</b> Главный экран веб-проекта. Дизайн система и UI-kit. Наполнение макета компонентами по готовому прототипу, дизайн системе.	3	
6	20.09.22		<b>Классический метод работы с дизайн макетами сайтов.</b> Проработка блоков сайта. Единая стилистика всех блоков и страниц сайта. Методы размещения контента: «контейнер», «кадрирование». Режимы наложения. Стиль слоя. Разбор 2-3 композиций.	3	
7	24.09.22		<b>Классический метод работы с дизайн макетами сайтов.</b> Адаптивность. Дизайн макет мобильной версии сайта.	3	
8	27.09.22		<b>Классический метод работы с дизайн макетами сайтов.</b> Работа с изображениями. Векторная и растровая графика. Mock-up.	3	
9	01.10.22		<b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b> Настройка простых кистей Adobe Photoshop. Тренировка стилей подачи визуального контента «Лайн-арт», «работа пятном», «работа точкой». Оформление проекта.	3	

10	04.10.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Модификация. Инструменты абгрейда примитивов. Горячие клавиши Adobe Photoshop, связанные с трансформацией объектов. Тренировка изображения абгрейдов.</p>	3	
11	08.10.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Размещение композиционного центра. Правило третей. Зоны внимания. Золотое сечение и спираль Архимеда. Касание и точка напряжения.</p>	3	
12	11.10.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Заполнение кадра. Перспектива. Разделение на планы. Баланс и правило равновесия. Симметрия и асимметрия. Контраст-нюанс-тождество. Ритм и движение в композиции.</p>	3	
13	15.10.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Цвет в веб-дизайне. Природа цвета. Основы цветокоррекции. Горячие клавиши Adobe Photoshop, связанные с коррекцией цвета. Цветовой круг.</p>	3	
14	18.10.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Цветовые гармонии. Теплохолодность и неоднородность восприятия. Создание соответствующих теме кистей Adobe Photoshop. Пропорции цвета. Налеты, оттенок.</p>	3	
15	22.10.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Источник света. Собственная и падающая тень. Рефлексы и блики.</p>	3	
16	25.10.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Разбивка на тона. Светотеневые градации. Тональный контраст. Ручной режим и multiplay.</p>	3	
17	29.10.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Знакомство с масками слоев Adobe Photoshop. Создание проб с текстурами. Проект: набор вещей для любимого персонажа (русалка, человек-паук и т.д.)</p>	3	
18	01.11.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Создание собственного концепта для размещения на веб-странице следующего проекта. Работа с референсами и линейный набросок.</p>	3	

19	05.11.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Создание собственного концепта для размещения на веб-странице следующего проекта. Постановка света, разбивка по тонам, полишинг силуэта, рефлекссы.</p>	3	
20	08.11.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Создание собственного концепта для размещения на веб-странице следующего проекта. Уточнение форм, покраска цветом. Финализация работы.</p>	3	
21	12.11.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Типографика. Основные термины. Размеры текстов. Правила подбора шрифта под концепт. Правила сочетания шрифтов.</p>	3	
22	15.11.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Сетевые требования к баннерам. Отрисовка учениками 3-5 баннеров для размещения на веб-странице с учетом пройденного материала.</p>	3	
23	19.11.22		<p><b>Создание авторского визуального контента и баннеров.</b></p> <p>Сетевые требования к баннерам. Отрисовка учениками 3-5 баннеров для размещения на веб-странице с учетом пройденного материала.</p>	3	
24	22.11.22		<p><b>UX landing page (структура одностраничного сайта)</b></p> <p>Интерфейс Figma. Информационная архитектура. Шаблоны и паттерны поведения пользователя. Атомарный дизайн.</p>	3	
25	26.11.22		<p><b>UX landing page (структура одностраничного сайта)</b></p> <p>Прототипирование. Разработка структуры сайта.</p>	3	
26	29.11.22		<p><b>UX landing page (структура одностраничного сайта)</b></p> <p>Интерактивность. Figma prototype. Постановка связей блоков landing page. Понятие якоря.</p>	3	
27	03.12.22		<p><b>UI landing page (Визуальное наполнение)</b></p> <p>UI kit для landing page. Работа с референсами для создания визуальной концепции.</p>	3	
28	06.12.22		<p><b>UI landing page (Визуальное наполнение)</b></p> <p>Правильное формирование карты цветов и шрифтов в Figma для UI kit.</p>	3	
29	10.12.22		<p><b>UI landing page (Визуальное наполнение)</b></p> <p>AutoLayout. Работа с компонентами. Подбор иконок, Разработка кнопок и форм.</p>	3	

30	13.12.22		<b>UI landing page (Визуальное наполнение)</b> AutoLayout. Работа с библиотекой компонентов.	3	
31	17.12.22		<b>UI landing page (Визуальное наполнение)</b> Критерии подбора визуального контента под концепцию сайта. Расширение библиотеки компонентов.	3	
32	20.12.22		<b>Дизайн мобильной версии сайта</b> Особенности мобильного прототипирования. Мобильная информационная архитектура. Статистика использования мобильного трафика.	3	
33	24.12.22		<b>Дизайн мобильной версии сайта</b> Figma prototype. Создание макета интерактивной мобильной версии landing page.	3	
34	27.12.22		<b>Дизайн мобильной версии сайта</b> Создание UI kit. Карта цветов и шрифтов. Библиотека компонентов.	3	
35	31.12.22		<b>Дизайн мобильной версии сайта</b> Работа с AutoLayout и подбор визуального контента.	3	
36	10.01.23		<b>Дизайн мобильной версии сайта</b> Работа с AutoLayout и наполнение прототипа компонентами. Сборка макета desktop и мобильной версии landing page	3	
37	14.01.23		<b>Верстка desktop и мобильной версии сайта</b> Интерфейс Tilda. Этапы переноса макета в рабочее пространство Zero block Tilda для верстки.	3	
38	17.01.23		<b>Верстка desktop и мобильной версии сайта</b> Респонсивная верстка. Способ настройки отображения версии сайта, соответствующей диагонали экрана устройства, на котором открыт сайт.	3	
39	21.01.23		<b>Верстка desktop и мобильной версии сайта</b> Стыковка блоков макета при верстке. Постановка якоря. Фиксированное меню. Публикация landing page. Сохранение в портфолио.	3	
40	24.01.23		<b>UX многостраничных сайтов.</b> Виды многостраничных сайтов. Принципы создания интернет-магазина, личного блога. Классическая и атомарная информационная архитектура.	3	
41	28.01.23		<b>UX многостраничных сайтов.</b> Разбор внутренних страниц. Разработка UX структуры прототипа и создание информационной архитектуры каждой страницы сайта.	3	

42	31.01.23		<p><b>UX многостраничных сайтов.</b></p> <p>Отличия мобильной информационной архитектуры от desktop. Разработка информационной архитектуры под iphone и android. Создание прототипа каждой страницы мобильной версии сайта и разработка UX структуры.</p>	3	
43	04.02.23		<p><b>UX Многостраничных сайтов.</b></p> <p>Перевод прототипов страниц desktop и мобильной версии многостраничного сайта в интерактивный формат Figma prototype.</p>	3	
44	07.02.23		<p><b>UX Многостраничных сайтов.</b></p> <p>Перевод прототипов страниц desktop и мобильных версий сайтов в интерактивный формат Figma prototype.</p>	3	
45	11.02.23		<p><b>UI Многостраничных сайтов.</b></p> <p>Разработка визуальной концепции всех desktop и мобильных страниц сайта в единой стилистике. Работа с вниманием пользователя.</p>	3	
46	14.02.23		<p><b>UI Многостраничных сайтов.</b></p> <p>Разработка визуальной концепции всех desktop и мобильных страниц сайта в единой стилистике. Работа с вниманием пользователя.</p>	3	
47	18.02.23		<p><b>UI Многостраничных сайтов.</b></p> <p>AutoLayout. Подбор визуального контента. Правильное формирование UI kit. Проработка визуала каждой страницы.</p>	3	
48	21.02.23		<p><b>UI Многостраничных сайтов.</b></p> <p>Разработка компонентов для UI kit проекта. Наполнение компонентами визуала. Эффекты наведения (Hover)</p>	3	
49	25.02.23		<p><b>UI Многостраничных сайтов.</b></p> <p>AutoLayout. Наполнение компонентами визуала. Сборка макета desktop и мобильной версии. Финальный полишинг проекта. Эффекты наведения (Hover) Интеграция Hover в AutoLayout.</p>	3	
50	28.02.23		<p><b>Верстка многостраничных сайтов.</b></p> <p>Перенос в пространство для верстки Zero block Tilda главной и внутренних desktop и мобильных страниц сайта.</p> <p>Настройка отображения версии сайта, соответствующей диагонали экрана устройства, на котором открыт сайт.</p> <p>Связка страниц при публикации.</p>	3	

51	04.03.23		<p><b>Верстка многостраничных сайтов.</b></p> <p>Перенос в пространство для верстки Zero block Tilda главной и внутренних desktop и мобильных страниц сайта.</p> <p>Детальная верстка компонентов. Работа с формами и кнопками. Настройки каждой страницы для правильной поисковой выдачи.</p>	3	
52	07.03.23		<p><b>UX мобильного приложения.</b></p> <p>Подбор тематики мобильного приложения и определение задачи пользователя. Составление UX структуры прототипа.</p>	3	
53	11.03.23		<p><b>UX мобильного приложения.</b></p> <p>Атомарная разработка страниц мобильного приложения.</p>	3	
54	14.03.23		<p><b>UX мобильного приложения.</b></p> <p>Figma prototype. Постановка связей страниц мобильного приложения внутри прототипа.</p> <p>Интерактивность.</p>	3	
55	18.03.23		<p><b>UI мобильного приложения.</b></p> <p>Принципы разработки UI kit под мобильное приложение. Выставление маркеров визуальной концепции.</p>	3	
56	21.03.23		<p><b>UI мобильного приложения.</b></p> <p>AutoLayout. Применение Color style.</p> <p>Инструмент «варианты» Компоненты.</p>	3	
57	25.03.23		<p><b>UI мобильного приложения.</b></p> <p>Сетка и колонки. Верстка под iphone и android. Сборка дизайн макета всех страниц мобильного приложения.</p>	3	
58	28.03.23		<p><b>UI мобильного приложения.</b></p> <p>Система релизов. Эффект подсвечивания компонента. Финальное тестирование.</p>	3	
59	01.04.23		<p><b>Анимация в интерфейсах.</b></p> <p>Базовая анимация в Figma. Какая анимация используется в мобильных приложениях.</p> <p>Настройки для начала работы с анимацией.</p>	3	
60	04.04.23		<p><b>Анимация в интерфейсах.</b></p> <p>Pop-up. Разбор возможных целей использования. Смена страницы с помощью Pop-up.</p>	3	
61	08.04.23		<p><b>Анимация в интерфейсах.</b></p> <p>Анимация меню навигации. Анимация меню гамбургер в мобильной версии.</p>	3	
62	11.04.23		<p><b>Анимация в интерфейсах.</b></p> <p>Анимация экранов. Настройка «smart animation». Способы связей состояний анимации.</p>	3	

63	15.04.23		<p><b>Анимация в интерфейсах.</b>  Виды и возможности параллакса.  Переход анимации с иконки на иконку.  Анимированный блок с переключением изображений</p>	3	
64	18.04.23		<p><b>Анимация в интерфейсах.</b>  Оформление портфолио. Работа с анимацией интерфейса.</p>	3	
65	22.04.23		<p><b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b>  История дизайна интерфейсов.  Особенности дизайна интерфейсов, характерные для тех или иных временных промежутков. Понятия «тренд» «тенденция» «антитренд».</p>	3	
66	25.04.23		<p><b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b>  Смелые, яркие цвета и способы их включения в современный дизайн Интерфейсов: Кастомные иллюстрации и авторские творческие фото, а также их миксы в разных пропорциях.  Стиль «Memphis»</p>	3	
67	29.04.23		<p><b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b>  Новый взгляд на «Скевоморфизм»  (Натуралистичные изображения текстур и объектов. Изображение от руки текстур меха, стекла, металла, дерева в дизайне интерфейсов.</p>	3	
68	02.05.23		<p><b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b>  Дудлы (небрежные миниатюры, сделанные вручную).  Объединение иллюстрации и типографики в одно авторское решение.</p>	3	
69	06.05.23		<p><b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b>  Типографика в главном экране.</p>	3	
70	13.05.23		<p><b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b>  Ахроматичный и монохромный дизайн.  Стиль Дуатон.</p>		
71	16.05.23		<p><b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b>  Видимые границы блоков и модульных сеток как дизайнерское решение.</p>	3	
72	20.05.23		<p><b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b>  Экстра глубина, полуплоский дизайн, и игра с объёмом в целом.</p>	3	



73	23.05.23		<b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b> Небольшие интерактивы, воплощённые с помощью Hover (эффектов наведения) и параллакс, добавляющие концептуальности.	3	
74	27.05.23		<b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b> Необрутализм - грубая концепция, рассчитанная на захват внимания.	3	
75	30.05.23		<b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b> Тренировка авторского почерка посредством создания сайтов на темы, заданные педагогом.	3	
76	03.06.23		<b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b> Тренировка авторского почерка посредством создания сайтов на темы, заданные педагогом.	3	
77	06.06.23		<b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b> Тренировка авторского почерка посредством создания сайтов на темы, заданные педагогом.	3	
78	10.06.23		<b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b> Тренировка авторского почерка посредством создания сайтов на темы, заданные педагогом.	3	
79	13.06.23		<b>Тренды и тенденции в современном дизайне интерфейсов.</b> Тренировка авторского почерка посредством создания сайтов на темы, заданные педагогом.	3	
80	17.06.23		<b>Итоговое занятие.</b> Подведение итогов учебного года.	3	
<b>Всего часов: 240</b>					

**Согласован:**

Заведующий отделом \_\_\_\_\_ (К.А.Ермолов)

Дата: \_\_\_\_\_



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

УТВЕРЖДЕНА  
приказом от 31.08.2022 № 67- од  
Директор

\_\_\_\_\_ М.Д. Иваник

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ**  
**дополнительной общеразвивающей программы**  
**«Дизайн интерфейсов. Оформление сайтов»**  
на 2022- 2023 учебный год  
педагога: Горбачевой Екатерины Сергеевны

**I. Основные направления воспитательной работы на \_\_\_\_\_ 2022-2023 \_\_\_\_\_ учебный год**

- способствовать развитию внимания, аккуратности, усидчивости;
- формирование умения работать в коллективе;
- развитие культуры общения, навыки сотрудничества и взаимопомощи;
  - формирование потребности в саморазвитии;
  - формирование активной жизненной позиции;
  - развитие мотивации личности к познанию.

**II. Календарный план воспитательной работы**

№ п/п	Название мероприятия	Год обучения	Сроки	Место проведения	Примечание
<i>1. Воспитательные мероприятия в коллективе</i>					
1	Беседа на тему «Как работает человеческое воображение»	1	Сентябрь	ДДТ	
2	Участие группы в ежегодном челлендже художников и дизайнеров «Inktober» (чернильный октябрь) на темы, заданные педагогом	1	Октябрь	ДДТ	Воспитание командного духа, способ зафиксировать уровень учащихся в начале учебного

					года, привитие привычки к формировани ю портфолио
3	Беседа об интересных для веб-дизайнера событиях и местах «Дизайнерский Петербург».	1	Ноябрь	ДДТ	
4	Подведение итогов 1 полугодия, Запись видео - поздравления родителям с Новым годом с презентацией приобретенных учениками знаний.	1	Декабрь	ДДТ	Развитие навыка самопрезента ции и презентации своих проектов.
5	Просмотр интересных для веб-дизайнера видеоматериалов, документальных фильмов.	1	Январь	ДДТ	
6	Познавательный КВН	1	Февраль	ДДТ	
7	Выдвижение кандидатов на смотр–конкурс достижений учащихся «Звезда ДДТ», «Первый успех», «Путь к совершенству»	1	Март	ДДТ	
8	Тест «Я- дизайнер. Я так вижу»	1	Апрель	ДДТ	
9	Участие группы в ежегодном челлендже художников и дизайнеров «MerMay» (Морской май) на темы, заданные педагогом.	1	Май	ДДТ	Воспитание командного духа, способ отследить прогресс учащихся в течении учебного года, привитие привычки к формировани ю портфолио.
10	Подведение итогов 2 полугодия, года. Час игротки	1	Июнь	ДДТ	Дружеское общение внутри

	«Dundeons&Dragons» (Подземелья и драконы)				группы
11	Участие в различных дополнительных мероприятиях объединения	1	В течение учебного года	ДДТ	
<i>2. Участие в воспитательных мероприятиях Дома детского творчества</i>					
1	Фестиваль-конкурс семейного творчества «Семь+Я»	1	Сентябрь	ДДТ	
2	Посвящение в учащиеся ДДТ	1	Октябрь	ДДТ	
3	Профориентационная игра «От увлечения к профессии»	1	Ноябрь	ДДТ	
4	Мероприятие «Профессии вчера и сегодня»	1	Декабрь	ДДТ	
5	Фестиваль-конкурс семейного творчества «Семь+Я». Конкурсный марафон отделов. (2 тур)	1	Январь	ДДТ	
6	Итоговый праздник коллективов ДДТ «Счастливые дети на творческой планете»	1	Апрель	ДДТ	
7	Чествование победителей смотра достижений учащихся «Звезда ДДТ», «Первый успех», «Путь к совершенству»	1 победители смотра и родители	Май	ДДТ	
8	Участие в различных дополнительных мероприятиях ДДТ	1	В течение учебного года	ДДТ	
<i>4. Участие в конкурсных мероприятиях в ДДТ, районного, городского, всероссийского и международного уровней*</i>					
	Международный онлайн-конкурс «Безопасность в сети интернет»	1	Сентябрь-октябрь	Дистанционн о	
1	Открытый районный конкурс дизайн-макетов одностраничного сайта «Творческий подход».	1	Ноябрь	ДДТ	
2	Открытый районный Фестиваль медиа творчества «КрасТехФест»	1	Декабрь	ДДТ	
3	Районный конкурс компьютерных работ «ЦифроАрт»	1	Февраль	ДДТ	
4	Районный конкурс проектов «Защити свою бизнес-идею»	1	Март	ДДТ	

5	Районный тур городского конкурса мультимедийных презентаций «Мир Профессий»	1	Апрель	ДДТ	
6	Конкурс «Web-дизайн»	1	Март-Апрель	Академия цифровых технологий	
7	Открытый фестиваль технического творчества «U-18. Цифровой мир».	1	Январь-Апрель	Академия цифровых технологий.	
8	Участие в дополнительных официальных и неофициальных творческих конкурсах различного уровня	1	В течение учебного года	--	

\* В графе «Название мероприятия» указывается его уровень – ДДТ, районный, городской (региональный), всероссийский и международный.

### III. План работы с родителями

№ п/п	Название мероприятия	Год обучения	Сроки	Место проведения	Примечание
1	Комплектование группы. Организационное собрание для родителей учащихся о деятельности объединения и задачах на новый учебный год. Составление графика индивидуальных консультаций.	1	Август - Сентябрь	ДДТ	
2	Индивидуальные консультации для родителей по результатам освоения учащимися образовательной программы в конце первого полугодия	1	Декабрь	ДДТ	
3	Индивидуальные консультации для родителей по результатам освоения учащимися образовательной программы в конце второго полугодия, года	1	Июнь	ДДТ	
4	Приглашение родителей на различные мероприятия объединения, ДДТ, района, города.	1	В течение учебного года	ДДТ	

**Согласовано:**

Заведующий отделом \_\_\_\_\_ /К.А. Ермолов/

Дата согласования: \_\_\_\_\_ 2022 года