



**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  
«УРОКИ ВЕБ-ДИЗАЙНА»**

Возраст учащихся: **13-17 лет**  
Срок освоения: **1 год**

Разработчики программы:

педагоги дополнительного образования  
**Горбачева Екатерина Сергеевна**

### **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.

#### ***Актуальность программы***

Веб-дизайн поможет ребенку научиться максимально современному творческому направлению. Это баланс красоты, логики и возможностей. Когда у ребенка есть актуальное увлечение, применимое в реальной жизни, благодаря успеху выполняемых проектов он захочет добиваться успехов и в других областях, например в учебе в школе, так как точно знает, что способен на успех. Кроме этого, знания, полученные при реализации данной программы помогут ребенку с самоопределением в жизни.

#### ***Адресат программы***

Учащиеся 13–17 лет, мальчики и девочки с базовым владением персональным компьютером.

#### ***Уровень освоения программы***

Уровень освоения данной программы – общекультурный.

#### ***Срок и объем реализации программы***

Программа рассчитана на один год обучения, 160 учебных часов.

#### ***Цель программы***

Дети обретут хобби, которое будет полезно им во взрослой жизни, научатся разрабатывать удобные для пользователя и красивые интерфейсы 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 так же основам работы с графическими планшетами, обучение анимации на уровне, необходимом веб-дизайнеру.

– *развивающие:*

- активировать познавательную деятельность с помощью развития креативного мышления
- развитие методов работы с информацией;
- развитие наблюдательности.

– *воспитательные:*

- повышение мотивации учащихся к техническому творчеству и созданию собственных разработок путем выполнения проектов и участия в конкурсах;
- воспитание как черт ответственности и независимости в индивидуальной работе, так и навыков командной работы;
- формирование привычки следить за тем, какие решения оформления интерфейсов сейчас актуальны.

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

#### ***Язык реализации***

Программа реализуется на государственном языке РФ (русском).

**Форма обучения**

Программа реализуется в очной форме.

**Условия набора учащихся**

Для обучения набираются в возрасте 13–17 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 детей в группах**

Количество детей в группе – 15 человек.

**Формы организации деятельности учащихся на занятии**

Формы организации деятельности:

- фронтальная (беседа, показ, объяснение);
- коллективная (создание коллективных проектов);
- индивидуальная (исполнение авторских проектов);

**Материально-техническое оснащение программы:**

Для реализации программы требуется следующее материально-техническое обеспечение:

- 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 10 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:**

Педагоги, работающие по данной программе, должны соответствовать квалификационным характеристикам должности «педагог дополнительного образования», знать особенности работы с учащимися младшего школьного возраста, иметь опыт походов выходного дня.

**Планируемые результаты освоения учащимися программы**

В результате освоения программы учащиеся проявят интерес к жизни и истории родного города, получат опыт проектной и исследовательской деятельности, приобретут навыки общения.

- *личностные результаты:*

- нравственно-этическая ориентация;
- смыслообразование в учебной деятельности.

- *метапредметные результаты:*

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

- *предметные результаты:*

- учащиеся ознакомлены с возможностями современного
- веб-дизайна;
- владение основами работы в графических редакторах Adobe Photoshop и Figma, а также основами работы с графическими планшетами, владение техникой создания анимации на уровне, необходимом веб-дизайнеру;
- ученики закрепили изученный материал путем выполнения проектов по каждой пройденной теме и имеют портфолио с ними;
- во время выполнения проектов ученики попутно развили дизайнерскую насмотренность;

**Учебный план  
дополнительной общеразвивающей программы  
«Уроки веб-дизайна»**

№	Тема	Количество часов			Формы промежуточной аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Введение: Разбор основных терминов в веб-дизайне.	2	2	0	Беседа. Диагностическая игра.
2	Создание макета сайта с помощью программы Adobe Photoshop	8	2	6	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ
3	Создание авторского наполнения сайта	20	8	12	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
4	Структура одностраничного сайта	10	3	7	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
5	Оформление одностраничного сайта	10	3	7	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
6	Дизайн мобильной версии сайта.	20	8	12	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
7	Верстка для мониторов компьютеров.	20	8	12	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
8	Структура многостраничных сайтов.	10	3	7	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.

					работ.
9	Оформление многостраничных сайтов.	10	3	7	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
10	Верстка многостраничных сайтов.	10	3	7	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
11	Структура мобильного приложения.	10	3	7	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
12	Оформление мобильного приложения.	10	3	7	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
13	Анимация в интерфейсах в программе Figma	10	3	7	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
14	Современные варианты оформления сайтов.	8	2	6	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
15	Итоговое занятие. Устный зачет по пройденным темам. Обобщение изученного материала..	2	0	2	Беседа
	<b>Итого:</b>	<b>160</b>	<b>54</b>	<b>106</b>	

**Рабочая программа  
дополнительной общеразвивающей программы  
«Уроки веб-дизайна»**

***Содержание обучения:***

**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 Создание макета сайта с помощью программы Adobe Photoshop**

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 наполнения сайта.**

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 Структура 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 Оформление 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 для мониторов компьютеров.**

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 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 Оформление 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 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.

## **13 Оформление 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.

## **14 Анимация в интерфейсах в программе Figma.**

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 Современные варианты оформления сайтов.**

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 проведения диагностики и контроля по каждой теме указаны в учебном плане программы.

#### **Формы контроля**

- практическое задание, самостоятельная работа.
- наблюдение, анализ выполнения заданий, беседа.

#### **Сроки проведения**

Входной контроль проводится на первом занятии в форме беседы с целью выявить основные знания учащихся по теме программы.

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

Промежуточная аттестация проводится по итогам темы и полугодия в форме беседы, учебного теста, выполнения самостоятельной практической работы, диагностической игры, анализа реферата, презентации, проекта.

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

#### **Критерии, параметры и показатели оценки**

Оценка проводится по трехбалльной системе.

Конкретные параметры результатов обучения указаны в диагностических материалах к мониторингу по итогам каждого учебного полугодия.

#### *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	Задание выполнено быстро, грамотно, самостоятельно, участник знает и соблюдает алгоритм действий.

		контроль или помощь товарищей или педагога.	
--	--	---	--

*Критерии оценки метапредметных результатов:*

Объект наблюдения	Критерии оценки		
Навыки самопрезентации и презентации своего проекта	<b><u>1 балл (низкий уровень)</u></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><u>2 балла (средний уровень)</u></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><u>3 балла (высокий уровень)</u></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><u>1 балл (низкий уровень)</u></b> – - Предъявляемое требование осознается лишь частично. Включаясь в работу, быстро отвлекается или ведет себя 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	<b><u>2 балла (средний уровень)</u></b> – - Принимает и выполняет только практические задачи, в теоретических задачах не ориентируется. - Принятая познавательная цель сохраняется при выполнении учебных действий и регулирует весь процесс их выполнения; четко выполняется требование познавательной задачи.	<b><u>3 балла (высокий уровень)</u></b> – - Столкнувшись с новой практической задачей, самостоятельно формулирует познавательную цель и строит 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.
--	---	--	---

*Критерии оценки личностных результатов:*

Объект наблюдения	Критерии оценки		
Уровень нравственного развития.	<u>1 балл (низкий уровень)</u> – доконвенциональный: - ориентация на наказание и послушание; - наивная гедонистическая ориентация.	<u>2 балла (средний уровень)</u> – конвенциональный: - ориентация на соответствие ближнему окружению/малой группе; - установка на поддержание установленного порядка социальной справедливости и фиксированных правил.	<u>3 балла (высокий уровень)</u> – постконвенциональный: - утилитаризм и представление о морали как продукте общественного договора; - универсальные этические принципы.

Смыслообразовани е	<b><u>1 балл (низкий уровень) –</u></b> - частично сформированы познавательные мотивы и интересы; - частично сформированы социальные мотивы (чувство долга, ответственность); - склонность выполнять облегченные задания; - слабо ориентирован на процесс обучения.	<b><u>2 балла (средний уровень) –</u></b> - частично устанавливает связи между учением и будущей профессиональной деятельностью; - стремится к приобретению новых знаний и умений.	<b><u>3 балла (высокий уровень)-</u></b> - устанавливает связи между учением и будущей профессиональной деятельностью; - стремится к самоизменению— приобретению новых знаний и умений; - мотивирован на высокий результат учебных достижений.
-----------------------	---	--	---

***Формы фиксации результатов***

информационная карта, презентация, проект, фотоотчет.

***Варианты контрольно-измерительных материалов***

задание, анкета, вопросы для беседы, схема анализа проекта.

## Методические материалы

### *Педагогические методики и технологии*

С целью эффективности реализации программы целесообразно использовать такие методы и технологии:

- объяснительно-иллюстративный (рассказ, объяснение, беседа, учебные пособия, наглядные пособия (фильм, фото и т.д.));
- репродуктивный и идеомоторный (воспроизведение знаний полученных ранее, направлен на формирование навыков и умений через выполнения заданий);
- метод проблемного изложения (постановка задачи и показ способов ее решения педагогом);
- проблемно-поисковый (учащиеся самостоятельно ищут решение поставленных задач);
- практический (многократное повторение движений, для овладения техникой в целом);
- творческие (развивающие игры, организация культурно-воспитательных событий, создание фотоотчетов);
- методы контроля и самоконтроля (самоанализ, анализ действия на выездных мероприятиях).

### *Дидактические материалы*

№	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-иллюстративный	Опрос по прослушанной лекции
2	Создание макета сайта с помощью программы Adobe Photoshop.	Беседа, практикум.	Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор.	Объяснительно-иллюстративный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
3	Создание авторского наполнения сайта.	Лекция, практикум	Программное обеспечение Adobe Photoshop CC 2015 (или новее); Проектор 1 шт; Графические планшеты 15 шт.	Объяснительно-иллюстративный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
4	Структура одностраничного сайта.	Лекция, практикум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстративный. Проектная деятельность.	Промежуточный результат работы над проектом.
5	Оформление 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-иллюстративный. 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 для мониторов компьютеров.	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	Структура многостраничных сайтов.	Лекция, практикум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Промежуточный результат работы над проектом.
9	Оформление 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	Структура мобильного приложения.	Лекция, практикум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Промежуточный результат работы над проектом.
12	Оформление 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
	Анимация в интерфейсах в программе Figma.	Лекция, практикум	Программное обеспечение Figma. Проектор 1 шт; Доступ в интернет.	Объяснительно-иллюстрационный. Проектная деятельность.	Законченный проект по изученной теме
	Современные варианты оформления сайтов.	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
	Итоговое занятие. Устный зачет. Обобщение пройденного материала.	Лекция	Весь спектр имеющегося оборудования.	Объяснительно-иллюстрационный.	Беседа

### ***Информационные источники***

*- список литературы для использования педагогом*

1. Как сделать сайт удобным. Стив Круг.
2. Web-дизайн. Удобство использования веб-сайтов. Якоб Нильсен.
3. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия. Алан Купер, Роберт М. Рейманн, Дэвид Кронин, Кристофер Носсел
4. Отзывчивый веб-дизайн. Итан Маркотт
5. Эмоциональный веб-дизайн. Аарон Уолтер.
6. Адаптивный дизайн. Делаем сайты для любых устройств. Тим Кедлек.
7. Сначала мобильные! Люк Вроблевски.
8. Искусство цвета. Иоханнес Иттен.
9. Образ и цвет. Кустодиев Б.М.
10. Искусство формы Иоханнес Иттен.
11. Искусство и визуальное восприятие. Арнхейм Р. Л
12. Стили в искусстве. Власов В. Г.
13. Основы композиции. Голубева О.Л.
14. Композиция в дизайне. Устин В.Б

*- Список литературы в адрес учащихся и родителей*

1. Первые уроки дизайна. Искусство детям. Федоров Ю, Дорожин Ю.Г.
2. Веб-дизайн. Якоб Нильсен.
3. Веб-дизайн. Дмитрий Кирсанов
4. Не заставляйте меня думать. Стив Круг.
5. Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения Клеон Остин.

*- перечень интернет-источников:*

1. Ярмарка педагогических идей - [http://center-imc.ru/?page\\_id=12440](http://center-imc.ru/?page_id=12440)
2. Самый большой коллективный блог про дизайн на русском языке - <https://designpub.ru/>
3. Вдохновение для дизайнеров - <https://www.behance.net/>
4. Вдохновение для дизайнеров - <https://dribbble.com>





**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 № 66-од

Директор

\_\_\_\_\_  
М.Д. Иваник

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК  
реализации дополнительной общеразвивающей программы  
«Уроки веб-дизайна»  
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 (группа 2145)	03.09.21	17.06.24	40	80	160	2 занятия по 2 часа в неделю
1 год (группа 2113)	01.09.23	18.06.24	40	80	160	2 занятия по 2 часа в неделю

\* - 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.