

Департамент информатизации Тюменской области
Государственное автономное учреждение дополнительного образования
Тюменской области
«Региональный информационно-образовательный центр»

СОГЛАСОВАНО

Директор
департамента информатизации
Тюменской области


_____ С.И. Логинов



УТВЕРЖДАЮ

Директор
ГАУ ДО ТО «РИО-Центр»


_____ Т.А. Беляева



УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА
«Основы разработки web-дизайна»

Трудоемкость программы – 80 академических часов

Форма обучения – очная

Режим занятий – 3 академических часа в день

Начальные навыки: Базовые навыки работы на персональном компьютере

Цель обучения:

- Сформировать у слушателей основные знания, умения и навыки создания дизайна web и мобильных приложений на конструкторе Figma;
- Сформировать у слушателей основные знания, умения и навыки с инструментами на графическом редакторе;
- Сформировать у слушателей основные знания и умения с основами дизайна интерфейсов, психологии и восприятия.

Компетенции на выходе:

Знания:

- Теория цвета, категории цветов, а также хроматичность цвета, насыщенность, тональность, тени, яркость и оттенок;
- Виды цветовых сочетаний;
- Основы композиции;
- Психология цвета;
- Восприятие форм пользователем;
- Типографика, паттерны чтения и выбор шрифта;
- Виды web и мобильных приложений;
- Наполненность информационной системы;
- Основные инструменты и тонкости работы с Figma;
- Основные инструменты и тонкости работы с Gravit Design.

Умения:

- Грамотно использовать цвета, формы и текст в дизайне;
- Создавать wireframe;
- Создавать адаптивные дизайны;
- Создавать логотипы и иконки;
- Анализировать задачи;

Приёмы работы:

- с цветом;
- с текстом;
- с блоками;
- с иконками и логотипами;
- с файлами;
- с элементами интерфейса программы;

Программой обучения предусмотрены аудиторные занятия и самостоятельная работа слушателей. Под самостоятельной работой

подразумевается самостоятельное выполнение слушателями практических заданий в учебной аудитории и в присутствии преподавателя.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№п/п	Наименование тем	Всего часов	в том числе:		Формы контроля
			аудиторная работа	самостоятельная работа	
1.	Дизайн в теории. Ознакомление с UI и UX.	27	27		Выполнение практических заданий
1.1	Введение	1	1		
1.2	Основные уровни в UX-дизайне	1	1		
1.3	Этапы разработки интерфейса	1	1		
1.4	Принципы usability	2	2		
1.5	Создание wireframe	3	3		
1.6	Принципы UI-дизайна	1	1		
1.7	Основы композиции	2	2		
1.8	Восприятие форм	2	2		
1.9	Теория цвета (колористика)	2	2		
1.10	Типографика и выбор шрифта	2	2		
1.11	Наполненность контентом	2	2		
1.12	Адаптивный дизайн	1	1		
1.13	Виды web и мобильных приложений	2	2		
1.14	Подготовка макета к верстке	1	1		
1.15	Рефлексия. Обсуждение выполненных заданий. Консультация по индивидуальному проекту.	4	4		
2.	Программа Figma	35	35		Выполнение практических заданий
2.1	Установка и запуск	1	1		
2.2	Обзор интерфейса	3	3		
2.3	Основные инструменты	4	4		
2.4	Работа со слоями	2	2		
2.5	Работа с фигурами	3	3		
2.6	Инструмент Components	2	2		
2.7	Произвольные формы (работа с пером)	4	4		
2.8	Адаптивный дизайн на практике	3	3		

2.9	Выполнение практической работы	9	9		
2.10	Рефлексия. Обсуждение выполненных заданий. Консультация по индивидуальному проекту.	4	4		
3.	Графический редактор Gravit Designer	17	17		Выполнение практических заданий
3.1	Установка и запуск	1	1		
3.2	Интерфейс	3	3		
3.3	Основные инструменты	2	2		
3.4	Основы векторной графики	4	4		
3.5	Создание иконок	4	4		
3.6	Рефлексия. Обсуждение выполненных заданий. Консультация по индивидуальному проекту.	3	3		
4.	Итоговое тестирование	1	1		Выполнение теста
4.1	Прохождение тестирования	1	1		
Итого часов:		80	80		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Дизайн в теории. Ознакомление с UI и UX.

Что такое UI и UX. Кто такие UI/UX дизайнеры.

1.1 Введение

Ознакомление с планом. О том, кто такие дизайнеры, чем они занимаются и что слушатели приобретут по итогу после курса.

1.2 Основные уровни в UX-дизайне.

Цели сайта и потребности пользователей. Проектирование взаимодействия.

1.3 Этапы разработки интерфейса

Стратегия для удачного создания дизайна информационной системы.

1.4 Принципы usability

О том, как связан мозг пользователя и дизайн интерфейса для повышения конкурентоспособности.

1.5 Создание wireframe

Для чего нужны wireframe и как грамотно их проектировать.

1.6 Принципы UI-дизайна

О принципах дизайна, таких, как обратная связь интерфейса к пользователю, правило постоянности для лучшего приспособления к дизайну и т.д.

1.7 Основы композиции

О грамотном расположении элементов контента на экране.

1.8 Восприятие форм

Ассоциации пользователя с фигурами.

1.9 Теория цвета (колористика)

О цветовом круге, категориях цветов, а также их сочетаний.

1.10 Типографика и выбор шрифта

Паттерны чтения. Выбор шрифта по критериям.

1.11 Наполненность контентом

О том, насколько достаточно или недостаточно контента, а также как грамотно его расположить.

1.12 Адаптивный дизайн

Для чего нужен адаптивный дизайн, который подстраивается под заданные размеры окна и устройства (Теория, которая необходима при переходе к практике).

1.13 Виды web и мобильных приложений

О том, какие бывают сайты и мобильные приложения.

1.14 Подготовка макета к верстке

О том, как сократить время и повысить эффективность команды при помощи подготовки макета.

Выполнение практических заданий.

2. Программа Figma

2.1. Установка и запуск

Установка программы на компьютер. Регистрация аккаунта для дальнейшей работы.

2.2. Обзор интерфейса

Ознакомление с рабочей областью, а также горячими клавишами.

2.3. Основные инструменты

Изучение основных, необходимых для работы инструментов.

2.4 Работа со слоями

О том, зачем нужны слои и чем они полезны.

2.5. Работа с фигурами

О том, как менять форму, цвет и остальные настройки у фигуры.

2.6. Инструмент Components

О том, как помещать элементы дизайна в контейнер для последующего упрощения редактирования и видоизменения.

2.7. Произвольные формы (работа с пером)

Как работать с инструментом «перо» и «кривая Безье».

2.8. Адаптивный дизайн на практике

Как делать адаптивный дизайн, который будет направлен на то, чтобы web-страницы хорошо отображались на различных устройствах для обеспечения удобного использования.

2.9 Выполнение практической работы

Применение полученных ранее теоретических знаний на практике. Создание первого проекта.

Выполнение практических заданий.

3. Графический редактор Gravit Designer

3.1. Установка и запуск

Установка графического редактора, регистрация и запуск.

3.2. Интерфейс

Ознакомление с рабочим окном программы, а также горячими клавишами.

3.3. Основные инструменты

Изучение основных, необходимых для работы инструментов.

3.4 Основы графического редактирования (векторная графика)

О том, что такое векторная графика. Для чего он нужен и как его использовать.

3.5. Создание логотипов и иконок

Применение теоретических знаний. Комбинирование полученных ранее знаний в области цвета, форм и текста.

Выполнение практических заданий.

4. Итоговое тестирование

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алан Купер, Роберт Рейман, Дэвид Кронин Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия.. - 3-е издание изд. - Санкт-Петербург: 2009. - 416 с.
2. Майкл Джанда Сожги свое портфолио. - Питер: 2013. - 20 с.
3. Дизайн-мышление в бизнесе: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Т. Браун — «Манн, Иванов и Фербер (МИФ)», 2009 – 16с.
4. 45 татуировок продавана. Правила для тех, кто продает и управляет продажами / М. Батырев — «Манн, Иванов и Фербер (МИФ)», 2017 — (МИФ Бизнес) – 18с.
5. Дневник дизайнера-маньяка. – М.: Издательство Студия Артемия Лебедева 2006. – 256с.
6. Война за креатив: Как преодолеть внутренние барьеры и начать творить / Стивен Прессфилд; Пер. с англ. — М.: Альпина Паблишер, 2011. — 188 с.
7. На крючке. Как создавать продукты, формирующие привычки / Нир Эяль, Райан Хувер; пер. с англ. С. Филина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 272с.
8. Александр Окунев Руководство по Figma. - 2019. - 256 с.
9. UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2011. – 336 с., ил.