

Государственное образовательное автономное учреждение среднего
профессионального образования ленинградской области
«Всеволожский агропромышленный техникум»
структурное подразделение мобильный технопарк «Кванториум»

Программа **принята**
на педагогическом совете
протокол № _
от «31» августа 2021 г.
Протокол №_ от __.__.2021 г.

Утверждена
Приказом №64
от «01» сентября 2021 г
Зам.дир – руководитель мобильного
технопарка «Кванториум»
_____ (Шуляко К. Д.)



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ВЕБ-ДИЗАЙН»**

Возраст обучающихся: 16-18 лет
Срок реализации: 36 часов

Разработчик: Петрова Анастасия Леонидовна
методист

Всеволожск
2021

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время компьютерная графика и дизайн является одной из востребованных направлений IT-сообщества. Уже появились такие новые направления дизайна такие как анимация и графический дизайн.

Дизайнеры – люди, работа которых состоит не только из рисования логотипов, а также умения анализировать работы, правильно ставить вопросы и писать техническое задание. Во многих организациях дизайнеры – это таргетологи и SMM-специалисты, поэтому хорошие работники в сфере дизайна очень высоко ценятся на рынке.

Программа разработана в соответствии с Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ, «Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» и отвечает требованиям «Концепции развития дополнительного образования» от 4 сентября 2014 года (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р).

Программа реализуется для обучающихся следующих муниципальных образовательных организаций, расположенных на территории Всеволожского, Бокситогорского, Подпорожского, Лодейнопольского, Волховского, Лужского районов: МОУ «СОШ «ЛЦО»» (база), МОУ «Гарболовская СОШ», МОУ «Осельковская ООШ», МОУ «СОШ «Лесновский ЦО», МОУ «СОШ «ТЦО»; МБОУ «Бокситогорская средняя общеобразовательная школа №3»(база), МБОУ «БСОШ № 2», МБОУ «БООШ №1», МБОУ «Борская СОШ», МКОУ «Большедворская ООШ», МБОУ «СОШ № 1» г. Пикалёво, МБОУ «ООШ №2 г. Пикалёво», МБОУ «СОШ № 3» г. Пикалёво, МБОУ "СОШ № 4" г. Пикалёво им. А.П.Румянцева; МБОУ «Подпорожская СОШ № 3» (база), МБОУ «Подпорожская СОШ №1 им. А.С.Пушкина», МБОУ «Подпорожская СОШ № 4 им. М. Горького», МБОУ «Подпорожская СОШ №8», МБОУ «Никольская ООШ № 9», МБОУ «Важинский Образовательный Центр»; МОУ «СОШ №2 им. Героя Советского Союза А.П. Иванова» (база), МОУ «Мшинская СОШ», МКОУ «Толмачевская СОШ № 61», МОУ «Скребловская Средняя Школа»; МОБУ «Новолодожская СОШ №1» (база), МОБУ «Сясьстройская СОШ №1», МОБУ «Сясьстройская СОШ №2», МОБУ «Гостинопольская основная общеобразовательная школа», МОБУ «Алексинская средняя школа», МОБУ «Волховская средняя общеобразовательная школа № 6»; МКОУ «Лодейнопольская СОШ №2» (база).

Программа «Веб-дизайн» является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой по предмету информационные системы и технологии.

Данная программа представляет собой изучение веб-дизайна и его направленностей на начальном уровне. Аттестацией по итогам программы является творческая работа.

В ходе практических занятий по программе обучающиеся познакомятся с графическим и веб-дизайном, осознают особенности и возможности применения соответствующей области знаний. Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической составляющих, и части, направленной на самостоятельное изучение тем и отработку усвоенного материала обучающимися. Больше количество времени занимает практическая часть.

В результате обучения дети получают уникальные метапредметные компетенции, которые будут полезны в сфере проектирования, дизайн-анализа, моделирования объектов и процессов.

Направленность программы: техническая.

Форма организации: индивидуальная.

Новизна программы заключается в создании уникальной образовательной среды, формирующей у обучающихся знания, умения и навыки из отрасли информационно-технологических новаций. Программа построена таким образом, чтобы каждый обучающийся смог реализовать себя через деятельность в рамках решения конкретных проблемных ситуаций; смог эффективно использовать полученные знания не только в учебной, но и в творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

Отличительная особенность данной программы проявляется в обязательном использовании нескольких программных средств (программа рассчитывает ознакомление с более 3 программами, две из которых активно используются западными дизайнерами), ознакомление с юридической стороной (технические задания, договора), а также изучение отдельных отраслей (SMM, маркетинг и реклама), которые следует знать веб-дизайнеру. Программа направлена на развитие и hard-, и soft- компетенций, таких как навыки использования подходов дизайн-мышления, развитие коммуникабельности и креативности, тайм-менеджмента, критического мышления и кооперации.

Также в программе учитываются стандарты WorldSkills Russia, которые способствуют формированию профессиональных умений у учащихся по следующим компетенциям: «Программирование игр»; «Веб-дизайн».

В настоящее время работа веб-дизайнера востребована на рынке труда. Сложность освоения данной профессии заключается в неправильном рассмотрении отдельных элементов или поверхностном ознакомлении с дизайном. Программа помогает обучающимся донести информацию в доступном структурированном виде.

Педагогическая целесообразность программы состоит в поэтапном, непрерывном динамическом разностороннем развитии личности ребёнка; в процессе расширения его интеллектуальных возможностей в оптимальном возрасте.

Эффективным для развития обучающихся является такое введение теоретического материала, которое вызвано требованиями творческой практики. Ребенок должен сам сформулировать задачу, новые знания теории помогут ему в процессе решения этой задачи. Данный метод позволяет на занятии сохранить высокий творческий тонус при обращении к теории и ведет к более глубокому её усвоению.

Профессионализм и ответственность, забота педагогического коллектива о будущем детей являются гарантом реализации программы.

Возраст обучающихся: 14-18 лет.

Особенности организации образовательного процесса организация группы обучающихся: разновозрастные группы, состав группы постоянный.

Наполняемость групп: 5-10 человек.

Объем и срок освоения программы: 36 часов, 6 недель.

Режим занятий: общее количество в календарный год – 36 часов, из которых занятия (дистанционные) составляют – 22 часа, режим самостоятельной работы – 11 часов. Продолжительность одного занятия 2 часа.

Форма обучения по программе: дистанционное обучение.

Формы занятий: теоретическое обучение (лекционные); интерактивные формы: «кейс-метод», игровое моделирование; практическое обучение: практическая работа, самостоятельная работа.

Виды контроля: промежуточный, итоговый.

Формы проверки результатов: наблюдение за обучающимися в процессе работы по заданиям, практические работы, беседы с обучающимися и их родителями. Для оценивания деятельности учеников используются инструменты само- и взаимооценки.

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы: защита творческой работы с оценкой эксперта «аттестован» / «не аттестован».

Целью программы «Веб-дизайн» является создание условий для освоения обучающимися дизайна и его направлений (включая web, графический и анимационный) посредством вовлечения их в образовательную деятельность с использованием компьютерных технологий с возможностью дальнейшей профессиональной ориентации учащихся

Задачи:

Обучающие:

- изучить базовые понятия в области дизайна: UI/UX, вайрфреймы, интерфейс и отдельные элементы;
- сформировать умения использовать базовые понятия дизайна при разработке логотипа/интерфейса;
- научить создавать информационную структуру и вайрфреймы;

- научить создавать простейшие логотипы;
- познакомить с основами анимационного процесса;

Развивающие:

- создать оптимальные условия для развития и реализации потенциальных способностей;
- формировать умения адекватного применения новых информационных технологий для целей коммуникации, проектирования объектов и процессов;
- развить навыки системного подхода (рассмотрение сложных объектов в виде набора более простых составляющих частей и связей между ними);
- способствовать профессиональному самоопределению, развитию творческих способностей и поддержке обучающихся;
- способствовать формированию интереса к самостоятельному решению задач с использованием технических знаний;
- развить 4К-компетенции: критическое мышление, креативность, коммуникация и кооперация;
- сформировать творческое мышление;

Воспитательные:

- создать условия для воспитания аккуратности и дисциплинированности при выполнении работы;
- сформировать проектное мировоззрение и творческое мышление;
- воспитать собственную позицию обучающегося по отношению к деятельности и умение сопоставлять её с другими позициями в конструктивном диалоге;
- способствовать развитию чувства коллективизма и взаимопомощи.

Условия реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения.

На обучение принимаются учащиеся 8-11 классов, которые испытывают интерес к компьютерной технике, к информационным системам и технологиям, к веб-дизайну, активно используют данные технологии в повседневной деятельности и хотят дальше углубить и расширить свои hard-компетенции по предмету.

Реализация программы обеспечивается кадрами, имеющими среднее профессиональное образование или высшее образование, соответствующее

направленности дополнительной общеобразовательной программы – компьютерная графика и дизайн.

Рекомендуется обучение по дополнительным профессиональным программам по профилю педагогической деятельности не реже, чем один раз в три года.

Интернет-ресурсы, платформы и сервисы для реализации программы

- Figma;
- Desktop дизайн на mobile;
- Adobe Illustrator;
- Inlscap;
- Padlet;
- Mind Map;
- Microsoft Teams;

Материально-техническое оснащение

Поскольку программа реализуется в дистанционной форме образовательным учреждениям участникам для обучения потребуется:

- Сервер: компьютеры (рабочие станции), объединенные в локальную сеть и подключенные к ресурсам Интернет
- Источник бесперебойного питания.
- Сетевое оборудование (концентратор, сетевой кабель (витая пара 5 категории), розетки (5 категории).
- Оборудование для подключения к ресурсам Интернет (выделенный канал подключения, модем).
- Программное обеспечение MS Windows 7 / MS Windows 8 / MS Windows 10.
- Программное обеспечение Adobe Illustrator с лицензией.

Планируемые результаты

Предметные:

- владение основной терминологией в области дизайна: UI/UX, вайрфреймы, адаптивная сетка, front-end, информационная структура, карта сайта, компоненты, тул-кит, вектор, графический дизайн, анимация и др.
- сформированность знаний и умений по разбору и созданию сайтов;
- знание и умения в области рекламы, SMM и таргетинга;
- умение использовать базовые понятия веб-дизайна при разработке сайта;
- владение навыками создания простейших композиции и палитр;
- знания и умения по созданию простых анимаций;

— сформированность навыков проектной деятельности.

Метапредметные:

- умение проявлять познавательную инициативу, планировать, анализировать и контролировать деятельность;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность, умение работать индивидуально;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в работе над конкретными учебно-познавательными задачами;
- умение работать с клиентом;
- умение находить ошибки или недосказанность в техническом задании и задавать правильный вопросы, способные помочь с данной проблемой;
- умение применять 4К-компетенции в познавательной, учебной, досуговой, творческой деятельности;
- умение проявлять толерантность к участникам группового взаимодействия, умение решать конфликты;
- владение навыками публичной презентации, высокая культура речи.

Личностные:

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- понимание актуальности и перспектив освоения технологий виртуальной и дополненной реальности для решения реальных задач;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- осмысленность действий в информационной деятельности;
- формирование социальных компетенций обучающихся;
- формирование осознанного уважительного отношения к другому человеку, освоение социальных норм и правил.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2020-2021 ГГ. (36 Ч)

№ п/ п	Название раздела	Количество часов				Формы контроля (аттестации)
		всего	теория	практика	самостоятельная работа	
1.	Раздел №1. Основные понятия в дизайне	3	1	1	1	Беседа
2.	Раздел №2. Проектирование и прототипирование интерфейсов.	10	3	3	3	Практическая работа
3.	Раздел №3. Программа Figma и создание главной страницы	8	0	4	3	Практическая работа
4.	Раздел №4. Элементы дизайна	9	3	3	3	Практическая работа
5.	Раздел №5. Работа дизайнера вне работы над сайтами и логотипами.	3	1	1	1	Практическая работа
6.	Раздел №6. Направления в дизайне.	3	1	1	1	Практическая работа
7.	Итоговая аттестация			2		Защита творческой работы
	Всего	36	9	15	12	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2021-2021 ГГ. (36 Ч)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля (аттестации)	Самостоятельная работа* (*учитывается в общем количестве часов)
		Всего	Теория	Практика		
Раздел №1. Основные понятия в дизайне						
1.	Введение. Основные понятия в дизайне и его подвиды. Биржа труда и сайты. Знакомство обучающихся. Игры на командообразование.					Анализ 5 сайтов на выбранную тематику. Составление краткой сводки относительно преимуществ и недостатков сайтов.
2.	Цель, предметной области и идеи продукта. Цель, предметная область, идея продукта и их влияние на процесс создания. Вспомогательные вопросы при создании сайта. Термины: брифинг, стартап, техническое задание и маркетинг. Выбор тематики сайта. Ментальная карта.	3	1	2	Беседа	
Раздел №2. Проектирование и прототипирование интерфейсов.						
3.	Анализ и моделирование. Этапы рассмотрения конкурентов с трёх сторон: контент, техническая и маркетингов сторона. Целевая аудитория, способы проведения интервью с ЦА. Эмпатия и её связь с дизайном. Виды персонажей и их цели. Определение целевой аудитории в соответствии с выбранной тематикой сайта. Создание сценария для клиента сайта.	3	1	2	Практическая работа	Доработка пользовательского сценария. Просмотр видео-инструкции по проведению экспресс-исследования, направленного на выявление потребностей ЦА

4.	Этапы разработки интерфейса ч.1. CJM/карта взаимодействия, способы вынесения информационной архитектуры. Различия UI и UX дизайна. Вайрфреймы и механизмы создания карты сайта. Создание информационной структуры и вайрфрейм на бумаге.	3	1	2	Практическая работа	Обзор инструментов программы Figma. Контент-анализ по теме.
5.	Этапы разработки интерфейса ч.2. Интерфейс. Этапы разработки интерфейса. Ошибки дизайнеров. Правила проектировки информационной структуры. Разбор выборочных информационных структур и вайрфреймов. Работа над ошибками.	4	1	2	Практическая работа	Работа над информационной структурой и вайрфреймами.
Раздел №3. Программа Figma и создание главной страницы						
6.	Адаптивный дизайн и сетки ч.1. Необходимость адаптивного дизайна и сетки. Front-end. Мобильный дизайн. Редакция Desktop дизайн на mobile.	4	0	4	Практическая работа	Трансформация сайта относительно цветовой гаммы (с белой на тёмную).
7.	Адаптивный дизайн и сетки ч.2. Обсуждение выполненных заданий по теме. Перенос созданных вайрфреймов в Figma.					Анализ статей по Figma.
8.	Компоненты в программе Figma. Функции компонентов Figma. Создание страниц с компонентами. Перенос рисунков в программу посредством инструмента «Фигуры».	4	0	3	Практическая работа	Анализ выданных тулкитов, создание личного тулкита на основе выданных.
9.	Прототипирование. Алгоритм прототипирования. Задачи тестирования. Прототипирование своего сайта.					
Раздел №4. Элементы дизайна						
10.	Логотип. Основы композиции. Изучение составляющих логотипа в программе Adobe Illustrator. Функции и задачи мудборда. Разбор логотипов.	3	1	2	Практическая работа	Создание мудборда для будущего логотипа сайта (палитра, картинки, чья

	Создание на бумаге эскиза будущего логотипа.					тематика схожа с тематикой сайта).
11.	Программа Adobe Illustrator. Особенности работы с программой Adobe Illustrator. Интерфейс программы. Работа с программой Adobe Illustrator. Практическая работа: панель инструментов, создание фигур, экспорт и импорт.	2	1	1	Практическая работа	
12.	Панель управления программы Adobe Illustrator. Продолжение практической работы: выравнивание, работа с текстом. Перенос логотипа в программу.					
13.	Колористика. Теория цвета. Цвет. Выражение эмоций через цвет. Грамотное составление личной палитры цветов. Создание собственной палитры для проекта сайта. Игра в «ассоциации».	4	1	3	Практическая работа	Доработка вайфреймов под цвет созданной палитры.
14.	Шрифт. Задачи шрифта. Современные тренды шрифтов в веб-дизайне. Создание собственного шрифта на бумаге.					Подбор трёх шрифтов для проекта сайта.
Раздел №5. Работа дизайнера вне работы над сайтами и логотипами.						
15.	Дизайнерский документ или брендбук. Брендбук, его предназначение, структура. Роль брендбука для различных организаций. Решение кейса по созданию брендбука.	3	1	2	Практическая работа	Подготовка к презентации сайта, согласно выданным критериям.
16.	Взаимодействие с стейкхолдерами. Работа с клиентом и с командой проекта. Стратегия поведения в конфликте по К. Томасу. Решение кейса, направленного на решение проблемной ситуации, относительно неправильно составленного технического задания.					
17.	SMM. Копирайтинг и авторские права. Тайм-менеджмент. Создание текста для таргетированной рекламы в социальных сетях.					

Раздел №6. Направления в дизайне.

18.	Графический дизайн. Мокапы. Применение графического дизайна. Термин «мокап», инструктаж по созданию. Создание мокапа.					Обзор литературы на тему «12 правил аниматора».
19.	Анимация. Использование анимаций в веб-дизайне и логотипах и их функции. Покадровая анимация на бумаге с разьяснениями для кадра.	3	1	2	Практическая работа	
20.	Реклама. Роль рекламы. Механизмы настройки эффективной таргетированной рекламы. Создание обложки для таргетированной рекламы в социальных сетях в соответствии с заданной темой.					
21.	Итоговая аттестация	2	0	0	Защита творческой работы	-
	Всего*	36	9	27		

КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК РЕАЛИЗАЦИИ ДООП «ВЕБ-ДИЗАЙН»

Учебные занятия проходят в соответствии с расписанием, утвержденным руководителем мобильного технопарка, с учетом предельной нагрузки на обучающегося. В каникулярное время виды и формы образовательной деятельности могут видоизменяться в зависимости от содержания образовательных программ и планов технопарка.

Агломерация	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель*	Количество учебных часов* <i>(*с учетом самостоятельной работы)</i>	Режим занятий
Всеволожский район	02.09.2021	30.09.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 2 часа
Бокситогорский район	21.09.2021	22.10.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 2 часа
Подпорожский район	08.10.2021	06.11.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 2 часа
Лодейнопольский район	03.11.2021	30.11.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 2 часа
Волховский район	23.11.2021	18.12.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 2 часа
Лужский район	30.11.2021	25.12.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 2 часа

** в рамках образовательной программы реализуется самостоятельная работа обучающихся по отработке теоретических и практических знаний, умений и навыков. Данный период не отражается в годовом календарном учебном графике мобильного технопарка «Кванториум» на 2021 год, поскольку регулируется по усмотрению педагога данной программы.*



Рабочая программа
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Веб-дизайн»
1 год обучения

Автор составитель: Петрова Анастасия
методист

Программа направлена на ознакомление обучающихся с графическим и веб-дизайном.

Задачи первого года обучения:

Обучающие:

- изучить базовые понятия в области дизайна: UI/UX, вайрфреймы, интерфейс и отдельные элементы;
- сформировать умения использовать базовые понятия дизайна при разработке логотипа/интерфейса;
- научить создавать информационную структуру и вайрфреймы;
- научить создавать простейшие логотипы;
- познакомить с основами анимационного процесса;

Развивающие:

- создать оптимальные условия для развития и реализации потенциальных способностей;
- формировать умения адекватного применения новых информационных технологий для целей коммуникации, проектирования объектов и процессов;
- развить навыки системного подхода (рассмотрение сложных объектов в виде набора более простых составляющих частей и связей между ними);
- способствовать профессиональному самоопределению, развитию творческих способностей и поддержке обучающихся;
- способствовать формированию интереса к самостоятельному решению задач с использованием технических знаний;
- развить 4К-компетенции: критическое мышление, креативность, коммуникация и кооперация;
- сформировать творческое мышление;

Воспитательные:

- создать условия для воспитания аккуратности и дисциплинированности при выполнении работы;
- сформировать проектное мировоззрение и творческое мышление;
- воспитать собственную позицию обучающегося по отношению к деятельности и умение сопоставлять её с другими позициями в конструктивном диалоге;
- способствовать развитию чувства коллективизма и взаимопомощи.

Ожидаемые результаты:

Обучающиеся будут знать:

- основную терминологию в области дизайна: UI/UX, вайрфреймы, адаптивная сетка, front-end, информационная структура, карта сайта, компоненты, тул-кит, вектор, графический дизайн, анимация и др;
- основные понятия в области рекламы, SMM, таргетинга;

Они будут уметь:

- создавать сайт;
- использовать базовые понятия веб-дизайна при разработке сайта;
- создавать простейшие композиции и палитры;
- создавать простые анимации;

СОДЕРЖАНИЕ 1-ОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Наименование разделов и тем	Теория	Практика	Самостоятельная работа
I.	Основные понятия в дизайне.			
1.1.	Вводная часть.	Основные понятия в дизайне и его подвиды. Биржа труда и сайты. Этапы проведения исследования.	Знакомство друг с другом.	
1.2	Цель, предметной области и идеи продукта.	Цель, предметная область, идея продукта и их влияние на процесс создания. Вспомогательные вопросы при создании сайта. Термины: брифинг, стартап, техническое задание и маркетинг.	Выбор тематики сайта. Ментальная карта.	Анализ 5 сайтов на выбранную тематику. Составление краткой сводки относительно преимуществ и недостатков.
II.	Проектирование и прототипирование интерфейсов.			
2.1	Анализ и моделирование.	Этапы рассмотрения конкурентов с трёх сторон: контент, техническая и маркетингов сторона. Целевая аудитория, способы проведения интервью с ЦА. Эмпатия и её связь с дизайном. Виды персонажей и их цели.	Тест. Определение целевой аудитории в соответствие с выбранной тематикой сайта. Создание сценария для клиента сайта.	Доработка пользовательского сценария. Просмотр видео-инструкции по проведению экспресс-исследования, направленного на выявление потребностей ЦА.

2.2	Этапы разработки интерфейса ч.1	СJM/карта взаимодействия, способы вынесения информационной архитектуры. Различия UI и UX дизайна. Вайрфреймы и механизмы создания карты сайта.	Создание информационной структуры и вайрфрейм на бумаге.	Обзор инструментов программы Figma. Контент-анализ по теме.
2.3	Этапы разработки интерфейса ч.2	Интерфейс. Этапы разработки интерфейса. Ошибки дизайнеров. Правила проектировки информационной структуры.	Разбор выборочных информационных структур и вайрфреймов. Работа над ошибками.	Работа над информационной структурой и вайрфреймами.
III.	Программа Figma и создание главной страницы.			
3.1	Адаптивный дизайн и сетки ч.1	Необходимость адаптивного дизайна и сетки. Front-end. Мобильный дизайн.	Редакция Desktop дизайн на mobile.	Трансформация сайта относительно цветовой гаммы (с белой на тёмную).
3.2	Адаптивный дизайн и сетки ч.2		Обсуждение выполненного домашнего задания по теме . Перенос созданных вайрфреймов в Figma.	Анализ статей по Figma.
3.3	Компоненты в программе Figma.	Функции компонентов Figma.	Создание страниц с компонентами. Перенос рисунков в программу посредством инструмента «Фигуры».	Анализ выданных тулкитов, создание личного тулкита на основе выданных.
3.4	Прототипирование	Как производится прототипирования. Задачи тестирования.	Прототипирование своего сайта.	–
IV.	Элементы дизайна			
4.1	Логотип.	Основы композиции. Изучение составляющих логотипа в программе Adobe Illustrator. Функции и задачи мудборда.	Разбор логотипов. Создание на бумаге эскиза будущего логотипа.	Создание мудборда для будущего логотипа сайта (палитра, картинки, чья тематика схожа с тематикой сайта).
4.2	Программа Adobe Illustrator.	Особенности работы с программой Adobe Illustrator. Интерфейс программы.	Работа с программой Illustrator. Практическая работа: панель инструментов, создание фигур, экспорт и импорт.	–
4.3	Панель управления программы Adobe Illustrator.		Продолжение практической работы: выравнивание, работа с текстом. Перенос логотипа в программу.	–

4.4	Колористика. Теория цвета.	Цвет. Выражение эмоций через цвет. Грамотное составление личной палитры цветов.	Создание собственной палитры для проекта сайта. Игра в «ассоциации».	Доработка своих вайфреймов под цвет созданной палитры.
4.5	Шрифт.	Задача шрифта. Современные тренды шрифтов в веб-дизайне.	Создание собственного шрифта на бумаге.	Подбор трёх шрифтов для проекта сайта.
V.	Работа дизайнера вне работы над сайтами и логотипами.			
5.1	Дизайнерский документ или брендбук.	Брендбук, его предназначение, структура. Роль брендбука для различных организаций.	Решение кейса по созданию брендбука.	–
5.2	Взаимодействие стейкхолдера	Работа с клиентом и с командой проекта. Стратегия поведения в конфликте по К. Томасу.	Решение кейса, направленного на решение проблемной ситуации, касаемого неправильно составленного технического задания.	Подготовка к презентации айта, согласно выданным критериям.
5.3	SMM	Копирайтинг и авторские права. Тайм-менеджмент.	Создание текста для таргетированной рекламы в социальных сетях.	–
VI.	Направления в дизайне.			
6.1	Графический дизайн. Мокапы.	Применение графического дизайна. Новый термин «мокап».	Создание своего мокапа.	–
6.2	Анимация.	Использование анимаций в веб-дизайне и логотипах и их функции.	Покадровая анимация на бумаге с разъяснениями для кадра.	Обзор литературы на тему «12 правил аниматора».
6.3	Реклама.	Роль рекламы. Механизмы настройки эффективной таргетированной рекламы.	Создание обложки для таргетированной рекламы в социальных сетях в соответствии с заданной темой.	–

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цель:

Создание условий для формирования духовно развитой, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, на самостоятельную выработку идей, умеющей ориентироваться в современных социокультурных условиях.

Реализация цели может быть достигнута решением следующих **задач**:

- Формировать гражданскую и социальную позицию личности, патриотизм и национальное самосознание участников образовательного процесса посредством активизации идеологической и воспитательной работы, формировать толерантное отношение;
- Развивать творческий потенциал и лидерские качества учащихся через комплексную поддержку значимых инициатив участников образовательного процесса и активизацию деятельности детских общественных объединений;
- Создавать необходимые условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образовательного процесса;
- Формировать потребность к самообразованию и самовоспитанию;
- Воспитывать чувство привязанности и любви к своей Родине, к своей школе и семье;
- Формировать эстетический вкус обучающихся и их эстетические идеалы;
- Знакомить обучающихся с основными профессиями и путями их овладения;
- Формировать здоровую социальную среду в классных коллективах;
- Развивать лидерские качества и навыки обучающихся.

Воспитательная деятельность осуществляется по следующим **направлениям**:

- духовно-нравственное развитие, нацеленное на расширение ценностно-смысловой сферы личности и приобщение к базовым национальным ценностям: Родина, Человек, Здоровье, Семья, Социальная солидарность, Закон, Труд, Знание, Культура, Природа;
- позитивная социализация школьников в процессе общественно-полезной деятельности детско-взрослой общности;
- поддержка жизненных устремлений, социальных инициатив и учета индивидуальных потребностей детей и юношества, оказание помощи в трудной жизненной ситуации.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Сроки	Название мероприятия	Место проведения
--------------	--------------	-----------------------------	-------------------------

1.	01.09.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МОУ «СОШ «Лесколовский центр образования»
2.	02.09.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
3.	20.09.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МБОУ «Бокситогорская средняя общеобразовательная школа № 3»
4.	21.09.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
5.	07.10.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МБОУ «Подпорожская средняя общеобразовательная школа № 3»
6.	08.10.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
7.	02.11.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МКОУ «Лодейнопольская средняя общеобразовательная школа №2 с углубленным изучением отдельных предметов»
8.	09.10.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
9.	22.11.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МОБУ «Новоладожская средняя общеобразовательная школа № 1»
10.	23.11.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
11.	08.12.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МОУ «Средняя общеобразовательная школа № 2 имени Героя Советского Союза А.П. Иванова»
12.	09.12.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
13.	01.06.2022	Международный день защиты детей	Ленинградская область, г. Всеволожск, ул. Шишканя, д.1

План работы с родителями

№ п/п	Формы взаимодействия	Тема	Сроки
1.	Индивидуальные и групповые консультации, беседы	Тематика по заявкам родителей	В течение года

Список использованной литературы:

Нормативно-концептуальные документы

1. Конвенция о правах ребенка;
2. Конституция Российской Федерации;
3. Федеральный закон № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012;
4. Региональный проект «Успех каждого ребенка». Паспорт регионального проекта «Успех каждого ребенка» (Ленинградская область);
5. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Концепция развития дополнительного образования, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 г. № 729-р;
8. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28.09.2020.

Список литературы для педагогов

1. Алексеев А.. Введение в Web-дизайн. Учебное пособие. — М.: ДМК Пресс, 2019. — 184 с.
2. Клифтон Ян. Проектирование пользовательского интерфейса в Android / Мовчан Д. А. — М.: ДМК Пресс, 2017. — 452 с.
3. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. — М.: Символ, 2015. — 512 с.
4. Сырых Ю. А. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный. — М.: Диалектика, 2019. — 384 с.

Список литературы для обучающихся

1. Паркер, Р. Как сделать красиво на бумаге / Р. Паркер. - М.: Символ-плюс, 2020. - 419 с.
2. Алексеев А.. Введение в Web-дизайн. Учебное пособие. — М.: ДМК Пресс, 2019. — 184 с.
3. Смит, Бад Создание веб-страниц для чайников / Бад Смит. - М.: Диалектика, 2019. - 288 с.
4. Дунаев, В. В. Основы Web-дизайна. Самоучитель / В.В. Дунаев. - М.: БХВ-Петербург, 2018. - 480 с.

Приложение 1

к дополнительной общеобразовательной программе «Веб-дизайн»

Система оценивания результатов освоения программы

Оценка производится педагогом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веб-дизайн» по уровням. В аттестационные ведомости обучающихся не заносится уровень выполнения работ. Результат освоения программы отображается в значении «аттестован»/ «не аттестован», где уровень А, В, С позволяет аттестовать обучающегося.

Критерии оценивания практической работы (промежуточная аттестация)

А – высокий уровень	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, выполнил практическую работу полностью, работа выполнена без замечаний.
В – средний уровень	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, выполнил практическую работу полностью, работа выполнена с незначительными замечаниями.
С – пороговый уровень	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, выполнил практическую работу не полностью и работа имеет большое количество замечаний.
Не аттестован	Обучающийся не выполнил практическую работу.

Критерии оценивания защиты творческой работы (итоговая аттестация)

А – высокий уровень	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, выполнил творческую работу полностью. При защите творческой работы ответ полный, правильный, не требует замечаний.
В – средний уровень	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, выполнил работу полностью, но она требует небольших корректировок / выполнил работу не полностью, она требует незначительной доработки. При защите творческой работы ответ полный, правильный.
С – пороговый уровень	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, но работа не выполнена. При защите творческой работы ответ полный, правильный.

