

Областное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей — интернат №1» г. Курска
Региональный центр выявления и поддержки одаренных детей
«УСПЕХ»

СОГЛАСОВАНО
на заседании
экспертного совета
Протокол № 1

«31» октября 2019 г.
Председатель ЭС

УТВЕРЖДЕНО

Директор ОБОУ
«Лицей-интернат №1»
г. Курска
М.Е. Моршнева



ВВЕДЕНО
в действие

Приказ № 600
от 26. 09. 2019 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

"UI/UX-ДИЗАЙН"

Направленность: информационно-техническая

Целевая аудитория: 14-17 лет

Продолжительность: 34 часа

Автор: Глаголев Дмитрий Валерьевич
педагог дополнительного образования

Центра цифрового образования «IT-куб»

Курск, 2019

Наименование программы	«UI/UX-дизайн».
Направленность программы	Информационно-техническая
Актуальность программы	<p>UI - user interface (пользовательский интерфейс), UX - user experience (пользовательский опыт). Данное направление дизайна является следующим этапом эволюции такого направления в дизайне, как web-дизайн. Интернет из стационарных компьютеров окончательно перебрался в мобильные устройства, что существенно изменило требования и подход к дизайну в интерактивных средах. На сегодняшний день, по статистическим данным Yandex, доля «мобильных пользователей» превысила 70% от общего их числа, а с учетом приложений – более 85%. Рынок вакансий отреагировал незамедлительно, уже в этом году профессия UI/UX дизайнера является одной из самых высокооплачиваемых и самой востребованной в IT сегменте.</p>
Краткое описание программы	<p>Программа представляет собой цикл занятий для детей от 12 лет, общей продолжительностью 34 учебных часа, в ходе которых, обучающиеся будут развивать hard skills (профессиональные) навыки и soft skills (умственные и межличностные) компетенции в области UX-проектирования информационных систем, создания дизайн-концепций, и прототипирования UI с учетом «психологии пользователя». Программа дополняется модулями различной сложности (дифференцируются глубиной изучения инструментов), что</p>

	<p>позволяет качественно вовлечь в подготовку, как обучающихся с низкими базовыми знаниями предмета, так и продвинутых web-developers (web-разработчиков). Программа включает в себя модуль творческой направленности, для приобретения и развития навыка, позволяющего создавать качественно-эстетические и конкурентно-способные проекты, с точки зрения современного web-дизайна. При включении всех модулей общий объем программы составит 120 часов.</p>
Цели и задачи программы	<p>Цель: сформировать устойчивый интерес обучающихся к технологиям web-development, показать потенциал рынка web-разработки и подготовить современного конкурентоспособного профессионала в области UX-проектирования и дизайна интерфейсов.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none">- Развитие интереса обучающихся к изучению программы;- Формирование навыков работы с программным обеспечением для web-разработчиков;- Формирование навыков работы с сервисами статистики пользователей и аналитики их поведения в сети Интернет;- Формирование навыков аналитического мышления;- Развитие эстетического вкуса;

	<ul style="list-style-type: none"> - Формирование навыков работы в команде, взаимодействие средствами Cloud technology (облачных технологий), применение сервисов сетевого проектирования; - Формирование навыков самостоятельного решению задач; - Формирование практических навыков решения прикладных задач.
Кол-во обучающихся	10-15 человек / с 12 лет / 6 - 9 класс
Тематический план	<p>Учебно-тематическое планирование (занятие – 2 часа):</p> <p>Занятие 1. Основы компьютерно графики (векторная и растровая графика);</p> <p>Занятие 2. Базовые принципы web-графики (форматы и расширения, цветовые схемы, оптимизация материалов, сервисы конвертации и оптимизации);</p> <p>Занятие 3. Основы сетевого взаимодействия при командной работе (Asana, Trello и Яндекс.Трекер);</p> <p>Занятие 4. Принципы работы поисковых систем, сервисы аналитики (Яндекс и Google);</p> <p>Занятие 5. Техническое задание и его анализ (поиск ключевых требований и проектирование эффективных решений);</p> <p>Занятие 6. Блок-схемы (принципы UX проектирования, сервис Casoo);</p> <p>Занятие 7. Анализ фирменного стиля (модуль творческой направленности</p>

имеет дополнительных +6 часов);

Занятие 8. Источники графических материалов (Principleformac, Istockphoto);

Занятие 9. Разметка и компоненты (формирование UI kit, базовые принципы верстки, Bootstrap, Zeplin, favicon и шрифтовые библиотеки google fonts, работа с лицензией на компоненты);

Занятие 10. Adobe Photoshop (основы работы в редакторе применительно к web. Данное занятие имеет дополнительный модуль для более глубокого изучения +12 часов);

Занятие 11. Figma (основы работы в редакторе, проектирование интерфейсов и прототипирование. Данное занятие имеет дополнительный модуль для более глубокого изучения +12 часов);

Занятие 12. Adobe DX (основы работы в редакторе, проектирование интерфейсов и прототипирование. Данное занятие имеет дополнительный модуль для более глубокого изучения +12 часов);

Занятие 13. Sketch (основы работы в редакторе, проектирование интерфейсов и прототипирование. Обратная совместимость с Figma и Adobe DX. Данное занятие имеет дополнительный модуль для более глубокого изучения +12 часов);

	<p>Занятие 14. UX-дизайн (основные принципы, UX-прототипирование);</p> <p>Занятие 15. InVision Studio (основы работы в редакторе, создание эффектов, проектирование интерфейсов и прототипирование. Данное занятие имеет дополнительный модуль для более глубокого изучения +20 часов);</p> <p>Занятие 16. Презентация проекта (формулирование ключевых преимуществ, графическое оформление презентации, Camtasia, работа с видеохостингами Youtube, Vimeo, формирование портфолио в Behance. Данное занятие имеет модуль +12 часов);</p> <p>Занятие 17. Защита проекта.</p>
Кадровое обеспечение программы	Педагог дополнительного образования Глаголев Дмитрий Валерьевич.
Ресурсное обеспечение программы	<p>Аппаратное обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Компьютерный класс 10-15 АРМ (автоматизированное рабочее место); - Видеопроектор с экраном (или интерактивная доска); - Интернет на каждом АРМ; <p>Программное обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Операционная система Windows (для Sketch – Mac OS); - Adobe Photoshop (желательно); - Adobe Illustrator (желательно); - Adobe DX (бесплатный продукт);

	<ul style="list-style-type: none"> - Figma (бесплатный продукт); - Sketch (только для Mac OS, только при добавлении модуля); - InVision Studio (free версия на время изучения, требуется полная версия для прохождения соответствующего модуля); - Zeplin (free версия на время изучения);
<p>Ожидаемые результаты реализации программы</p>	<p>Развитие профессиональных навыков и умственных и межличностных компетенций у обучающихся в области UX-проектирования информационных систем, создания дизайн-концепций, и прототипирования UI с учетом «психологии пользователя», приобретение и развитие навыка, позволяющего создавать качественно-эстетические и конкурентно-способные проекты, с точки зрения современного web-дизайна.</p> <p>1. Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Формирование и развитие компетентности в области UI/UX-дизайна; - Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи; - Умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность со сверстниками и педагогом (потенциальным заказчиком), формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение; - Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора;

- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль всей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией (требованиями педагога / потенциального заказчика);

- Умение самостоятельно планировать наиболее эффективные способы решения задач.

2. Личностные результаты:

- Формирование ответственного отношения к обучению;
- Готовность и способность к самостоятельному обучению на основе личной мотивации, в том числе готовности к выбору направлений профильного образования с учётом собственных интересов.

3. Предметные результаты:

- Владение навыками работы со специализированным программным обеспечением;

- Владение навыками работы с сервисами аналитики в сети Интернет;

- Развитое аналитическое мышление;

- Развитый эстетический вкус;

- Владение навыками работы в команде, взаимодействие средствами облачных технологий, знание сервисов сетевого проектирования;

4. Формы подведения итогов реализации программы:

- Проектная деятельность и защита своих проектов;
- Рейтинг проектов обучающихся.