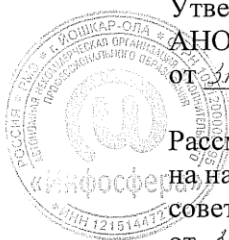


АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНФОСФЕРА»



Утверждена приказом
АНО ДПО «Инфосфера»
от 31.08.2018 № 135

Рассмотрена и утверждена
на научно-методическом
совет ИПС, протокол
от 30.08.2018 № 5

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Веб-дизайн»

Направленность: техническая/художественная

Срок реализации программы: 3 месяца

Объем программы: 36 академических часов

Обучающиеся: от 18 лет

Разработал: преподаватель ИПС
АНО ДПО «Инфосфера»
Свеженцева А.В.

Йошкар-Ола, 2018

Пояснительная записка

О программе:

В Йошкар-Оле уже сложилась сильная школа подготовки программистов, в год она выпускает минимум 40 специалистов. Сейчас мы работаем над тем, чтобы школа подготовки дизайнеров стала такой же сильной.

Курс «Веб-дизайн» призван помочь инженерам, дизайнерам, веб-дизайнерам, иллюстраторам и менеджерам проектов освоить системный подход к созданию сайтов.

О предмете, сайтах и веб-дизайне:

Сайт помогает привлекать клиентов из интернета 24/7, рассказывая о пользе товаров/продуктов/услуг. На курсе перед учащимися ставится задача — максимально наглядно, интересно и с ценностью для клиентов подать продукт/товар/услугу в сети.

Каждый учащийся слой за слоем прорабатывает свой сайт. У каждого индивидуальный проект. Крупных слоев в веб-дизайне всего 5: стратегия, набор возможностей, структура, компоновка, поверхность.

На каждом слое нужны свои инструменты и подходы к работе. Нюансы работы на каждом слое учащиеся осваивают под руководством наставников — опытных веб-дизайнеров.

Категории учащихся:

Возраст и образование: Слушателями курса могут быть лица от 18 лет, имеющие начальное, среднее или высшее профессиональное образование, а также выпускники общеобразовательных школ.

Выпускники и учащиеся: Архитектурно-строительный факультет, Радиотехнический факультет факультет, факультет Информатики и вычислительной техники, Физико-математический факультет (кафедра Прикладная математика и

информатика), а также выпускники и учащиеся факультетов на которых сочетают творчество и системный подход.

Цель программы:

Научиться разрабатывать дизайн сайта: погружаться в тему с помощью интервью, проводить визуальное исследование, писать историю, предлагать дизайн-концепцию, делать дизайн и собирать сайты в конструкторах.

Требования к начальному уровню подготовки обучающихся

Чтобы начать курс нужны базовые навыки работы с компьютером:

- Уверенно работать с браузером — искать информацию и регистрироваться на веб-ресурсах
- Уметь создавать и вносить информацию в программы Word/Excel или Google Doc / Google Sheets
- Включать компьютер, печатать на клавиатуре, запускать программы
- Владеть базовыми навыками работы с инструментами создания растровой и векторной графики (Photoshop, Corel/Illustrator).

Формы занятий:

- Занятия проходят в формате: лекция + практика
- Учащиеся работают в командах по 3-4 человека
- Курс сопровождается дистанционно: группа в социальной сети, онлайн-чат с преподавателем
- К каждому занятию нужно выполнить домашнее задание
- Для подготовки к занятию учащимся выдают материалы на дом

Формы промежуточной аттестации:

- Защита домашних заданий преподавателю — веб-дизайнеру
- Защита проекта перед комиссией: специалисты из софтверных компаний, которые занимаются разработкой и дизайном сайтов.

Планируемые результаты освоения программы

Планируемые личностные результаты

- Понимание потребностей других людей и умение поставить себя на их место
- Установка на поиск способов решения задач
- Критическое мышление

Планируемые метапредметные результаты

- Работа в команде
- Системный подход к работе
- Самостоятельность в работе над проектом
- Готовность улучшать дизайн сайта
- Использовать техники дизайн-мышления для решения сложных задач

Планируемые предметные результаты

Учащиеся научатся	В деталях
Составить ТЗ	Понять, что хочет клиент: определить цели и задачи сайта – его полезное действие для бизнеса; понять видение заказчика и зафиксировать его в виде разбора сайтов конкурентов, moodboard'а, эскизов и маршрутов движения пользователей до выполнения целевого действия
Вникнуть в суть продукта/услуги с помощью интервью	Погрузиться в тему: изучить историю компании, продукт, производство, конкурентов, собрать всю информацию в маркетинг-кит; понять полезное действие компании, выяснить ценность каждого продукта/услуги для потребителей и собрать ключевые факты о бизнесе в mindmap
Спроектировать маршруты пользователей (User Flow)	Показать как достигаются цели пользователей и бизнес-цели и убедиться, что решение приемлемо, реализуемо для заказчика и удобно для клиентов

Собрать визуальный профиль / элементы бренда	Проработать представление компании в сети: доска стиля – styleboard, прилагательные и фразы, которые характеризуют бизнес – word board, а также уже устоявшиеся графические элементы
Построить карту сайта / IA	Показать как будет располагаться информация на страницах сайта; выделить основные блоки каждой страницы с помощью стикеров, собрать информационную архитектуру главной и внутренних страниц и связать их главным меню
Спроектировать главную страницу сайта (Hi-Fi)	Проработать внутренние разделы: сделать эскизы в карандаше, преобразовать их в Hi-Fi интерфейсы сайта, грамотно расставить акценты и взять под контроль управление вниманием на странице
Провести стилизацию главной и внутренних страниц (Lo-Style)	Определить цветовую палитру, шрифт, фотографии, сетку и добиться единства стиля между страницами, выразительности подачи сути в каждом блоке на каждой странице
Прокачать сторителлинг на страницах	Насытить фактами разделы сайта, сделать рассказ плавнее, в каждую страницу сайта вложить концепцию и скрепить все концепции единой метафорой – проявить характер на каждой странице сайта
Усилить визуальную подачу / внедрить концепцию через метафору (Hi-Style)	Поддержать историю с характером структурой, конструкцией и стилем страницы: сделать выразительную композицию, интересный ритм, отточить пропорции, добиться гармонии, проработать фон фотографиями, иллюстрациями и графическими образами

Содержание программы

Тема 1. Что такое сайт. Учимся искать/смотреть/видеть

Выбор проекта. Как определиться с темой. Техники генерации идей. На что похож процесс создания сайта. Кто участвует в разработке сайта. Роль веб-дизайнера в этом процессе. Как выглядят и работают современные сайты. Особенности конструкции разных видов сайтов. Критерии/ориентиры что такое хороший сайт. Где находить образцы хороших дизайнов сайтов.

Тема 2. Исследование. Расследование

Как добывать материалы по проекту: образцы дизайна и факты для рассказа. Техники структурирования информации и ускорители общения с клиентом – мудборд и майндмэп. Как и зачем проводить исследование при создании сайта. Как быстро вникнуть в суть бизнеса клиента - маркетинг кит. Организация и хранение всех идей и материалов по проекту: скетчбук. Техника мудборд - уловить и передать настроение сайта.

Тема 3. Организация работы над проектом. Пульс проекта

Что такое полезное действие. Как проводить встречи с заказчиком продуктивнее и делать только то что нужно - техника сбора ТЗ. Инструменты, позволяющие взять проект под контроль: roadmap, план на неделю, план на день, чек-лист. Как вести проект в формате SCRUM: roadmap, недельные итерации, backlog. Как контролировать выполнение задач в течение дня. Расставлять приоритеты в задачах.

Тема 4. Презентация проекта. Мотив

Презентовать свой проект и собрать обратную связь от аудитории. Оформление презентации с помощью базовых принципов визуального дизайна: единый стиль заголовков и текста, сетка, принцип повторения в системе визуальных образов. Проработка структуры презентации о проекте. Раскладываем по полочкам типы возможных потребителей продукта. Фокусируемся на самом интересном для старта сегменте. Модель 5W.

Тема 5. Эскиз сайта. Очертания

Что такое скетч и роль скетчей в процессе создания сайта. Принципы сборки хорошего скетча. Метод дизайн-мышления для создания эскизов сайта.

Восстановление эскиза по готовому сайту, чтобы правильно схватывать композицию блоков и характер элементов страницы. Проработка структуры рассказа с помощью стикеров. Отрисовка скетча главной страницы сайта. Генерация различных вариантов выразительных компоновок.

Тема 6. Лендинги. Конструктор рекламной страницы

Как люди попадают на страницы сайта. Что такое рекламная страница, ее цели и задачи. Устройство рекламной страницы. Типовые функциональные элементы лендингов. Интервью с существующими и потенциальными клиентам. Превращение мудборда в тайлы стиля. С помощью тайлов стиля уточняем «Правильно ли мы поняли заказчика в деталях» и на что обратить внимание при их сборке. Превращение скетча в Hi-Fi интерфейс главной страницы. Базовый вариант стилизации сайта с помощью тайлов стиля.

Тема 7. Как написать хороший текст. Рассказ страницы с пользой

Критерии качества хорошего текста. Как написать хороший текст о продукте и о компании. На какие вопросы нужно ответить до линии сгиба, чтобы клиент понял что вы предлагаете и захотел сделать заказ. Что такое маршрут пользователя (User Flow) и какую роль играют тексты в маршруте пользователя. Проектировать маршрут пользователя по странице. Расстановка якорей/ориентиров на странице, через которые нужно провести пользователя — акценты, визуальные якоря. Составление структуры рассказа. Написание текстов для главной страницы.

Тема 8. Информационная архитектура сайта. План-схема

Проработка сценариев взаимодействия пользователей с сайтом с помощью Sketchflow. Определиться с расположением информации на страницах с помощью карты сайта / IA. Проработка навигации между разделами сайта / Flowchart Lo-Fi. Информационная архитектура главной и внутренних страниц и связь навигация между ними/ Flowchart Hi-Fi. Планирование маршрутов движения пользователей / Wireflow.

Тема 9. Алгоритм стилизации

Что такое метафора и как она помогает найти стиль. Уточнение мудборда с помощью карты ассоциаций (Word board). Описание ценности компании для клиентов, его характер и стиль. Генерация метафоры, которая переводит описательную часть суть продукта в образную плоскость восприятия. Использование метафоры для создания карты стиля (Style board). Стилизация структурной схемы страницы (Wireframe/ Hi-Fi) с помощью карты стиля.

Тема 10. Основы эстетики

Правила, приемы и средства для создания выразительных композиций. Техники для выразительной организации информации в веб. Инструменты, подходы и правила для подбора шрифтов, цветовых палитр и изображений. Подбор шрифта-якоря с характером и шрифтовой пары. Подбор цвета-акцента и определение дополнительных цветов с помощью цветового круга. Подбор качественных изображений для подачи товара. Создание стайлборда с характером.

Тема 11. Сетка и адаптивный дизайн

Как ускорить работу над страницей с помощью модульной сетки. Проработка вертикального ритма на странице. Что такое адаптивный дизайн. Проработка дизайна сайта для мобильных устройств - телефонов и планшетов.

Тема 12. Инструменты быстрой разработки сайта. Штурм

Как правильно передавать дизайн разработчику. Инструменты быстрой разработки Tilda. Создание главной страницы сайта в Tilda с помощью стандартных блоков.

Тематическое планирование

№	Наименование разделов	Всего часов	В том числе			Форма контроля
			Лекции и	Практ. занятия	Самостоятельная работа	
1	Что такое сайт. Учимся искать/смотреть/видеть	7	1	2	4	Индивидуальный проект

2	Исследование. Расследование	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
3	Организация работы над проектом. Пульс проекта	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
4	Презентация проекта. Мотив	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
5	Эскиз сайта. Очертания	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
6	Лендинги. Конструктор рекламной страницы	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
7	Как написать хороший текст. Рассказ страницы с пользой	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
8	Информационная архитектура сайта. План-схема	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
9	Алгоритм стилизации	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
10	Основы эстетики	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
11	Сетка и адаптивный дизайн	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
12	Инструменты быстрой разработки сайта. Штурм	7	1	2	4	Индивидуаль ный проект
	Итого	84	12	24	48	

Организационно-педагогические условия реализации программы

Реализация программы обеспечена следующим оборудованием: столы; стулья; рабочие компьютеры; компьютер педагога; мультимедийный проектор; экран для проектора; магнитная доска для учебной аудитории; выход в Интернет. Состав группы 6-10 человек.

Теоретический материал подробно изучается на лекциях. Дополнительное изучение материала осуществляется за счет самостоятельного изучения материалов, предоставляемых преподавателем. Источниками материала для изучения являются методические пособия, техническая литература, профессиональные ресурсы Интернет.

Закрепление теоретического материала осуществляется при проведении лабораторных на компьютерах, выполнения проблемно-ориентированных, поисковых, творческих заданий.

В процессе обучения возможно использование следующих тактических технологий: лекция классическая, лекция проблемная, лекция-визуализация, лекция-диалог, аудиторно-практическое занятие классическое, практикум-лабораторная работа, самообучение.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

Веб-дизайн. Элементы опыта взаимодействия. Дж. Гарретт	https://www.ozon.ru/context/detail/id/3925484/
Работа с клиентом. Максим Ильяхов	https://clients.glvrd.ru/
Продвинутый курс Главреда. Максим Ильяхов	http://maximilyahov.ru/glvrd-pro/
Визуальное мышление. Дэн Роэм	https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/paperbook/back-napkin/

Не заставляйте меня думать. Стив Круг	https://www.ozon.ru/context/detail/id/139556451/
Идеальный Landing Page. Создаем продающие веб-страницы. А. Петровиченков, Е. Новиков	https://www.ozon.ru/context/detail/id/32538522/
Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения. Остин Клеон	https://www.ozon.ru/context/detail/id/19907307/
Джедайские техники. Максим Дорофеев	https://www.ozon.ru/context/detail/id/140376487/
Покажи свою работу! 10 способов сделать так, чтобы тебя заметили. Остин Клеон	https://www.ozon.ru/context/detail/id/27596747/
Эмоциональный веб-дизайн. Аарон Уолтер	https://www.ozon.ru/context/detail/id/8747236/
Чем вас не научат в дизайн школе. О. Перфильев, Фил Кливер	https://www.ozon.ru/context/detail/id/33040414/
Дизайн для недизайнеров, Робин Уильямс	https://www.ozon.ru/context/detail/id/135382194/
Дизайн - это работа, Майк Монтейро	https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/book-apart/design-job/
Воплощение идей, Скотт Белски	https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/paperbook/making-ideas-happen/?buytab=paperbook
Модульные сетки в графическом дизайне, Йозеф Мюллер- Брокман	https://www.amazon.com/Systems-Graphic-Systeme-Visuele-Gestaltung/dp/3721201450/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1409306146&sr=1-1&keywords=joseph+muller+brockmann
Типографика и верстка, Артем Горбунов	http://bureau.ru/projects/book-typography/
Искусство цвета, Иоганнес Иттен	https://www.ozon.ru/context/detail/id/3623960/

Новая типографика. Руководство для современного дизайнера, Ян Чихольд	https://www.ozon.ru/context/detail/id/137532208/
О шрифте, Эрик Шпикерманн	https://www.ozon.ru/context/detail/id/138853174/

Приложение № 1. Сроки и режим занятий

Планируемые сроки занятий

№ п/п	Часов по видам работ					Итого часов
	Тема	Лекции	Практ. занятия	Самостоятельная работа	Итоговый контроль	
1 неделя	Что такое сайт. Учимся искать/смотреть/видеть	1	2	4		7
2 неделя	Исследование. Расследование	1	2	4		7
3 неделя	Организация работы над проектом. Пульс проекта	1	2	4		7
4 неделя	Презентация проекта. Мотив	1	2	4		7
5 неделя	Эскиз сайта. Очертания	1	2	4		7
6 неделя	Лендинги. Конструктор рекламной страницы	1	2	4		7
7 неделя	Как написать хороший текст. Рассказ страницы с пользой	1	2	4		7
8 неделя	Информационная архитектура сайта. План-схема	1	2	4		7
9 неделя	Алгоритм стилизации	1	2	4		7
10 неделя	Основы эстетики	1	2	4		7

11 неделя	Сетка и адаптивный дизайн	1	2	4		7
12 неделя	Инструменты быстрой разработки сайта. Штурм	1	2	4	4	11
Итого		12	24	48	4	88

Режим занятий: одно занятие 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

Приложение № 2. Демонстрационный вариант итоговой контрольной работы

В итоге курса учащиеся сделают дизайн следующих видов сайтов:

1. Промо-страница о товаре
2. Интернет-магазин на конструкторе сайтов
3. Многостраничный сайт в едином стиле с уникальной графикой. Минимальная структура сайта: меню, главная страница, каталог товаров, карточка товара, форма заявки.

Заключительным испытанием курса Веб-дизайн будет презентация проектов. По итогам презентации должно быть ясно, что вам можно поручить сделать дизайн веб-сайта для компании с одним товаром/услугой или целой продуктовой линейкой. Длительность выступления 15 минут.

Приложение № 3.

По итогам обучения выдается документ следующего образца



**Институт
Программных
Систем**



СВИДЕТЕЛЬСТВО

настоящее свидетельство
подтверждает, что

Андреев Антон

успешно освоил (а) программу обучения
«Веб-дизайн» в объеме
36 академических часов

Директор АНО ДПО «Инфосфера»

Руководитель ЦПП ИПС

Н.Н.Пятницкая

А.И.Козлов



г. Йошкар-Ола
31 мая 2018 г.

Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования «Инфосфера»
Центр профессиональной подготовки Институт Программных Систем