

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+»
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт – Петербурга
протокол № _____ от _____ г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № _____ от _____ г.
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт – Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«ВЕБ-ДИЗАЙНЕР»

Срок освоения: 2 года
Возраст обучающихся: 11-18 лет

Разработчик: Баранова Дарья Сергеевна,
педагог дополнительного образования

2026 г.

Пояснительная записка

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «Веб-дизайнер» (далее – Программа) является Программой **технической** направленности.

Актуальность

В эпоху цифровой экономики умение создавать удобные, эстетичные и эффективные сайты становится востребованным навыком. Программа отвечает на запрос рынка труда, где специалисты по веб-дизайну и цифровому маркетингу входят в число наиболее востребованных. Курс знакомит учащихся с профессиональными инструментами, учит мыслить как проектировщик цифровых продуктов и готовит к участию в чемпионатном движении.

Программа составлена в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (Стратегия разработана и реализуется в преемственности со Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 1 июля 2025 г. № 1745-р «О внесении изменений в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года», утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, и утверждении плана мероприятий по реализации Концепции
6. Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении правил применения электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ с 1 сентября 2024 г. по 1 сентября 2029 г.»
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательных программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».

14. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

15. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

16. Паспорт национального проекта «Молодежь и дети» (утвержден Министерством науки и высшего образования Российской Федерации в 2025 году).

Адресат Программы

Программа адресована учащимся 11–18 лет, интересующимся дизайном, IT-технологиями, интернет-маркетингом и предпринимательством. Уровень подготовки – любой (стартовый, без специальных знаний).

Уровень освоения Программы — **базовый**.

Объем и срок реализации Программы, режим занятий

Срок реализации Программы: 2 года

Объем Программы: для освоения Программы необходимо 288 учебных часов:

1-й год обучения – 144 часа;

2-й год обучения – 144 часа;

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

Отличительные особенности Программы

Программа «Веб-дизайнер» направлена на освоение современных инструментов создания сайтов и приложений, изучение принципов UX/UI-дизайна и основ интернет-маркетинга. Учащиеся научатся проектировать пользовательские интерфейсы, работать с конструкторами сайтов, создавать визуальный контент и понимать, как привлекать и удерживать аудиторию в цифровой среде.

Особенностью программы является её практико-ориентированный характер и связь с реальными задачами чемпионатов профессионального мастерства «Искатели профессий», «Профессионалы», «Арт Мастерс», что позволяет учащимся не только освоить профессию, но и проверить свои навыки на различных уровнях.

Цель Программы

Формирование у обучающихся базовых компетенций в области веб-дизайна и интернет-маркетинга через освоение современных инструментов проектирования интерфейсов и создания цифровых продуктов.

Задачи Программы

Обучающие

- Познакомить с основами веб-дизайна (композиция, типографика, цвет, модульные сетки).
- Научить работать в специализированных программах: создавать вайрфреймы, прототипы, интерфейсы.
- Обучить сборке сайтов на конструкторах (посадочная страница, многостраничные сайты).
- Сформировать базовые знания по интернет-маркетингу: целевая аудитория, SEO, контекстная реклама.

Развивающие

- Развить проектное и системное мышление, умение видеть задачу целиком и декомпозировать ее на подзадачи.
- Развить внимание к деталям, вкус, чувство стиля и пользовательского опыта.
- Сформировать навыки анализа целевой аудитории и проектирования под её потребности.

Воспитательные

- Воспитывать усидчивость, целеустремленность и трудолюбие, стремление к качественному результату, инициативность.
- Формировать навыки работы в паре/команде.
- Формировать интерес к digital-профессиям.
- Воспитывать уважение к собственному и чужому труду.

Планируемые результаты освоения Программы

Предметные

- Знание принципов UX/UI-дизайна, основ типографики, колористики, композиции.
- Умение создавать вайрфреймы, интерактивные прототипы и интерфейсы.
- Навык сборки сайтов на специализированных конструкторах (лендинги, многостраничные сайты).
- Понимание основ интернет-маркетинга: целевая аудитория, контекстная и таргетированная реклама.
- Готовность выполнять конкурсные задания чемпионатов профессионального мастерства.

Метапредметные

- Умение самостоятельно планировать этапы создания веб-проекта (от исследования до публикации).
- Способность анализировать пользовательский опыт, формулировать и проверять гипотезы.
- Навык презентации проектов и конструктивной аргументации проектных решений.

Личностные

- Сформирован интерес к digital-профессиям (веб-дизайнер, UX/UI-дизайнер, маркетолог, проджект-менеджер).
- Развито критическое мышление, стремление к качественному результату.
- Проявление инициативности и самостоятельности в проектной деятельности.

Организационно-педагогические условия реализации Программы

Язык реализации

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации – на русском.

Форма обучения

Очная, реализация с использованием дистанционных образовательных технологий

Особенности организации образовательного процесса

Программа построена на сочетании теории и практики, с преобладанием проектных и исследовательских методов. Занятия включают мини-лекции, работу в Figma/Tilda, анализ кейсов, групповые обсуждения, ревью проектов. Возможны коллективные, групповые и индивидуальные формы работы. Форму занятия педагог определяет исходя из темы и целей.

Условия набора и формирования групп

Программа предназначена для работы с детьми в системе дополнительного образования. В объединение принимаются дети 11-18 лет без медицинских противопоказаний. Программа может быть адаптирована для дистанционной работы с обучающимися.

Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Приём в группы осуществляется на добровольной внебюджетной основе. Зачисления в группу производится по заявлению родителей учащихся.

Формы проведения занятий

Для реализации Программы используются несколько форм занятий:

- беседа;
- объяснение;
- обсуждение;
- обобщение;

- работа на компьютере;
- практические работы;
- выполнение самостоятельных заданий;
- работа над творческим заданием;
- работа над проектом;
- творческие отчеты;
- конкурсы;
- защита проекта.

Выбор представленных форм обуславливается, в первую очередь, практикоориентированностью Программы и взаимодействием с цифровыми технологиями в процессе обучения. Применяемые в рамках данной Программы формы занятий носят развивающий характер и направлены на формирование опыта учащихся, стимулирования интереса детей к техническим наукам и развитие их творческих навыков, основаны на современных образовательных технологиях. Все формы направлены на выполнение заявленных задач, и обоснованы спецификой данной Программы.

Формы организации деятельности учащихся на занятиях

В соответствии с темами Программы используются преимущественно следующие формы:

- групповая,
- индивидуально-групповая,
- фронтальная.

Фронтальная – взаимодействие педагога и всех детей объединения осуществляется одновременно, применяется преимущественно при изучении учащимися новых тем, обсуждении сюжета, алгоритма действий на занятии.

При групповой работе дети распределяются по подгруппам (или парам) в зависимости от уровня подготовки, возраста. Особое внимание оказывается детям, участвующим в различные соревнования за команду.

Индивидуально-групповая – используется при акценте на теоретические занятия в совокупности с практическими.

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-

коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- производится изменение содержания,
- корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы Вконтакте, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается, по телефону, через электронную почту, группу Вконтакте в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт Вконтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать свое) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу Вконтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходятся контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

Необходимое кадровое и материально-техническое обеспечение Программы

Для эффективной реализации Программы необходимо:

1. Удобный, светлый и просторный кабинет с уровнем искусственной освещенности не ниже 600 лк;
2. шкафы, столы;
3. компьютеры;
4. наличие сети Интернет.

Оборудование для практической деятельности.

- Установленное специализированное ПО для работы (Figma);
- Проектор, экран.

Кадровое обеспечение Программы

Педагог с соответствующим профилю объединения образованием и опытом работы, имеющий компетенции данного направления деятельности.

Учебный план

(1 год обучения, 144 часа в год)

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы/способы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Фронтальная/опрос
2	Основы веб-дизайна	24	6	18	
3	Инструменты веб-дизайнера	30	8	22	Практическая работа
4	Принципы UX/UI	28	6	22	
5	Основы интернет-маркетинга	20	6	14	Индивидуальная
6	Проектная деятельность	28	4	24	
7	Подготовка к чемпионатам	10	2	8	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
8	Итоговое занятие	2	1	1	
	ИТОГО:	144	34	110	Промежуточный

Учебный план

(2 год обучения, 144 часа в год)

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы/способы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Фронтальная/опрос
2	Продвинутый UX/UI-дизайн	32	8	24	
3	Веб-маркетинг и аналитика	28	8	20	Практическая работа
4	Работа с конструкторами	34	6	18	
5	Комплексные проекты	36	6	30	Индивидуальная
6	Подготовка к чемпионатам	20	4	16	
7	Защита итогового проекта	2	1	1	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
	ИТОГО:	144	36	108	

Методические материалы

Педагогические технологии, используемые в процессе обучения

- деятельностные и проблемно-поисковые (способствуют развитию у учащихся самостоятельности овладения знаниями, переносить полученные знания и умения на решение новой задачи на практике);
- компетентностно-ориентированные (способствуют ориентированию в современном информационном пространстве, развитию творческого мышления, умению видеть и формулировать проблему);
- информационно-коммуникативные технологии (помогают сделать процесс обучения более интересным, ярким, увлекательным за счёт богатства мультимедийных возможностей,

эффективно решать проблему наглядности обучения, расширить возможности визуализации учебного материала, делая его более понятным и доступным для учащихся);

– здоровьесберегающие (устраняют возрастание учебной нагрузки, повышение утомляемости на занятии, помогают разнообразить виды деятельности).

Методы и приёмы обучения

Специфика Программы и учет психологических особенностей учащихся делает необходимым использование **наглядных** методов – демонстрации, просмотр обучающих видео по робототехнике, работа в визуальной среде, кейс-технологии, проектно-конструкторский.

Метод демонстрации: схемы, инструкции, плакаты; таблицы, чертежи, графики; демонстрационные материалы, видеозаписи.

Просмотр видеосюжетов используется с обучающими целями, так и в целях контроля, когда учащиеся должны ответить на контрольные вопросы после обучающего видео.

Перечень педагогических методик и технологий, используемых в процессе обучения

- Лекция (словесный метод);
- Наглядный метод обучения (показ работы по образцу, построение чертежа, модели)
- Объяснительно-иллюстративный метод (показ презентаций, показ видеоматериалов, демонстрация образцов);
- Наглядный и частично-поисковый метод обучения (внедрение улучшений в проектах, выбор оптимального варианта конструкции, материала)
- Исследовательский метод, метод проектов (усовершенствовать модель-прототип, предложить свою модификацию или новую конструкцию)

Перечень дидактических материалов, используемых в процессе обучения

- Демонстрационные схемы;
- Шаблоны;
- Дидактические материалы с поясняющими рисунками и планом выполнения заданий;
- Инструкции к конструкторам;
- Описания механизмов;
- Работы учащихся.

Оценочные материалы

Способы и средства выявления, фиксации результатов обучения:

1. Наблюдение.
2. Опрос
3. Публичные выступления.
4. Участие в чемпионатном движении.

Виды и периодичность контроля результативности обучения

Вид контроля	Формы/способы контроля	Срок контроля
Входной	Индивидуальный, фронтальный. Тестирование опрос, просмотр портфолио (при наличии).	Сентябрь
Промежуточный	Комбинированный. Практические задания	Декабрь
Итоговый - подведение итогов реализации Программы (по окончании программы)	Защита проекта	Апрель-май

Формы предъявления результатов обучения

Участие в концертной деятельности, выступления на конкурсах различного уровня (уровень учреждения, района, города).

Информационные источники:

1. Всероссийское чемпионатное движение по профессиональному мастерству «Профессионалы» : конкурсные задания и технические описания компетенций. – Текст : электронный // Институт развития профессионального образования : [сайт]. – URL: <https://pro.firpo.ru/> (дата обращения: 10.05.2024).
2. Национальный открытый чемпионат творческих компетенций «АртМастерс» (ArtMasters) : требования к компетенции «Веб-дизайнер (Юниоры)». – Текст : электронный // ArtMasters : [сайт]. – URL: <https://artmasters.ru/> (дата обращения: 10.05.2024).
3. Ильяхов, М. Пиши, сокращай. Как создавать сильный текст / Максим Ильяхов, Людмила Сарычева. – Москва : Альпина Паблишер, 2022. – 440 с. – Текст : непосредственный. (*Основы создания маркетинговых текстов и СТА для сайтов*).
4. Иттен, И. Искусство цвета / Иоханнес Иттен ; перевод с немецкого Л. Монаховой. – Москва : Издатель Д. Аронов, 2020. – 96 с. – Текст : непосредственный. (*База по колористике для дизайнеров*).
5. Круг, С. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл / Стив Круг ; [перевод с английского]. – 3-е изд. – Москва : Эксмо, 2021. – 256 с. – Текст : непосредственный. (*Главная книга по основам UX и логике интерфейсов*).
6. Уильямс, Р. Дизайн. Книга для недизайнеров / Робин Уильямс. – Санкт-Петербург : Питер, 2020. – 240 с. – Текст : непосредственный. (*Основы композиции, модульных сеток и типографики простым языком*).
7. Халилов, Д. Маркетинг в социальных сетях / Дамир Халилов. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 240 с. – Текст : непосредственный. (*Основы SMM и анализа целевой аудитории*).
8. Figma Learn : официальная база знаний и обучающие материалы по работе в графическом редакторе Figma. – Текст : электронный // Figma : [сайт]. – URL: <https://help.figma.com/> (дата обращения: 10.05.2024).
9. Tilda Education : журнал и бесплатные учебники по веб-дизайну, верстке лендингов и интернет-маркетингу. – Текст : электронный // Tilda Publishing : [сайт]. – URL: <https://tilda.education/> (дата обращения: 10.05.2024).
10. Яндекс Вордстат (Wordstat) : сервис оценки пользовательского интереса и сбора семантического ядра. – Текст : электронный // Яндекс : [сервис]. – URL: <https://wordstat.yandex.ru/> (дата обращения: 10.05.2024).
11. Руководство по веб-типографике и верстке : электронный справочник. – Текст : электронный // Бюро Горбунова : [сайт]. – URL: <https://bureau.ru/soviet/> (дата обращения: 10.05.2024).

Бланк фиксации итогов входной диагностики

Объединение – _____ группа № _____, год обучения _____.

«___» _____ 20__ г.

№п\п	Фамилия, имя учащегося	Критерии				Итого	Примечание
		Наличие базовых представлений о веб-дизайне	Компьютерная грамотность	Мотивация к обучению	Творческий потенциал		
		Баллы					
		0-1	0-1	0-1	0-1	0-4	

Входная диагностика выявляет уровень развития интеллектуальных способностей ребенка и его склонности к конструированию по трем критериям, каждый из которых оценивается 1 баллом.

Сумма баллов по трем критериям отражает готовность ребенка к освоению программы.

Низкий уровень – 1 балл. Обучающийся слабо владеет компьютером, не имеет представления о веб-дизайне, затрудняется ответить на вопросы о мотивации. Нуждается в дополнительной поддержке на начальном этапе.

Средний уровень – 2-3 балла. Обучающийся имеет базовые навыки работы с компьютером, проявляет интерес к веб-дизайну, но не имеет четкого представления о профессии. Может испытывать трудности с формулировкой целей обучения.

Высокий уровень – 4 балла. Обучающийся имеет представление о веб-дизайне, уверенно работает с компьютером, четко формулирует цели обучения, демонстрирует творческое мышление и интерес к дизайну. Может привести примеры интересных сайтов, знает базовые термины (сайт, интерфейс, дизайн).

Вопросы и задания для входной диагностики, 1 год обучения

Теоретическая часть выполняется в виде ответа на поставленный вопрос в свободной форме. Для знакомства педагога с детьми.

Блок 1. Базовые представления о веб-дизайне

1. Знаете ли вы, чем занимается веб-дизайнер?
2. Какие сайты вы посещаете чаще всего? Что вам в них нравится/не нравится?
3. Знаете ли вы, что такое интерфейс?
4. Можете ли назвать какие-либо программы для создания дизайна?
5. Видели ли вы разницу между тем, как сайт выглядит на компьютере и на телефоне?

Блок 2. Компьютерная грамотность

6. Пользовались ли вы графическими редакторами (Paint, Canva и др.)?
7. Умеете ли вы искать информацию в интернете?
8. Регистрировались ли вы самостоятельно на различных сайтах?
9. Умеете ли сохранять файлы в разных форматах?

Блок 3. Мотивация к обучению

11. Почему вы решили записаться на программу веб-дизайна?
12. Что вы хотите научиться делать в первую очередь?
13. Планируете ли вы связать свою будущую профессию с дизайном или IT?

Блок 4. Творческий потенциал

15. Есть ли у вас хобби, связанное с творчеством?
16. Приходилось ли вам что-то рисовать, оформлять (плакаты, презентации)?

Практическая часть выполняется в виде выполнения тестовых заданий учащимся, в целях диагностики первоначальных способностей ребенка.

1. Что такое сайт?

- а) Программа на компьютере
- б) Страница или набор страниц в интернете
- в) Приложение на телефоне
- г) Социальная сеть

2. Какая профессия занимается созданием внешнего вида сайтов?

- а) Программист
- б) Системный администратор
- в) Веб-дизайнер
- г) Контент-менеджер

3. Что из перечисленного НЕ является сайтом?

- а) Google.com
- б) Instagram.com
- в) Microsoft Word
- г) YouTube.com

4. Для чего нужен браузер?

- а) Для создания сайтов
- б) Для просмотра сайтов
- в) Для рисования
- г) Для написания текстов

5. Какой из форматов используется для изображений?

- а) .doc
- б) .mp3
- в) .jpg
- г) .txt

6. Что означает адаптивный дизайн?

- а) Дизайн, который подстраивается под размер экрана
- б) Дизайн, который часто меняется
- в) Дизайн только для компьютеров
- г) Дизайн с анимацией

7. Что такое интерфейс?

- а) Внутренняя часть компьютера
- б) Способ взаимодействия пользователя с программой

- в) Язык программирования
- г) Тип сайта

8. Какая программа НЕ используется для дизайна?

- а) Figma
- б) Photoshop
- в) Excel
- г) Canva

9. Что такое landing page (лендинг)?

- а) Главная страница любого сайта
- б) Одностраничный сайт с конкретной целью
- в) Страница с ошибкой
- г) Страница для входа на сайт

10. Для чего веб-дизайнеру нужно знать свою целевую аудиторию?

- а) Чтобы создать дизайн, который понравится пользователям
- б) Чтобы сделать сайт дороже
- в) Чтобы использовать больше цветов
- г) Это не важно

Карта промежуточного, итогового контроля определения уровня освоения программы

Объединение _____, группа № _____, год обучения _____.

«___» _____ 20__ г.

№ п\п	Фамилия, имя учащегося	Критерии					Итого	Примечание
		Знание терминологии	Владение инструментами Figma	Применение принципов композиции	Работа с типографикой	Использование цвета		
Баллы								
1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-15			

Промежуточная диагностика выявляет уровень освоения программы обучающимися по пяти критериям, каждый из которых оценивается от 1 до 3 баллов: высокий (3 балла), средний (2 балла) или низкий (1 балл) уровень.

Сумма баллов по пяти критериям отражает качество усвоения программы обучающимся.

Низкий уровень – 0-5 балла. Обучающийся слабо владеет терминологией, испытывает трудности при работе в Figma. Композиция хаотична, типографика не проработана, цветовое решение случайное. Работа не соответствует требованиям, выполнена небрежно.

Средний уровень – 6-10 баллов. Обучающийся владеет базовой терминологией, умеет работать в Figma, но допускает ошибки в применении принципов дизайна. Композиция может быть несбалансированной, есть недочеты в типографике или цветовом решении. Работа выполнена, но требует доработки.

Высокий уровень – 11-15 баллов. Обучающийся уверенно владеет терминологией, свободно работает в Figma, правильно применяет принципы композиции, грамотно работает с типографикой и цветом. Макет выполнен аккуратно, с соблюдением всех требований. Работа демонстрирует понимание основ веб-дизайна и внимание к деталям.

Вопросы и задания для промежуточной диагностики, 1 год обучения.

1. Что такое UX?

- а) Пользовательский опыт
- б) Пользовательский интерфейс
- в) Универсальный дизайн
- г) Юзабилити

2. Что такое UI?

- а) Пользовательский опыт
- б) Визуальная часть интерфейса
- в) Уникальный идентификатор
- г) Юзабилити

3. Какие элементы входят в визуальную иерархию? (несколько вариантов)

- а) Размер
- б) Цвет
- в) Расположение
- г) Все перечисленное

4. Что такое wireframe?

- а) Детальный макет с графикой
- б) Схематичный эскиз структуры страницы
- в) Готовый сайт
- г) Цветовая схема

5. Для чего используется модульная сетка?

- а) Для украшения
- б) Для выравнивания и организации элементов
- в) Для заполнения пространства
- г) Это необязательный элемент

6. Какой формат файла поддерживает прозрачность?

- а) JPG
- б) PNG
- в) BMP
- г) GIF

7. Что такое типографика?

- а) Наука о печати
- б) Искусство оформления текста
- в) Вид шрифта
- г) Размер букв

8. Сколько основных цветов рекомендуется использовать в цветовой схеме сайта?

- а) 1-2
- б) 3-5
- в) 10-15
- г) Чем больше, тем лучше

9. Что такое адаптивный дизайн?

- а) Дизайн, который подстраивается под разные устройства
- б) Дизайн, который легко изменить
- в) Дизайн для планшетов
- г) Дизайн с анимацией

10. В каком порядке воспринимается информация на странице (для европейских языков)?

- а) Сверху вниз, слева направо
- б) Снизу вверх, справа налево
- в) От центра к краям
- г) Хаотично

11. Что такое контраст в дизайне?

- а) Разница между элементами
- б) Одинаковость элементов
- в) Цвет фона
- г) Размер шрифта

12. Какое минимальное разрешение обычно используется для десктопной версии сайта?

- а) 320px
- б) 768px
- в) 1280px или 1440px
- г) 1920px

13. Что из перечисленного НЕ является принципом композиции?

- а) Баланс
- б) Контраст
- в) Скорость
- г) Ритм

14. Какой инструмент Figma используется для создания повторяющихся элементов?

- а) Слой
- б) Компонент
- в) Фрейм
- г) Группа

15. Что такое Call to Action (CTA)?

- а) Призыв к действию
- б) Заголовок страницы
- в) Меню навигации
- г) Футер сайта

16. Какие основные шрифтовые категории существуют? (несколько вариантов)

- а) Serif (с засечками)
- б) Sans-serif (без засечек)
- в) Script (рукописные)
- г) Все перечисленное

17. Что такое white space (белое пространство)?

- а) Фон белого цвета
- б) Пустое пространство между элементами
- в) Ошибка в дизайне
- г) Незаполненная область, которую нужно заполнить

18. Какой размер шрифта минимально рекомендуется для основного текста на сайте?

- а) 10-12px
- б) 14-16px
- в) 20-24px
- г) 30px

19. Что такое мобильная версия сайта?

- а) Приложение для телефона
- б) Версия сайта, оптимизированная для мобильных устройств
- в) Сайт, который работает только на телефоне
- г) Упрощенная версия сайта

20. В Figma, что позволяет делать функция Auto Layout?

- а) Автоматически создавать дизайн
- б) Автоматически адаптировать размеры элементов
- в) Удалять ненужные элементы
- г) Менять цвета

Практическая часть

Задание: Создайте макет главной страницы сайта кофейни «Мяу-мяу кофе» для десктопной версии.

Бриф:

- **Целевая аудитория:** молодые люди 18-35 лет, любители кофе
- **Цель сайта:** привлечь посетителей в кофейню, показать атмосферу и меню
- **Настроение:** уютное, тёплое, современное
- **Цветовая гамма:** коричневые, бежевые, кремовые оттенки (можно добавить акцентный цвет).
- **Обязательные элементы страницы:**
 - Шапка сайта (header) с логотипом и меню навигации
 - Главный экран (hero section) с заголовком и призывом к действию
 - Секция с кратким описанием кофейни (2-3 предложения)
 - Футер (footer) с контактами и социальными сетями
- **Технические требования:**
 - Ширина макета: 1440px
 - Использование модульной сетки (12 колонок)
 - Минимум 2 начертания шрифтов
 - Соблюдение визуальной иерархии
 - Наличие отступов и интервалов
- **Дополнительно (по желанию):**
 - Добавить фотографии кофе/кофейни (можно использовать заглушки)
 - Создать кнопку СТА

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной
общеразвивающей программе**

«Веб-дизайнер»

1 год обучения
Возраст обучающихся: 9-18 лет

Разработчик: Баранова Дарья Сергеевна,
Педагог дополнительного образования

2026 г.

Особенности организации образовательного процесса

Программа адресована учащимся в возрасте 9-18 лет, интересующимся механизмами, роботами, современными компьютерными технологиями и программированием. Программа первого года обучения направлена на формирование базовых компетенций в области веб-дизайна и интернет-маркетинга. Обучение строится по принципу «от простого к сложному» и включает знакомство с профессией веб-дизайнера, освоение основных инструментов и технологий, изучение принципов создания пользовательских интерфейсов.

Целью первого года обучения является формирование у учащихся понимания основ веб-дизайна, освоение базовых инструментов проектирования, знакомство с принципами UX/UI-дизайна и основами интернет-маркетинга, развитие креативного мышления и создание первых самостоятельных проектов.

Особое внимание уделяется практическим занятиям, предполагающие конкурсы, творческие отчёты, выставки, защиты проектов и другую деятельность. Занятия могут быть как коллективными, групповыми, так и индивидуально-групповыми. Форму проведения занятия в зависимости от темы и цели занятия выбирает и устанавливает педагог.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа, всего 144 часа в год.

Задачи Программы

Обучающие

- Обучить работе в графических редакторах (базовый уровень)
- Научить основам работы с конструкторами сайтов
- Сформировать понимание принципов UX/UI-дизайна
- Обучить основам композиции, типографики, работе с цветом
- Научить работать с модульными сетками
- Дать базовые знания по интернет-маркетингу
- Обучить созданию wireframes и прототипов
- Научить анализировать целевую аудиторию

Развивающие

- Развивать креативное и проектное мышление
- Развивать внимание к деталям и визуальную грамотность
- Формировать навыки работы с информацией
- Развивать коммуникативные навыки
- Развивать умение презентовать свои проекты
- Развивать самостоятельность и ответственность

Воспитательные

- Повысить мотивацию к саморазвитию в digital-сфере
- Воспитать трудолюбие и аккуратность
- Воспитать уважение к интеллектуальной собственности
- Сформировать стремление к качественному результату
- Воспитать культуру работы в команде

Содержание Программы:

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Введение. Техника безопасности.

Практика: Входной контроль

Тема 2. Основы веб-дизайна.

Теория: История и эволюция веб-дизайна. Виды сайтов и их назначение. Профессия веб-дизайнер: навыки и компетенции. Современные тренды в веб-дизайне. Адаптивный и отзывчивый дизайн. Понятие пользовательского интерфейса (UI). Введение в пользовательский опыт (UX). Этапы создания сайта: от идеи до реализации.

Практика: Анализ примеров современных сайтов. Создание мудборда (доски вдохновения). Изучение различных типов сайтов. Определение целевой аудитории для разных проектов. Создание карты сайта (sitemap). Разработка простых пользовательских сценариев. Создание первых эскизов на бумаге.

Тема 3. Инструменты веб-дизайнера.

Теория: Обзор профессиональных инструментов веб-дизайнера. Знакомство с интерфейсом Figma. Основы работы с векторной графикой. Слои, фреймы и компоненты в Figma. Введение в Adobe Photoshop для веб. Работа с растровой графикой. Подготовка графики для веба. Форматы изображений: PNG, JPG, SVG, WebP. Оптимизация изображений.

Практика: Создание аккаунта и первого проекта в Figma. Работа с примитивами: прямоугольники, круги, линии. Использование пера и создание сложных фигур. Работа с текстом и шрифтами. Создание и использование компонентов. Базовая работа в Adobe Photoshop. Обработка фотографий для сайтов. Создание простых графических элементов. Экспорт графики в различных форматах. Практическое задание: создание набора иконок. Практическое задание: разработка графических элементов для сайта

Тема 4. Принципы UX/UI.

Теория: Основы композиции в веб-дизайне. Правило третей, золотое сечение. Визуальная иерархия. Баланс, ритм, контраст. Типографика в веб-дизайне. Классификация шрифтов. Читабельность и разборчивость. Сочетание шрифтов. Цветоведение для веба. Психология цвета. Создание цветовых палитр. Теория модульных сеток. Виды сеток: колоночная, модульная, базовая линия. Отступы и интервалы.

Практика: Создание композиций с использованием различных принципов. Работа с типографикой: создание типографических композиций. Подбор шрифтовых пар. Создание текстовых блоков для веба. Разработка цветовых схем. Применение цвета в интерфейсах. Построение модульной сетки. Размещение элементов на сетке. Создание адаптивной сетки. Практическое задание: макет страницы с использованием сетки.

Тема 5. Основы интернет-маркетинга.

Теория: Введение в интернет-маркетинг. Понятие целевой аудитории. Методы исследования ЦА. Создание портрета пользователя (персоны). Customer Journey Map (карта пути клиента). Основы SEO (поисковая оптимизация). Ключевые слова и семантическое

ядро. Метатеги и их значение. Введение в контекстную рекламу. Основы SMM. Понятие конверсии и призыва к действию (СТА). Аналитика сайтов: основные показатели.

Практика: Создание портрета целевой аудитории. Разработка Customer Journey Map. Анализ конкурентов. Подбор ключевых слов для сайта. Написание эффективных заголовков и описаний. Создание эффективных СТА-элементов. Анализ посадочных страниц (лендингов). Оптимизация контента для поисковых систем. Практическое задание: разработка маркетинговой стратегии для проекта. Практическое задание: создание контент-плана

Тема 6. Проектная деятельность.

Теория: Этапы работы над веб-проектом. Бриф и техническое задание. Прототипирование: wireframes и mockups. Презентация проекта заказчику. Подготовка файлов для передачи разработчику.

Практика: Выбор темы индивидуального проекта. Составление брифа. Исследование целевой аудитории проекта. Анализ конкурентов. Создание moodboard. Разработка структуры сайта (sitemap). Создание wireframes. Разработка UI-kit (набора элементов интерфейса). Создание макета главной страницы. Создание макетов внутренних страниц. Разработка мобильной версии. Создание интерактивного прототипа в Figma. Подготовка презентации проекта. Защита индивидуального проекта.

Тема 7. Чемпионатное движение.

Теория: Подготовка к чемпионатам.

Практика: Участие в чемпионатах.

Тема 8. Итоговое занятие.

Теория: Промежуточный контроль

Практика: Защита проекта. Демонстрация проекта.

Планируемые результаты

Предметные

Учащиеся будут уметь:

- Работать в Figma на базовом уровне
- Создавать простые макеты веб-страниц
- Применять принципы композиции и типографики
- Работать с цветом и создавать цветовые схемы
- Использовать модульные сетки
- Создавать wireframes и прототипы
- Анализировать целевую аудиторию
- Создавать портрет пользователя
- Оптимизировать контент для поисковых систем
- Презентовать свои проекты

Метапредметные

- Развито проектное мышление
- Сформированы навыки планирования работы
- Развита внимательность к деталям
- Повышен уровень цифровой грамотности
- Развиты коммуникативные навыки
- Сформировано умение работать с информацией
- Развита способность к самоанализу и рефлексии
- Сформированы навыки презентации результатов работы

Личностные

- Повышена мотивация к развитию в сфере веб-дизайна
- Воспитано трудолюбие и ответственность
- Развита креативность и творческое мышление
- Сформировано стремление к качественному результату
- Воспитано уважение к чужому труду и интеллектуальной собственности
- Развита уверенность в своих силах
- Сформирована готовность к профессиональному самоопределению

ПРИНЯТ
 Решением Педагогического совета
 ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
 Невского района Санкт – Петербурга
 Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН
 Приказом от _____ № _____
 Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
 Невского района Санкт – Петербурга
 _____ О.Г. Подобаева

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Веб-дизайнер»
на 2026/2027 учебный год
Группа №1. 1-й год обучения, 144 часа
Педагог дополнительного образования – Баранова Дарья Сергеевна

№ п/п	Дата занятия		Раздел	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1.			1. Вводное занятие	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	Аудиторная	Входной
2.			2. Основы веб-дизайна	История и эволюция веб-дизайна.	2	Аудиторная	Текущий
3.				Веб-дизайнер: навыки и компетенции	2	Аудиторная	Текущий
4.				Современные тренды в веб-дизайне	2	Аудиторная	Текущий
5.				Адаптивный и отзывчивый дизайн	2	Аудиторная	Текущий
6.				Понятие пользовательского интерфейса и опыта	2	Аудиторная	Текущий
7.				Этапы создания сайта. Создание мудборда	2	Аудиторная	Текущий
8.				Анализ примеров современных сайтов	2	Аудиторная	Текущий
9.				Целевая аудитория. Создание карты сайта	2	Аудиторная	Текущий
10.				Разработка пользовательских сценариев	2	Аудиторная	Текущий
11.				Создание первых эскизов на бумаге	2	Аудиторная	Текущий
12.				Анализ удачных и неудачных интерфейсов	2	Аудиторная	Текущий
13.				Практическая работа: разработка концепции сайта	2	Аудиторная	Текущий
14.			3. Инструменты веб-дизайнера	Обзор инструментов веб-дизайнера. Знакомство с Figma	2	Аудиторная	Текущий
15.				Интерфейс Figma. Создание первого проекта	2	Аудиторная	Текущий
16.				Работа с примитивами в Figma	2	Аудиторная	Текущий

17.				Использование пера. Создание сложных фигур	2	Аудиторная	Текущий
18.				Работа с текстом и шрифтами в Figma	2	Аудиторная	Текущий
19.				Слои, фреймы и компоненты	2	Аудиторная	Текущий
20.				Создание и использование компонентов	2	Аудиторная	Текущий
21.				Знакомство с Adobe Photoshop для веба	2	Аудиторная	Текущий
22.				Работа с растровой графикой	2	Аудиторная	Текущий
23.				Обработка фотографий для сайтов	2	Аудиторная	Текущий
24.				Форматы изображений для веба	2	Аудиторная	Текущий
25.				Оптимизация и экспорт графики	2	Аудиторная	Текущий
26.				Создание простых графических элементов	2	Аудиторная	Текущий
27.				Практическая работа: создание набора иконок	2	Аудиторная	Текущий
28.				Практическая работа: разработка графических элементов	2	Аудиторная	Текущий
29.			4. Принципы UX/UI	Основы композиции в веб-дизайне	2	Аудиторная	Текущий
30.				Правило третей и золотое сечение	2	Аудиторная	Текущий
31.				Визуальная иерархия. Баланс и контраст	2	Аудиторная	Текущий
32.				Создание композиций с различными принципами	2	Аудиторная	Текущий
33.				Типографика в веб-дизайне. Классификация шрифтов	2	Аудиторная	Текущий
34.				Читабельность и разборчивость. Сочетание шрифтов	2	Аудиторная	Текущий
35.				Создание типографических композиций	2	Аудиторная	Текущий
36.				Подбор шрифтовых пар. Создание текстовых блоков	2	Аудиторная	Текущий
37.				Цветоведение для веба. Психология цвета	2	Аудиторная	Текущий
38.				Создание цветовых палитр	2	Аудиторная	Текущий
39.				Применение цвета в интерфейсах	2	Аудиторная	Текущий
40.				Теория модульных сеток. Виды сеток	2	Аудиторная	Текущий
41.				Построение модульной сетки. Размещение элементов	2	Аудиторная	Текущий
42.				Создание адаптивной сетки	2	Аудиторная	Текущий
43.			5. Основы интернет-маркетинга	Введение в интернет-маркетинг. Понятие ЦА	2	Аудиторная	Текущий
44.				Методы исследования целевой аудитории	2	Аудиторная	Текущий
45.				Создание портрета пользователя (персоны)	2	Аудиторная	Текущий
46.				Customer Journey Map (карта пути клиента)	2	Аудиторная	Текущий
47.				Основы SEO. Ключевые слова и семантическое ядро	2	Аудиторная	Текущий
48.				Метатеги и их значение. Оптимизация контента	2	Аудиторная	Текущий

49.				Введение в контекстную рекламу	2	Аудиторная	Текущий
50.				Основы SMM. Понятие конверсии и СТА	2	Аудиторная	Текущий
51.				Аналитика сайтов: основные показатели	2	Аудиторная	Текущий
52.				Практическая работа: разработка маркетинговой стратегии	2	Аудиторная	Текущий
53.			6. Проектная деятельность	Этапы работы над проектом. Бриф и ТЗ	2	Аудиторная	Текущий
54.				Выбор темы индивидуального проекта	2	Аудиторная	Текущий
55.				Составление брифа. Исследование ЦА	2	Аудиторная	Текущий
56.				Анализ конкурентов.	2	Аудиторная	Текущий
57.				Разработка структуры сайта	2	Аудиторная	Текущий
58.				Создание wireframes страниц	2	Аудиторная	Текущий
59.				Разработка UI-kit (набор элементов интерфейса)	2	Аудиторная	Текущий
60.				Создание макета главной страницы	2	Аудиторная	Текущий
61.				Работа над главной страницей	2	Аудиторная	Текущий
62.				Создание макетов внутренних страниц	2	Аудиторная	Текущий
63.				Работа над внутренними страницами	2	Аудиторная	Текущий
64.				Разработка мобильной версии	2	Аудиторная	Текущий
65.				Создание интерактивного прототипа в Figma	2	Аудиторная	Текущий
66.				Подготовка презентации проекта	2	Аудиторная	Текущий
67.			7. Чемпионатное движение	Подготовка к участию в чемпионате	2	Аудиторная	Текущий
68.				Разбор типовых заданий чемпионата	2	Аудиторная	Текущий
69.				Выполнение заданий чемпионата	2	Аудиторная	Текущий
70.				Участие в чемпионате	2	Аудиторная	Текущий
71.				Участие в чемпионате	2	Аудиторная	Текущий
72.			8. Итоговое занятие	Защита индивидуального проекта. Подведение итогов года	2	Аудиторная	Итоговый
				Итого:	144		

ПРИНЯТ
Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт – Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН
Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт – Петербурга
_____ О.Г. Подобаева

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Веб-дизайнер»
на 2026/2027 учебный год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год Группа 1			36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа