

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
(Финансовый университет)

Институт развития профессиональных
компетенций и квалификаций

Обсуждено и одобрено
на Ученом совете институтов и школ
дополнительного профессионального
образования

Протокол № 47
« 19 » 02 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по дополнительному
профессиональному образованию

Е.А. Диденко
2025 г.

ПРОГРАММА

Повышения квалификации
(вид дополнительной профессиональной программы)

«Веб-дизайнер»

Москва - 2025

ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«Веб-дизайнер»

Общая характеристика программы

Цель программы – совершенствование профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации в области веб-дизайна, освоение современных методов проектирования, разработки и оптимизации веб-интерфейсов. Программа направлена на формирование навыков создания адаптивных, эстетичных и функциональных веб-сайтов, изучение инструментов проектирования, основ юзабилити, работы с графикой и взаимодействия с фронтенд-разработчиками.

Наименование профессиональных стандартов, квалификационных справочников, используемых при разработке программы повышения квалификации (при наличии).

Профессиональный стандарт «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 г. № 671н).

Профессиональный стандарт «Разработчик Web и мультимедийных приложений» (код 06.035) утверждён приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 января 2017 г. № 44н.

Перечень профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в процессе обучения:

- Способность проектировать адаптивные веб-интерфейсы с учетом требований современных устройств и браузеров.
- Способность создавать макеты сайтов, используя инструменты веб-дизайна (Figma, WordPress, Tilda).
- Способность работы с HTML/CSS для базовой верстки и взаимодействия с разработчиками.
- Способность применять принципы юзабилити и доступности (WCAG) в веб-дизайне.

Планируемые результаты обучения по программе.

В результате изучения программы слушатели должны:

а) знать:

- Основы HTML/CSS и их роль в веб-дизайне.
- Принципы адаптивного и отзывчивого дизайна (Responsive Web Design).
- Правила юзабилити и доступности для веб-платформ.
- Особенности работы с графическими редакторами (Figma, Adobe Photoshop, Illustrator).
- Методы оптимизации изображений и скорости загрузки сайтов.
- Основы взаимодействия с CMS (WordPress, Tilda).
- Современные тренды в веб-типографике и цветовых решениях.

б) уметь:

- Создавать макеты веб-сайтов, включая мобильные и десктопные версии.
- Адаптировать дизайн под требования заказчика и целевую аудиторию.
- Использовать прототипирование для тестирования идей.
- Работать с компонентами и библиотеками в Figma.
- Готовить графику для передачи разработчикам (экспорт в SVG, PNG, JPEG).
- Анализировать метрики (Яндекс метрика) для улучшения дизайна.

в) владеть:

- Навыками проектирования веб-интерфейсов от концепции до готового макета.
- Методами создания интерактивных прототипов.
- Практикой оптимизации дизайна для SEO и скорости загрузки.
- Навыками презентации дизайн-решений заказчикам и команде.

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
(Финансовый университет)

Институт развития профессиональных
компетенций и квалификаций

Обсуждено и одобрено
на Ученом совете институтов и школ
дополнительного профессионального
образования

Протокол № 19
« 19 » 02 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по дополнительному
профессиональному образованию

Е.А. Диденко

« » 2025 г.



УЧЕБНЫЙ ПЛАН

программы повышения квалификации
«Веб-дизайнер»

Требования к уровню образования слушателей	лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование; лица, получающие высшее образование
Категория слушателей	Руководители и специалисты организаций; лица, желающие совершенствовать профессиональные компетенции в рамках имеющейся квалификации в области веб-дизайна
Срок обучения	72 часа, не менее 6 недель
Форма обучения	Очно-заочная, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения
Режим занятий	не более 8 часов в день

№ пп	Наименование модуля, темы	Всего часов трудоемкости	В том числе				Форма контроля
			Контактная работа ¹			Самостоятельная работа	
			Всего часов	из них			
				Лекции	Практические занятия		
1	Тема 1. Визуальный дизайн	16	14	6	8	2	Тестирование
2.	Тема 2. Веб -дизайн. Основные инструменты	16	12	4	8	4	Тестирование

¹* С возможным применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

3.	Тема 3. UX/UI: проектирование Веб интерфейсов	20	16	4	12	4	Тестирование
4.	Тема 4. Практическое создание дизайна: адаптивные макеты и прототипы	18	12	4	8	6	Тестирование
	Всего:	70	54	18	36	16	
	Итоговая аттестация	2					Зачет
	Общая трудоемкость программы	72	54	18	36	16	

Сведения о разработчиках программы:

Елисеев Дмитрий Владимирович специалист с более чем 10-летним опытом в области веб-дизайна, UX/UI и фронтенд-разработки. Успешно реализовал более 50 проектов, включая разработку собственных стартапов и продуктов. Работал над созданием адаптивных интерфейсов, разработкой дизайн-систем и оптимизацией пользовательского опыта для крупных компаний и стартапов. Имеет опыт управления командой дизайнеров и разработчиков, а также внедрения современных технологий в проекты.

В реализации программы принимают участие профессорско-преподавательский состав Финансового университета, квалифицированные эксперты-практики.

Директор ИРПСК



Т.А. Болтенко

«___» _____ 2025 г.

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
"Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации"
(Финансовый университет)
Институт развития
профессиональных компетенций и квалификаций

Календарный учебный график
программы повышения квалификации
«Веб-дизайнер»

Срок освоения программы – 72 час.

Продолжительность обучения – 2 месяца

Форма обучения — очно-заочная, с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

№	Наименование модуля, темы	1 месяц	2 месяц	КР	СР	П	С	ПА	ИА	Всего
1.	Тема 1. Визуальный дизайн	16		14	2					16
2.	Тема 2. Веб-дизайн. Основные инструменты	16		12	4					16
3.	Тема 3. UX/UI: проектирование Веб интерфейсов		20	16	4					20
4.	Тема 4. Практическое создание дизайна: адаптивные макеты и прототипы		18	12	6					18
	Итоговая аттестация		2						2	2
	ИТОГО	32	40							72

Директор ИРПКК



Т.А. Болтенко

« ____ » _____ 2025 г.

Условные обозначения	
ПА	Промежуточная аттестация
П	Практика
С	Стажировка
ИА	Итоговая аттестация
КР	Контактная работа
СР	Самостоятельная работа

Содержание тем

Тема 1. Визуальный дизайн

Изучение принципов визуального восприятия (форма: геометрические и органические формы, их влияние на восприятие; цвет: психология цвета, эмоциональное воздействие; пространство: положительное и отрицательное пространство, их баланс), основ композиции (симметрия и асимметрия: принципы построения; ритм: повторение и чередование элементов; баланс: визуальное равновесие в композиции), цветоведение (цветовые сочетания: монохромные, комплементарные, аналоговые; создание цветовых палитр: инструменты и методы).

Тема 2. Веб-дизайн. Основные инструменты

Изучение основ веб-дизайна, его принципов и ключевых инструментов. Слушатели узнают, какие задачи решает веб-дизайнер, изучат особенности проектирования интерфейсов для различных устройств и освоят базовые функции программ для работы с макетами. Практическая часть включает работу с графическими редакторами и создание первых макетов веб-страниц.

Тема 3. UX/UI: проектирование Веб интерфейсов

Изучение основ пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI) в веб-дизайне. Слушатели изучат основные принципы удобного взаимодействия с веб-интерфейсами, научатся проектировать логичные и удобные пользовательские потоки, создавать прототипы и анализировать поведение пользователей.

Тема 4. Практическое создание дизайна: адаптивные макеты и прототипы

Освоение практических навыков создания адаптивных макетов и интерактивных прототипов веб-сайтов. Слушатели изучат принципы проектирования интерфейсов, адаптируемых под различные устройства, а также научатся разрабатывать прототипы для демонстрации функционала.

Содержание практических занятий

№ темы	Наименование (содержание) темы, по которой предусмотрено практическое занятие	Формы и методы проведения
1	Тема 1: Принципы визуального восприятия (анализ примеров использования формы, цвета и пространства в различных дизайнах)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
2	Тема 1: Симметрия и баланс (создание симметричных и асимметричных композиций. Исследование принципов баланса)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
3	Тема 1: Ритм в композиции (разработка композиций с использованием ритма. Создание повторяющихся паттернов)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
4	Тема 1: Цветовые палитры (создание палитры для проекта: выбор гармоничных цветов, создание акцентных комбинаций)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
5	Тема 1: Практика композиции (построение композиции из заданных элементов: распределение пространства, акценты)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
6	Тема 1: Создание готового дизайн-макета, включающего все изученные элементы	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
7	Тема 2: Основы веб-дизайна: структура и цели (разбор структуры веб-страниц, типов сайтов, целей и задач веб-дизайна)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
8	Тема 2: Знакомство с инструментами веб-дизайнера (обзор платформ Tilda и Joomla. Настройка рабочих пространств, разбор интерфейсов)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
9	Тема 2: Работа с макетами: сетки, направляющие, отступы (Создание сетки для веб-страницы. Размещение элементов на макете)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
10	Тема 2: Типографика в веб-дизайне (подбор шрифтов, настройка интерлиньяжа, работа с иерархией текста)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
11	Тема 2: Практическое создание первой веб-страницы (создание простого макета в Figma (главная страница сайта).	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом

12	Тема 2: Разработка полноценного макета веб-страницы с использованием изученных инструментов	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
13	Тема 3: Основы UX/UI: что это и зачем нужно (разбор различий между UX и UI. Анализ удачных и неудачных примеров интерфейсов)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
14	Тема 3: Пользовательские сценарии и карты пути (User Flow) (определение целевой аудитории. Построение пользовательских сценариев)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
15	Тема 3: Прототипирование веб-интерфейсов в Tilda (создание первого чернового макета сайта. Добавление интерактивности)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
16	Тема 3: Основы юзабилити: правила удобного интерфейса (принципы Jakob Nielsen. Ошибки в веб-дизайне. Анализ примеров)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
17	Тема 3: UI-дизайн: визуальный стиль, кнопки, формы (работа с элементами UI: формы, кнопки, иконки. Цветовые схемы)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
18	Тема 3: Разработка удобного веб-интерфейса (создание удобного, адаптивного интерфейса в любом редакторе или cms)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
19	Тема 4: Основы адаптивного дизайна (изучение принципов адаптивности, работа с breakpoints, основные подходы к верстке)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
20	Тема 4: Создание адаптивной сетки (разработка структуры макета с учетом различных разрешений экранов)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
21	Тема 4: Проектирование интерактивных элементов (разработка кнопок, форм, меню с учетом UX/UI-дизайна)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
22	Тема 4: Создание макета в Tilda (практическая работа по созданию веб-страницы с адаптивными блоками)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
23	Тема 4: Работа с шаблонами и настройка адаптивности в Joomla (разбор возможностей CMS Joomla, создание адаптивного шаблона)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом

24	Тема 4: создание кликабельного прототипа (разработка макета веб-сайта с интерактивными элементами, презентация работы)	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
----	--	---

Содержание самостоятельной работы слушателей

Основная цель самостоятельной работы слушателей – закрепление знаний, полученных в ходе лекционных и практических занятий.

Индивидуальная консультационная работа преподавателей со слушателями осуществляется весь период обучения.

№ п/п	Наименование (содержание) темы	Формы и методы проведения
1	Тема 1: Визуальный дизайн	Изучение основной и дополнительной литературы по программе, выполнение практических заданий
2	Тема 2: Веб-дизайн. Основные инструменты	Изучение основной и дополнительной литературы по программе, выполнение практических заданий
3	Тема 3: UX/UI: проектирование Веб интерфейсов	Изучение основной и дополнительной литературы по программе, выполнение практических заданий
4	Тема 4: Практическое создание дизайна: адаптивные макеты и прототипы	Изучение основной и дополнительной литературы по программе, выполнение практических заданий

Список литературы:

Основная литература

1. Взаимодействие: принципы проектирования веб-интерфейсов / Джесси Джеймс Гаррет; пер. с англ. А. В. Горбунова. — СПб.: Символ-Плюс, 2019. — 240 с. ISBN 978-5-93286-257-4.
2. Дизайн привычных вещей / Дон Норман; пер. с англ. Анастасии Семиной. — [2-е изд, обн. и доп.]. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. — 368 с. ISBN 978-5-00117-651-0.
3. Дизайн цифровых продуктов: UX-стратегии / Ким Гудвин; пер. с англ. А. Зубченко. — СПб.: Питер, 2019. — 560 с. ISBN 978-5-4461-1142-8.
4. Не заставляйте меня думать! Веб-юзабилити и здравый смысл / Стив Круг; пер. с англ. А. Яковлева. — 3-е изд. — СПб.: Питер, 2019. — 200 с. ISBN 978-5-4461-0670-7.
5. Настоящий UX-дизайн / Роберт Молич; пер. с англ. В. Антонова. — М.: Питер, 2021. — 320 с. ISBN 978-5-4461-1636-2.
6. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд ; пер. с нем. Л. Якубсона. — 7-е изд. — Москва: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2022. — 248 с. : ил. — ISBN 978-5-98062-145-2
7. Основы UX-дизайна. Улучшение взаимодействия пользователей с цифровыми продуктами / Никита Бабищ. — М.: Альпина Паблишер, 2020. — 280 с. ISBN 978-5-9614-6822-8.
8. Психбольница в руках пациентов. Как проектируют интерфейсы / Алан Купер, Роберт Рейман, Дэвид Кронин; пер. с англ. А. Гаврилова. — М.: Питер, 2021. — 304 с. ISBN 978-5-4461-1635-5
9. Универсальные принципы дизайна / Уильям Лидвелл, Критина Холден, Джилл Батлер; пер. с англ. А. Ушакова. — М.: Вильямс, 2022. — 320 с. ISBN 978-5-8459-2312-4.
10. Шуваев Я. UX/UI дизайн для создания идеального продукта. Полный и исчерпывающий гид / Серия «Библиотека цифровой трансформации» - Издательство Бомбора (Эксмо), 2023. — 240 с.

11. Яблонски Д. «Законы UX-дизайна» - БХВ-Петербург, 2022. — 149 с.
12. Lean UX: проектирование великолепных продуктов / Джефф Gothelf, Джош Сейден; пер. с англ. О. Ионова. — СПб.: Питер, 2019. — 240 с. ISBN 978-5-4461-0973-9.

Дополнительная литература

1. Веб-дизайн и юзабилити: как создавать удобные сайты / Сюзан Вайншенк; пер. с англ. О. Ковалевой. — М.: Вильямс, 2021. — 352 с. ISBN 978-5-4461-1568-6.
2. Гибкий UX-дизайн / Джастин Лавель; пер. с англ. И. Галкина. — СПб.: Питер, 2021. — 320 с. ISBN 978-5-4461-1567-9.
3. Дизайн взаимодействия. Основы проектирования интерфейсов / Крис Ноултон; пер. с англ. В. Бойко. — СПб.: Питер, 2021. — 384 с. ISBN 978-5-4461-1587-7.
4. Дизайн с фокусом на пользователя / Кейт Рудден; пер. с англ. Д. Смирнова. — СПб.: Питер, 2020. — 288 с. ISBN 978-5-4461-1303-3.
5. Простые правила сложного дизайна / Энди Буд; пер. с англ. Ю. Ивановой. — СПб.: Питер, 2019. — 224 с. ISBN 978-5-4461-1219-7.
6. Формы и кнопки в UI-дизайне / Лиза Альбертсон; пер. с англ. Н. Карповой. — СПб.: Символ-Плюс, 2022. — 240 с. ISBN 978-5-93286-282-6.
7. Цвет в веб-дизайне: руководство по цветовому кодированию / Тобиас Ван Дер Меер; пер. с англ. Е. Михайловой. — СПб.: Питер, 2020. — 256 с. ISBN 978-5-4461-0987-6.
8. CSS и современные стандарты веб-дизайна / Дэвид Макфарланд; пер. с англ. А. Носикова. — СПб.: Питер, 2021. — 464 с. ISBN 978-5-4461-1664-5.
9. UX-дизайн: принципы создания удобных интерфейсов / Том Ромер; пер. с англ. Д. Сухова. — СПб.: Питер, 2020. — 312 с. ISBN 978-5-4461-1425-2.
10. HTML и CSS. Разработка современных веб-сайтов / Джон Дакетт; пер. с англ. К. Чистяковой. — СПб.: Питер, 2019. — 512 с. ISBN 978-5-4461-1183-1.

Интернет ресурсы

1. <https://www.smashingmagazine.com/> – Smashing Magazine (ресурс по веб-дизайну и UX/UI).
2. <https://uxdesign.cc/> – UX Collective (платформа для изучения UX-дизайна).
3. <https://www.awwwards.com/> – Awwwards (лучшие примеры веб-дизайна).
4. <https://material.io/design/> – Google Material Design (гайдлайны по дизайну интерфейсов).
5. <https://developer.mozilla.org/ru/> – MDN Web Docs (документация по веб-технологиям).
6. <https://www.figma.com/> – Официальный сайт Figma (для работы с макетами).
7. <https://tilda.cc/ru/learning/> – База знаний Tilda по созданию веб-сайтов.
8. <https://www.joomla.org/> – Официальный сайт CMS Joomla.
9. <https://www.nngroup.com/> – Nielsen Norman Group (исследования в области UX/UI).
10. <https://css-tricks.com/> – CSS-Tricks (гайды и статьи по современным стандартам CSS).
11. <https://web.dev/> – Google Web Dev (передовые практики веб-разработки).
12. <https://dribbble.com/> – Dribbble (вдохновение для дизайнеров, UI/UX примеры).
13. <https://www.behance.net/> – Behance (портфолио дизайнеров, UI/UX концепции).
14. <https://usepanda.com/> – Panda (новости и тренды в дизайне).
15. <https://www.canva.com/> – Canva (инструменты для веб-дизайна и прототипирования).
16. <https://www.webflow.com/> – Webflow (современный инструмент для веб-дизайна без кода).
17. <https://refactoringui.com/> – Refactoring UI (практические советы по улучшению дизайна).
18. <https://www.uxpin.com/> – UXPin (инструменты для UX-дизайна и прототипирования).
19. <https://undraw.co/> – UnDraw (бесплатные иллюстрации для UI-дизайна).
20. <https://coolers.co/> – Coolers (генератор цветовых схем).

Организационно-педагогические условия реализации программы повышения

1. Материально-технические условия, необходимые для осуществления образовательного процесса

Наименование специализированных учебных помещений	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Учебный интерактивный класс	Лекции Практические занятия	Мультимедийное оборудование, компьютеры. Компьютер, подключенный к сети Интернет, интернет-браузер. Прикладные программы для просмотра текстовых и видеоматериалов.

Материально-технические условия соответствуют действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

В случае проведения учебных занятий с применением электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ) у слушателя должен быть персональный компьютер, оснащенный аудиоколонками, с доступом в сеть интернет и установленным видеоплеером, способным воспроизводить видеофайлы.

2. Перечень информационных технологий и учебно-методических условий, используемых при осуществлении образовательного процесса

При проведении занятий с применением ЭО и ДОТ проведение вебинаров для слушателей осуществляется в удаленном доступе. Преподавателями используются компьютерные презентации, работу в чате, индивидуальное консультирование слушателей.

Условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды

Электронные информационные ресурсы	Вид Занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Система дистанционного обучения, система видеоконференцсвязи	Контактная работа Итоговая аттестация	Компьютер, подключенный к сети Интернет; интернет-браузер; Прикладные программы для просмотра текстовых и видеоматериалов

3. Организация образовательного процесса

В образовательном процессе используются разнообразные формы работы со слушателями.

- лекция (видеолекция) с мультимедийным сопровождением по наиболее сложным вопросам программы;
- лекция-вебинар с использованием современных технических средств обучения;
- практические занятия и самостоятельная работа с использованием современных технических средств обучения;
- кейс-стади (в том числе видео-кейсы)– изучение конкретных ситуаций из практики (casestudy), для выполнения данного вида заданий обучающимся должна быть представлена в письменной форме информация относительно реальной ситуации

(профессиональной или жизненной) и поставлены конкретные задачи её изучения проблемы, обучающиеся анализируют различные аспекты проблемы и предлагают выработанные решения;

- тестирование метод оценки знаний, умений, навыков обучающихся и др.

Обучение проводится, в том числе с использованием ЭО и ДОТ, реализуемых посредством информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном взаимодействии слушателей и педагогических работников.

В процессе обучения слушатели обеспечиваются необходимыми для эффективного прохождения обучения учебно-методическими материалами и информационными ресурсами в объеме изучаемого курса, которые могут быть объединены в учебно-методический комплекс. Материалы учебно-методического комплекса доводятся до всех слушателей курса.

Итоговая аттестация проводится на образовательном портале Финансового университета посредством информационно-телекоммуникационных сетей.

4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Учебный процесс со слушателями обеспечивают квалифицированные сотрудники Финансового университета, а также приглашенные специалисты и действующие практики других организаций.

Описание системы оценки качества освоения программы

В систему оценки качества освоения программы «Веб-дизайнер» входят:

- текущий контроль;
- итоговая аттестация.

1. Текущий контроль успеваемости реализуется в ходе проведения практических занятий в форме устного опроса, обмена опытом работы, выступлений слушателей по узловым вопросам программы, путем выполнения практических заданий, разбора конкретных ситуаций, тестирования.

Примеры тестовых заданий для текущего контроля:

1. Что такое дизайн?
 - A. Искусство рисования
 - B. Проектирование внешнего вида
 - C. Разработка программного кода
 - D. Размещение текста
2. Какой из этих принципов важен в дизайне?
 - A. Баланс
 - B. Беспорядок
 - C. Перегруженность
 - D. Отсутствие логики
3. Что такое контраст?
 - A. Разница между элементами
 - B. Одинаковые цвета
 - C. Использование одного шрифта
 - D. Смешение всех стилей

4. Как называется пустое пространство в дизайне?
- A. Заполненное пространство
 - B. Белое пространство
 - C. Контур
 - D. Фон
5. Какой из инструментов используется для создания макетов?
- A. Блокнот
 - B. Figma
 - C. Калькулятор
 - D. Excel
6. Какой цвет является теплым?
- A. Синий
 - B. Зеленый
 - C. Красный
 - D. Фиолетовый
7. Как называется структура страницы?
- A. Каркас (wireframe)
 - B. Сетка (grid)
 - C. Код (code)
 - D. Массив (array)
8. Какой элемент помогает сделать текст удобочитаемым?
- A. Маленький шрифт
 - B. Контраст фона и текста
 - C. Очень яркие цвета
 - D. Много декоративных элементов
9. Как называется удобство использования сайта?
- A. UX-дизайн
 - B. UI-дизайн
 - C. Графика
 - D. Текстура
10. Какой из этих инструментов используется для работы с векторной графикой?
- A. Adobe Illustrator
 - B. Photoshop
 - C. Word
 - D. Excel
11. Что такое адаптивный дизайн?
- A. Дизайн, который меняется в зависимости от устройства
 - B. Дизайн только для компьютеров
 - C. Дизайн без картинок
 - D. Дизайн без шрифтов
12. Что делает шрифт более читабельным?
- A. Контраст с фоном
 - B. Очень мелкий размер
 - C. Декоративные элементы

D. Много разных цветов

13. Что такое макет в веб-дизайне?

A. Разметка сайта перед разработкой

B. Окончательный сайт

C. Код страницы

D. Просто картинка

14. Какой цвет ассоциируется со спокойствием?

A. Красный

B. Зеленый

C. Черный

D. Желтый

15. Как называется расположение элементов по сетке?

A. Симметрия

B. Композиция

C. Графика

D. Выравнивание

16. Что такое UI?

A. Внешний вид интерфейса

B. Программный код

C. Музыкальное оформление

D. Видеоролик

17. Какой формат чаще всего используется для логотипов?

A. PNG

B. JPG

C. SVG

D. GIF

18. Какое из этих свойств относится к UX?

A. Удобство использования

B. Красота оформления

C. Количество цветов

D. Декоративные элементы

19. Что означает минимализм в дизайне?

A. Простота и функциональность

B. Много элементов на одной странице

C. Яркие и пестрые цвета

D. Разные шрифты на одной странице

20. Как называется документ с прототипом сайта?

A. Wireframe

B. Презентация

C. Код программы

D. Таблица данных

21. Какой из этих элементов важен для читабельности?

A. Размер шрифта

B. Декоративные узоры

- C. Обилие картинок
- D. Разные цвета текста

22. Как называется изменение дизайна под разные экраны?

- A. Адаптивность
- B. Стабильность
- C. Кодирование
- D. Минимализм

23. Как называется принцип, при котором важная информация выделяется цветом?

- A. Контраст
- B. Ритм
- C. Симметрия
- D. Беспорядок

24. Какой инструмент помогает проектировать интерфейсы?

- A. Figma
- B. Microsoft Word
- C. Excel
- D. Калькулятор

25. Что помогает пользователю легко ориентироваться на сайте?

- A. Понятная навигация
- B. Много текста
- C. Разные стили шрифтов
- D. Яркие анимации

26. Что такое прототипирование?

- A. Создание макета перед разработкой сайта
- B. Окончательный вариант дизайна
- C. Исходный код сайта
- D. Набор картинок

27. Какой цвет чаще всего используют для кнопки "Подписаться"?

- A. Красный
- B. Черный
- C. Фиолетовый
- D. Серый

28. Что делает дизайн удобным?

- A. Простая структура
- B. Разнообразные элементы
- C. Большое количество текста
- D. Использование сложных эффектов

29. Какой инструмент позволяет работать с макетами онлайн?

- A. Figma
- B. Excel
- C. Paint
- D. Word

30. Как называется принцип правильного расположения элементов?

- A. Выравнивание

- В. Симметрия
- С. Декорирование
- Д. Композиция

31. Что делает кнопку заметной?

- А. Контрастный цвет
- В. Маленький размер
- С. Слабый контраст
- Д. Длинный текст

32. Какой из этих форматов поддерживает прозрачность?

- А. PNG
- В. JPG
- С. BMP
- Д. GIF

33. Что такое "векторная графика"?

- А. Картинки, которые можно масштабировать без потери качества
- В. Изображения с пикселями
- С. Растровая графика
- Д. Фото высокого разрешения

34. Какой из этих элементов делает сайт удобным?

- А. Четкая структура
- В. Много разных шрифтов
- С. Насыщенные цвета
- Д. Минимум навигации

35. Какой формат лучше использовать для изображений в интернете?

- А. PNG
- В. TIFF
- С. RAW
- Д. PSD

36. Что означает термин "юзабилити"?

- А. Удобство использования сайта
- В. Декоративные элементы дизайна
- С. Цветовое сочетание
- Д. Применение графики

37. Какой цвет чаще всего используют для фона деловых сайтов?

- А. Белый
- В. Красный
- С. Зеленый
- Д. Оранжевый

38. Что делает сайт удобным для пользователей?

- А. Простой интерфейс
- В. Много сложных элементов
- С. Яркие цвета
- Д. Использование мелкого текста

39. Как называется начальный макет дизайна?

- A. Wireframe
- B. Презентация
- C. Код страницы
- D. Итоговый сайт

40. Какой инструмент помогает создавать анимации в интерфейсе?

- A. Adobe After Effects
- B. Excel
- C. Microsoft Word
- D. Paint

Порядок проведения: тестирование проводится с личного компьютера, 10 тестовых вопросов, которые соответствуют темам, рассмотренным в рамках всей учебной программы, количество попыток – не ограничено.

Для получения зачета необходимо правильно ответить не менее чем на 7 тестовых вопросов в любой попытке.

Примеры вопросов для текущего контроля знаний

Тема 1. Визуальный дизайн.

- 1.1 Опишите принципы использования света и тени в дизайне. Как они помогают передавать объем и глубину?
- 1.2 Что такое модульная сетка в дизайне, и как она помогает организовать макет? Приведите примеры её применения.
- 1.3 Объясните разницу между симметричным и асимметричным балансом в композиции. В каких случаях уместно использовать каждый из них?
- 1.4 Что такое ритм в дизайне? Как его можно создать с помощью повторяющихся элементов?
- 1.5 Как правильно подбирать цветовую гамму для проекта? Какие цветовые схемы существуют, и как они влияют на восприятие дизайна?
- 1.6 Что такое негативное пространство в дизайне? Почему оно играет важную роль в восприятии макета?
- 1.7 Опишите ключевые элементы типографики, которые следует учитывать при создании дизайна (размер, межбуквенное расстояние, кегль, начертание и др.).
- 1.8 Как расположение элементов на странице влияет на восприятие информации пользователем? Какие принципы композиции помогают улучшить читаемость?
- 1.9 Почему важно учитывать пользовательский опыт (UX) при создании визуального дизайна?
- 1.10 Как принципы UX-дизайна помогают сделать продукт удобным и понятным?

Тема 2. Веб-дизайн. Основные инструменты

- 2.1. Что такое Веб-дизайн и чем он отличается от графического дизайна?
- 2.2. Какие основные задачи решает Веб-дизайн при создании сайтов?
- 2.3. Какие виды макетов используются в Веб-дизайне (фиксированные, резиновые, адаптивные и др.)? В чем их различия?
- 2.4. Какие графические редакторы и инструменты наиболее популярны для создания Веб - дизайна? Каковы их основные функции?
- 2.5. Что такое прототипирование в Веб-дизайне? Какие инструменты используются для создания прототипов?
- 2.6. Какие форматы изображений применяются в Веб -дизайне, и какие у них преимущества и недостатки?
- 2.7. Как принципы пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI) влияют на Веб -дизайн?

- 2.8. Что такое адаптивный дизайн, и какие техники используются для его реализации?
- 2.9. Как работает сетка в Веб -дизайне, и почему её важно учитывать при создании макетов?
- 2.10. Какие основные требования предъявляются к шрифтам в Веб -дизайне, и какие сервисы позволяют подбирать веб-шрифты?

Тема 3. UX/UI: проектирование Веб -интерфейсов

- 3.1. В чем разница между UX (User Experience) и UI (User Interface) в Web-дизайне?
- 3.2. Какие основные этапы включает процесс проектирования UX-дизайна?
- 3.3. Что такое пользовательский путь (User Journey) и зачем его анализируют при создании интерфейсов?
- 3.4. Какие методы исследования аудитории используются в UX-дизайне?
- 3.5. Что такое wireframe (каркасный макет) и чем он отличается от прототипа?
- 3.6. Какие ключевые принципы удобного пользовательского интерфейса (UI) необходимо учитывать при проектировании?
- 3.7. Как цвет влияет на восприятие интерфейса пользователем? Какие принципы выбора цветовой палитры применяются в UI-дизайне?
- 3.8. Почему важно соблюдать единообразие (consistency) в дизайне интерфейсов?
- 3.9. Какие элементы помогают пользователю ориентироваться на сайте (навигация, кнопки, хлебные крошки и др.)?
- 3.10. Что такое тестирование удобства использования (usability testing), и какие методы применяются для его проведения?

Тема 4. Проектирование пользовательского опыта

- 4.1 Что такое адаптивный дизайн и чем он отличается от отзывчивого (responsive) дизайна
- 4.2 Какие основные этапы создания адаптивного макета существуют
- 4.3 Какие принципы построения сетки используются при разработке адаптивных макетов
- 4.4 Какие инструменты помогают в создании адаптивных макетов и прототипов
- 4.5 Как использовать медиазапросы (media queries) при создании адаптивного дизайна
- 4.6 Почему важно тестировать адаптивные макеты на разных устройствах и разрешениях экрана
- 4.7 Какие ошибки часто встречаются при создании адаптивного дизайна и как их избежать
- 4.8 Что такое интерактивный прототип и чем он отличается от статического макета
- 4.9 Какие сервисы и программы чаще всего используют для создания прототипов интерфейсов
- 4.10 Как передача готового дизайна разработчикам влияет на конечный результат проекта

Практико-ориентированные задания и кейсы по темам.

В состав практико-ориентированных заданий и кейсов включены задачи от организаций, работающих в области UI/UX-дизайн и в смежных областях и/или организаций, применяющих технологии визуального дизайна для решения своих производственных задач.

Тема 1. Визуальный дизайн

Разработать концепцию для одного из предложенных видов носителей в эскизной форме. Используя любые материалы, создать макет. Описать свое решение: как должен использоваться носитель, какие основы визуального дизайна использовались для достижения целей носителя итд.

Тема 2. Веб-дизайн. Основные инструменты

1. Разработайте концепцию визуального оформления для конкретного продукта или услуги.

2. Создайте макеты и прототипы вашего дизайна, используя различные инструменты и техники.
3. Опишите, как ваш дизайн будет применяться в реальной жизни и какие проблемы он решает.
4. Проведите исследование рынка и конкурентов, чтобы определить, насколько ваш дизайн соответствует потребностям целевой аудитории.
5. Разработайте стратегию продвижения вашего дизайна на рынке, включая рекламные материалы и социальные сети.

Тема 3. UX/UI: проектирование Веб -интерфейсов

1. Создайте макет главной страницы сайта для конкретной компании.
2. Разработайте концепцию пользовательского интерфейса для мобильного приложения.
3. Проведите исследование пользователей для определения их потребностей и предпочтений.
4. Создайте прототип интерфейса для конкретного продукта или услуги.

Тема 4. Проектирование пользовательского опыта

Проведите исследование пользователей и создайте пользователя, включающего профиль и потребности. Затем, разработайте прототип для мобильного приложения, обеспечивая удобную навигацию и логику взаимодействия между экранами.

Примеры практических заданий

Тема 1. Визуальный дизайн

1. Разработайте постер или рекламный баннер, применяя принципы композиции, цвета и баланса. Оформите эскиз и поясните свой выбор визуальных решений.
2. Создайте серию иконок для мобильного приложения, учитывая принципы гармонии, пропорций и контраста.
3. Проведите анализ известных логотипов и объясните, какие принципы визуального дизайна в них применяются.
4. Создайте концепцию дизайна упаковки для нового продукта, учитывая особенности целевой аудитории и тренды дизайна.
5. Разработайте макет визитной карточки, используя основные принципы типографики и цветовой гармонии.

Тема 2. Веб -дизайн. Основные инструменты

1. Создайте макет лендинга для компании, используя Figma, Adobe XD или Sketch. Опишите, какие инструменты применялись.
2. Разработайте два варианта веб-интерфейса (светлый и темный режим), объясните их преимущества и недостатки.
3. Проведите исследование популярных сайтов и выделите основные элементы успешного веб-дизайна.
4. Разработайте прототип веб-страницы с учетом удобства навигации и пользовательского опыта.
5. Создайте адаптивный веб-макет, используя систему сеток (grid system) и медиазапросы.

Тема 3. UX/UI: проектирование Веб -интерфейсов

1. Разработайте пользовательский сценарий (User Flow) для интернет-магазина и создайте каркасный макет (Wireframe) страницы.
2. Проведите тестирование удобства использования (usability testing) на существующем сайте и предложите улучшения.

3. Разработайте мобильную версию главной страницы сайта, учитывая принципы UX/UI.
4. Создайте интерактивный прототип мобильного приложения, обеспечивающий удобную навигацию между экранами.
5. Проведите анализ ошибок в популярных интерфейсах и предложите способы их исправления.

Тема 4. Практическое создание дизайна: адаптивные макеты и прототипы

1. Создайте адаптивный дизайн веб-страницы, подходящий для мобильных, планшетов и десктопов. Опишите процесс тестирования на разных устройствах.
2. Разработайте прототип мобильного приложения для службы доставки еды, обеспечив удобный пользовательский опыт.
3. Создайте макет многостраничного веб-сайта, учитывая UI-компоненты и адаптивную верстку.
4. Разработайте интерактивный прототип веб-приложения и проведите тестирование на пользователях.
5. Подготовьте дизайн-гайд (UI Kit) для веб-продукта, включающий цветовую палитру, шрифты, кнопки и другие элементы интерфейса.

2. Форма итоговой аттестации - защита итогового практического задания.

Итоговая аттестация имеет целью определить сформированность спланированных к освоению профессиональных компетенций.

Итоговая аттестация представляет собой защиту итогового практического задания.

Содержание итоговой практической работы:

- Разработка адаптивного макета
- Создание интерактивного прототипа веб-страницы, ориентируясь на реальные задачи веб-дизайна и UX/UI

Слушатель выполняет итоговое практическое задание и размещает свой ответ в личном кабинете СДО в установленный день и время, задание проверяется преподавателем, в случае необходимости слушателем устраняются недочеты.

Критерии оценивания:

Критерии оценки итоговой аттестационной работы.	Количество баллов	Критерии к выставлению оценки/Оценка за итоговую аттестационную работу по программе
Адаптивность: макет должен корректно отображаться на различных устройствах и разрешениях экрана	3	< 12 незначено 12 и более зачтено
Функциональность: прототип должен включать основные функции и элементы интерфейса, необходимые для взаимодействия с пользователем	3	
Интерактивность: пользователи должны иметь возможность взаимодействовать с элементами страницы, такими как кнопки, формы, изображения и видео	3	

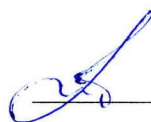
Удобство использования: макет и прототип должны быть интуитивно понятными и удобными для пользователей	4	
Эффективность взаимодействия: взаимодействие между пользователем и макетом должно быть быстрым и плавным	5	
Визуальный дизайн: макет должен быть привлекательным и соответствовать общему стилю сайта	2	

Защита итоговой практической работы оценивается зачтено / не зачтено. Оценка «зачтено» ставится при условии достижения набранной суммы баллов от 12 и более.

Слушателям, которые успешно прошли итоговую аттестацию выдается удостоверение о повышении квалификации Финансового университета при Правительстве Российской Федерации

Обсуждено и одобрено на заседании Научно-методического совета Института развития профессиональных компетенций и квалификаций, протокол № 29 от 28 января 2025 г.

Директор ИРПКК



Т.А. Болтенко