

Общество с ограниченной ответственностью «Онлайн-Гимназия Адель»

(ООО «Онлайн-Гимназия Адель»)

ИНН 5022076651 ОГРН 1235000132344

140411, Московская область, г. Коломна, ул Козлова, д. 105, помещ. 11

Утверждаю:

Директор

ООО «Онлайн-Гимназия Адель»

И.В. Федечкина

М.П.

дата: 02 июня 2025 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Дизайн интерфейсов (UI / UX)»**

Возраст обучающихся: 13-18 лет

Срок реализации: 6 месяцев (96 акад. часа)

Московская область, г. Коломна

2025

1. Раздел 1. Комплекс основных характеристик Программы

1.1. Пояснительная записка (общая характеристика Программы)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT-подготовка. Дизайн инфографики» (далее – «Программа» и «Организация») определяет цели, задачи, планируемые результаты, объем, содержание и порядок организации образовательного процесса дополнительного образования.

Программа составлена в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р»;
- Письмом Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ) и других нормативных документов;
- Уставом Организации.

Уровень Программы: стартовый (предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы).

Направленность Программы: техническая. Программа ориентирована на формирование навыков в области проектирования UX/UI интерфейсов и освоение современных инструментов дизайна и анализа пользовательского опыта для создания удобных, эстетичных и этичных цифровых продуктов. В процессе обучения учащиеся приобретут фундаментальные знания по исследованию пользовательских потребностей, проектированию интерфейсов, прототипированию, usability-тестированию и визуальному дизайну. Программа обеспечивает комплексное понимание принципов разработки интерфейсов как универсального инструмента для улучшения взаимодействия между человеком и технологиями, повышения вовлеченности пользователей и оптимизации бизнес-процессов.

Актуальность Программы дополнительной общеразвивающей программы «IT-подготовка. Дизайн интерфейсов (UI/UX)» подтверждается ее направленностью на реализацию целей и задач, обозначенных в государственных документах стратегического планирования, а именно: достижения целевых показателей охвата детей программами технической и

естественнонаучной направленности дополнительного образования, намеченных в проекте «Успех каждого ребенка» в рамках национального проекта «Образование». «Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 N 16). Интенсивный процесс внедрения компьютера и информационных технологий во все сферы нашей жизни обуславливает непрерывное повышение уровня требований к компьютерной грамотности и информационной культуре обучающихся. Современные дети, понимая это, проявляют особый интерес к информатике и программированию. Этот интерес учащихся сегодня может быть удовлетворен не только школьным курсом информатики, но и существующей системой дополнительного образования детей. В век всеобщей компьютеризации информационная грамотность обучающихся обеспечивает им успешную адаптацию в социуме. Тем самым программа отвечает не только государственному заказу, но и социальному и образовательному заказу семьи, заинтересованной в раскрытии и развитии потенциальных возможностей ребенка и использовании приобретенных знаний, умений и навыков в личностном и профессиональном самоопределении.

Новизна программы. Программа сочетает творческие и аналитические методы, включая командную работу, работу с реальными кейсами, UX-исследования и проектную деятельность. Такой подход позволяет эффективно интегрировать теорию дизайна с реальной практикой: учащиеся будут работать с актуальными кейсами — от исследования пользовательских потребностей до проектирования интерфейсов, тестирования usability и создания интерактивных прототипов.

Педагогически целесообразным для интеллектуального и нравственного развития детей является введение нового теоретического материала с помощью активных методов электронного обучения. Основная задача состоит в формировании потребности ребёнка в познании, что является необходимым условием полноценного развития ребенка и играет неопределимую роль в формировании детской личности. В Программу включены традиционные и инновационные методы совместной деятельности, направленные на интеллектуальное развитие обучающегося.

Возраст обучающихся: Программа предназначена для детей от 13 до 18 лет и формируется с учетом возрастных особенностей развития детей. Учет возрастных особенностей учащихся, занимающихся по программе, является одним из главных педагогических принципов. Дети в этом возрасте уже практически сформировавшиеся интеллектуально развитые личности. У них есть свое мнение и свой вкус. Они готовы вести обсуждение по любому вопросу, аргументировано доказывать свое мнение. Данному возрасту обычно соответствует ярко выраженный максимализм в принятии или непринятии

каких-либо точек зрения, в принятии решений, в выражении самостоятельности. Численный состав обучающихся в группе 6-8 детей.

Сроки реализации Программы и форма обучения:

Условия набора: по желанию детей и их родителей, с учетом возрастных особенностей детей.

Полная Программа рассчитана на 6 (шесть) месяцев.

Объем Программы (общее количество академических часов): 96 академических часа.

Форма обучения: очная с применением исключительно электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса:

Программа имеет нелинейный характер и основана на концентрическом принципе освоения содержания в течение девяти месяцев. Организационные формы обучения: групповая или индивидуальная.

Программа является открытой. В нее можно добавлять новые фрагменты, развивать тематику или заменять какие-либо разделы другими, соответствующими возможностям обучающихся.

Местом осуществления образовательной деятельности является место нахождения Организации независимо от места нахождения обучающихся.

Режим занятий:

Продолжительность одного академического часа – 45 минут.

Общее количество часов в неделю (учебная нагрузка) – 4 академических часа.

1.2. Цель и задачи Программы

Цель Программы: развитие интеллектуальных, творческих способностей и логического мышления обучающегося.

Задачи Программы:

- воспитывать умение работать в коллективе и радоваться успехам своих товарищей;
- создание положительной познавательной мотивации обучающегося;
- формирование различных личностных качеств, которые позволяют обучающемуся быть успешными в обучении; развивать познавательный интерес и интерес к логическим играм;
- развивать личностные качества – активность, ответственность, аккуратность, самостоятельность, творческие способности;
- активизация речевого опыта и обогащение словарного запаса обучающегося;
- формирование потребности ребёнка в познании;
- формирование способов оценки ребенком собственной деятельности;

- формирование познавательных интересов, коммуникативных умений и творческих способностей обучающегося.

1.3. Планируемые результаты:

- Уверенно работать с профессиональными инструментами дизайна: Figma, Adobe Photoshop.
- Проводить полноценные UX-исследования: интервью, карты эмпатии, CJM, создание пользовательских персоналити-карт.
- Разрабатывать адаптивные интерфейсы для разных устройств с учетом принципов responsive design
- Создавать и поддерживать дизайн-системы, UI-киты и библиотеки компонентов
- Проводить usability-тестирования и анализировать пользовательское поведение с помощью Hotjar, Google Analytics
- Работать с типографикой, цветом и композицией, создавая визуально привлекательные интерфейсы
- Эффективно презентовать свои решения заказчикам и разработчикам
- Работать с современными подходами: Design Thinking, User-Centered Design, Lean UX
- Работать в команде с PM, разработчиками и другими специалистами
- Понимать бизнес-метрики и проектировать интерфейсы, ориентированные на достижение KPI

1.4. Учебный план и рабочая программа:

Календарно-тематическое планирование (общая таблица)

Месяц	Наименование тем	Кол-во часов
первый месяц обучения	Введение в UI/UX. Тренды и востребованные навыки	1
	Обзор инструментов: Figma, Adobe XD, Miro. Настройка рабочего пространств	1
	Основы Figma: фреймы, компоненты, авто-лейауты	1
	Работа с плагинами и ресурсами для дизайнера	1
	Основы UX: пользовательские сценарии, Jobs To Be Done (JTBD)	1
	Создание простого лендинга в Figma (практика)	1

	Основы типографики в интерфейсах	1
	Цвет в UI: психология, контрастность, доступность	1
второй месяц обучения	Методы UX-исследований: интервью, опросы, аудит	1
	Изучения реальных кейсов UX-исследований	1
	Создание пользовательских персон и карт эмпатии	1
	Customer Journey Mapping (CJM) – разбор кейсов	1
	Проектирование информационной архитектуры	1
	Wireframing: низко- и среднетализированные прототипы	1
	Основы usability и эвристики Якоба Нильсена	1
	Анализ конкурентов и бенчмаркинг Практика: исследование для реального продукта	1
третий месяц обучения	Grid-системы и модульные сетки	1
	Адаптивный и отзывчивый дизайн (Responsive & Adaptive)	1
	Дизайн мобильных интерфейсов: iOS/Android гайдлайны	1
	Создание UI-китов и работа с дизайн-системами	1
	Микроанимации в интерфейсах (Principle, ProtoPie)	1
	Работа с иконками и иллюстрациями для UI	1
	Dark/light темы и режимы контрастности	1
	Практика: адаптивный лендинг (десктоп + мобильная версия)	1
четвёртый месяц обучения	Интерактивные прототипы в Figma	1
	Usability-тестирование: подготовка и проведение	1
	Анализ данных с Hotjar, Google Analytics	1
	Итерации дизайна на основе тестов	1

	Дизайн форм и сложных интерактивных элементов	1
	Accessibility (WCAG): основы доступного дизайна	1
	Оптимизация дизайна под бизнес-метрики (A/B тесты)	1
	Практика: тестирование и доработка прототипа	1
пятый месяц обучения	Основы Agile/Scrum для дизайнеров	1
	Коллаборация с PM и разработчиками	1
	Дизайн-хантофф: подготовка макетов для разработки	1
	Основы HTML/CSS для дизайнеров (Figma to Code)	1
	Презентация проектов: storytelling для дизайнеров	1
	Работа с фидбеком и аргументация решений	1
	Кейс-стади: разбор реальных проектов	1
	Практика: презентация своего проекта	1
шестой месяц обучения	Постановка задачи и исследование	1
	Разработка wireframes и прототипов	1
	Визуальный дизайн и анимации	1
	Тестирование и сбор данных	1
	Итерации и доработки	1
	Подготовка презентации и документации	1
	Финальная защита проектов	1
	Разбор ошибок и career tips: как начать работать в UI/UX	1

2. Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график*

Полная Программа рассчитана на 6 (шесть) месяцев.

Начало реализации полной Программы – с момента полного формирования групп.

Общее количество часов в неделю (учебная нагрузка) – до 4 академических часов в соответствии с расписанием.

Срок оказания услуг по договору об оказании платных образовательных услуг конкретному обучающемуся зависит от даты зачисления конкретного обучающегося на Программу, даты начала освоения Программы группой обучающихся, к которой присоединился конкретный обучающийся, и выбранного учебного плана.

Дата окончания освоения Программы определяется отдельно для каждой группы (для каждого обучающегося, осваивающего Программу в индивидуальном формате).

часов/дней			начало обучения					
16			каждые 6 месяцев в течение учебного года (по мере формирования группы)					
№ недели	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	6 неделя	7 неделя	итого:
кол-во занятий	2	2	2	2	2	2	2	
№ недели	8 неделя	9 неделя	10 неделя	11 неделя	12 неделя	13 неделя	14 неделя	48
кол-во занятий	2	2	2	2	2	2	2	
№ недели	15 неделя	16 неделя	17 неделя	18 неделя	19 неделя	20 неделя	21 неделя	48
кол-во занятий	2	2	2	2	2	2	2	
№ недели	22 неделя	23 неделя	24 неделя	* во время официальных праздников и значимых дат занятия не проводятся				

кол-во занятий	2	2	2		
----------------	---	---	---	--	--

*Организация вправе переносить занятия и продлить общий срок освоения Программы по своему усмотрению, но не более чем на один месяц без осуществления каких-либо перерасчетов стоимости Программы. Организация вправе изменять общее количество часов Программы в сторону увеличения, в том числе путем добавления дополнительных занятий с дополнительными темами без изменения стоимости Программы.

* во время официальных праздников и значимых дат занятия не проводятся

2.2. Условия реализации Программы

В Организации созданы условия для функционирования электронной информационной образовательной среды, включающей в себя:

- электронные информационные и образовательные ресурсы;
- совокупность соответствующих информационных технологий, телекоммуникационных технологий, технологических средств. Онлайн-платформа, на которой реализуется дистанционное обучение, обеспечивает освоение обучающимися образовательной Программы в полном объеме независимо от их места нахождения.

2.3. Оценивание результатов деятельности обучающихся

В течение обучения проводится текущий контроль.

Текущий контроль может включать следующие формы: практические работы, самостоятельные работы. Подведение итогов проводится по завершении каждого модуля.

2.4. Методические материалы

При реализации Программы используются: информационные технологии (образовательная платформа с образовательным контентом); технические средства: персональный компьютер/ноутбук/планшет с доступом к сети Интернет, соответствующий следующим критериям: операционная система – ОС семейства Windows 7, 8, 8.1, 9, 10 или MacOS; офисные приложения – MS Office или иные аналогичные по функционалу приложения; приложение для организации видеоконференций – Zoom, Google Meet или иные аналогичные по функционалу приложения; скорость доступа к сети Интернет – не менее 750 кБит/сек; наличие установленного флеш-плеера в веб-браузере (Adobe flash player не ниже 11 версии); наличие звуковой карты; наличие подключенных микрофона, наушников или колонок; наличие работающей подключенной камеры; наличие графического планшета.

Способы работы с детьми: индивидуальные и групповые, практические и теоретические, проектная работа.

Обучение строится на гармоничном сочетании теоретических основ и практического погружения в профессию UI/UX-дизайнера. Основу методики

составляют интерактивные лекции с разбором реальных кейсов ведущих цифровых продуктов, где каждая концепция подкрепляется наглядными примерами из современной дизайн-практики. Особое внимание уделяется живым демонстрациям рабочего процесса: от создания первых скетчей в Figma до разработки сложных интерактивных прототипов с анимацией переходов.

В обучении используется личностно-ориентированный подход, дифференцированный подход, диалогические методы взаимодействия.

Занятия проводятся в форме вебинаров, практических занятий, “живых” уроков, уроков-практикумов, уроков-исследований..

2.5. Рекомендуемая литература

- Круг, С. Не заставляйте меня думать! Веб-юзабилити и здравый смысл / С. Круг ; пер. с англ. А. Киселева. — 5-е изд. — СПб. : Питер, 2020. — 240 с. —
- Норман, Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман ; пер. с англ. А. Толстой. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 352 с.
- Гаррет, Д. Д. Элементы опыта взаимодействия / Д. Д. Гаррет ; пер. с англ. И. Петровой. — М. : Альпина Паблишер, 2021. — 192 с.
- Уолтер, А. Эмоциональный веб-дизайн / А. Уолтер ; пер. с англ. Е. Матвеевой. — СПб. : Питер, 2020. — 176 с
- Филиппюк, М. UI Design Principles / М. Филиппюк. — 2-е изд. — Лондон : UXPress, 2019. — 210 с.
- Головач, В. Дизайн пользовательского интерфейса 2. Искусство мыть слона / В. Головач. — М. : Альпина Паблишер, 2020. — 150 с.
- Купер, А. Психбольница в руках пациентов / А. Купер ; пер. с англ. Д. Кралечкина. — СПб. : Питер, 2019. — 320 с.
- Эяль, Н. На крючке. Как создавать продукты, формирующие привычки / Н. Эяль ; пер. с англ. А. Леонтьева. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2021. — 256 с.
- Весселов, С., Дэвис, Т. Построение дизайн-систем / С. Весселов, Т. Дэвис ; пер. с англ. О. Кириченко. — М. : ДМК Пресс, 2020. — 280 с.
- Леви, Д. UX-стратегия. Чего хотят пользователи и как им это дать / Д. Леви ; пер. с англ. Е. Зазнобы. — СПб. : Питер, 2019. — 320 с.