

УТВЕРЖДЕНА
приказом ИП Колле И.А.
от 09.12.2024 г №1



Колле И.А.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА -
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Обучение UX/UI-дизайну»**

Срок освоения: 65 часов

Возраст учащихся: от 18 лет

Выдаваемый документ: сертификат о прохождении курса

Форма обучения: заочная (без отрыва от производства) исключительно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Разработчик: Колле И.А.

г. Москва
2024 г.

Содержание

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель, задачи и планируемые результаты программы	6
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	8
2.1. Учебный план	8
2.2. Рабочая программа	9
3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	15
3.1. Календарный учебный график	15
3.2. Материально-технические условия реализации программы	16
3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы	16
3.4. Кадровое обеспечение программы	17
4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	17
5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ИНЫЕ КОМПОНЕНТЫ	17

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Обучение UX/UI-дизайну» (далее – Программа) разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 22.07.2022 г. № 629.

Актуальность программы. Программа ориентирована на удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, личностном, нравственном развитии.

Развитие современного бизнеса, работу частных и государственных компаний и корпораций невозможно организовать без постоянных внешних и внутренних коммуникаций. Значимую роль в общении с клиентами, выстраивании внутренних процессов играет визуализация той информации, которую необходимо передать автору. Одним из эффективных инструментов в области визуализации информации является дизайн.

Сфера применения дизайна в современном мире не ограничивается красивой картинкой за спиной спикера на онлайн и оффлайн мероприятиях. Дизайн, как инструмент бизнес-процесса, может выступать в качестве коммерческого предложения, новостей компаний, даже резюме, с использованием дизайна создают рекламные видеоролики, проводят внутреннее обучение сотрудников компаний.

Они позволяют реализовать любые креативные идеи для развития бизнеса и привлечения внимания клиентов. По сути, сфера применения дизайна ограничивается только фантазией инициаторов.

Большинство компаний принимают решение делегировать создание сайта, картинок, товарных знаков, анимаций, оформление коммерческих предложений профессионалам. Безусловно, сотрудники компаний лучше кого бы то ни было знают, как лучше представить их товар, рассказать об услугах, плюсах и минусах работы с компанией и её продуктами, но в настоящее время компании предпочитают поручать решения таких задач профессионалам в узкой сфере деятельности.

С точки зрения достижения результата такое решение зачастую играет в плюс компании, поскольку сотрудники компании не отвлекаются на решения таких задач, а качественно и в срок выполняют свои задачи в рамках трудовых функций.

Сотрудники без специальной подготовки вынуждены отвлекаться от своих обязанностей, чтобы подготовить, например, слайды или интерфейсы, и в большинстве случаев тратят очень много времени на то, чтобы сделать некачественно, которые в лучшем случае не принесут пользы, а в худшем случае отпугнут нового клиента или принесут другие отрицательные результаты. Потраченные усилия и ресурсы не приносят должного эффекта: например, спикера не слушают, на коммерческое предложение не откликаются, продукцию не покупают. Начальники расстраиваются, подчинённый получают выговоры.

От такого подхода страдают все, но только тогда, когда сотрудник не имеет знаний и навыков грамотной работы дизайнером. И, в то же время, если он действительно знает, как правильно использовать ресурсы этой профессии на выходе получаются классные картинки, коммерческие предложения, интерфейсы сайтов и т.д.

В дополнительной образовательной программе «Обучение UX/UI-дизайну» использован многолетний опыт подготовки современных и эффективных презентаций, иконок, иллюстраций, изображений для различных сфер бизнеса. Программа составлена с учётом ключевых принципов представления и визуализации информации, современных тенденций в дизайне материалов и соответствует уровню развития современных технологий и бизнес-потребностям большинства ведущих компаний.

Отличительной особенностью программы является:

- использование информационных и коммуникационных технологий, в том числе современных систем технологической поддержки процесса обучения, обеспечивающих комфортные условия для обучающихся, педагога;
- применение электронных образовательных ресурсов (дистанционно, с применением исключительно дистанционных образовательных технологий).

Педагогическая целесообразность образовательной программы достигается применением современных принципов, методов, технологий образовательной деятельности.

Реализация программы осуществляется с применением дистанционных технологий и современных педагогических принципов обучения, позволяющих не только получить полезные знания и умения, но и способствующих развитию личности обучающегося как субъекта собственной стратегии жизни.

Это такие принципы как:

- опора на имеющийся у обучающихся жизненный опыт;
- системность, последовательность и доступность излагаемого материала, изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
- развитие в обучающихся самостоятельности, умения планировать свою деятельность и бизнес-процессы.

Адресат программы: к освоению программы допускаются обучающиеся от 18 лет без предъявления требований к уровню образования.

Режим занятий: учебная нагрузка устанавливается 1,2-5,2 академических часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы обучающегося. Академический час (далее – час, академический час, ак.час) равен 45 минутам. Применяемые дистанционные технологии предоставляют возможность обучаться в удобное для обучающихся время, соблюдая рекомендуемый режим занятий: 4 – 5 дней в неделю, не более 4-х ак. часов в день.

Направленность программы: художественная.

Язык обучения: русский.

Уровень программы: базовый.

Сроки обучения: общая трудоемкость программы составляет 65 ак. часов, прием на обучение по программе осуществляется в течение всего года.

Форма обучения. Программа реализуется в заочной форме (без отрыва от производства) исключительно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса. Изучение материала осуществляется дистанционно с использованием личного кабинета на платформе по адресу <https://kolle.getcourse.ru/teach/control>. Аудиторная работа включает изучение видео материала, размещенного в СДО. Самостоятельная работа обучающегося заключается в

усвоении материалов аудиторных занятий и материалов темы, выполнении практических заданий соответствующего модуля из рабочей тетради, выполнении задания на странице темы (урока). Консультации проводятся в онлайн-режиме, в том числе через чат сообщений в СДО за счет часов самостоятельной работы.

1.2. Цель, задачи и планируемые результаты программы

Цель: удовлетворение образовательных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном, личностном, художественном, творческом развитии посредством освоения базовых знаний и умений в области дизайна. ОП объединяет в единую образовательную структуру художественно-творческую деятельность по созданию креативных дизайнерских презентаций, картинок, изображений, логотипов и т.д. Художественно-дизайнерское развитие обучающихся осуществляется в процессе личного художественного творчества, в практической работе по использованию дизайна для бизнеса.

Задачи:

- сформировать базовую систему знаний и умений в области дизайна;
- развить творческое мышление и художественный вкус;
- обучить основным принципам визуальной подачи материала;
- изучить базовые принципы дизайна;
- научиться работать с цветом и контрастом и применять колористические решения в дизайне;
- изучить типографику (шрифты/пары);
- научиться работать с программой FIGMA;
- научиться грамотно форматировать текст и интересно визуализировать базовую информацию: графики, таблицы, инфографику;

Планируемые результаты: планируемыми результатами обучения являются:

- Знания:

- основные понятия дизайна, базовые принципы дизайна;
- развитие профессионального мышления дизайнера;
- что такое UI и в чем отличие от UX;
- что такое теория цвета;
- UI Типографика (шрифты/пары);
- иконки, иллюстрации, изображения;
- формы (тени, скругления, формы);
- работа с Figma: интерфейс, плагины и организация;
- компоненты, Auto Layout и анимация;
- что такое автолейауты;
- как найти клиента (привлечение), трудоустройство;
- презентация своих работ для поиска клиентов;
- UX-исследование;

- Умения:

- развитие профессионального мышления дизайнера;
- работать в Figma;
- анализировать рынок и конкурентов;
- работать с референсами и мудбордами;
- создавать привлекательные и удобные интерфейсы;
- работать с цветом, типографикой и композицией;
- создавать UI-компоненты;
- создавать продающие портфолио;

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план*

№п	Наименование разделов (модулей), тем	Общая трудоемкость, ак.час.	Всего аудиторных**, ак.час.	По учебному плану занятия, ак.час.		Самостоятельная** работа, ак.час.	Формы контроля/аттестации
				Лекции	Практика (теория)		
1	1 модуль. Введение и база дизайна + Figma	19	5,3	5,3	-	13,4	
1.1	1 урок. Целеполагание и декомпозиция для достижения целей	5	2,1	2,1	-	2,9	Задание
1.2	2 урок. Базовые принципы UI/UX-дизайна	3	0,7	0,7	-	2,3	
1.3	3 урок. Работа с Figma: интерфейсы, плагины, организация	3	0,3	0,3	-	2,4	
1.4.	4 урок. Компоненты, Auto Layout и анимация	4	1	1	-	3	
1.5.	5 урок. Дизайн-системы и UI-библиотеки	4	1,2	1,2	-	2,8	Задание
2	2 модуль. Мышление	5	4	4	-	1	
2.1	1 урок. Установки, мотивация и вдохновение. Факторы успеха и развитие soft skills. Работа с факторами, блокирующими рост.	5	4	4	-	1	
3	3 модуль. Предпроектная и маркетинговая аналитика	5,26	1,26	1,26	-	4	
3.1	1 урок. Выбор индивидуального проекта.	2	1	1	-	1	Задание
3.2	2 урок. Анализ рынка.	1,2	0,2	0,2	-	1	Задание
3.3.	3 урок. Работа с референсами и мудбордами.	1,06	0,06	0,06	-	1	Задание
3.4.	ПА				-	1	Задание ***ПА
4	4 модуль. UX-исследование.	6,1	1,1	1,1	-	5	
4.1	1 урок. Метод «Персон» и сегментация аудитории. Jobs to be Done (JTBD) и Job Story	2,2	0,2	0,2	-	2	Задание
4.2	2 урок. Customer Journey Mars	1,3	0,3	0,3	-	1	
4.3.	3 урок. Информационная архитектура, User Flow и прототипирование	2,6	0,6	0,6	-	2	Задание
5	5 модуль. UI-дизайн и визуальные коммуникации	9,2	4,2	4,2	-	5	
5.1	1 урок. Принципы визуального дизайна.	3,8	1,8	1,8	-	2	Задание
5.2	2 урок. Работа с цветом, типографикой, композицией	2	1	1	-	1	
5.3	3 урок. Создание UI-компонентов	1,4	0,4	0,4	-	1	
5.4	4 урок. Психофизиология интерфейсов	2	1	1	-	1	
6	6 модуль. Упаковка портфолио	5,44	0,92	0,92	-	4,52	
6.1	1 урок. Создание продающего портфолио на Behance	1,2	0,2	0,2	-	1	Задание
6.2	2 урок. Технические нюансы реализации	3,2	0,2	0,2	-	3	
6.3	3 урок. Грамотное развитие портфолио после программы	1,04	0,52	0,52	-	0,52	
7	7 модуль. Продажи и трудоустройство	15	9,1	9,1	-	5,5	
7.1	1 урок. Резюме и сопроводительные письма	3,5	2,5	2,5	-	1	
7.2	2 урок. Техники продаж и переговоров	3	2	2	-	1	
7.3	3 урок. Работа с клиентами на фрилансе	2	1,5	1,5	-	0,5	
7.4	4 урок. Холодные продажи и воронки продаж	3	2	2	-	1	
7.5	5 урок. Рассылки и маркетинг	2,1	1,1	1,1	-	1	
7.6	АИ	1,4			-	1,4	***АИ
Итого		65	25,88	25,88	-	39,12	

*Учебный план размещается в личном кабинете обучающегося в системе дистанционного обучения (СДО).

** Аудиторная работа включает изучение видео материала, размещенного в СДО. Самостоятельная работа обучающегося заключается в усвоении материалов аудиторных занятий и материалов темы, выполнении практических заданий соответствующего модуля из рабочей тетради, выполнении задания на странице темы (урока). Консультации проводятся в онлайн-режиме, в том числе через чат сообщений в СДО за счет часов самостоятельной работы.

*** ПА – промежуточная аттестация. Промежуточная аттестация осуществляется в форме зачета результатов текущего контроля разделов (модулей) 0-3 за счет часов самостоятельной работы. АИ –

аттестация по итогам освоения программы. Аттестация по итогам освоения программы осуществляется в форме зачета результатов текущего контроля за счет часов самостоятельной работы.

2.2. Рабочая программа

1 модуль. Введение и база дизайна + Figma

Планируемые результаты (знания и умения):

Знания:

- базовые принципы дизайна;
- работа с основным инструментом.

Содержание раздела (модуля).

Тема 1.1. 1 урок. Целеполагание и декомпозиция для достижения целей

Теория: Концептуальная составляющая программы: 3 основы. Про NOTION и FIGMA – пространства для обучения. График живых звонков и выхода уроков. Контентная часть и домашние задания по ней. Знакомство участников в чатах. Как эффективней всего проходить обучения? Как эффективней всего проходить это обучение? Авторская методика целеполагания по 5 сферам жизни. Декомпозиция, как ускоритель достижения целей.

Практика: -

Материалы: - видеоматериал по теме занятия (урока)

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия;

Тема 1.2. 2 урок. Базовые принципы UI/UX-дизайна

Теория: Что такое база и зачем она нужна? Общие категории UX. Аналитическая часть работы над UX. Проектирование интерфейса. Что такое UI и в чем отличие от UX. Теория цвета. UI Типографика (шрифты/Пары). Иконки, изображения, иллюстрации. Формы (тени, скругления, формы).

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока), презентационные материалы к уроку база UX и UI (файл pdf).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия и материалов темы, выполнение упражнения (задания) на странице темы (урока).

Тема 1.3. 3 урок. Работа с Figma: интерфейс, плагины, организация.

Теория: Обзор Figma Community. Делаем первый дизайн. Что такое плагины, как они работают и какие нужны.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока), презентационные материалы к уроку (файл pdf).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия и материалов темы.

Тема 1.4. 4 урок. Компоненты, Auto Layout и анимация.

Теория: Зачем они нужны? Общие принципы работы с ними. Какие настройки за что отвечают. Разбор практического задания. Компоненты. Что это такое такое? Зачем нужны компоненты в Фигме? Разбор практического задания. Анимация интерфейса прямо в Фигме. Разбор интерактивного прототипа. Разбор практического задания.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия.

Тема 1.5. 5 урок. Дизайн-системы и UI-библиотеки.

Теория: Основы дизайна в FIGMA на практике. Создание дизайна экрана регистрации и применяем на практике то, что мы узнали ранее.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока), презентационные материалы к уроку (файл pdf).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия и материалов темы, выполнение упражнения (задания) на странице темы (урока).

2 модуль. Мышление.

Планируемые результаты (знания и умения):

Знания:

- развитие профессионального мышления дизайнера;
- развитие soft skills;

Умения:

- работать с факторами, блокирующими рост;

Содержание раздела (модуля).

Тема 2.1. 1 урок. Установки, мотивация и вдохновение. Факторы успеха и развитие soft skills. Работа с факторами, блокирующими рост.

Теория: Раскачивание уровня нормы: как новые эмоции и действия влияют на квантовые скачки в доходе и развитии. Уровень ответственности: наемное, фрилансерское и предпринимательское мышление.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока)

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия.

3 модуль. Предпроектная и маркетинговая аналитика.

Планируемые результаты (знания и умения):

Знания:

- исследование и анализ перед началом проекта;

Умения:

- анализировать рынок и конкурентов;

Содержание раздела (модуля).

Тема 3.1. 1 урок. Выбор индивидуального проекта

Теория: Как выбирать проект?

Практика: -

Материалы: текст по теме занятия (урока)

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала текстового занятия, выполнение упражнения (задания) на странице темы (урока).

Тема 3.2. 2 урок. Анализ рынка и конкурентов.

Теория: Разбор шаблона. Пример анализа конкурентов.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока), презентационные материалы к уроку (файл pdf).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия и материалов темы, выполнение упражнения (задания) на странице темы (урока).

Тема 3.3. 3 урок. Работа с референсами и мудбордами.

Теория: Мудборд (или доска настроения).

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия и материалов темы, выполнение упражнения (задания) на странице темы (урока).

4 модуль. UX-исследование.

Планируемые результаты (знания и умения):

Знания:

- глубокое понимание пользователей и их потребностей;

Умения:

- уметь понимать потребности клиентов;

Содержание раздела (модуля).

Тема 4.1. 1 урок. Метод «Персон» и сегментация аудитории. Jobs to be Done (JTBD) и Job Story

Теория: исследование аудитории: метод персон и JTBD, что такое ЦА, сегмент, персона. Как и для чего применяется метод персон? Как исследовать и сколько персон должно получится. Фреймворк JTBD (Jobs to be Done). Как применять JTBD и что такое Job Stories. Примеры уже реализованных исследований.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока), презентационные материалы к уроку (файл pdf).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия и материалов темы, выполнение упражнения (задания) на странице темы (урока).

Тема 4.2. 2 урок. Customer Journey Mars

Теория: User Journey Map (UJM), Customer Journey Map (CJM), Life Journey Map (LJM). Разница между видами Journey Map

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока)

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия.

Тема 4.3. 3 урок. Информационная архитектура, User Flow и прототипирование

Теория: Что такое информационная архитектура? Элементы информационной архитектуры. Примеры реализации ИА и User Flow.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока), презентационные материалы к уроку (файл pdf).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия и материалов темы, выполнение упражнения (задания) на странице темы

5 модуль. UI-дизайн и визуальные коммуникации.

Планируемые результаты (знания и умения):

Знания:

- глубокое понимание принципов визуального дизайна;

Умения:

- создание привлекательных и удобных интерфейсов;
- создание UI-компонентов.

Содержание раздела (модуля).

Тема 5.1. 1 урок. Принципы визуального дизайна

Теория: UI-дизайн. Настроение/стиль в дизайне и референсы. Отрисовка экранов. UI KIT и дизайн-системы, проверка дизайна по чек-листу UI.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока), чек-лист - материалы к уроку (файл pdf).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия и материалов темы, выполнение упражнения (задания) на странице темы (урока).

Тема 5.2. 2 урок. Работа с цветом, типографикой, композицией.

Теория: Работа с цветом, типографикой, композицией.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия.

Тема 5.3. 3 урок. Создание UI-компонентов.

Теория: Soft UI. Классическими тенями iOS / Android. Тенями для темной темы. Тенями в неоморфизме.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия.

Тема 5.4. 4 урок. Психофизиология интерфейсов.

Теория: Закон Фиттса. Закин Хика. Закон Яакова. Закон Прегнанца. Закон близости. Закон миллиера. Закон Паркинсона. Эффект серийной позиции. Закон Теслерса. Эффект фон Ресторффа или закон изоляции. Эффект Зейгарник.

Практика: -

Материалы: текст-оматериал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала текстового занятия.

6 модуль. Упаковка портфолио.

Планируемые результаты (знания и умения):

Знания:

- как развивать портфолио;

Умения:

- презентация своих работ для поиска клиентов;
- создание продающего портфолио на Behance.

Содержание раздела (модуля).

Тема 6.1. 1 урок. Создание продающего портфолио на Behance

Теория: Упаковка кейса для Behance. В чем смысл кейса? Примерная структура кейса. Составляющие хорошего кейса. Пошаговый процесс создания кейса.

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия, выполнение упражнения (задания) на странице темы (урока).

Тема 6.2. 2 урок. Технические нюансы реализации

Теория: Как делать анимацию в Figma и вставлять ее в кейс правильно?

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия.

Тема 6.3. 3 урок. Грамотное развитие портфолио после программы

Теория: Основы построения качественного портфолио (дальнейшее развитие)

Практика: -

Материалы: текст-материал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала текста занятия.

7 модуль. Продажи и трудоустройство.

Планируемые результаты (знания и умения):

Знания:

- поиск работы и привлечение клиентов;

Умения:

- создание резюме и сопроводительного письма;
- работа с клиентами на фрилансе.

Содержание раздела (модуля).

Тема 7.1. 1 урок. Резюме и сопроводительные письма

Теория: Как правильно составить резюме? Что такое сопроводительные письма, как и зачем их писать? Почему недостаточно отклика? Где и оставлять?

Практика: -

Материалы: текст-материал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала текста занятия.

Тема 7.2. 2 урок. Техники продаж и переговоров

Теория: Продажи и техники. Как научиться продавать и понимать продажи? 15 стратегий для прямых продаж. Иммунитет против «НЕТ». Приготовление к негативу. Слышаешь – влияешь. Дистанцируйся от нытиков. Персональная установка. Твоя цель – продажа. Ожидания задают результат. Перевес доказательств. Не усложняй. Деньги со скидкой. Сравнивать яблоки с апельсинами. Подарок за покупку. Секрет. Тупой и упрямый. Личное общение. Как распознать подходящего клиента? Структура продажи за 6 шагов. Ментальные усилители продаж. Продажи и техники. 10 принципов успешных переговоров. Кто первым должен назвать цифру? Подготовка к переговорам. Как убедить за 60 секунд.

Практика: -

Материалы: текст-материал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала текста занятия.

Тема 7.3. 3 урок. Работа с клиентами на фрилансе

Теория: Где искать клиентов на фрилансе? Как искать клиентов?

Практика: -

Материалы: текст-материал по теме занятия (урока).

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала текста занятия.

Тема 7.4. 4 урок. Холодные продажи и воронки продаж

Теория: Задача: какие данные собираем? Структура квалификационного созвона. Продающий созвон. Квалификационный созвон. Закрытие возражений. Как работать с возражениями?

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока)

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия.

Тема 7.5. 5 урок. Рассылки и маркетинг

Теория: Рассылка и как она работает. Как делать рассылки? Как спарсить номера по нише? Как сделать цепочку номеров? Выбор ниши для рассылки и анализ ниши. Как составить эффективное рассыпочное письмо?

Практика: -

Материалы: видеоматериал по теме занятия (урока)

Самостоятельная работа: самостоятельная работа по усвоению материала аудиторного занятия.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

3.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график определяет продолжительность обучения, последовательность обучения, текущего контроля и аттестации.

Наименование раздела (модуля) согласно учебному плану	Недели обучения															Итого, ак. час				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	1	2	3	1	4	15	1	6	17
1 модуль. Введение и база дизайна + Figma	у	у	у																	19
2 модуль. Мышление				у																5
3 модуль. Предпроектная и маркетинговая аналитика					у	у	у													5,26
ПА								п												1
4 модуль. UX-исследование									у	у										6,1
5 модуль. UI-дизайн и визуальные коммуникации											у	у								9,2
6 модуль. Упаковка портфолио												у	у							5,44
7 модуль. Продажи и трудоустройство													у	у						15
АИ																	и			1,4
Аудиторные занятия, ак.час.	5,3	4	1,26					1,1	4,2	0,92	9,1									25,88
Самостоятельная работа, ак.час	13,4	1	4	1	5	5	5	4,52			5,5	1,4								39,12
Всего часов, ак.час.	19	5	5,26	1	6,1	9,2	5,44	15	1,4										65	

у – аудиторные часы и самостоятельная работа (в т.ч. консультации)

т – текущий контроль

п – промежуточная аттестация

и – аттестация по итогам освоения программы

3.2. Материально-технические условия реализации программы

Программа реализуется исключительно с применением электронного обучения и дистанционных технологий на платформе по адресу: <https://kolle.getcourse.ru/teach/control>.

Для успешного обучения с использованием электронного обучения и дистанционных технологий рекомендуется соблюдать определенные требования к программному обеспечению персонального компьютера:

- подключение к сети Интернет со скоростью минимум 3 Мбит/с, доступ к сети по протоколам HTTP.

- на компьютере также должен быть установлен комплект соответствующего программного обеспечения (ОС не ниже Windows 7).

Также необходимо наличие динамиков (наушников).

Для просмотра электронных образовательных ресурсов необходимо входить в личный кабинет на портале через:

- Компьютер, необходима версия браузера: Internet Explorer 9 или выше; Mozilla Firefox 45 или выше; Google Chrome 48 или выше; Microsoft Edge.

- Телефон, версия: iOS 9. x или выше (для iPad и iPhone); Android 4.4 или выше.

3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Образовательная программа обеспечена учебно-методическими материалами посредством:

- учебно-методических разработок в электронной форме, размещенных в личных кабинетах обучающихся на платформе по адресу <https://kolle.getcourse.ru/teach/control> в том числе видео-занятия, учебные материалы;

- платформы системы дистанционного обучения (СДО) по адресу <https://kolle.getcourse.ru/teach/control>

электронные библиотеки:

- Научная электронная библиотека eLIBRARY <https://elibrary.ru> ;
- Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/> .

Для использования Интернет-ресурсов информационно-библиотечного комплекса необходима предварительная регистрация обучающегося. Рекомендованная образовательной программой литература доступна к изучению в свободном доступе после регистрации на сайте электронной библиотеки. Ссылки для доступа в электронные библиотеки размещаются в личном кабинете обучающегося в СДО в разделе «Электронная библиотека».

Список литературы, доступной в электронных библиотеках :

1. ВЛИЯНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ НА UX UI ДИЗАЙН – Кочубей Е.И.
2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ ПРОЕКТИРОВАНИЕ WEB САЙТА
3. ИЗМЕРЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ UX ДИЗАЙНА
4. Роль веб дизайна в формировании визуальной идентичности бренда
5. Дизайн интерфейсов UI и пользовательский опыт UX – Агеева А.Д.
6. Интерфейс, как зеркало – Алиев Раствор

7. ИССЛЕДОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПОДХОДОВ К ПРОЕКТИРОВАНИЮ ЦИФРОВЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ

3.4. Кадровое обеспечение программы

К кадровой реализации программы привлекаются педагоги дополнительного образования, требования к которым установлены Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" и Приказом Минтруда России от 22.09.2021 N 652н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых".

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Оценка качества освоения образовательной программы проводится в отношении соответствия результатов освоения программы заявленным целям и планируемым результатам.

Оценка качества освоения образовательной программы обучающимися включает текущий контроль, промежуточную аттестацию, аттестацию по итогам освоения программы.

Процедура оценки уровня и качества освоения обучающимися образовательный программы, а также соответствие их планируемым результатам проводится в форме заданий (тесты, практические задания).

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ИНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Программой предусмотрены такие виды аттестации, как текущий контроль, промежуточная аттестация, аттестация по итогам освоения программы.

Текущий контроль – это оперативная оценка уровня знаний, умений, навыков обучающихся относительно заявленных в программе результатов освоения программы по итогам изученных разделов, проводится в течение всего образовательного процесса. Текущий контроль знаний проводится в форме заданий (тесты, практические задания).

Промежуточная аттестация – это оценка уровня и качества освоения обучающимися содержания образовательной программы по итогам освоения разделов (модулей) 0-3. Промежуточная аттестация осуществляется в форме зачета результатов текущего контроля.

Аттестация по итогам освоения программы – это оценка уровня и качества достижения результатов, заявленных в программе, в конце всего образовательного периода. Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме зачета результатов текущего контроля.

Текущий контроль знаний, промежуточная аттестация и аттестация по итогам освоения программы проводятся в соответствии с оценочными материалами, содержащими контрольно-измерительные материалы и критерии оценивания освоения программы.

Критерии оценки результатов освоения программы в процессе текущего контроля, промежуточной аттестации и аттестации по итогам освоения программы представлены в таблице:

Текущий контроль (тесты и/или практические задания)	Высокий уровень – на все три вопросы теста темы (урока) даны правильные ответы с первой попытки и на вопросы задания (при наличии), требующие письменного ответа, даны полностью правильные развернутые ответы с пояснениями (при необходимости).
--	---

	<p>Средний уровень – на два из трех вопросов теста темы (урока) даны правильные ответы с первой попытки и/или на вопросы задания (при наличии), требующие письменного ответа, даны развернутые ответы с пояснениями (при необходимости) незначительными ошибками.</p> <p>Низкий уровень – менее чем на два из трех вопросов теста темы (урока) даны правильные ответы с первой попытки и/или на вопросы задания (при наличии), требующие письменного ответа, даны ответы, содержащие грубые ошибки или нет ответа.</p>
Промежуточная аттестация (предусмотрена учебным планом по итогам освоения разделов (модулей) 0-7)	<p>Высокий уровень – все задания текущего контроля пройденных тем выполнены на высоком уровне.</p> <p>Средний уровень – задания текущего контроля пройденных тем выполнены на высоком или среднем уровне и допускается не более одного задания, выполненного на низком уровне.</p> <p>Низкий уровень – более одного задания текущего контроля пройденных тем выполнено на низком уровне.</p>
Аттестация по итогам освоения программы (предусмотрена учебным планом по итогам освоения всех разделов (модулей) программы)	<p>Высокий уровень – все задания текущего контроля выполнены на высоком уровне.</p> <p>Средний уровень – задания текущего контроля всех модулей выполнены на высоком или среднем уровне и допускается не более трех заданий, выполненных на низком уровне.</p> <p>Низкий уровень – более трех заданий текущего контроля всех модулей выполнено на низком уровне.</p>

Задания (тесты, практические задания) для контроля (аттестации) размещены в системе дистанционного образования по адресу: <https://kolle.getcourse.ru/teach/control>, на страницах соответствующего раздела (модуля), темы (урока) программы, они доступны авторизованному пользователю платформы, зачисленному в качестве обучающегося.

Обучающийся после освоения материалов соответствующего раздела выполняет задания в любое удобное ему время.

Обучающимся, выполнившим 80% -100% заданий программы выдается сертификат об освоении программы. Обучающимся, выполнившим менее 80% заданий, выдается справка об обучении.