

ГБОУ средняя общеобразовательная школа № 51
Петроградского района
Санкт-Петербурга

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение

Подписано электронной подписью

31.08.2024 19:21 средняя общеобразовательная школа №51 Петроградского района Санкт-Петербурга

директор

Березяк Элина Арвовна

7813124534-5-1737908559-20250126-25-0-1922-39

ПРИНЯТА

На заседании Педагогического совета

Протокол от 30 августа 2024г. No1

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ СОШ No51
Петроградского района
Санкт-Петербурга
Приказ от 31 августа 2024г. No201
_____ Э.А.Березяк

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности

“UI/UX-дизайн”

34 часа

7 класс

Константинова Екатерина Александровна

2024-2025 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по курсу « UI/UX-дизайн » социально-культурный направленности для 7 класса составлена на 34 часа в год.

Целью изучения дисциплины «UI/UX-дизайн» является получение знаний и навыков разработки дизайна интерфейсов, исследования пользовательского опыта и целевой аудитории, а также проектирования логики. К основным задачам дисциплины стоит отнести:

- получение теоретических знаний об основных принципах , методах исследования целевой аудитории и ее потребностей;
- получение практических навыков проектирования логики и разработки дизайна;
- изучение программного обеспечения для проектирования.

Задачи учитывают требования ФГОС среднего общего образования к программе:

- сформировать навыки, знание инструментов в программах;
- развить способность к аналитике, проводить исследования;
- умение проектировать;
- создавать разные виды цифровых продуктов.

Программа внеурочной деятельности « UI/UX-дизайн» позволяет ученику получить знания, который позволит ему в дальнейшем реализовать себя как UI/UX-дизайнера и сформирует представления о будущей профессии.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты:

- умение обосновывать суждения, давать определения, приводить доказательства;
- поиск нужной информации по заданной теме в источниках различного типа и извлечение необходимой информации из источников, созданных в различных знаковых системах;
- отделение основной информации от второстепенной, критическое оценивание достоверности полученной информации, передача содержания информации адекватно поставленной цели (сжато, полно, выборочно);
- работа с текстами различных стилей, понимание их специфики; адекватное восприятие языка средств массовой информации;
- самостоятельное создание алгоритмов познавательной деятельности для решения задач творческого и поискового характера;
- владение приёмами исследовательской деятельности, элементарными умениями прогноза.

Личностные результаты:

- проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда; стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа»;
- осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности;
- заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой;
- проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры;
- выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей.

Предметные результаты:

- основные понятия и принципы дизайн интерфейсов и пользовательского опыта ux/ui, веб-дизайна;

- особенности основных графических пакетов по редактированию графики; - этапы создания проекта в программе;
- основные способы создания;
- способы хранения в файлах различных форматов;
- назначение и функции программ по созданию и обработке проектов;
- законы композиции.

Учебная дисциплина Дизайн интерфейсов и пользовательского опыта UX/UI Веб-дизайн обеспечивает формирование общих компетенций по профессии или специальности.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Дата	Тема	Всего часов
1		Введение в UI/UX дизайн. Виды сайтов. Их отличия и сходства	1
2		Знакомство с программой Figma	1
3		Основные правила создания сайтов. Знакомство с сайтами для референсов	1
4		Понятие "информационная архитектура" в UI/UX дизайне.	1
5		Композиция симметрии и ассиметрии. Создание рекламного баннера	1
6		Подбор цвета. Создание рекламного баннера	1
7		Самостоятельное создание рекламного баннера для выставки	1
8		Самостоятельное создание рекламного баннера для выставки	1
9		Знакомство с инструментом "перо"	1
10		Универсальные элементы сайтов	1
11		Landing page проект	1
12		Landing page проект	1
13		Landing page проект	1
14		Понятие "адаптив"	1
15		Адаптив для своего landing page	1
16		Разработка информационного или корпоративного сайта landing	1
17		Разработка информационного или корпоративного сайта landing	1
18		Разработка информационного или корпоративного сайта landing	1
19		Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему	1
20		Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему	1
21		Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему	1
22		Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему	1
23		Разработка мобильного приложения на выбранную тему	1
24		Разработка мобильного приложения на выбранную тему	1
25		Разработка мобильного приложения на выбранную тему	1
26		Разработка мобильного приложения на выбранную тему	1
27		Разработка многостраничного сайта на выбранную тему	1

28		Разработка многостраничного сайта на выбранную тему	1
29		Разработка многостраничного сайта на выбранную тему	1
30		Разработка многостраничного сайта на выбранную тему	1
31		Разработка многостраничного сайта на выбранную тему	1
32		Разработка титульного листа для своего портфолио	1
33		Создание презентации к защите своего портфолио	1
34		Итоговое занятие. Защита портфолио	1
		Итого:	34

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ СРЕДСТВА. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

Технические средства обучения:

Реализация учебной дисциплины предполагает наличие кабинета компьютерной графики.

Оборудование учебного кабинета:

1. Автоматизированное рабочее место преподавателя.
2. Посадочные места по количеству обучающихся.
3. Доска маркерная/экран.

Технические средства обучения:

1. Компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся.
2. Мультимедиапроектор.

Программные средства обучения: офисное ПО, графические редакторы и программы верстки.

Реализация рабочей программы учебной дисциплины требует наличия библиотеки, читального зала с выходом в Интернет.

Интернет-ресурсы:

- 1 «Getting Real», Basecamp Книга-манифест про создание веб-приложений <https://basecamp.com/books/getting-real>
- 2 Nielsen Norman Group <https://www.nngroup.com/>
- 3 Strategyzer <https://www.strategyzer.com/>
- 4 eCommerce Website Design Gallery & Tech Inspiration <https://ecom.design/>
- 5 UI-patterns <http://ui-patterns.com/>
- 6 Human Interface Guidelines <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/guidelines/overview/>
- 7 Material Design <https://material.io/design>
- 8 UX journal <https://ux-journal.ru/>
- 9 Юрий Ветров об интерфейсах <https://jvetrau.com/>
- 10 Uprock <https://www.uprock.ru/all-articles>
- 11 Канал «Дизайн просмотр» <https://www.youtube.com/channel/UCwhdOXBJIuNWFXYNQid6ciw>
- 12 Arcade <https://app.uxcel.com/arcade>
- 13 Collect IU <https://collectui.com/>