

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
программы повышения квалификации
«Азбука цифры. Дизайнер графических интерфейсов»

Категория слушателей: – лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование

Срок обучения: – от 3 недель

Форма обучения: – очно-заочная

№ п/п	Наименование дисциплин (модулей, курсов), разделов, тем	Срок освоения / трудоемкость		Контактные часы, в.т.ч. с применением ДОТ				СРС, ч.	Формы контроля
				лекции		практические занятия			
		Всего, ч.	из них с ДОТ, ч / (%)	Всего, ч	из них с ДОТ, ч	Всего, ч	из них с ДОТ, ч		
1.	Дизайнер графических интерфейсов	70	35	15	15	35	20	20	Зачет
1.	Знакомство с профессией	6	4	2	2	2	2	2	
1.1	Первый проект: понимание задачи, пользователей и конкурентов	3	2	1	1	1	1	1	
1.2	Подготовка мудборда	3	2	1	1	1	1	1	Задание 1
2	Работа с Figma	7	5	3	3	2	2	2	
2.1	Основы Figma	1	1	1	1	-	-	-	
2.2	Использование компонентов и стилей в Figma для создания макетов	3	2	1	1	1	1	1	
2.3	Принципы композиции и макетирования	3	2	1	1	1	1	1	Задание 2
3	Введение в веб-дизайн	44	16	10	10	21	6	13	
3.1	Модульные сетки	2	1	1	1	-	-	1	

3.2	Навигация и архитектура сайта	4	3	1	1	2	2	1	
3.3	Виды блоков и создание концепта	3	2	1	1	1	1	1	
3.4	Текст в интерфейсе	4	3	1	1	2	2	1	
3.5	Типографика	5	2	1	1	3	1	1	
3.6	Создание варфрейма	4	1	1	1	2	-	1	
3.7	Цвет в вебе	4	1	1	1	2	-	1	
3.8	Работа над дизайном	8	1	1	1	4	-	3	
3.9	Адаптивный дизайн	5	1	1	1	3	-	1	
3.10	Создание UI KIT	5	1	1	1	2	-	2	Задание 3
4	Проектирование пользовательских интерфейсов	13	10	-	-	10	10	3	Задание 4, выполнение ИАР
II	Итоговая аттестация	2	1	-	-	1	1	1	Защита ИАР
	Итого	72	36/ 50%	15	15	36	21	21	