

ПОЛОЖЕНИЕ

об организации обучения и порядке приёма на обучение на регулярной дополнительной общеразвивающей программе «Проектирование цифровых интерфейсов»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет регламент обучения и порядок приёма на обучение по регулярной дополнительной общеразвивающей программе «Проектирование цифровых интерфейсов» (далее – Программа).

1.3. Общее количество участников Программы – до 30 человек.

2. Цели и задачи Программы

2.1. Целью Программы является формирование у обучающихся базовых компетенций проектирования цифровых интерфейсов через разработку интерактивного прототипа с учетом потребностей пользователя, принципов визуальной коммуникации, юзабилити и доступности.

2.2. Задачи Программы:

- сформировать представление о UX/UI-дизайне, этапах дизайн-процесса и роли пользователя;
- научить выявлять целевую аудиторию, формулировать пользовательскую проблему и составлять краткий сценарий использования продукта;
- освоить базовые приемы построения информационной архитектуры, user flow и wireframe;
- сформировать навыки работы в графическом редакторе/сервисе прототипирования: фреймы, сетки, компоненты, стили, ссылки и интерактивные переходы;
- научить применять основы композиции, цвета, типографики, иконографии и визуальной иерархии;
- познакомить с принципами универсального дизайна, читаемости, контрастности и доступности цифровых интерфейсов;
- развить навыки аргументации, командного взаимодействия, получения обратной связи и доработки проектного решения;
- сформировать ответственное отношение к авторским правам, персональным данным и безопасному использованию цифровых и AI-инструментов.

3. Порядок приема на обучение по Программе

3.1. Принять участие в обучении по Программе имеют право обучающиеся 5-11 классов общеобразовательных учреждений, расположенных на территории Республики Марий Эл.

3.2. Индивидуальная онлайн-заявка для участия в Программе заполняется в срок до 7 сентября 2026 года на сайте «Волгенче» по ссылке:

<https://volgenche.ru/educational-programs/science/doop-proektirovanie-tsifrovyykh-interfeysov/>

3.3. При успешном оформлении заявки претендент получает на указанный адрес электронной почты и в личном кабинете сайта «Волгенче» электронный ответ-уведомление о порядке реализации Программы.

3.4. По вопросам, связанным с реализацией Программы, можно связаться с сотрудником РЦ «Волгенче» по контактному телефону:

8(8362)38-60-64 (РЦ «Волгенче»).

3.5. На основании полученных заявок формируется список обучающихся, которым будет предоставлен доступ к участию в Программе по указанному в заявке адресу электронной почты и личном кабинете сайта РЦ «Волгенче».

3.6. Место проведения Программы: ГАОУ «Лицей Бауманский», кабинет №337

4. Документы об окончании образовательной Программы

4.1. По окончании образовательной Программы участникам, успешно завершившим обучение, выдается сертификат о прохождении обучения по Программе.

4.2. За особые успехи и достижения в ходе Программы, по рекомендации преподавателей и специалистов, участвующих в реализации образовательной Программы, участникам могут выдаваться дипломы и грамоты.

5. Финансирование образовательной Программы

Финансовое обеспечение Программы осуществляется за счет средств РЦ «Волгенче».

6. Анотация

Цифровые интерфейсы являются основным способом взаимодействия человека с веб-сайтами, приложениями и онлайн-сервисами. Освоение основ UX/UI помогает обучающимся не только создавать визуально выразительные макеты, но и обосновывать решения с позиции потребностей пользователя, доступности и удобства.

В центре программы находится сквозной проект цифрового интерфейса: от проблемы и пользовательского сценария до интерактивного прототипа и публичной защиты. Программа специально включает критерии качества, диагностические материалы, календарный график и рекомендации для обучающихся с разным уровнем подготовки. Проектный формат объединяет исследование пользователя, постановку задачи, информационную архитектуру, прототипирование, визуальное оформление и проверку решения. Обучающийся получает видимый продукт и учится итеративно улучшать его на основе обратной связи. Программа рассчитана на обучающихся 5–10 классов, интересующихся цифровыми технологиями, дизайном, созданием сайтов и приложений. Специальная предварительная подготовка не требуется.

1. Введение в UX/UI и проектный бриф

Теория: понятия цифрового продукта, интерфейса, UX и UI; этапы дизайн-процесса; критерии хорошего брифа. Практика: выбор темы и заполнение брифа (проблема, аудитория, цель, ограничения, результат). Форма занятия: мини-лекция, демонстрация, практикум. Контроль: мини-опрос и проверка брифа.

2. Пользователь и проблема. Персона и сценарий

Теория: целевая аудитория, потребность, пользовательская задача, персона, сценарий. Практика: описание персонажа и построение сценария из 5–7 шагов. Форма занятия: разбор примеров, работа в парах, консультация. Контроль: чек-лист сценария.

3. Информационная архитектура и user flow

Теория: экран, навигация, содержание, user flow, точка входа и целевое действие. Практика: схема пользовательского потока с обозначением переходов и состояний. Контроль: экспертная проверка схемы.

4. Wireframe и структура экранов

Теория: назначение wireframe, иерархия информации, расположение блоков, состояния интерфейса. Практика: низкодетализированный макет минимум 3 экранов. Контроль: соответствие сценарию и читаемость структуры.

5. Визуальная концепция: цвет, типографика, иконки

Теория: композиция, визуальная иерархия, цветовой контраст, типографические пары, единый стиль иконок. Практика: мудборд/style tile, палитра, текстовые стили, набор иконок или корректный подбор готовых элементов. Контроль: чек-лист визуальной системы.

6. Компоненты и интерактивный прототип

Теория: повторяемые элементы, компоненты, состояния кнопки, ссылки и интерактивные переходы. Практика: создание макетов и кликабельного прототипа с

минимум 3 переходами. Допускается применение AI для поиска идей и черновых вариантов при обязательной проверке человеком и указании использованного инструмента. Контроль: просмотр прототипа.

7. Юзабилити, универсальный дизайн и тестирование

Теория: понятность, обратная связь, предотвращение ошибок, контрастность, размер текста, доступность и универсальный дизайн. Практика: мини-тестирование с 2 пользователями по заданию, фиксация наблюдений, приоритизация проблем и доработка. Контроль: лист наблюдений и версия до/после.

8. Доработка и защита итогового проекта

Практика: подготовка 3–5-минутной презентации: проблема, пользователь, flow, экраны, прототип, результаты тестирования и улучшения. Контроль: защита по итоговой рубрике и самооценка.