Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Песцов Дмитрий Николаевич
Должность: Проректор ТГАСУ по учебной работе
Дата подписания: 16.11.2026 16:06:48
Уникальный программный ключ:
377c65ba4b077ae829074a6e0578e9ca83c05cf0

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-СТРОИТЕЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт непрерывного образования

СОГЛАСОВАНО
Директор ИНО

_____ Н.Р. Шадейко
(подпись)

"____"_____20___ г.

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ Д.Н. Песцов
(подпись)

"____"_____20___ г.

ПРОГРАММА МОДУЛЯ

Итоговая аттестация
(наименование дисциплины)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«Цифровой дизайн»
(наименование программы)

Томск 2025

Составитель *эксперт управления научной деятельности, Ю.Е. Сухорукова*
(Должность, Ф.И.О., подпись)

Рецензент *профессор кафедры ПМ, Г.А. Онопенко*
(Должность, Ф.И.О., подпись)

Введена в действие с «___» _____ 20___ г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ 4
1.1 Учебный план 4
1.2 Планируемые результаты обучения 4
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 5
2.1 Учебно-тематический план 5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ 5
3.1 Материально-технические условия реализации программы 5
3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы 5
3.2.1 Литература 5
3.2.2. Перечень информационных справочных систем (при необходимости) 5
3.2.3 Методические разработки 6
3.4. Процедура экзамена 7
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 8
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 9

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1 Учебный план

Наименование дисциплины	Общая трудо-ем-кость, час.	Всего, ауд. час.	Аудиторные занятия, час.		СРС, час.	Текущий контроль*, (шт.)	Промежуточная аттестация
			лекции	прак. занятия, семинар			
Итоговая аттестация	**26**	**10**		**10**	**16**		
Итого	**26**	**10**		**10**	**16**		

1.2 Планируемые результаты обучения

Слушатель программы переподготовки будет обладать следующими профессиональными компетенциями:

Матрица компетенций дисциплины

Профессиональные компетенции	ID-28	ID-112
	Применяет языки программирования для решения профессиональных задач	Использует основы композиции

Слушатель программы переподготовки будет способен осуществлять следующие трудовые действия:

- создание концепции графического дизайна графического пользовательского интерфейса (ID-28);
- Эскизирование графического стиля (ID-112);
- Создание единой системы образов и метафор для графических объектов графического пользовательского интерфейса (ID-112);
- Анализ бизнес-требований и бизнес-задач интерфейса в рамках требований к графическому дизайну (ID-112);
- Проектирование графического пользовательского интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса (ID-28);
- Проектирование графического пользовательского интерфейса по образцу уже спроектированного интерфейса (ID-112);
- Разработка интерфейсных текстов (ID-112);
- Описание логики работы элементов графического пользовательского интерфейса, их взаимосвязи, взаимодействия и вариантов состояний (ID-28).

Слушатель программы переподготовки будет обладать следующими необходимыми умениями:

- Применять базовые принципы и основы алгоритмизации при решении задач (ID-28, У1);
- Разрабатывать типовые алгоритмы под контролем опытных наставников (ID-28, У2);
- Подбирать правильные сочетания цветов (ID-112, У1);
- Создавать и редактировать векторную графику (ID-112, У2);
- Создавать композиции и перспективы, шрифтовых сочетаний (ID-112, У3);
- Работать с профессиональными программами по обработке изображений (ID-112, У4);
- Разрабатывать практичный интерфейс (ID-112, У5).

Слушатель программы переподготовки будет обладать следующими необходимыми знаниями:

- Базовые технологии разработки алгоритмов и программ (ID-28, З1);
- Основные синтаксические конструкции языков программирования высокого уровня (ID-28, З2);
- Основные функции в программах Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW (ID-112, З1);
- Основы композиции, типографики, теория о цвете (ID-112, З2).

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов/тем	Общая трудоемкость, ч	Всего ауд. ч	По учебному плану с использованием дистанционных образовательных технологий, ч						СРС, ч
				Аудиторные занятия, ч			Дистанционные занятия, ч.			
				лекции	лабораторные работы	практические и семинарские занятия	лекции	лабораторные работы	практические и семинарские занятия	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	**Итоговая аттестация**									
2	Итоговая аттестация в формате демонстрационного экзамена	*16*	*6*			*6*				*10*
3	**Итого**	**16**	**6**			**6**				**10**

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1 Материально-технические условия реализации программы

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Компьютерный класс 304/1	практические занятия, консультации	Компьютеры, доска, специализированные программы, Интернет.

3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

3.2.1. Перечень информационных технологий

Студент использует материально техническую базу организации, в которой он проходит стажировку.

При проведении стажировки используются следующие информационные технологии:

- справочные правовые системы;
- Доступ к «Интернет», Web-браузер.
- *Электронно-образовательная система: IDO.TSUAB.RU*

3.2.2. Перечень программного обеспечения *(при необходимости)*

Студент использует материально техническую базу организации, в которой он проходит стажировку.

При проведении стажировки используется программное обеспечение:

- лицензионное программное обеспечение, использующееся организацией;

- Доступ к «Интернет», Web-браузер.
- Специализированные программы: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma и др.

3.2.4. Перечень информационных справочных систем *(при необходимости)*

1. Научная электронная библиотека e-LIBRARY (электронный ресурс; режим доступа http://www.elibrary.ru/);
2. Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM» (электронный ресурс; режим доступа http:// http://znanium.com/);
3. Электронно-библиотечная система РУКОНТ (электронный ресурс; режим доступа https://lib.rucont.ru/);
4. Система электронного обучения ТГАСУ (https://ido.tsuab.ru/);
5. Научно-техническая библиотека ТГАСУ (https://lib.tsuab.ru/);
6. Иттен, И. Искусство формы. Издатель Дмитрий Аронов, 2020 г.
7. Кандинский, В. О духовном в искусстве. Рипол-классик, 2017 г.
8. Кандинский, В. Точка и линия на плоскости. Азбука-классика, 2006 г.
9. Дросте, М. Баухауз. Арт-родник, 2008 г.
10. Малевич, К, Черный квадрат. Азбука-классика, 2020 г.
11. Йозеф Мюллер-Брокманн. Модульные системы в графическом дизайне, 2021 г.
12. Читалов, Д. И. Разработка модуля для конвертации расчетных сеток OpenFOAM в msh-формат и его интеграция в графический интерфейс платформы - Электронная книга
13. Аллен Херлберт «Сетка»
14. Боссхард, Г. Р. Типографская сетка.
15. Горбунов , А. Типографика и вёрстка - Электронный учебник
16. Королькова, А. Живая типографика, 2012 г. (ссылка для скачивания awdee.ru/kniga-zhivaya-tipografika)
17. Юрий Гордон, Ю. Книга про буквы, 2006 г.
18. Ян Чихольд , Образцы шрифтов, 2018 г.
19. Роберт Брингхерст, Основы стиля в типографике, 2006 г.
20. Эмиль Рудер. Типографика. Издатель Дмитрий Аронов, Москва, 2017 г.
21. Стивена Хеллера, Сеймура Чваста. Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века, 2016 г.
22. Адамс Шон, Стоун Терри Ли Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне, 2006 г.
23. Иоханнес, И. Искусство цвета, 2014 г.
24. Сен-Клер, К. Тайная жизнь цвета. 2-е издание, исправленное и дополненное, 2017 г.
25. Гёте И. В. Учение о цвете, 2019 г.
26. Жан-Габриэль Косс Цвет. Четвертое измерение, 2018 г.
27. Конран, Т. О цвете, 2024 г.
28. Матюшин, М. «Справочник по цвету»
29. Фрилинг Г., Ауэр К. Человек - цвет -пространство
30. Шон Адамс Словарь цвета для дизайнеров
31. Каймин, В.А. Информатика: учебник / В.А. Каймин. - 6-е изд. - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 285 с. Режим доступа: http://znanium.com/go.php?id=504525
32. Информационные технологии: Учебное пособие /О.Л. Голицына [и др.]. – М.: ФОРУМ, 2014. – 448 с Режим доступа: http://znanium.com/go.php?id=435900 .
33. Замятин И. В. Программирование на языке python [Электронный ресурс] / Замятин И. В. - Воронеж: ВГУ, 2019. - 33 с. Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/406073. URL: https://e.lanbook.com/img/cover/book/406073.jpg
34. Ружников В. А. Программирование на языке высокого уровня Python: учебно-методическое пособие для лабораторных работ [Электронный ресурс] / Ружников В. А.,Вержаковская М. А. - Самара: ПГУТИ, 2019. - 57 с. Режим доступа: URL: https://e.lanbook.com/book/223337. URL: https://e.lanbook.com/img/cover/book/223337.jpg

35. Гагарина, Л.Г. Введение в архитектуру программного обеспечения: учеб. пособие [Электронный ресурс] / Л.Г. Гагарина, А.Р. Федоров, П.А. Федоров. — М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2017. – 320 с. Режим доступа: http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=615207
36. Жуков Р. А. Язык программирования Python: практикум: Учебное пособие [Электронный ресурс] / Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, Тульский ф-л. - 1. - Москва: ООО "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2024. - 216 с.. Режим доступа: URL: https://znanium.ru/catalog/document?id=442701. URL: https://znanium.ru/cover/2139/2139862.jpg

3.2.5 Методические разработки

1. Информатика и программирование: лабораторный практикум / сост.: С.П. Батуев, П.А. Радченко. - Томск: Изд-во Томского архитектурно-строительного университета, 2016. – 52 с.
2. Программирование: лабораторный практикум / сост.: П.А. Радченко, С.П. Батуев, Э.А. Эшаров. - Томск: Изд-во Томского архитектурно-строительного университета, 2016. – 67 с.

3.3. Процедура экзамена

Формой итоговой аттестации является демонстрационный экзамен, который проводится в виде защиты итогового проекта.

Экзамен проходит в форме презентации по защите проекта, на презентацию проекта отводится 7-10 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале:

«Отлично»	Выставляется слушателю, показавшему всесторонние, систематизированные, глубокие знания программы дисциплины и умение уверенно применять их на практике при решении конкретных задач, свободное и правильное обоснование принятых решений.
«Хорошо»	Выставляется слушателю, твердо знающему материал, грамотно и по существу излагающему его, умеющему применять полученные знания на практике, но допускающему некритичные неточности в ответе или решении задач.
«Удовлетворительно»	Выставляется слушателю, показавшему фрагментарный, разрозненный характер знаний, недостаточно точные формулировки базовых понятий, нарушающего логическую последовательность в изложении программного материала, но при этом владеющему основными разделами дисциплины, необходимыми для дальнейшего обучения и способному применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.
«Неудовлетворительно»	Выставляется слушателю, который не знает большей части основного содержания дисциплины, допускает грубые ошибки в формулировках основных понятий дисциплины, а также демонстрирует их при решении типовых практических задач.

В случае неудовлетворительной оценки слушатель имеет право пересдать экзамен в установленном порядке.

3.4. Кадровое обеспечение

Авторы и преподаватели:

№ п/п	ФИО, должность	Модули (темы, лекции)	Часов, всего
1.	Рекун Т.А., BIM-менеджер отдела BIM проектирования ООО «ТЭСП»	Итоговая аттестация в формате демонстрационного экзамена	6
2.	Сухорукова Ю.Е., эксперт управления научной деятельности, руководитель ДПП	Итоговая аттестация в формате демонстрационного экзамена	6
3.	Кузьмин В.С., операционный директор ООО «Crm»	Итоговая аттестация в формате демонстрационного экзамена	6

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ МОДУЛЯ

Итоговая аттестация

(название модуля)

1. Цели и задачи изучения модуля.

Формой итоговой аттестации является демонстрационный экзамен, который проводится в виде защиты итогового проекта.

2. Содержание компетенций, формируемых при прохождении модуля.

ID-28. Применяет языки программирования для решения профессиональных задач.
ID-112. Использует основы композиции.

3. Планируемые результаты прохождения модуля.

- Умеет применять базовые принципы и основы алгоритмизации при решении задач (ID-28, У1);
- Умеет разрабатывать типовые алгоритмы под контролем опытных наставников (ID-28, У2);
- Умеет подбирать правильные сочетания цветов (ID-112, У1);
- Умеет создавать и редактировать векторную графику (ID-112, У2);
- Умеет создавать композиции и перспективы, шрифтовых сочетаний (ID-112, У3);
- Умеет работать с профессиональными программами по обработке изображений (ID-112, У4);
- Умеет разрабатывать практичный интерфейс (ID-112, У5).

- Знает базовые технологии разработки алгоритмов и программ (ID-28, З1);
- Знает основные синтаксические конструкции языков программирования высокого уровня (ID-28, З2);
- Знает основные функции в программах Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW (ID-112, З1);
- Знает основы композиции, типографики, теория о цвете (ID-112, З2).

4. Тематическое содержание модуля.

Этап 1. Создание структуры. Определить расположение элементов на странице, создать схему, или каркас (wireframe) будущего лендинга.

Этап 2. Настройка макета. В Figma создать новый документ, настроить сетку и базовые параметры.

Этап 3. Разработка UI-компонентов. Создать основные элементы интерфейса, такие как кнопки, формы, изображения и текст.

Этап 4. Прототипирование. Добавить интерактивные связи между элементами, чтобы смоделировать взаимодействие с лендингом.

Итоговая аттестация. Итоговая аттестация в форме демонстрационного экзамена.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО МОДУЛЮ

Составитель эксперт управления научной деятельности, Ю.Е. Сухорукова
(должность, ФИО, подпись)

Рецензент профессор, Г.А. Онопенко
(должность, ФИО, подпись)

Приложение 2.1 Итоговая аттестация.

Формой итоговой аттестации является демонстрационный экзамен, который проводится в виде защиты итогового проекта. Экзамен проходит в форме презентации по защите проекта, на презентацию проекта отводится 7-10 минут.

Проект может быть индивидуальным или групповым, при этом размер группы не должен превышать 2-5 человек. Сложность проекта должна возрастать пропорционально количеству участников.

Темы заданий для демонстрационного экзамена:

1. Реальный кейс от компании Win-Win Coffee — кофейные миксы в банках ready-to-go с винным вкусом и ароматом.
2. Компания Cortex Galaxy — креативное агентство из Мюнхена.
3. Подразделение Университета ИТМО
4. DM Basis — компания, которая специализируется на CRM-маркетинге.
5. Lingokids — образовательная платформа для детей дошкольного возраста.
6. Реальный кейс от компании Seller24
7. Реальный кейс от компании Цельс
8. Реальный кейс от компании SberDevices
9. Разработка прототипа интерфейса для мобильного приложения новостной редакции выбранной компании
10. Создание дизайн-системы и интерактивного прототипа образовательного медиа-ресурса выбранной компании
11. Проектирование и прототипирование пользовательского интерфейса для подкаст-платформы выбранной компании
12. Разработка и частичная верстка лендинга для продвижения нового цифрового СМИ выбранной компании

I. ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ:

На первой неделе выберите один из представленных брифов и проанализируйте его.
Важно: с выбранным брифом вам предстоит работать на протяжении всей специализации и на этапе диплома.

ЭТАПЫ РАБОТЫ:

1. Подробно изучите материалы выбранного вами брифа, зафиксируйте цели и задачи, которые должен выполнять сайт.

2. Изучите текущий сайт заказчика, если таковой имеется.

3. Проанализируйте целевую аудиторию сайта: разбейте её на сегменты, опишите портрет пользователя (если заказчик не предоставил в брифе необходимую информацию, попробуйте самостоятельно разобраться с ЦА сайта).

4. Руководствуясь данными по анализу ЦА, пропишите пользовательские сценарии.

5. Проведите конкурентный анализ: составьте список конкурентов и проанализируйте их сайты – вы можете сделать это любым удобным для вас способом (например, вспомните, как вы анализировали сайты при выполнении домашнего задания внутри курса «Дизайн лендинга»).

6. Зафиксируйте плюсы и минусы: что вам понравилось на других сайтах, на что можно ориентироваться, какими элементами вы вдохновились, и что не понравилось, какие моменты вы точно исключите при создании дизайна для своего сайта.

7. Используя данные по анализу ЦА и сайтов конкурентов, спроектируйте структуру будущего промо сайта в виде схемы.

8. Примерно определитесь с настроением сайта: начните собирать референсы и мудборд, подумайте над стилистикой, цветовой гаммой и настроением (более подробно данную тему мы затронем в следующем модуле).

ВАЖНО

По итогу у вас должна быть собрана презентация по всем пунктам, которые отмечены выше:
- цели и задачи сайта;
- сегментация ЦА и портрет пользователя;
- вывод по анализу конкурентов + ссылка на схему/график/таблицу/файл в Figma/файл в Adobe Illustrator/другое, где был проведен данный анализ;
- структура сайта;
- черновые наброски по дизайн-концепции.

ВАШ ОТВЕТ НА ЗАДАНИЕ ДОЛЖЕН ВКЛЮЧАТЬ:

Ссылку на любой ресурс, откуда можно скачать презентацию (формат .pdf.) + если необходимо, ваш рабочий файл (ai., psd. и т.д.) либо ссылка на Figma/другую платформу.

КРИТЕРИИ ПРОВЕРКИ ВАШЕЙ РАБОТЫ:

Наличие презентации и полнота материала. Возможна оценка от 0 до 10 баллов.
0 баллов – работы нет (не настроены доступы, невозможно посмотреть работу).
10 баллов – презентация есть, и материал собран в максимально полном объёме. Список необходимых материалов смотрите выше в разделе «Важно».

II. ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ:

Вторая неделя работа над самим дизайном сайта: согласованную концепцию дизайна необходимо перенести на утверждённый прототип.

ВАШ ОТВЕТ НА ЗАДАНИЕ ДОЛЖЕН ВКЛЮЧАТЬ:

Ссылку на Figma с вашим проектом, где собраны:
- прототип;
- мудборд;
- референсы;
- финальный сайт.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ВАШЕЙ РАБОТЫ:

1. Насколько удачно перенесена концепция дизайна на прототип:

10 баллов – работа есть, концепция удачно ложится на структуру сайта, присутствуют улучшения изначальной структуры
9 баллов – работа есть, концепция удачно ложится на изначальную структуру сайта
5 баллов – работа есть, концепция неудачно ложится на изначальную структуру сайта
0 баллов – работы нет

2. Насколько работа решает задачи брифа:

10 баллов – работа есть и дизайн полностью решает задачи брифа и соответствует материалу
8 баллов – работа есть, но дизайн только отчасти решает задачи брифа
5 баллов – работа есть, но дизайн не решает задачи брифа/не соответствует материалу
0 баллов – работы нет

3. Насколько креативно и интересно выполнена задача по дизайну:

10 баллов – работа есть, дизайн креативный и интересный + есть необычный подход/нетривиальное решение задачи брифа
9 баллов – работа есть, дизайн креативный и интересный
5 баллов – работа есть, но дизайн слишком поверхностный
0 баллов – работы нет

III.ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ:

Третья неделя. Ваше домашнее задание состоит из двух основных этапов:
- адаптация сайта под 1000/768/360 px;
- оформление презентации проекта на Behance.

ПЕРВЫЙ ЭТАП. АДАПТАЦИЯ САЙТА ПОД 1000/768/360

На что обратить внимание:
- Фреймы с адаптивными элементами. Создайте фреймы 1000px, 768px и 360px, включающие адаптивные элементы.
- Системы сеток и отступов. Создайте сетки для адаптива под 1000px, 768px и 360px.
- Autolayout и Constraints. Включите в проект компоненты с autolayout и элементы с настройкой constraints.
- Организуйте стили шрифта и цвета.
- Шапка и подвал. Создайте header и footer для основных размеров экранов (1000px, 768px и 360px).

ВТОРОЙ ЭТАП. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА НА BEHANCE

На что обратить внимание:
- Последовательность структуры изложения: тезисы по проекту, подкрепленные графикой.
- Мокапы или другая графика, которая позволяет выгодно представить ваш дизайн.
- Объяснение дизайн-идеи: скетчи, поэтапная раскладка, комментарии по ходу решения задач.
- Анимация с демонстрацией сайта.
- Использование дополнительных материалов: фото, видео-контента, анимации.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РАБОТЫ:

Корректный адаптивный дизайн (0 – отсутствие работы, 10 – созданы корректные адаптивы для вертикального и горизонтального планшета и мобайла).

Оригинальность дизайн-идеи (0 – отсутствие работы, 10 – интересный креативный дизайн с нестандартным решением).

Оригинальность подачи (0 – отсутствие работы, 10 – интересная креативная подача с нестандартным решением).

ВАШ ОТВЕТ НА ЗАДАНИЕ ДОЛЖЕН ВКЛЮЧАТЬ:

Ссылку на любой ресурс, откуда можно скачать все материалы: адаптивы сайта + ссылка на проект на Behance.

Напоминаем, что это финальный этап работы по дипломному проекту в рамках первой специализации. Подготовьте и загрузите ссылку на проект в форму для ответа.

Что должен содержать ваш ответ:

1. Презентация – желательно в PDF.
2. Любые комментарии по вашей работе, которые могут дополнить ваш проект.

На что обратить внимание перед отправкой работы:

1. Презентация содержит все необходимые элементы по проекту.
2. Учтены все комментарии, которые вы получили в процессе работы над проектом. Пропишите, какие правки вы внесли в финальный проект, а с чем не согласились. Аргументируйте своё решение.

После защиты проекта сделайте страничку на Behance/лендинг с проектом/страничку в Notion. Это будет готовый кейс для портфолио.

Оценивание:

За дипломный проект вы можете получить от 0 до 5 баллов, где 0 – нет работы / доступа к работе, 5 – работа выполнена отлично.

IV. ПОСЛЕДНИЙ ЭТАП ДЕМОНСТАРАЦИОННОГО ЭКЗАМЕНА. ВНЕСИТЕ ВСЕ КОРРЕКТИРОВКИ И СОБЕРИТЕ ПОЛНЫЙ МАКЕТ САЙТА В FIGMA.

КАК БУДЕТ ПРОХОДИТЬ ЗАЩИТА

Защита в формате заранее записанного скринкаста, с отрепетированной презентацией.
Важных принципы подготовки презентации:
- У презентации есть структура, она выстроена в цельный рассказ.
- Презентация укладывается в тайминг 5 мин.
- В своём рассказе вы стараетесь управлять вниманием аудитории.
- Перед предзащитой вы отрепетировали свою презентацию.

КАК ПОДГОТОВИТЬ СКРИНКАСТ С ПРЕЗЕНТАЦИЕЙ ТРЕБОВАНИЯ К ЗАПИСИ ВИДЕОПРЕЗЕНТАЦИИ

1. Окно экрана, в котором демонстрируется презентация, должно занимать максимальное пространство.
2. Если вы акцентируете внимание на нечитаемых или мелких элементах, во время повествования увеличивайте их до «читаемого» масштаба.
3. Поверх или рядом с окном презентации должно присутствовать окошко докладчика, но оно не должно перекрывать материал.
4. Если в используемом для записи инструменте есть панель управления, она также не должна мешать просмотру проекта.
5. Защита укладывается в 10 минут.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОДГОТОВКЕ К ЗАПИСИ КАКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ЗАПИСИ ПРОЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Вы можете использовать любой удобный инструмент. На наш взгляд, один из простых способов записать себя, одновременно демонстрируя портфолио – Bandicam. Мини-инструкция как пользоваться сервисом.

ЧТО ЗАГРУЖАТЬ В ФОРМУ ДЛЯ ОТВЕТА?

Ссылку на ваш проект в Figma.
Видеозапись скринкаста.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

По каждому из критериев вы можете получить оценку от 0 до 2, где, 0 – работа не выполнена, 1 – требуется доработка, 2 – работа выполнена отлично.

Юзабилити – насколько удобно пользоваться интерфейсом с точки зрения пользователя.
Дизайн – насколько дизайн соответствует современным трендам, насколько продуман визуал.
Креативность – какая идея и концепция заложена в интерфейс.

Общие критерии оценки

1. Цели и задачи сайта

3 балла – цели и задачи полные и отлично выполнены;
2 балла – в целях и задачах частично отсутствуют какие-либо элементы, требуются незначительные доработки и уточнение деталей;
1 балл – цели и задачи недостаточны и поверхностны, нуждаются в значительной доработке;

0 баллов – цели и задачи сайта отсутствуют.

2. Анализ ЦА

3 балла – анализ ЦА полный, выполнена сегментация ЦА и описан портрет пользователя;

2 балла – анализ ЦА выполнен хорошо, требуются незначительные доработки и уточнение деталей по сегментации ЦА и портрету пользователя;

1 балл – анализ ЦА недостаточный и поверхностный, отсутствуют сегментация ЦА или портрет пользователя, нуждается в значительной доработке;

0 баллов – анализ ЦА отсутствует.

3.Пользовательский сценарий

3 балла – пользовательский сценарий полный и выполнен отлично;

2 балла – пользовательский сценарий выполнен хорошо, требуются незначительные доработки и уточнение деталей;

1 балл – пользовательский сценарий недостаточный и поверхностный, нуждается в значительной доработке;

0 баллов – пользовательский сценарий отсутствует.

4.Конкурентный анализ

3 балла – конкурентный анализ полный и выполнен отлично, рассмотрены минимум 3 конкурента;

2 балла – конкурентный анализ выполнен хорошо, рассмотрены 3-2 конкурента, требуются незначительные доработки и уточнение деталей;

1 балл – конкурентный анализ недостаточный и поверхностный, разобран только один конкурент, нуждается в значительной доработке;

0 баллов – конкурентный анализ отсутствует.

5. Структура сайта

3 балла – структура сайта понятная и логичная, контент отлично структурирован;

2 балла – структура сайта понятная, контент в большей степени структурирован, требуются незначительные доработки и уточнение деталей;

1 балл – структура сайта нелогичная, нуждается в значительной доработке;

0 баллов – структура сайта отсутствует.

6. Мудборд и референсы

3 балла – мудборд креативный и уникальный, есть необычный подход;

2 балла – мудборд интересный, нужны незначительные доработки;

1 балл – мудборд поверхностный и нуждается в значительной доработке;

0 баллов – мудборд отсутствует.

7. Концепция дизайна

3 балла – концепция креативная и уникальная, есть необычный подход дизайн полностью решает задачи брифа и удачно ложится на структуру сайта;

2 балла – концепция интересная, хорошо ложится на структуру сайта, в большей степени решает задачи брифа, но нужны незначительные доработки;

1 балл – концепция поверхностная, неудачно ложится на структуру сайта и/или в меньшей степени решает задачи брифа, нуждается в значительной доработке;

0 баллов – концепция отсутствует.

8. Финальный прототип

3 балла – прототип креативный, решает потребности пользователя, есть выстроенная навигация и переходы между внутренними страницами, контент структурированный, приятный визуально с точки зрения композиции, выбранных цветов и типографики;

2 балла – прототип интересный, в большей степени решает потребности пользователя, есть выстроенная навигация и переходы между внутренними страницами, контент в большей степени структурирован и визуально приятен, нужны незначительные доработки;

1 балл – прототип недостаточный и поверхностный, в меньшей степени решает потребности пользователя, контент мало структурирован, нуждается в значительной доработке;

0 баллов – прототип отсутствует.

9. Адаптивы
3 балла – созданы корректные адаптивы на десктоп, планшет и мобайл;
2 балла – адаптивы на десктоп, планшет и мобайл выполнены хорошо, требуются незначительные доработки;
1 балл – адаптивы выполнены не в полном объеме и нуждаются в значительной доработке;
0 баллов – адаптивы отсутствуют.
12. Базовый UI Kit
3 балла – UI Kit содержит все базовые элементы сайта;
2 балла – UI Kit требует незначительных доработок;
1 балл – UI Kit нуждается в значительной доработке;
0 баллов – UI Kit отсутствует.
13. Презентация проекта
13.1. Качество сверстанной презентации
3 балла – презентация полная, сверстана качественно, присутствует нестандартное оформление/анимация/ключевые элементы и пр., учтены все комментарии, полученные на этапе предзащиты;
2 балла – презентация полная, нужны незначительные доработки, не хватает пары деталей для раскрытия темы (например, необходимо подкорректировать темпоритм и цвет);
1 балл - презентация неполная и недостаточно раскрывает дизайн, сверстана некачественно, нужна доработка;
0 баллов – презентация отсутствует.
13.2 Кейс для портфолио на Behance
3 балла – техническое и визуальное оформление кейса креативное и отличное, структура изложения последовательная, тезисы подкреплены графикой, объяснение дизайн-идеи и анимация с демонстрацией сайта присутствуют;
2 балла – техническое и визуальное оформление кейса интересное, структура изложения последовательная, требуются незначительные доработки;
1 балл – кейс поверхностный и недостаточный, нуждается в значительной доработке;
0 баллов – кейс отсутствует.

Инструменты рисования:
Прямоугольники, линии, круги, полигоны и перо для создания различных форм и фигур.
Текст и типографика:
Настройка шрифтов, размеров, межстрочного интервала и других параметров текста.
Изображения и иконки:
Импорт и вставка изображений, работа с иконками.
Компоненты:
Создание повторно используемых элементов дизайна, таких как кнопки или формы, для ускорения работы.
Стили:
Настройка цветов, шрифтов и других свойств для обеспечения единообразия дизайна.
Прототипирование:
Добавление интерактивности, создание переходов между экранами и анимаций.

Сборка кейса
1. Продумайте структуру и композицию кейса
Вы можете собрать структуру кейса в любой удобной для вас программе, например, в Photoshop или Figma. Необходимо создать слайд с разрешением 1920x1080 px, пропорционально это 16x9.

- Скопируйте слайд несколько раз, чтобы сформировать основу всей будущей презентации. Количество слайдов зависит от сложности и размера проекта, обычно – от 5 до 15.
- Добавьте на слайды иллюстрации, картинки, мокапы. На этом этапе не добавляйте текстовые описания – только продумайте для них место на слайдах. Не сохраняйте текст как

изображение, потому что в таком случае он будет неадаптивным и трудночитаемым. В самом Behance есть удобный инструмент Text (Текст), который решает эту задачу. О нём мы расскажем чуть позже.

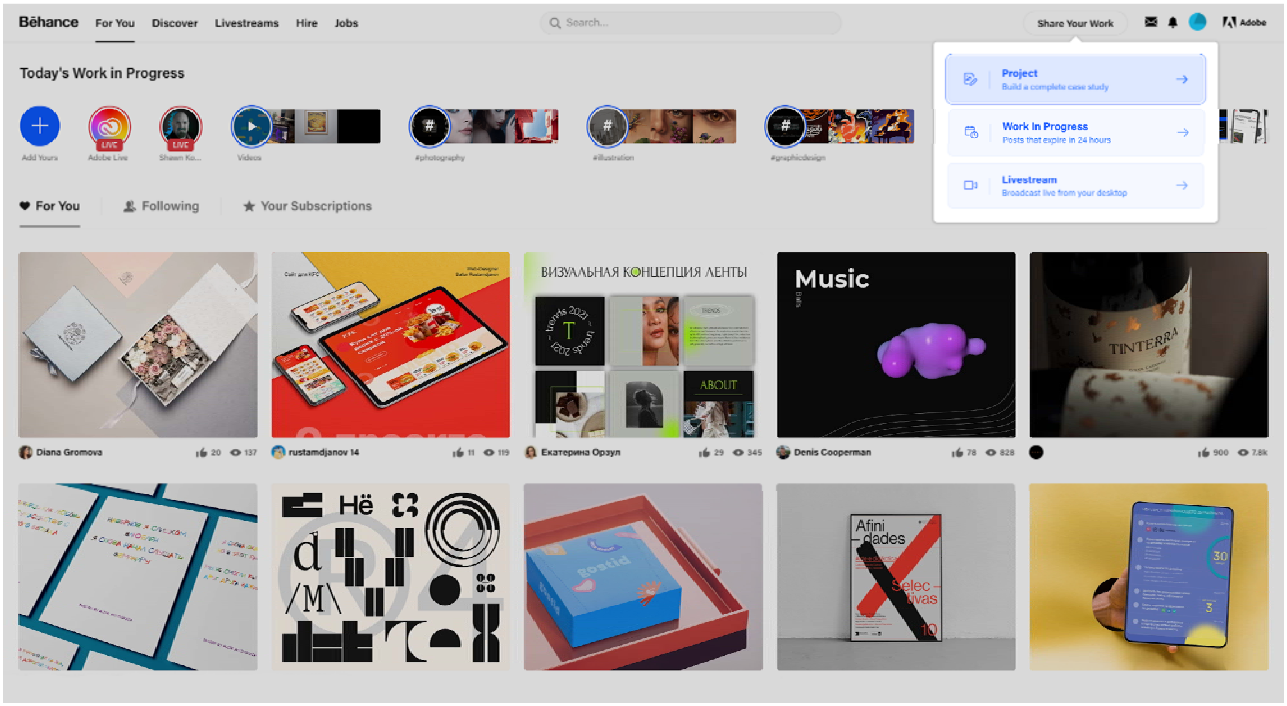
- После того, как слайды заполнены контентом, сохраните их отдельными файлами в формате jpeg и весом до 10-15 Мб. Именно в таком виде вы будете загружать их на Behance. Так зритель, кликнув на слайд, увидит определённую картинку, а не весь кейс одним полотном.

Презентация должна иметь ритм. Он выстраивается из достаточно простых градаций – цвета и крупности объектов. Например, один слайд может быть тёмным, второй – светлым, третий – тёмным, четвертый – светлым. Также добавьте изображения, где объект отображён крупным планом и общим, а также слайд, разбитый на 2 части.

Ритм должен быть системным. Постарайтесь сделать структуру кейса закольцованной. Например, если вы начали со светлого слайда, закончить тоже можно светлым. Так зритель понимает, что презентация продуманная, образы преподносятся в какой-то ритмике, а не просто идут россыпью.

2. Переходите на Behance, чтобы создать проект

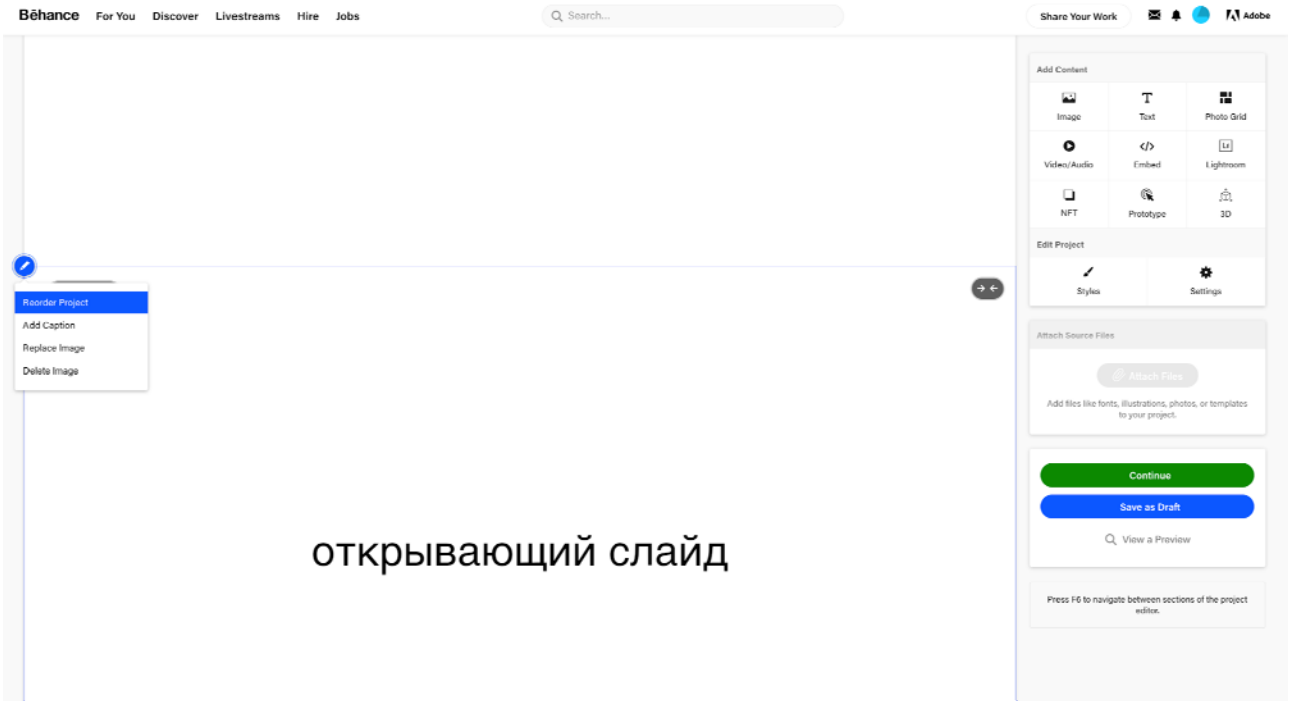
Нажмите Share Your Work → Project (Поделиться проектом → Проект).



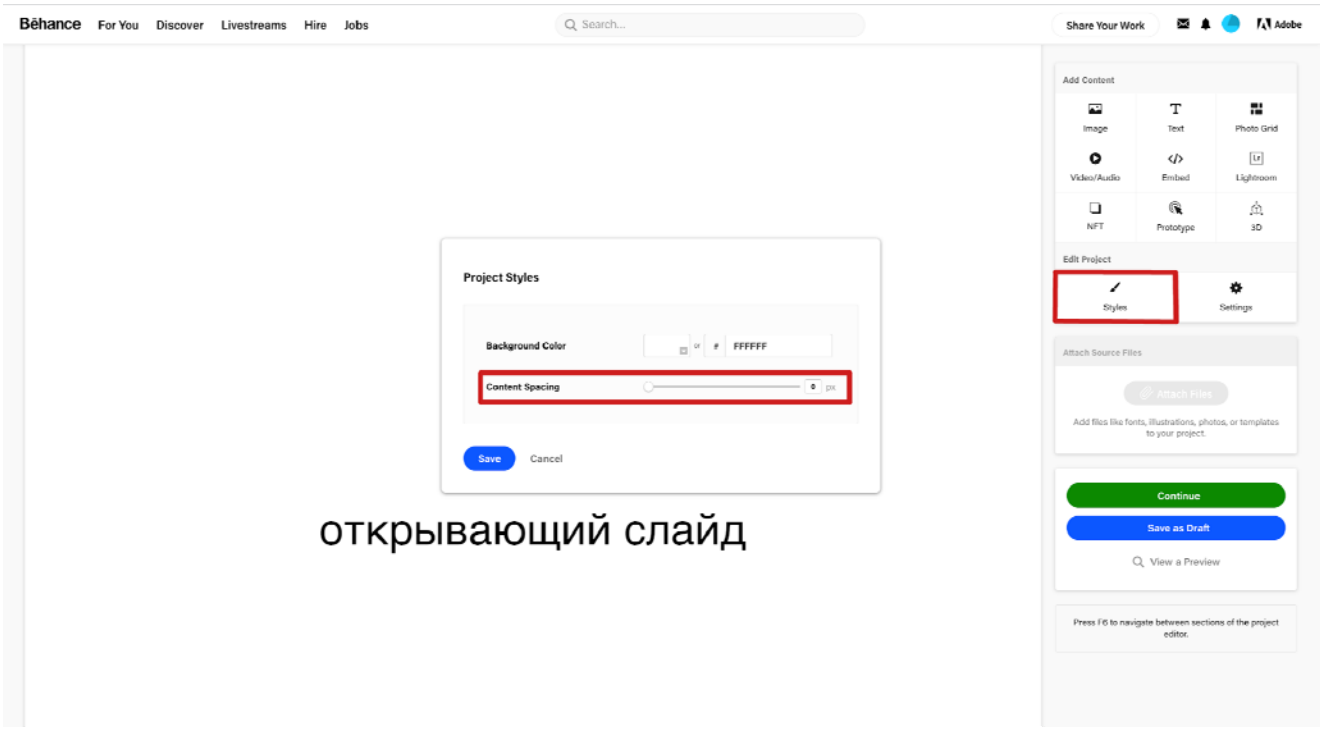
3. Загрузите слайды

Загрузите слайды-изображения с помощью инструмента Image (Изображение) или перетаскиванием (drag&drop).

Behance не поддерживает загрузку файлов
в формате .psd, .tff, .pdf, .doc.
Чтобы настроить нужную последовательность слайдов, нажмите на «карандаш» на одном из слайдов и выберите из выпадающего меню функцию Reorder Project (Изменить порядок проекта).



Также в кейс по умолчанию могут добавиться отступы. От них можно избавиться или настроить их ширину, выбрав в правой панели Styles → Project Styles → Content spacing (Стили → Интервалы содержимого). Поставьте 0 для того, чтобы кейс сошёлся «без швов».



Большие отступы будут мешать, и кейс будет выглядеть раздробленным – между слайдами добавится ещё одна полоса, которая также является элементом дизайна и влияет на восприятие. Небольшие отступы позволят более гармонично отделить один слайд от другого.

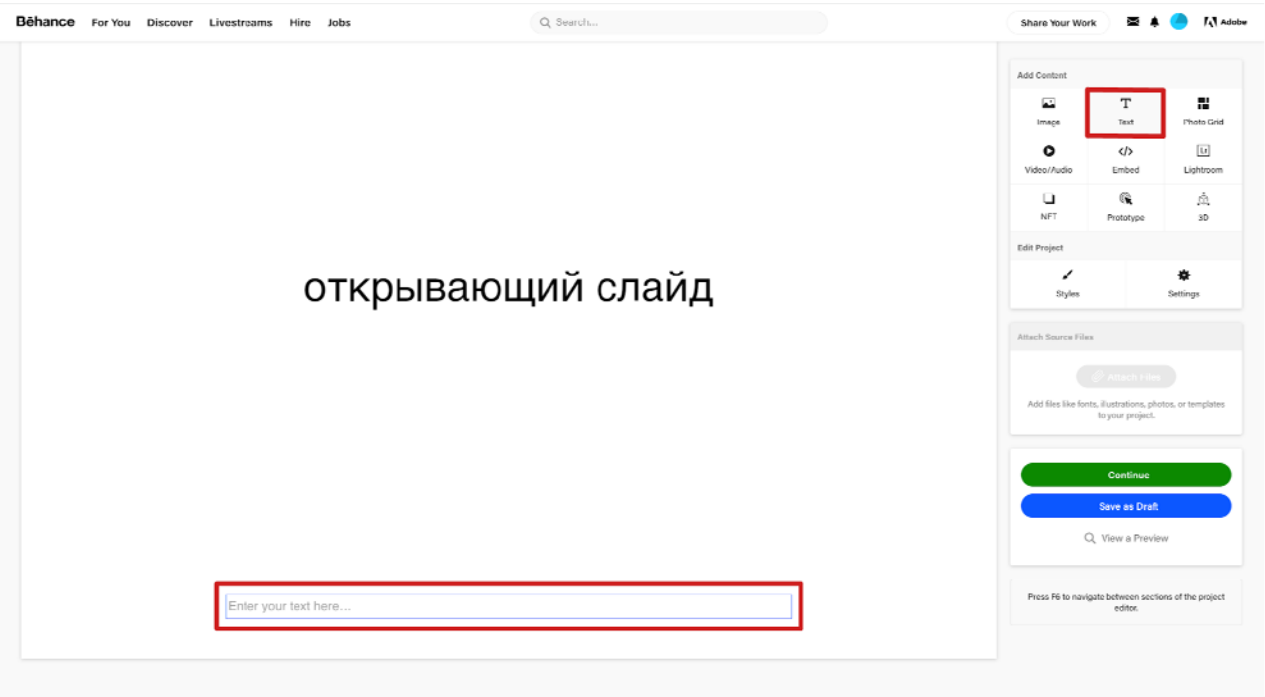
Универсальное решение – небольшие отступы, которые желательно соразмерить с тем отступом, который вы сделали между слайдами в Photoshop или Figma.

Также здесь можно изменить цвет фона (Background Color).

4. Добавьте текст

Инструмент Text (Текст) позволяет платформе Behance определять текст. В обычной ситуации текст, вставленный в изображение, не считывается, и изображение уменьшается непропорционально. Поэтому чтобы текст адаптировался под устройство просмотра, нужно его интегрировать через инструмент «Текст».

Скопируйте текст из макета кейса и вставьте его в строку.



Как правило, текст вставляется без форматирования, поэтому его необходимо привести в нужный вид с помощью инструментов редактирования текста.

Также инструмент Text позволяет добавлять кликабельный текст, например, ссылку на почту, мессенджеры, соцсети. Обычно это делают в конце кейса вместе со словами: «Спасибо за просмотр!» – это негласное правило хорошего тона на Behance.

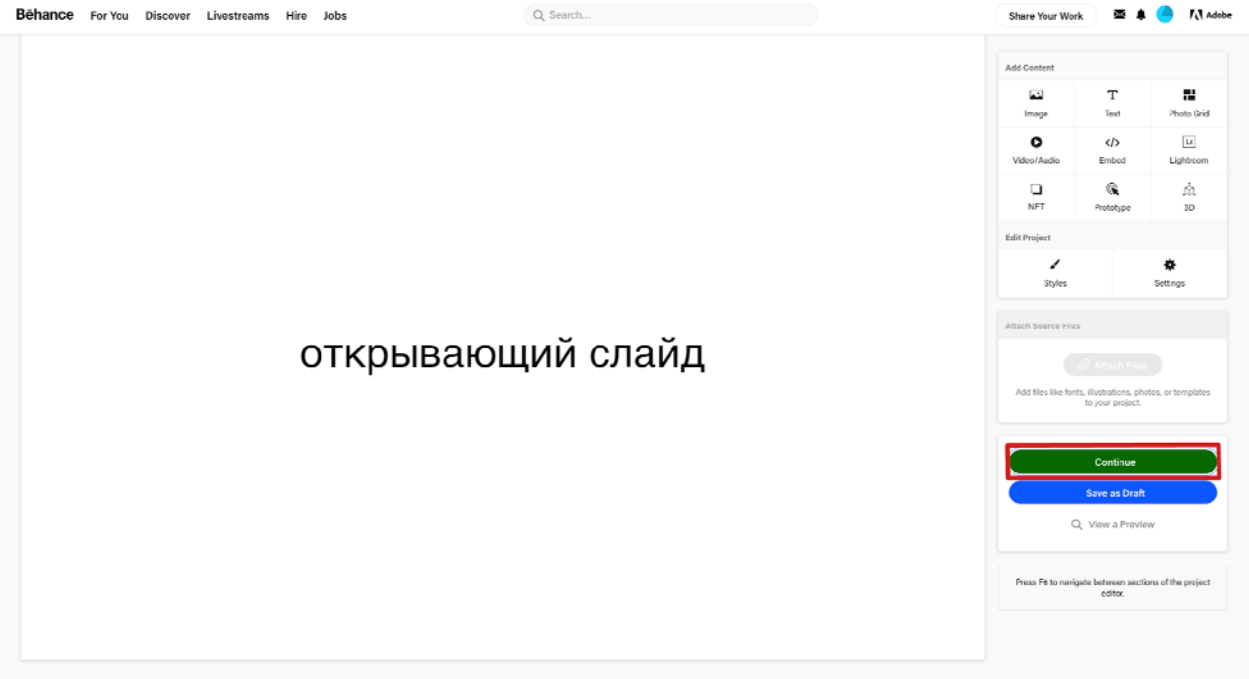
Если вы владеете английским, то делайте кейс на английском, так как Behance международная платформа, и английский язык позволяет охватить большую аудиторию.

5. Добавьте анимацию и видео

Если вы планируете такие форматы подачи, оставьте заранее в вашем кейсе под это место и подумайте над цветом фона, чтобы всё смотрелось органично.

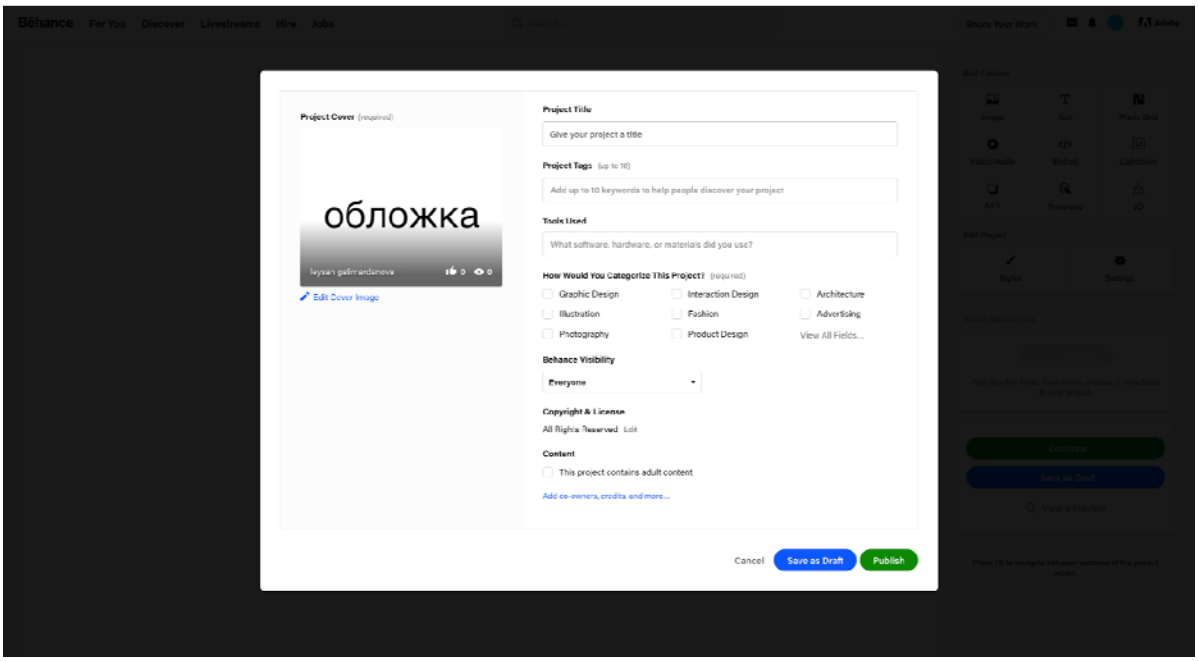
6. Опубликуйте кейс

Чтобы перейти к публикации кейса, нажмите кнопку Continue (Продолжить). Здесь ещё есть Save as draft (Сохранить как черновик) – если вы не закончили, кейс сохранится в том виде, в каком есть.



После нажатия кнопки **Continue** (Продолжить) необходимо ввести разные параметры – технически оформить кейс. Благодаря этим параметрам кейс будет продвигаться на платформе. Если это не сделано, каким бы классным кейс не был, платформа просто не сможет показать его другим – она не будет понимать, по каким критериям это делать.

- Укажите название (**Project Title**). Рекомендуем изначально идентифицировать кейс, чтобы зрители, понимали, что за бренд, компания и продукт представлены в кейсе. Например, «Название – Тип проекта» или «Название | Тип проекта».
- Отредактируйте обложку кейса (**Edit Cover Image**). Добавьте для обложки новую картинку через или выберите из добавленных слайдов и по необходимости кадрируйте. Размер обложки должен быть не менее 808×632 px.



- Укажите теги (**Project Tags**) по которым можно классифицировать проект. Не вписывайте в теги использованные инструменты, для них есть отдельное поле.
- Перечислите **Tools Used** (Использованные инструменты) – это то, в чём вы создавали проект, например, Photoshop, Illustrator и Figma.

- В параметре **How Would You Categorize This Project?** (Как бы вы классифицировали проект?) обязательно отметьте не один пункт, а три – в зависимости от того, что больше подходит под ваш проект. Например, графический дизайн, дизайн логотипов, бренды.
- **Behance Visibility** (Доступность проекта) – выберите Everyone (Для всех).
- **Copyright & License** (Авторское право) – оставьте как есть All rights reserved (Все права защищены).
- Если контент для взрослых (**This project contains adult content**), поставьте галочку.

После этого нажмите **Publish** (Опубликовать) – кейс опубликуется.