**ВЕБ-ДИЗАЙН**

**Трудоемкость обучения:** 72 часа.

**Категория слушателей:** лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование; лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

**По окончании обучения выдается:** удостоверение установленного образца о повышении квалификации.

**Программа имеет своей целью** совершенствование и (или) овладение слушателями новыми компетенциями, необходимыми для организации деятельности по исследованию готовой продукции различных производств, промежуточной продукции, отходов производства и природных сред, участие в разработке новых методик и их внедрение.

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания и умения, необходимые для качественного изменения компетенций:

**слушатель должен знать:**

1. Технические средства сбора, обработки и хранения текстовой информации.
2. Стандарты распространенных форматов текстовых и табличных данных.
3. Правила форматирования электронных документов.
4. Основные характеристики, принципы работы и возможности различных типов сканеров.
5. Основы компьютерной графики, методы представления и обработки графической информации в компьютере.
6. Характеристики и распространенные форматы графических файлов.

**слушатель должен уметь:**

1. Использовать компьютерную технику и устройства для получения цифровых данных.
2. Вводить и обрабатывать данные в текстовом редакторе.
3. Работать с документами, стилями, таблицами, списками, заголовками и другими элементами форматирования.
4. Работать с оборудованием для оцифровывания изображений: сканером, многофункциональным устройством, фотокамерой.
5. Работать со специализированным программным обеспечением, настраивать параметры сканирования.

**Содержание программы:**

Основы проектирования пользовательского опыта (UI/UX), базовые инструменты.

Стратегии MVP: Принцип Парето и фокус на ключевые функции.

Проектирование структуры: Wireframe и каркасы.

Визуальная концепция: Moodboard и стилевое единство.

User Flow: Сценарии взаимодействия и аналитика.

Инструменты дизайна: Углубленное изучение Figma на практике.

Agile-методологии в проектировании интерфейсов.

Упаковка концепции: Презентация для проекта.