Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина»
Управление дополнительного образования

«УТВЕРЖДАЮ»
Ректор ФГБОУ ВО «Гос. ИРЯ им. А.С. Пушкина»

_____ Н.В. Гусев
«29» августа 2025 г.
(печать)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Веб-дизайн»

(72 ак.ч.)

Москва
2025

Разработчики:
ФГБОУ ВО «Гос.ИРЯ им. А.С. Пушкина», В.Е. Самойлов, кандидат технических наук, начальник управления цифровизации;
ФГБОУ ВО «Гос.ИРЯ им. А.С. Пушкина», А.М. Кузнецова специалист отдела разработки цифровых решений;
ФГБОУ ВО «Гос.ИРЯ им. А.С. Пушкина», Н.А. Смирнова техник-технолог отдела цифровых решений.

Протокол заседания Ученого Совета Гос. ИРЯ им. А.С. Пушкина №_62_ от «_29_» _августа_ 20_25_ г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Веб-дизайн» имеет техническую направленность.

Уровень программы

Уровень программы – углубленный.

Актуальность программы обусловлена тем, что в условиях цифровизации общества и стремительного развития интернет-среды умение создавать качественные визуальные материалы и работать с современными инструментами веб-дизайна становится важным навыком для школьников и будущих специалистов. Визуальная культура играет ключевую роль в образовательной, профессиональной и повседневной коммуникации. Программа помогает понять основы графического дизайна и веб-дизайна, познакомиться с принципами композиции, цветоведения и типографики, а также освоить работу с современными цифровыми инструментами. Она учит создавать макеты сайтов и цифровых продуктов, развивает умение работать с визуальной информацией, проектировать интерфейсы и оценивать их удобство.

Освоение курса способствует развитию системного и критического мышления, навыков анализа и креативного подхода, необходимых в условиях цифровой трансформации. Особое внимание уделяется проектной деятельности, что формирует у школьников умение работать в команде, реализовывать собственные идеи и представлять результаты в виде законченных дизайн-проектов. Всё это делает программу важным элементом подготовки обучающихся к дальнейшему обучению и профессиональной деятельности в областях, связанных с информационными технологиями, искусством и инженерией.

Цель программы – формирование у школьников понимания основ графического и веб-дизайна, развитие навыков работы с современными цифровыми инструментами визуальной коммуникации, освоение принципов композиции и интерфейсного проектирования, а также подготовка к осознанному выбору профессии в сфере информационных технологий, дизайна и креативных индустрий.

Задачи программы

Обучающие:

– расширить и систематизировать знания учащихся об основах графического дизайна и веб-дизайна;

– сформировать представление о современных цифровых инструментах визуальной коммуникации (графические редакторы, онлайн-сервисы);

– научить основам композиции, цветоведения, типографики и интерфейсного проектирования;

– развить навыки работы в Figma, Photoshop, Canva и других редакторах;

– дать представление о возможностях и ограничениях применения веб-дизайна в реальных проектах;

– познакомить с профессиями и перспективами работы в области графического дизайна, UI/UX и креативных индустрий.

Развивающие:

– развить логическое и визуальное мышление, навыки анализа и синтеза информации;

– способствовать формированию проектных умений, включая креативное и критическое мышление;

– развить коммуникативные навыки, необходимые для командной работы и презентации собственных проектов;

– укрепить интерес к современным технологиям и их применению в сфере дизайна и цифровых медиа;

– стимулировать творческое мышление через разработку и реализацию собственных дизайн-проектов.

Воспитательные:

– воспитывать навыки сотрудничества и уважительное отношение к мнению других при совместной работе над проектами;

– содействовать формированию общей культуры обучающихся, включая визуальную грамотность и ответственное отношение к авторскому праву;

– развивать самостоятельность, целеустремленность и ответственность за результаты собственной работы;

– формировать аккуратность и усидчивость в процессе выполнения практических заданий;

– развивать осознанное и этичное отношение к цифровой среде и визуальным коммуникациям.

Учащиеся, для которых программы актуальна

Возраст обучающихся по данной программе: школьники 5–11 классов (11–18 лет). Программа ориентирована на учащихся, которые интересуются современными цифровыми технологиями, визуальным искусством и хотят развить практические навыки графического и веб-дизайна для применения в учебных и проектных работах.

Формы и режим занятий

Очно-заочная (с применением полностью или частично ЭО и ДОТ).

Количество обучающихся в группе: до 35 человек.

Занятия проходят 2-3 раза в неделю по 2 академических часа.

Предусмотрен перерыв продолжительностью 10 минут в конце каждого учебного часа.

Срок реализации программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения – 72 академических часа, из них 36 ак.ч. самостоятельной работы.

Планируемые результаты

Предметные результаты

По итогам обучения по программе обучающиеся будут

знать:

– основные принципы графического и веб-дизайна (композиция, цвет, типографика);

– основы визуальной коммуникации и роль дизайна в цифровой среде;

– базовые функции графических редакторов (Figma, Photoshop, Canva и др.);

– особенности проектирования интерфейсов и пользовательского опыта (UX/UI);

– этические и правовые аспекты использования изображений, авторского права и цифрового контента.

уметь:

– применять базовые правила композиции и цветоведения при создании макетов;

– использовать графические редакторы для разработки визуальных материалов;

– проектировать прототипы веб-страниц и интерфейсов;

– разрабатывать и оформлять учебные и проектные работы с использованием цифрового дизайна;

– презентовать свои проекты и аргументированно защищать дизайнерские решения.

владеть:

– навыками работы с современными инструментами графического и веб-дизайна;

– навыками проектной деятельности, включая планирование, разработку и презентацию дизайн-проекта;

– навыками командной работы и эффективной коммуникации в процессе реализации проекта;

– навыками критического анализа визуальных решений и оценки удобства интерфейсов.

Личностные результаты

(результаты воспитания и развития личности)

– развитие осознания своей роли и ответственности в рамках команды, укрепление навыков сотрудничества и взаимопомощи при совместной работе над дизайн-проектами;

– формирование этичного отношения к использованию визуальных материалов и уважение к авторскому праву, а также к различным точкам зрения при обсуждении дизайнерских решений;

– развитие самоконтроля и способности к самоорганизации при выполнении практических и проектных заданий в ограниченные сроки;

– повышение уверенности в собственных силах и способности к публичному выступлению через защиту и презентацию творческих проектов;

– развитие навыков рефлексии, осознание важности обратной связи для личностного и профессионального роста, умение учитывать критику при доработке собственных работ.

Метапредметные результаты

– умение самостоятельно планировать и организовывать дизайн-проекты, определяя цели, задачи и способы их достижения;

– умение создавать и преобразовывать визуальные материалы, анализировать и представлять информацию в виде макетов, прототипов и презентаций для решения учебных и практических задач;

– умение анализировать и интерпретировать визуальные решения, оценивать их удобство, эстетичность и соответствие целям проекта, формулировать аргументированные выводы;

– умение эффективно сотрудничать с педагогами и сверстниками в процессе работы над проектами, учитывать различные точки зрения и разрешать разногласия в ходе совместной деятельности;

– развитие навыков использования информационно-коммуникационных технологий для реализации проектов, работы с графическими редакторами и интеграции цифровых инструментов в учебную и проектную деятельность.

2. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы контроля

Реализация программы «Веб-дизайн» предусматривает входную диагностику, текущий контроль, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся. Входная диагностика осуществляется в форме входного тестирования. Текущий контроль включает следующие формы: практические задания, вопросы по теории. Итоговая аттестация проводится в форме защиты проекта. Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение. Публичная презентация образовательных результатов программы осуществляется в форме: презентация собственного проекта.

Обучающимся, успешно освоившим программу и прошедшим аттестацию в форме, предусмотренной программой, выдается документ, подтверждающий освоение программы (в соответствии с локальными нормативными актами учреждения).

Средства контроля

Контроль освоения обучающимися программы осуществляется путем оценивания следующих параметров:

1. Соответствие результатов освоения программы заявленным целям и планируемым результатам обучения;

2. Соответствие процесса организации и осуществления программы установленным требованиям к порядку и условиям ее реализации.

Результативность обучения дифференцируется по трем уровням: низкий, средний, высокий.

При *низком уровне* освоения программы:

1. Обучающийся не смог подготовить собственный проект или проект сделан некорректно;

2. Рассказ обучающегося о проекте характеризуется серьезными недочетами;

При *среднем уровне* освоения программы обучающийся:

1. Проект обучающегося характеризуется существенными недочетами;

2. Рассказ обучающегося о проекте выполнен на удовлетворительном уровне.

При *высоком уровне* освоения программы обучающийся:

1. Проект обучающегося выполнен корректно, тема исследования раскрыта в полной мере;

2. Рассказ обучающегося о проекте подготовлен на высоком уровне.

Позиции педагогического наблюдения:

- уровень овладения учебным материалом;
- коммуникативные компетенции и овладение навыком работы в коллективе.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов				Формы аттестации (контроля) по разделам
		Всего	Теорети-ческих	Практи-ческих	Самостоятельная работа	
1	Введение в веб-дизайн и Figma	6	2	2	4	Опрос, выполнение практических заданий
2	Основы работы с фигурами и текстом	6	2	2	4	Опрос, выполнение практических заданий
3	Работа с сетками и выравниванием	6	2	2	4	Опрос, выполнение практических заданий
4.	Основы прототипирования	16	2	2	4	Опрос, выполнение практических заданий
5.	Работа с компонентами	18	2	2	4	Опрос, выполнение практических

						заданий
6.	Основы адаптивного дизайна		2	2	4	Опрос, выполнение практических заданий
7.	Работа с изображениями и иконками. Работа с плагинами и библиотеками Figma Community	18	2	2	4	Опрос, выполнение практических заданий
8.	Основы анимации и микровзаимодействий		2	2	4	Опрос, выполнение практических заданий
9.	Итоговый проект		2	2	4	Презентация проектной работы
	Итого	**72**	**18**	**18**	**36**	

Содержание учебно-тематического плана

1.1 Введение в веб-дизайн и Figma

Теоретическая часть (лекция 2 ак.ч.)

Понятие и задачи веб-дизайна. Роли UX и UI в создании цифровых продуктов. Этапы разработки интерфейса: исследование, прототипирование, визуальный дизайн, тестирование, передача в разработку. Назначение и ключевые возможности Figma: облачная работа, совместное редактирование, фреймы, сетки, стили, компоненты, прототипирование. Интерфейс Figma и базовые настройки проекта. Основы визуальной этики и права: корректное использование шрифтов/изображений, авторское право и лицензирование. Требования к оформлению учебных файлов и структуре проекта.

Самостоятельная работа (4 ак.ч.)

Регистрация и настройка аккаунта Figma. Создание первого файла курса, структура страниц (Cover/Work/Components). Подготовка и загрузка moodboard по выбранной теме. Макет «героя» лендинга (заголовок, подзаголовок, кнопка, изображение) в одном фрейме.

2.1 Основы работы с фигурами и текстом

Теоретическая часть (лекция 2 ак.ч.)

Фреймы и группы: различия и назначение. Базовые фигуры (прямоугольник, эллипс, линия, полигон, звезда), операции с векторами (Union/Subtract/Intersect/Exclude), радиусы и сглаживание. Заливки и обводки, градиенты, эффекты (тени, размытия). Текстовые объекты и типографика: гарнитура, кегль, интерлиньяж, трекинг, начертания; иерархия заголовков; принципы читабельности.

Самостоятельная работа (4 ак.ч.)

Создание набора из 6–8 фигур с разными заливками/обводками и эффектами. Подбор базовой цветовой палитры (5 цветов) и сохранение в стили. Верстка типографической пары (заголовок/тело текста) и мини-постера на заданную тему.

3. Работа с сетками и выравниванием

Теоретическая часть (лекция 2 ак.ч.)

Сеточные системы в веб-дизайне: колоночная (12-column), модульная, блочная; понятия margin/gutter. Направляющие и «силовые линии». Выравнивание и распределение, Constraints и Auto Layout (введение). Визуальные паттерны сканирования: F-pattern, Z-pattern, Layer Cake. Вертикальный ритм и блочная иерархия.

Самостоятельная работа (4 ак.ч.)

Аудит двух реальных сайтов с фиксацией используемой сетки. Пересборка «героя» лендинга на 12-колоночной сетке в Figma в двух вариантах: статичная и динамичная композиция; краткое обоснование выбора паттерна.

4 Основы прототипирования

Теоретическая часть (лекция 2 ак.ч.)

Назначение прототипов: проверка структуры и сценариев. Уровни детализации: Low-/Mid-/High-Fidelity, отличие wireframe от прототипа. Пользовательские сценарии и диаграмма потоков (User Flow). Инструменты вкладки Prototype в Figma: связи, триггеры, анимации, Overlay, фиксация шапки/подвала, прокрутка. Принципы кликабельности и тестируемости.

Практическая часть (практическое занятие 2 ак.ч.)

Создание low-fi прототипа лендинга из 3–4 экранов и настройка переходов. Тест в режиме Present, фиксация замечаний.

Самостоятельная работа (4 ак.ч.)

Разработка mid-fi прототипа второй страницы (например, «О продукте» или «Контакты»), настройка интерактивности и подготовка короткого сценария пользовательского теста.

5. Работа с компонентами

Теоретическая часть (лекция 2 ак.ч.)

Понятия Component/Instance, преимущества повторного использования. Variants и Component Set, Properties (текст, иконка, состояние). Именование и структура компонентов, минимальный UI-kit. Основы библиотек и принцип единообразия.

Самостоятельная работа (4 ак.ч.)

Создание базовых компонентов: кнопки (Primary/Secondary состояния), карточка, инпут. Оформление Variants и свойств; сборка мини-UI-кита на отдельной странице файла.

6. Основы адаптивного дизайна

Теоретическая часть (лекция 2 ак.ч.)

Подходы Mobile-first и Desktop-first. Точки перелома (breakpoints) и масштабируемая сетка. Использование Constraints и Auto Layout для перестроения блоков. Минимальные размерности кликабельных элементов, контраст и читабельность на различных устройствах.

Практическая часть (практическое занятие 2 ак.ч.)

Адаптация страницы под три брейкпоинта (desktop/tablet/mobile) с проверкой корректности в режиме Present.

Самостоятельная работа (4 ак.ч.)

Доработка собственной страницы курса в трех адаптивах с фиксацией принятых решений (что скрыто/перенесено/упрощено).

7. Работа с изображениями и иконками. Плагины и библиотеки Figma Community

Теоретическая часть (лекция 2 ак.ч.)

Форматы изображений: JPEG/PNG/SVG/WebP (назначение и особенности). Растровая и векторная графика, основные операции редактирования в Figma (кадрирование, маски, прозрачности). Принципы подбора иконографики, единый стиль. Лицензирование контента и этика использования. Обзор возможностей Figma Community: плагины (импорт, оптимизация, генерация контента), библиотеки (подключение и обновление).

Практическая часть (практическое занятие 2 ак.ч.)

Импорт и оптимизация набора изображений, сборка панели иконок, превращение иконок в компоненты. Подключение библиотеки и замена локальных компонентов на библиотечные.

Самостоятельная работа (4 ак.ч.)

Создание ассет-пула проекта: moodboard, подбор и нормализация 10–15 изображений и 12–16 иконок с корректным лицензированием, сборка на странице Assets.

8. Основы анимации и микровзаимодействий

Теоретическая часть (лекция 2 ак.ч.)

Роль анимации в UX: навигационные подсказки, обратная связь, внимание. Микро- и макроанимации. Триггеры и действия в Figma, Smart Animate, продолжительность и easing. Состояния компонентов (Default/Hover/Pressed/Focused/Disabled). Принципы умеренности и производительности.

Практическая часть (практическое занятие 2 ак.ч.)

Настройка микроанимаций: кнопка (hover/press), карточка (поднятие/тень), переход между экранами лендинга.

Самостоятельная работа (4 ак.ч.)

Добавление не менее трёх микровзаимодействий в текущий прототип, тест в Present и корректировка по чек-листу (длительность, плавность, уместность).

9. Итоговый проект

Теоретическая часть (лекция 2 ак.ч.)

Требования к итоговому проекту и критерия оценивания. Структура презентации: цель, аудитория, исследования/референсы, структура, ключевые экраны, адаптивы, UI-kit, интерактивность. Гигиена файлов: именование, стили, компоненты, страницы. Основы handoff: подготовка к передаче макетов (Inspect/экспорт).

Практическая часть (практическое занятие 2 ак.ч.)

Консультация и предзащита: демонстрация ключевых экранов и сценария, фиксация правок.

Самостоятельная работа (4 ак.ч.)

Финализация макета (минимум 3 экрана и адаптивы), сборка презентации, подготовка кликабельного прототипа и защита проекта.

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Учебно-методические условия реализации программы

Реализация программы «Веб-дизайн» предполагает использование различных форм организации образовательной деятельности: лекции, демонстрации, практические занятия и проектная работа.

Программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения (LMS, онлайн-платформы для совместной работы, графические редакторы с онлайн-доступом).

В образовательном процессе применяются следующие технологии обучения:

- личностно-ориентированное обучение, направленное на развитие индивидуального творческого потенциала обучающихся;
- технология сотрудничества, позволяющая формировать навыки командной работы при разработке дизайн-проектов;
- технологии развивающего обучения, стимулирующие креативность и визуальное мышление;
- игровые технологии, включая дизайн-челленджи и мини-конкурсы для закрепления знаний.

Методы обучения включают: словесные (объяснение, беседа, инструктаж); наглядные (презентации, работа с примерами веб-сайтов, визуальные схемы и макеты); практические (создание макетов в графических редакторах, верстка простых страниц, выполнение проектных заданий).

История и традиции развития веб-дизайна в содержании образовательной деятельности.

Содержание воспитания:

– история становления и развития веб-дизайна как направления цифрового искусства и информационных технологий;

– уникальность и современные тенденции веб-дизайна;

– значимые отечественные и зарубежные проекты в области цифрового дизайна;

– ведущие специалисты и практики в области веб-дизайна, оказавшие влияние на развитие профессии.

Основы культуры по профилю деятельности в содержании образовательной деятельности.

Содержание воспитания:

– культура поведения в различных образовательных и профессиональных ситуациях, связанных с веб-дизайном;

– культура публичного выступления, презентации и защиты творческих проектов, в том числе с использованием мультимедийных средств;

– культура организации рабочего и компьютерного места при выполнении дизайнерских заданий;

– трудолюбие, внимательность, аккуратность и работоспособность в процессе проектной деятельности;

– бережное отношение к компьютерному оборудованию, периферии и программному обеспечению, используемому для учебных целей.

Основы социальной культуры в содержании образовательной деятельности.

Содержание воспитания:

– общепринятые правила и нормы поведения в образовательных и профессиональных сообществах;

– правила взаимодействия в паре, группе и команде при совместной разработке дизайн-проектов;

– способы конструктивного поведения в спорных и конфликтных ситуациях, возникающих в процессе проектной работы;

– права и обязанности обучающегося и будущего специалиста в цифровой сфере (с учетом воспитательных ситуаций);

– наиболее значимые исторические и культурные события, связанные с развитием информационных технологий и веб-культуры;

– гуманистические принципы в отношениях с окружающими, уважение к чужому мнению и авторскому труду;

– формирование позитивного отношения к будущей профессиональной деятельности, оптимизм и готовность к самореализации.

Методы воспитания:

Методы формирования сознания личности (ум)	объяснение, беседы, анализ примеров и кейсов из практики веб-дизайна.
Методы организации жизнедеятельности и поведения воспитанников (воля)	практические задания, работа в проектах, распределение ролей, соблюдение правил работы.

Методы стимулирования и мотивации деятельности и поведения (чувства)	творческие конкурсы, публичные защиты проектов, поощрение инициативы и успеха.
Методы контроля и самоконтроля в воспитании	педагогическое наблюдение, тестирование, обсуждение заданий, самооценка и портфолио.
Методы самовоспитания	самостоятельные проекты, рефлексия, самоорганизация, постановка личных целей.

Технологии воспитательной работы:

1. Методика коллективного воспитания А.С. Макаренко;
2. Методика коллективной творческой деятельности И.П. Иванова.

Концептуальные идеи, принципы:

- коллективно – деятельностный подход к воспитанию: коллективное целеполагание, коллективная организация деятельности, коллективное творчество,
- эмоциональное насыщение жизни, организация соревновательности и игры в жизнедеятельности детей;
- личностный подход, одобрение социального роста детей.

3. Гуманно-личностная технология Ш.А. Амонашвили. Целевыми ориентациями являются:

- способствование становлению, развитию и воспитанию в ребенке благородного человека путем раскрытия его личностных качеств;
- развитие и становление познавательных сил ребенка;
- идеал воспитания – самовоспитание

Перечень методического обеспечения к программе

Для проведения занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения по каждой учебной теме разработаны информационные материалы и технологические карты (инструкции, памятки) по выполнению обучающимися практических заданий.

Материально-технические условия реализации программы

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Аудитория	Лекции	компьютер, мультимедийный проектор, экран, доска
Компьютерный класс	Практические занятия	мультимедийный проектор, экран, персональный компьютеры на каждого обучающегося с доступом в интернет и

		предустановленным браузером на каждого обучающегося, пакет офисных программ

Требования к помещению для занятий: просторное, светлое помещение.
Требования к мебели: парты/столы, стулья, соответствующие возрасту обучающихся.

Учебно-информационное обеспечение программы

Нормативно-правовые акты и документы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. на 24 июня 2023 года).

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (с изм. на 15.05.2023 г.) (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629).

4. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (утверждена приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467) (с изм. на 21.04.2023).

5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242.

6. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий: приложение к письму Министерства просвещения Российской Федерации от 31 января 2022 г. № ДГ-245/06.

7. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28).

8. СанПиН 1.2.3685-21 «Санитарные нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2).

9. Приказ Департамента образования города Москвы от 17.12.2014 г. № 922 «О мерах по развитию дополнительного образования детей» (с изм. на 24.10.2022).

10. Приказ Департамента образования и науки города Москвы от 3.04.2023 г. № 271 «О внесении изменений в приказ Департамента образования и науки города Москвы от 17 декабря 2014 года № 922». - *для программ вводного уровня.*

Литература

1. Макарова, Т. В. Веб-дизайн : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2015. — 148 с. — ISBN 978-5-8149-2075-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/58086.html (дата обращения: 20.08.2025). — Режим доступа: для авторизир. пользователей.

2. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76476.html (дата обращения: 20.08.2025). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: https://doi.org/10.23682/76476.

3. Беликова, С. А. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов : учебное пособие по курсу «Web-разработка» / С. А. Беликова, А. Н. Беликов. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2020. — 174 с. — ISBN 978-5-9275-3435-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100186.html (дата обращения: 20.08.2025). — Режим доступа: для авторизир. пользователей.

Интернет-ресурсы:

1. Курс веб-дизайна для детей: обучение с нуля бесплатно, URL: https://habr.com/ru/companies/pixel_study/articles/856372/;

2. Эволюция веб-дизайна, URL: https://habr.com/ru/companies/kokoc_group/articles/297264/;

3. Разбираемся в трендах веб-дизайна, URL: https://habr.com/ru/articles/255287/;

4. Курсы веб-дизайна с нуля для школьников: чему учат и как проходят занятия, URL: https://habr.com/ru/companies/pixel_study/articles/938280/;

5. Краткая история веб-дизайна, URL: https://habr.com/ru/articles/245153/.

Кадровое обеспечение программы

Программа «Веб-дизайн» реализуется квалифицированными научно-педагогическими кадрами Государственного института русского языка им. А.С. Пушкина, имеющим высшее педагогическое, филологическое и техническое образование, опыт преподавательской работы, в том числе в области, соответствующей профилю программы, на уровне основного и среднего общего образования, а также высшего образования, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.