Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.04.2026 14:31:43
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ВЕБ-ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2023

Автор-составитель: Шеина А.П.

Челябинск 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы…….3

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания…….…….……5

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы……..……...7

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы…….....41

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Проектирование в веб-дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1. Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2. Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	*1 Этап - Знать:* УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
			2 Этап - Уметь: УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов
			3 Этап - Владеть: УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах; навыками работы с нормативно-правовой документацией.
2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	*1 Этап - Знать:* ПК-1.1. Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
			2 Этап - Уметь: ПК-1.2. Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
			3 Этап - Владеть: ПК-1.3. Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; навыками формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.
3.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	*1 Этап - Знать:* ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;
			2 Этап - Уметь: ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
			3 Этап - Владеть: ПК-3.3. Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.
4.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического	*1 Этап - Знать:* ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса.

		пользовательского интерфейса	*2 Этап - Уметь:* ПК-4.2. Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.
			3 Этап - Владеть: ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	*1 Этап - Знать:* УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения	***Зачет с оценкой*** **Оценка «хорошо»** 1. Теоретическое содержание курса освоено в полном объеме. 2. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера. 3. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы. 4. Предусмотренные программой обучения задания выполнены. **Оценка «удовлетворительно»** 1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью. 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены не полностью (больше 60%). **Оценка «неудовлетворительно»** 1. Теоретическое содержание курса не освоено. 2. Объем представленного практического материала не
			2 Этап - Уметь: УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов	
			3 Этап - Владеть: УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах; навыками работы с нормативно-правовой документацией.	
2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных	*1 Этап - Знать:* ПК-1.1. Потребности и предпочтения целевой	

		дизайнерских исследований при создании продукта	аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	соответствует необходимому количеству. 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы. ***Экзамен*** **Оценка «отлично»** 1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы. 3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок. 4. Итоговый проект выполнен на «отлично» и «хорошо». **Оценка «хорошо»** 1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы. 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены. 4. Итоговый проект выполнен на «отлично» и «хорошо». **Оценка «удовлетворительно»** 1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью. 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены не полностью (больше 60%). 4. Итоговый проект выполнен на «удовлетворительно» **Оценка «неудовлетворительно»** 1. Теоретическое содержание курса не освоено.
			2 Этап - Уметь: ПК-1.2. Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	
			3 Этап - Владеть: ПК-1.3. Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; навыками формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	
3.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	*1 Этап - Знать:* ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;	
			2 Этап - Уметь: ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации,	

			идентификации и коммуникации;	2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству. 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы. 4. Итоговый проект не выполнен или выполнен на «неудовлетворительно».
			3 Этап - Владеть: ПК-3.3. Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.	
4.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	*1 Этап - Знать:* ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса.	
			2 Этап - Уметь: ПК-4.2. Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.	
			3 Этап - Владеть: ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототип интерфейсов.	

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Вопросы для подготовки сообщений (докладов)

4 семестр

Раздел 1. Проектирование адаптивного веб-сайта

Этап 1. Аналитический этап и архитектура веб-сайта

Тема 1.1. Формулирование концепции и целей проекта

1. Методы генерации идей и выбора тематики для веб-проекта: портфолио, стартап, малый бизнес. Критерии оценки перспективности ниши.

2. Принципы постановки целей и задач веб-проекта: связь бизнес-требований, пользовательских потребностей и технических ограничений.

3. Анализ предметной области как основа проектирования: методы сбора и систематизации информации о продукте.

4. Формулирование ценностного предложения (Value Proposition) для цифрового продукта и его роль в формировании концепции.

5. Современные подходы к определению ожидаемых результатов проектирования: визуальная концепция, структура, прототип.

Тема 1.2. Разработка технического задания и анализ целевой аудитории

1. Структура и содержание технического задания на разработку веб-сайта: обязательные разделы и их взаимосвязь.

2. Методы сбора требований заказчика: интервью, анкетирование, анализ брифов и их применение в практике веб-дизайна.

3. Сегментация целевой аудитории: демографические, географические, поведенческие и психографические признаки.

4. Создание персон (user personas) как инструмента проектирования: структура персоны и методы её разработки.

5. Карта пути клиента (Customer Journey Map): этапы взаимодействия, точки контакта, эмоциональный фон и выявление болевых точек.

Тема 1.3. Проектирование информационной архитектуры

1. Принципы построения информационной архитектуры веб-сайта: иерархичность, логичность, предсказуемость и их влияние на пользовательский опыт.

2. Методы визуализации структуры сайта: карта сайта как инструмент проектирования и согласования с заказчиком.

3. Проектирование пользовательских сценариев (user flow): связь между картой сайта и путями пользователя для выполнения ключевых задач.

4. Принципы группировки контента в информационной архитектуре: метод карточек (card sorting) и его применение.

5. Влияние информационной архитектуры на юзабилити и конверсию веб-сайта.

Этап 2. Проектирование интерфейса

Тема 2.1. Низкодетализированное прототипирование

1. Роль вайрфреймов (wireframes) в процессе проектирования: проверка гипотез, согласование структуры, экономия ресурсов.

2. Типы прототипов по уровню детализации: эскизы от руки, цифровые low-fidelity макеты, их преимущества и ограничения.

3. Принципы компоновки блоков и контента для десктопной версии: расположение навигации, основного и второстепенного контента.

4. Инструменты для быстрого прототипирования: сравнительный анализ возможностей Figma, Miro, Penpot для создания вайрфреймов.

5. Методы валидации низкодетализированных прототипов: коридорное тестирование и сбор обратной связи на ранних этапах.

Тема 2.2. Модульные сетки в веб-дизайне

1. Понятие модульной сетки как основы визуального ритма и порядка в интерфейсе.

2. Виды сеток в веб-дизайне: колоночные (фиксированные, резиновые), модульные, иерархические — их применение и ограничения.

3. Принципы выбора количества колонок в зависимости от типа контента и целей проекта.

4. Построение адаптивной сетки для трёх основных брейкпоинтов: десктоп, планшет, мобильный телефон.

5. Настройка направляющих, колонок и полей в Figma: практические приёмы создания гибкой модульной системы.

Тема 2.3. Разработка визуального стиля проекта

1. Этапы разработки визуальной концепции: от поиска референсов до утверждения стиля.

2. Принципы подбора типографики для веб-интерфейсов: правила сочетания шрифтов, формирование иерархии через размеры и начертания.

3. Теория цвета в веб-дизайне: цветовой круг, гармоничные сочетания, психологическое воздействие цвета на пользователя.

4. Создание мудборда (moodboard) как инструмента фиксации стилевых решений: методология подбора референсов.

5. Влияние визуального стиля на восприятие бренда и пользовательский опыт.

Этап 3. Детальная проработка и дизайн-система (базовый уровень)

Тема 3.1. Понятие UI-кита и атомарный дизайн

1. Методология атомарного дизайна (Atomic Design) Брэда Фроста: атомы, молекулы, организмы, шаблоны, страницы.

2. Состав и структура UI-кита: набор базовых элементов интерфейса и принципы их организации.

3. Принципы создания консистентного интерфейса: единообразие форм, размеров, состояний компонентов.

4. Отличия UI-кита от дизайн-системы: глубина проработки, наличие документации и масштабируемость.

5. Практические кейсы применения атомарного подхода в проектировании веб-интерфейсов.

Тема 3.2. Компоненты и их свойства в Figma

1. Принципы работы с компонентами в Figma: создание, использование экземпляров, управление версиями.

2. Создание вариантов (variants) для различных состояний компонентов: default, hover, active, disabled, focus.

3. Настройка свойств компонентов для гибкости использования: boolean-свойства, text-свойства, instance swap.

4. Организация библиотеки компонентов в Figma: структурирование страниц, использование коллекций и плагинов.

5. Принципы проектирования компонентов с учётом будущей адаптации и масштабирования.

Тема 3.3. Проектирование чистовых макетов десктопной версии

1. Применение разработанного UI-кита для оформления ключевых страниц сайта: главная, каталог, карточка товара, контактная форма.

2. Обеспечение визуальной иерархии в интерфейсе: выделение заголовков, акцентных элементов, призывов к действию (CTA).

3. Принципы композиции в веб-дизайне: баланс, контраст, ритм, проксимитет и их применение в макетах.

4. Проверка соответствия макетов техническому заданию и пользовательским сценариям.

5. Методы подготовки макетов для передачи в разработку: организация слоёв, наименование элементов, экспорт ресурсов.

Этап 4. Адаптация и защита проекта

Тема 4.1. Адаптивный дизайн для планшетов и мобильных устройств

1. Принципы респонсивного дизайна: перестроение блоков, изменение размеров шрифтов, скрытие второстепенного контента.

2. Использование Auto Layout в Figma для создания «резиновых» и адаптивных интерфейсов.

3. Особенности навигации на мобильных устройствах: бургер-меню, нижняя навигационная панель, жесты взаимодействия.

4. Адаптация форм и изображений для мобильных экранов: оптимизация размеров и расположения элементов.

5. Тестирование адаптивных макетов: методы проверки корректного отображения на различных разрешениях.

Тема 4.2. Интерактивное прототипирование

1. Инструменты создания интерактивных переходов в Figma: соединение экранов, настройка триггеров и анимации.

2. Типы триггеров взаимодействия: по клику, при наведении, по загрузке, по нажатию клавиши.

3. Виды анимации переходов: dissolve, slide, push, move, smart animate и их применение в прототипировании.

4. Создание связей между экранами для демонстрации полного пользовательского сценария.

5. Использование умной анимации (smart animate) для плавных переходов между состояниями компонентов.

Тема 4.3. Подготовка к защите и презентация проекта

1. Структура презентации дизайн-проекта: введение, аналитический раздел, архитектура, этапы прототипирования, визуальное решение, адаптация, итоговый прототип.

2. Принципы сторителлинга в презентации дизайн-проекта: создание нарратива от проблемы к решению.

3. Методы аргументации дизайн-решений: связь визуальных решений с потребностями пользователей и бизнес-целями.

4. Подготовка визуальных материалов для защиты: скриншоты, схемы, прототипы, видео-демонстрации.

5. Отработка устной защиты проекта: техники публичных выступлений, ответы на вопросы комиссии.

5 семестр

Раздел 2. Проектирование мобильного приложения

Этап 1. Анализ и платформенная специфика

Тема 1.1. Введение в проектирование мобильных приложений

1. Особенности мобильных интерфейсов по сравнению с десктопными: ограниченный размер экрана, сенсорное управление, контекст использования.

2. Сравнительный анализ платформ iOS и Android: философия дизайна, жесты, навигационные паттерны.

3. Обзор официальных гайдлайнов: Human Interface Guidelines (HIG) от Apple и Material Design от Google.

4. Принципы адаптации дизайна под различные размеры мобильных экранов: от компактных до планшетных устройств.

5. Современные тренды в проектировании мобильных интерфейсов: темные темы, жестовая навигация, микроанимации.

Тема 1.2. Определение концепции мобильного приложения

1. Методология выбора ниши и темы для проектирования мобильного приложения.

2. Анализ конкурентов в магазинах приложений (App Store, Google Play): изучение функционала, оценок, отзывов.

3. Критерии выбора целевой платформы для проекта (iOS или Android) и обоснование решения.

4. Формулирование уникального торгового предложения (УТП) приложения.

5. Определение ключевых метрик успеха мобильного приложения на этапе проектирования.

Тема 1.3. Формирование MVP (Minimum Viable Product)

1. Понятие минимально жизнеспособного продукта (MVP) в мобильной разработке.

2. Методы приоритизации функций: MoSCoW, RICE, матрица усилий/ценности.

3. Определение ключевого функционала для первой версии приложения: онбординг, авторизация, основной экран, экран профиля.

4. Разработка пользовательских сценариев для MVP: фокус на основном пользовательском пути.

5. Планирование итераций развития продукта после запуска MVP.

Этап 2. Архитектура и прототипирование мобильного интерфейса

Тема 2.1. Особенности информационной архитектуры мобильных приложений

1. Принципы построения навигации в мобильных приложениях: tab bar (нижнее меню), navigation bar (верхний заголовок), drawer (боковое меню).

2. Проектирование иерархии экранов с учётом ограничений мобильного формата.

3. Правила группировки контента в мобильных интерфейсах: принципы Кардингтона и их применение.

4. Особенности проектирования навигации для одно- и многоролевых приложений.

5. Методы валидации информационной архитектуры мобильного приложения: дерево задач, карта кликов.

Тема 2.2. Разработка пользовательских сценариев

1. Детальная проработка пользовательских сценариев (user flow) для ключевых функций приложения.

2. Визуализация сценариев в виде блок-схем: обозначения, стандарты оформления, инструменты.

3. Создание низкодетализированных прототипов (low-fi) всех экранов приложения, необходимых для реализации сценариев.

4. Учёт альтернативных путей и ошибочных сценариев в проектировании пользовательских потоков.

5. Связь пользовательских сценариев с информационной архитектурой и картой экранов.

Тема 2.3. Модульные сетки для мобильных интерфейсов

1. Принципы построения сеток для мобильных устройств: учёт безопасных зон, размеров кликабельных областей.

2. Адаптация под разные размеры экранов: стратегии проектирования для устройств с различными пропорциями.

3. Использование направляющих и отступов в Figma для обеспечения читаемости и кликабельности.

4. Принципы проектирования для устройств с вырезом (notch) и динамическими островками (dynamic island).

5. Тестирование сетки на различных устройствах: эмуляция и реальные устройства.

Этап 3. Разработка визуального стиля и UI KIT

Тема 3.1. Разработка визуальной концепции в соответствии с гайдлайнами

1. Интеграция требований HIG или Material Design в визуальный стиль проекта.

2. Использование системных шрифтов: SF Pro для iOS, Roboto для Android — правила применения и кастомизации.

3. Семантика иконок в мобильных интерфейсах: использование стандартных системных иконок или создание собственных.

4. Принципы проектирования с учётом темной и светлой тем оформления операционных систем.

5. Адаптация визуального стиля под культурные особенности целевой аудитории.

Тема 3.2. Создание библиотеки компонентов среднего уровня сложности

1. Разработка компонентов с учётом платформенных особенностей: кнопки, поля ввода, переключатели, слайдеры.

2. Работа с вариантами (variants) и сложными свойствами компонентов: boolean, text, instance swap.

3. Создание компонентов с вложенными состояниями: раскрывающиеся списки, аккордеоны, табы.

4. Принципы проектирования компонентов для обеспечения доступности (accessibility) в мобильных интерфейсах.

5. Организация библиотеки компонентов по функциональному назначению и уровням сложности.

Тема 3.3. Настройка стилей текста, цветов и эффектов

1. Создание семантической системы цветов: primary, secondary, background, surface, error и их применение.

2. Настройка стилей текста для всех уровней заголовков и основного текста с учётом иерархии.

3. Добавление эффектов: тени, скругления, прозрачность — принципы использования без ущерба для производительности.

4. Создание переменных (variables) для цветов, типографики и эффектов в Figma.

5. Обеспечение консистентности стилей через использование библиотеки стилей и переменных.

Этап 4. Чистовой дизайн, прототип и защита

Тема 4.1. Проектирование чистовых макетов ключевых экранов

1. Отрисовка всех экранов приложения: онбординг, экран входа/регистрации, главный экран, экран профиля.

2. Применение созданного интерфейсного комплекта для обеспечения консистентности.

3. Проработка всех состояний экранов: загрузка, пустые состояния, ошибки, успешные операции.

4. Особенности проектирования экранов для различных ориентаций устройства (портретная, ландшафтная).

5. Подготовка макетов для разных плотностей пикселей (1x, 2x, 3x) и их экспорт для разработки.

Тема 4.2. Создание интерактивного прототипа

1. Сборка интерактивного прототипа в Figma, демонстрирующего основной пользовательский сценарий.

2. Настройка переходов между экранами с использованием анимации и триггеров.

3. Создание прототипа с ветвлением логики: условные переходы на основе действий пользователя.

4. Добавление микроанимаций для повышения реалистичности и отзывчивости интерфейса.

5. Тестирование прототипа на реальных устройствах через Figma Mirror или аналогичные инструменты.

Тема 4.3. Оформление презентации и защита проекта

1. Подготовка презентационных материалов: обоснование выбора платформы, демонстрация аналитики, user flow, экранов приложения.

2. Аргументация дизайн-решений с точки зрения гайдлайнов и потребностей целевой аудитории.

3. Структура устной защиты мобильного проекта: логика изложения, временные рамки, акценты.

4. Подготовка ответов на типовые вопросы комиссии по мобильному проектированию.

5. Демонстрация прототипа в ходе защиты: техническая подготовка и сценарий показа.

6 семестр

Раздел 3. Разработка универсальной дизайн-системы

Этап 1. Теоретические основы дизайн-систем

Тема 1.1. Понятие дизайн-системы

1. Определение дизайн-системы как комплексного набора взаимосвязанных компонентов, паттернов, стилей и правил.

2. Сравнение дизайн-системы и UI-кита: различия в глубине проработки, наличии документации и масштабируемости.

3. История развития дизайн-систем: от первых систем до современных подходов.

4. Преимущества внедрения дизайн-системы для команды дизайнеров и разработчиков.

5. Критерии оценки зрелости дизайн-системы: уровни развития от базового до корпоративного.

Тема 1.2. Анализ существующих дизайн-систем

1. Обзор и анализ известных дизайн-систем: Material Design (Google), Human Interface (Apple), Gravity (VK), Carbon (IBM).

2. Структура и состав компонентов ведущих дизайн-систем: общие принципы и различия.

3. Подходы к организации дизайн-токенов в различных системах.

4. Методы документирования в дизайн-системах: примеры лучших практик.

5. Уроки, извлечённые из анализа успешных и неудачных кейсов внедрения дизайн-систем.

Тема 1.3. Структура и компоненты дизайн-системы

1. Ключевые элементы дизайн-системы: принципы и ценности, гайдлайны, библиотека визуального языка, библиотека компонентов, дизайн-токены, документация.

2. Принципы построения архитектуры дизайн-системы: иерархия, модульность, масштабируемость.

3. Выбор платформы для проектирования дизайн-системы: веб, мобильные приложения, кросс-платформенные решения.

4. Постановка целей и задач для будущей дизайн-системы: бизнес- и пользовательские цели.

5. Планирование этапов разработки и внедрения дизайн-системы в продуктовую команду.

Раздел 2. Проектирование фундамента (Design Tokens & Variables)

Тема 2.1. Понятие Design Tokens

1. Дизайн-токены как атомарные единицы дизайн-системы, хранящие значения визуальных свойств.

2. Типы дизайн-токенов: примитивные (raw values) и семантические (связанные с назначением).

3. Создание переменных (variables) в Figma: коллекции, режимы, связывание значений.

4. Иерархия токенов: глобальные, локальные, платформенно-специфичные.

5. Преимущества использования токенов для обеспечения консистентности и упрощения обновлений.

Тема 2.2. Создание светлой и тёмной тем

1. Настройка различных режимов (modes) для переменных в Figma.

2. Связывание семантических токенов с разными наборами примитивных значений для реализации светлой (light) и тёмной (dark) тем.

3. Принципы проектирования для тёмной темы: контрастность, цветовые акценты, работа со светлыми элементами.

4. Обеспечение доступности в обеих темах оформления: проверка контрастности и читаемости.

5. Методы переключения тем в интерфейсе и их влияние на пользовательский опыт.

Тема 2.3. Разработка базовых стилей

1. Создание модульной сетки и базовых отступов как токенов.

2. Формирование системы типографики с использованием токенов для размеров, высоты строк и начертаний.

3. Определение цветовой палитры через токены: семантические имена и их применение.

4. Разработка токенов для эффектов: тени, скругления, прозрачность.

5. Организация коллекций токенов в Figma: структура, именование, документирование.

Этап 3. Создание библиотеки компонентов (продвинутый уровень)

Тема 3.1. Проектирование атомарных компонентов

1. Разработка атомов интерфейса с использованием переменных: кнопки, чекбоксы, переключатели, поля ввода.

2. Создание сложных вариантов для каждого атома: состояния, размеры, типы.

3. Принципы проектирования атомов с учётом будущего использования в составе молекул и организмов.

4. Настройка свойств атомов для гибкости кастомизации без нарушения консистентности.

5. Документирование атомов: правила использования, ограничения, примеры.

Тема 3.2. Создание молекулярных компонентов

1. Проектирование молекул из атомов: карточки, модальные окна, тулбары, строки поиска.

2. Настройка взаимодействия свойств молекулы со свойствами вложенных атомов.

3. Создание молекул с динамическим контентом: адаптация под различное количество элементов.

4. Принципы проектирования молекул для обеспечения доступности и инклюзивности.

5. Тестирование молекул в различных контекстах использования.

Тема 3.3. Организация организмов и структурирование библиотеки

1. Создание организмов: секции навигации, сложные формы, списки, компоненты с вложенной логикой.

2. Структурирование библиотеки в Figma: разделение страниц (Cover, Design tokens, Components, Patterns).

3. Использование компонентов с вариациями для создания гибких организмов.

4. Принципы именования и организации компонентов для удобства поиска и использования.

5. Поддержка и обновление библиотеки компонентов: процессы версионирования и уведомления пользователей.

Этап 4. Тестирование системы и демо-проект

Тема 4.1. Сборка демо-проекта

1. Создание небольшого демонстрационного интерфейса с использованием разработанной дизайн-системы.

2. Проверка масштабируемости и гибкости компонентов при изменении контента.

3. Тестирование дизайн-системы в различных сценариях использования: разные состояния, размеры, контексты.

4. Выявление и устранение проблем консистентности в демо-проекте.

5. Подготовка демо-проекта для презентации возможностей дизайн-системы.

Тема 4.2. Документирование правил использования

1. Создание документации к дизайн-системе: описание назначения каждого токена и компонента.

2. Примеры использования компонентов: правильные и неправильные кейсы.

3. Правила комбинирования компонентов и ограничения их использования.

4. Оформление страницы с гайдлайнами по доступности и инклюзивному дизайну.

5. Инструменты и подходы к поддержанию актуальности документации.

Тема 4.3. Защита итоговой дизайн-системы

1. Структура презентации дизайн-системы: демонстрация архитектуры, токенов, компонентов, примеров использования.

2. Обоснование архитектурных решений: выбор подходов, учёт ограничений, перспективы развития.

3. Демонстрация гибкости системы на примере демо-проекта.

4. Подготовка ответов на вопросы о масштабируемости, поддержке и интеграции с разработкой.

5. Стратегия внедрения дизайн-системы в продуктовую команду: этапы, риски, метрики успеха.

7 семестр

Комплексное проектирование B2C веб-платформы (1 Блок)

Этап 1. Глубокое исследование и стратегия продукта

Тема 1.1. Выбор и обоснование ниши для B2C платформы

1. Критерии выбора ниши для B2C платформы: актуальность, конкурентная среда, потенциал монетизации.

2. Анализ рыночных трендов и выявление перспективных направлений для создания цифрового продукта.

3. Формулирование продуктовой гипотезы: проблема, решение, целевая аудитория, уникальность.

4. Оценка технической и бизнес-реализуемости выбранной ниши.

5. Примеры успешных и неудачных кейсов выбора ниши для B2C платформ.

Тема 1.2. Проведение конкурентного анализа

1. Методология анализа конкурентов: выделение прямых и косвенных конкурентов.

2. Критерии сравнения конкурентов: функционал, UX/UI, целевая аудитория, монетизация, отзывы пользователей.

3. Составление сводной таблицы сравнения и визуализация результатов анализа.

4. Выявление сильных и слабых сторон конкурентов как основа для поиска рыночных возможностей.

5. Формирование выводов и рекомендаций по дифференциации будущего продукта.

Тема 1.3. Анализ целевой аудитории

1. Сегментация аудитории B2C платформы: демографические, поведенческие, психографические критерии.

2. Создание расширенных персон для каждого сегмента: цели, боли, мотивация, сценарии использования.

3. Построение карты эмпатии для ключевой персоны: мысли, чувства, действия, боли, выгоды.

4. Методы сбора данных для анализа аудитории: опросы, интервью, анализ поведения в аналогичных продуктах.

5. Валидация персон: методы проверки соответствия реальным пользователям.

Тема 1.4. Формирование ценностного предложения и CJM

1. Разработка уникального ценностного предложения (УЦП) платформы: формулировка, проверка, уточнение.

2. Построение развёрнутой карты пути клиента (Customer Journey Map) с учётом всех этапов взаимодействия.

3. Выявление точек касания (touchpoints) и их оптимизация в рамках пользовательского пути.

4. Анализ эмоционального фона на каждом этапе пути клиента и поиск точек трения.

5. Формирование рекомендаций по улучшению пользовательского опыта на основе анализа CJM.

Этап 2. Определение функционала и логика работы

Тема 2.1. Формирование бэклога и выделение MVP

1. Составление бэклога функций для платформы: методы сбора и систематизации требований.

2. Приоритизация функций с использованием методов MoSCoW и RICE.

3. Чёткое определение границ минимально жизнеспособного продукта (MVP).

4. Планирование последующих итераций развития продукта после запуска MVP.

5. Управление ожиданиями заказчика в процессе формирования бэклога и определения MVP.

Тема 2.2. Детальная проработка пользовательских сценариев

1. Создание детальных user flow для всех ролей, участвующих в системе (клиент, исполнитель/продавец, администратор).

2. Визуализация сценариев для ключевых операций: регистрация, создание заказа/услуги, оплата, обмен сообщениями.

3. Учёт альтернативных путей и ошибочных сценариев в проектировании пользовательских потоков.

4. Связь пользовательских сценариев с функциональными требованиями и бэклогом.

5. Валидация сценариев через прототипирование и тестирование с пользователями.

Тема 2.3. Проектирование информационной архитектуры платформы

1. Разработка расширенной карты сайта с учётом всех разделов для разных ролей пользователей.

2. Проектирование структуры личных кабинетов для различных типов пользователей.

3. Связь карты сайта с пользовательскими сценариями и функциональными требованиями.

4. Принципы группировки контента в сложных многофункциональных платформах.

5. Методы валидации информационной архитектуры: карточные сортировки, дерево тестирования.

Этап 3. Разработка фундамента дизайн-системы платформы

Тема 3.1. Разработка визуальной концепции и айдентики

1. Создание нескольких вариантов мудбордов для визуального стиля платформы.

2. Разработка логотипа и ключевых элементов айдентики: цвета, шрифты, иконография.

3. Определение характера визуального стиля: дружелюбный, строгий, технологичный — и его влияние на восприятие.

4. Адаптация визуальной концепции под целевую аудиторию и рыночную нишу.

5. Создание гайдлайнов по применению айдентики в интерфейсе платформы.

Тема 3.2. Проектирование системы переменных (Design Tokens)

1. Создание иерархической системы дизайн-токенов: примитивные и семантические токены для цветов, шрифтов, отступов, радиусов.

2. Определение брейкпоинтов для адаптивной вёрстки как токенов.

3. Настройка режимов переменных для поддержки светлой и тёмной тем.

4. Принципы именования токенов для обеспечения понятности и масштабируемости.

5. Документирование системы токенов для команды разработчиков.

Тема 3.3. Построение атомарной структуры компонентов

1. Разработка базовых атомов интерфейса с использованием токенов: кнопки, поля ввода, иконки, аватары.

2. Прописывание всех состояний через варианты компонентов: default, hover, focus, active, disabled, error.

3. Настройка свойств атомов для гибкости кастомизации без нарушения консистентности.

4. Принципы проектирования атомов с учётом будущего использования в составе сложных компонентов.

5. Тестирование атомов в различных контекстах и состояниях.

Этап 4. Создание библиотеки компонентов (организмы и шаблоны)

Тема 4.1. Разработка сложных компонентов (молекул и организмов)

1. Создание карточек товаров/услуг с динамическим контентом и интерактивными элементами.

2. Проектирование форм фильтрации с множественными параметрами и состояниями.

3. Разработка блоков комментариев с вложенными ответами и действиями пользователя.

4. Создание шапки профиля пользователя с персонализированным контентом и действиями.

5. Настройка взаимодействия свойств вложенных компонентов для обеспечения гибкости.

Тема 4.2. Проектирование макетов ключевых страниц (шаблонов)

1. Разработка шаблонов основных страниц платформы: главная страница (лендинг), каталог/лента объявлений.

2. Проектирование карточки элемента с детальной информацией и действиями пользователя.

3. Создание шаблона личного кабинета пользователя с персонализированным контентом.

4. Компоновка организмов на модульной сетке с учётом визуальной иерархии.

5. Обеспечение консистентности шаблонов через использование единой системы компонентов.

Тема 4.3. Итеративное улучшение компонентов и промежуточная защита

1. Проведение внутреннего ревью разработанных компонентов и шаблонов по критериям юзабилити и консистентности.

2. Сбор обратной связи от коллег и преподавателей для выявления проблем и возможностей улучшения.

3. Внесение правок по результатам ревью с фиксацией изменений и обоснованием решений.

4. Подготовка отчёта по первой части проекта: аналитика, концепция, фундамент дизайн-системы.

5. Структура промежуточной защиты: ключевые решения, достигнутые результаты, план дальнейшей работы.

8 семестр

Комплексное проектирование B2C веб-платформы (2 Блок)

Этап 5. Чистовая проработка интерфейсов

Тема 5.1. Применение дизайн-системы для всех состояний экранов

1. Отрисовка всех экранов, входящих в MVP, с использованием финальной версии дизайн-системы.

2. Проработка состояний загрузки: спиннеры, скелетоны, прогресс-бары.

3. Дизайн пустых состояний: информативные экраны с призывами к действию.

4. Оформление сообщений об ошибках: валидация форм, сетевые ошибки, ошибки авторизации.

5. Дизайн успешных операций: уведомления, модальные окна подтверждения, анимированные фидбеки.

Тема 5.2. Адаптация макетов под все ключевые брейкпоинты

1. Проверка и доработка отображения всех страниц на десктопе, планшете, мобильных устройствах.

2. Обеспечение корректного перестроения блоков при изменении размера экрана.

3. Адаптация навигации для различных размеров экранов: скрытие/показ элементов, трансформация меню.

4. Проверка консистентности использования компонентов во всех брейкпоинтах.

5. Тестирование адаптивных макетов на реальных устройствах и в браузерных инструментах разработчика.

Тема 5.3. Финальная отрисовка и проверка доступности

1. Завершение отрисовки всех экранов сценария MVP с соблюдением визуальной иерархии и консистентности.

2. Проверка макетов на соответствие стандартам доступности (WCAG 2.1): контрастность текста, размер кликабельных областей.

3. Обеспечение навигации с клавиатуры для веб-интерфейсов.

4. Подготовка альтернативного контента: альтернативные тексты для изображений, подписи для иконок.

5. Финальная проверка всех макетов перед передачей в разработку: полнота, точность, соответствие ТЗ.

Этап 6. Интерактивность и сценарии

Тема 6.1. Создание сложного интерактивного прототипа

1. Разработка интерактивного прототипа в Figma, охватывающего ключевые пользовательские сценарии.

2. Использование условной логики (conditional logic) для демонстрации ветвления сценариев.

3. Настройка переменных прототипа для имитации ввода данных и изменения состояний интерфейса.

4. Создание прототипа с несколькими ролями пользователей и переключением между ними.

5. Тестирование прототипа на соответствие описанным пользовательским сценариям.

Тема 6.2. Настройка микро-анимаций

1. Добавление микро-анимаций переходов между экранами: плавность, длительность, типы анимации.

2. Анимация состояний компонентов: наведение, нажатие, переключение, загрузка.

3. Принципы использования анимации без ущерба для производительности и доступности.

4. Повышение реалистичности и отзывчивости прототипа через тактильные и визуальные фидбеки.

5. Тестирование анимаций на различных устройствах для оценки плавности и восприятия.

Тема 6.3. Юзабилити-тестирование прототипа

1. Планирование юзабилити-тестирования: определение целей, сценариев, критериев успеха.

2. Проведение коридорного тестирования прототипа на представителях целевой аудитории.

3. Методы сбора данных: наблюдение, аудио/видеозапись, анкетирование после теста.

4. Анализ результатов тестирования: выявление точек трения, ошибок, неочевидных элементов интерфейса.

5. Формирование рекомендаций по улучшению интерфейса на основе данных тестирования и внесение правок.

Этап 7. Документирование и подготовка к передаче в разработку

Тема 7.1. Подготовка макетов к разработке

1. Создание гайдлайнов для разработчиков: спецификации по отступам, цветам, шрифтам, поведению компонентов.

2. Экспорт ресурсов (иконки, изображения) в необходимых форматах и разрешениях.

3. Написание комментариев к сложным компонентам и интерактивным элементам в Figma.

4. Организация страниц файла проектирования для удобства работы разработчиков.

5. Подготовка дизайн-спецификации: интерактивные элементы, состояния, анимации, адаптивное поведение.

Тема 7.2. Финализация документации дизайн-системы

1. Завершение документации дизайн-системы: подробное описание правил использования всех токенов и компонентов.

2. Создание страницы с примерами кода или ссылками на документацию для разработчиков.

3. Документирование паттернов использования: типовые сценарии комбинирования компонентов.

4. Подготовка раздела по доступности: требования к контрастности, навигации, альтернативному контенту.

5. Организация документации для удобства поиска и навигации: структура, оглавление, поиск.

Тема 7.3. Подготовка презентации и кейса

1. Структурирование материалов для итоговой презентации: проблема, решение, процесс, результаты.

2. Описание роли дизайна в достижении бизнес-целей: метрики успеха, влияние на конверсию и удержание.

3. Подготовка визуально привлекательной подачи проекта для портфолио (Behance, Dribbble).

4. Написание текста кейса: история проекта, задачи, решения, результаты, уроки.

5. Подготовка ответов на вопросы комиссии по всем этапам проекта и обоснование ключевых решений.

Этап 8. Итоговая аттестация

Тема 8.1. Предзащита проектов

1. Публичное выступление перед группой и преподавателями с демонстрацией полного цикла работы над проектом.

2. Получение обратной связи, вопросов и рекомендаций по доработке проекта.

3. Фиксация замечаний и приоритизация правок перед финальной защитой.

4. Отработка ответов на сложные вопросы комиссии.

5. Техническая подготовка материалов для итоговой защиты: прототип, презентация, кейс.

Тема 8.2. Финальная доработка проекта

1. Внесение корректировок в проект на основе замечаний, полученных на предзащите.

2. Финальная проверка полноты и качества всех компонентов проекта: аналитика, макеты, прототип, документация.

3. Подготовка финальной версии всех материалов в соответствии с требованиями к защите.

4. Проверка технической готовности демонстрационных материалов.

5. Психологическая подготовка к итоговой защите: отработка выступления, управление стрессом.

Тема 8.3. Итоговая защита проекта

1. Структура выступления на итоговой защите: введение, аналитика, концепция, дизайн-система, интерфейсы, прототип, результаты тестирования.

2. Демонстрация интерактивного прототипа с акцентом на ключевые пользовательские сценарии.

3. Обоснование эффективности дизайн-решений через связь с потребностями пользователей и бизнес-целями.

4. Ответы на вопросы экзаменационной комиссии по всем аспектам проекта.

5. Подведение итогов проекта: достигнутые цели

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические работы

Семестр 4

Раздел 1. Проектирование адаптивного веб-сайта

Этап 1. Аналитический этап и архитектура веб-сайта

Тема 1.1. Формулирование концепции и целей проекта

Задание 1. Провести анализ трёх сайтов различной тематики (портфолио, стартап, малый бизнес) с фиксацией сильных и слабых сторон пользовательского опыта.

Задание 2. Сформулировать миссию и ценностное предложение для выбранного проекта с обоснованием коммерческой и социальной ценности.

Задание 3. Подготовить краткую презентацию концепции проекта с аргументацией выбора ниши и целевой аудитории.

Тема 1.2. Разработка технического задания и анализ целевой аудитории

Задание 1. Составить структурированное техническое задание на разработку веб-сайта с разделами: цели проекта, целевая аудитория, функциональные требования, этапы работ.

Задание 2. Разработать персону целевого пользователя с указанием демографических характеристик, потребностей, мотивации и сценариев использования.

Задание 3. Построить карту эмпатии для разработанной персоны с визуализацией мыслей, чувств, действий и болевых точек.

Тема 1.3. Проектирование информационной архитектуры

Задание 1. Создать карту сайта с визуальным представлением структуры разделов и страниц, определением уровней вложенности.

Задание 2. Разработать пользовательские сценарии для трёх ключевых задач сайта (регистрация, поиск информации, отправка заявки).

Задание 3. Провести карточную сортировку с участием двух коллег для валидации предложенной структуры навигации.

Этап 2. Проектирование интерфейса

Тема 2.1. Низкодетализированное прототипирование

Задание 1. Создать эскизы от руки пяти ключевых страниц сайта с обозначением основных блоков и элементов навигации.

Задание 2. Разработать цифровые низкодетализированные прототипы (вайрфреймы) главной страницы и трёх внутренних страниц в среде проектирования.

Задание 3. Провести коридорное тестирование вайрфреймов с двумя участниками для выявления проблем в логике навигации.

Тема 2.2. Модульные сетки в веб-дизайне

Задание 1. Настроить модульную сетку для десктопной версии (12 колонок) с определением ширины колонок, отступов и полей.

Задание 2. Адаптировать сетку для планшетной (8 колонок) и мобильной (4 колонки) версий с сохранением пропорций и ритма композиции.

Задание 3. Применить разработанную сетку для компоновки контента на вайрфреймах ключевых страниц.

Тема 2.3. Разработка визуального стиля проекта

Задание 1. Подобрать два шрифтовых сочетания (заголовочный и текстовый) с обоснованием их сочетаемости и соответствия тематике проекта.

Задание 2. Сформировать цветовую палитру из пяти оттенков (основной, акцентный, фоновый, дополнительный, нейтральный) с указанием HEX-кодов.

Задание 3. Создать мудборд из 12 референсов, отражающий характер визуального стиля будущего проекта.

Этап 3. Детальная проработка и дизайн-система (базовый уровень)

Тема 3.1. Понятие UI-кита и атомарный дизайн

Задание 1. Разработать набор базовых атомарных элементов интерфейса: кнопки (три типа), поля ввода, чекбоксы, переключатели.

Задание 2. Создать молекулярные компоненты из атомов: карточка товара, форма поиска, навигационная панель.

Задание 3. Организовать библиотеку компонентов в среде проектирования с разделением на страницы по уровням сложности.

Тема 3.2. Компоненты и их свойства в Figma

Задание 1. Преобразовать кнопку в компонент с созданием вариантов для состояний: основное, наведение, активное, неактивное.

Задание 2. Настроить сложные варианты компонента кнопки с использованием булевых свойств (иконка слева/справа/без иконки).

Задание 3. Создать компонент поля ввода с вариантами для состояний ошибки и успешной валидации, настроив автоматическое изменение цвета границы.

Тема 3.3. Проектирование чистовых макетов десктопной версии

Задание 1. Применить разработанный интерфейсный комплект для оформления главной страницы сайта с обеспечением визуальной иерархии.

Задание 2. Разработать макет страницы каталога с компоновкой карточек товаров на модульной сетке.

Задание 3. Создать макет страницы контактов с формой обратной связи и картой, проверив соответствие техническому заданию.

Этап 4. Адаптация и защита проекта

Тема 4.1. Адаптивный дизайн для планшетов и мобильных устройств

Задание 1. Адаптировать макет главной страницы для планшетной версии с перестроением блоков и изменением размеров элементов.

Задание 2. Настроить свойства автоматической компоновки (Auto Layout) для карточки товара для обеспечения адаптивного поведения.

Задание 3. Разработать мобильную версию главной страницы с трансформацией навигации в бургер-меню и оптимизацией размеров кликабельных областей.

Тема 4.2. Интерактивное прототипирование

Задание 1. Настроить переходы между экранами главной страницы и страницы каталога с использованием триггера «по клику».

Задание 2. Создать прототип с анимацией появления модального окна при клике на кнопку «Заказать звонок».

Задание 3. Собрать интерактивный прототип, демонстрирующий полный пользовательский сценарий от входа на сайт до отправки заявки.

Тема 4.3. Подготовка к защите и презентация проекта

Задание 1. Подготовить структуру презентации проекта с разделами: концепция, аналитика, архитектура, этапы проектирования, итоговый результат.

Задание 2. Создать слайды презентации с визуализацией ключевых этапов работы над проектом.

Задание 3. Провести репетицию устной защиты проекта с демонстрацией интерактивного прототипа и аргументацией дизайн-решений.

Семестр 5

Раздел 2. Проектирование мобильного приложения

Этап 1. Анализ и платформенная специфика

Тема 1.1. Введение в проектирование мобильных приложений

Задание 1. Провести сравнительный анализ навигационных паттернов и жестов взаимодействия в пяти приложениях из разных категорий магазинов приложений.

Задание 2. Изучить гайдлайны платформы (Material Design или Human Interface Guidelines) и выделить пять ключевых принципов, влияющих на проектирование интерфейса.

Задание 3. Создать таблицу различий между подходами к проектированию для iOS и Android по критериям: навигация, иконографика, анимация, типографика.

Тема 1.2. Определение концепции мобильного приложения

Задание 1. Провести анализ пяти приложений аналогичной категории с фиксацией сильных и слабых сторон пользовательского опыта.

Задание 2. Сформулировать продуктовую гипотезу и уникальное ценностное предложение для выбранного приложения.

Задание 3. Обосновать выбор целевой платформы (iOS или Android) с учётом характеристик целевой аудитории и рыночных условий.

Тема 1.3. Формирование MVP (Minimum Viable Product)

Задание 1. Составить бэклог функций приложения с распределением по категориям методом MoSCoW (Must have, Should have, Could have, Won't have).

Задание 2. Определить границы минимально жизнеспособного продукта, выделив не более пяти ключевых экранов и функций.

Задание 3. Разработать пользовательские сценарии для ключевых операций MVP: онбординг, авторизация, основное действие, просмотр профиля.

Этап 2. Архитектура и прототипирование мобильного интерфейса

Тема 2.1. Особенности информационной архитектуры мобильных приложений

Задание 1. Разработать схему навигации приложения с использованием паттерна нижнего меню (tab bar) для пяти основных разделов.

Задание 2. Создать карту экранов приложения с визуализацией иерархии и связей между экранами.

Задание 3. Спроектировать альтернативную навигационную структуру с использованием бокового меню (drawer) и сравнить её преимущества и недостатки с первым вариантом.

Тема 2.2. Разработка пользовательских сценариев

Задание 1. Визуализировать пользовательский поток для сценария регистрации и первого взаимодействия с приложением в виде блок-схемы.

Задание 2. Создать низкодетализированные прототипы всех экранов, необходимых для реализации ключевого сценария пользователя.

Задание 3. Провести внутреннее тестирование логики сценария с коллегой для выявления точек трения и неочевидных переходов.

Тема 2.3. Модульные сетки для мобильных интерфейсов

Задание 1. Настроить модульную сетку для мобильного экрана шириной 375 точек с определением безопасных зон и размера кликабельных областей.

Задание 2. Адаптировать сетку для устройств с вырезом (notch) с учётом ограничений верхней части экрана.

Задание 3. Применить разработанную сетку для компоновки контента на прототипах ключевых экранов приложения.

Этап 3. Разработка визуального стиля и UI KIT

Тема 3.1. Разработка визуальной концепции в соответствии с гайдлайнами

Задание 1. Подобрать шрифтовую пару в соответствии с требованиями выбранной платформы (SF Pro для iOS или Roboto для Android).

Задание 2. Сформировать иерархию текстовых стилей из семи уровней (заголовки H1-H4, основной текст, подписи, вспомогательный текст).

Задание 3. Создать мудборд из 10 референсов, отражающий визуальный стиль приложения с учётом платформенных ограничений.

Тема 3.2. Создание библиотеки компонентов среднего уровня сложности

Задание 1. Разработать компонент карточки с настройкой вариантов для состояний: стандартная, с изображением, с иконкой, с чекбоксом.

Задание 2. Создать компонент формы поиска с динамическим поведением: поле ввода, иконка поиска, кнопка очистки при наличии текста.

Задание 3. Настроить компонент табов (вкладок) с переключением контента и визуальной индикацией активной вкладки.

Тема 3.3. Настройка стилей текста, цветов и эффектов

Задание 1. Создать семантическую систему цветов из восьми токенов: основной, второстепенный, фоновый, поверхность, текст основной, текст второстепенный, ошибка, успех.

Задание 2. Настроить стили текста для всех уровней иерархии с указанием размера, межстрочного интервала, веса и цвета.

Задание 3. Применить эффекты скругления и теней к компонентам с соблюдением принципов платформенного дизайна.

Этап 4. Чистовой дизайн, прототип и защита

Тема 4.1. Проектирование чистовых макетов ключевых экранов

Задание 1. Отрисовать экраны онбординга (три экрана) с применением разработанного визуального стиля и компонентов.

Задание 2. Разработать главный экран приложения с компоновкой ключевого контента и элементов навигации.

Задание 3. Создать экран профиля пользователя с персонализированным контентом и настройками.

Тема 4.2. Создание интерактивного прототипа

Задание 1. Настроить переходы между экранами онбординга с использованием анимации сдвига.

Задание 2. Создать прототип с ветвлением логики: переход на разные экраны в зависимости от выбора пользователя в онбординге.

Задание 3. Собрать полный интерактивный прототип, демонстрирующий основной пользовательский сценарий от первого запуска до выполнения целевого действия.

Тема 4.3. Оформление презентации и защита проекта

Задание 1. Подготовить презентационные материалы с обоснованием выбора платформы, анализа конкурентов и пользовательских исследований.

Задание 2. Создать слайды с демонстрацией этапов проектирования: от аналитики до финального прототипа.

Задание 3. Провести защиту проекта с демонстрацией интерактивного прототипа и аргументацией ключевых дизайн-решений.

6 семестр

Раздел 3. Разработка универсальной дизайн-системы

Этап 1. Теоретические основы дизайн-систем

Тема 1.1. Понятие дизайн-системы

Задание 1. Провести сравнительный анализ трёх существующих дизайн-систем (Material Design, Human Interface, Carbon) с выделением общих принципов и различий.

Задание 2. Сформулировать пять ключевых принципов будущей дизайн-системы с обоснованием их значимости для целевой аудитории.

Задание 3. Определить цели и задачи разработки дизайн-системы с указанием метрик успеха её внедрения.

Тема 1.2. Анализ существующих дизайн-систем

Задание 1. Изучить структуру и состав компонентов пяти ведущих дизайн-систем с фиксацией подходов к организации токенов.

Задание 2. Создать сравнительную таблицу по критериям: глубина проработки, наличие документации, масштабируемость, поддержка тем оформления.

Задание 3. Выделить лучшие практики документирования из анализа существующих систем для применения в собственном проекте.

Тема 1.3. Структура и компоненты дизайн-системы

Задание 1. Разработать схему архитектуры будущей дизайн-системы с выделением ключевых элементов: принципы, токены, компоненты, документация.

Задание 2. Определить состав библиотеки компонентов с разделением на атомы, молекулы и организмы.

Задание 3. Составить план этапов разработки дизайн-системы с указанием сроков и критериев завершения каждого этапа.

Раздел 2. Проектирование фундамента (Design Tokens & Variables)

Тема 2.1. Понятие Design Tokens

Задание 1. Создать коллекцию примитивных токенов цвета из 12 оттенков с семантическими названиями.

Задание 2. Разработать семантические токены для цветов с привязкой к примитивным значениям: фон основной, фон второстепенный, текст основной, текст второстепенный.

Задание 3. Организовать коллекции переменных в среде проектирования с разделением по категориям: цвета, типографика, отступы, эффекты.

Тема 2.2. Создание светлой и тёмной тем

Задание 1. Настроить два режима для коллекции цветовых переменных: светлый и тёмный.

Задание 2. Привязать семантические токены к разным наборам примитивных значений в зависимости от выбранного режима.

Задание 3. Протестировать переключение тем на примере компонента карточки с проверкой контрастности и читаемости.

Тема 2.3. Разработка базовых стилей

Задание 1. Создать модульную систему отступов из восьми значений (4, 8, 12, 16, 24, 32, 48, 64) как токены.

Задание 2. Разработать типографическую шкалу из семи размеров текста с привязкой к переменным.

Задание 3. Настроить токены для эффектов: радиусы скругления (четыре значения), тени (три уровня).

Этап 3. Создание библиотеки компонентов (продвинутый уровень)

Тема 3.1. Проектирование атомарных компонентов

Задание 1. Разработать компонент кнопки с использованием переменных и созданием вариантов для размеров (малый, средний, большой) и состояний (основное, наведение, активное, неактивное).

Задание 2. Создать компонент поля ввода с вариантами для состояний: обычное, фокус, ошибка, успех, с иконкой.

Задание 3. Разработать набор атомарных компонентов: чекбокс, переключатель, иконка, аватар — с привязкой к дизайн-токенам.

Тема 3.2. Создание молекулярных компонентов

Задание 1. Собрать компонент карточки из атомов (аватар, текстовые элементы, кнопка) с настройкой взаимодействия свойств.

Задание 2. Создать компонент модального окна с заголовком, содержимым, кнопками действий и возможностью закрытия.

Задание 3. Разработать компонент тулбара с набором иконок и текстовых меток, обеспечивающий гибкую кастомизацию.

Тема 3.3. Организация организмов и структурирование библиотеки

Задание 1. Создать компонент секции навигации из молекул (логотип, меню, кнопка) с адаптивным поведением.

Задание 2. Разработать сложную форму с вложенными компонентами: поля ввода, переключатели, кнопки действий.

Задание 3. Структурировать библиотеку компонентов в среде проектирования по страницам: обложка, токены, атомы, молекулы, организмы, шаблоны.

Этап 4. Тестирование системы и демо-проект

Тема 4.1. Сборка демо-проекта

Задание 1. Собрать экран профиля пользователя с применением всех уровней компонентов дизайн-системы.

Задание 2. Создать экран настроек с формами, переключателями и кнопками действий для проверки гибкости системы.

Задание 3. Протестировать масштабируемость компонентов путём изменения контента (длинные тексты, изображения разного размера).

Тема 4.2. Документирование правил использования

Задание 1. Создать страницу документации для компонента кнопки с описанием назначения, вариантов использования и запрещённых комбинаций.

Задание 2. Разработать раздел документации по цветовой системе с примерами применения токенов в интерфейсе.

Задание 3. Оформить страницу с гайдлайнами по доступности: требования к контрастности, размеру кликабельных областей, навигации.

Тема 4.3. Защита итоговой дизайн-системы

Задание 1. Подготовить презентацию архитектуры дизайн-системы с демонстрацией иерархии токенов и компонентов.

Задание 2. Создать видео-демонстрацию гибкости системы на примере изменения темы оформления и масштабирования контента.

Задание 3. Провести защиту дизайн-системы с обоснованием архитектурных решений и демонстрацией её применимости для различных сценариев.

7 семестр

Комплексное проектирование B2C веб-платформы (1 Блок)

Этап 1. Глубокое исследование и стратегия продукта

Тема 1.1. Выбор и обоснование ниши для B2C платформы

Задание 1. Провести анализ пяти перспективных ниш для создания цифрового продукта с оценкой рыночного потенциала и уровня конкуренции.

Задание 2. Сформулировать продуктовую гипотезу с указанием проблемы, целевой аудитории, предлагаемого решения и уникальности подхода.

Задание 3. Подготовить обоснование выбора ниши с аргументацией коммерческой и социальной ценности будущего продукта.

Тема 1.2. Проведение конкурентного анализа

Задание 1. Провести анализ пяти прямых и косвенных конкурентов с фиксацией функционала, пользовательских отзывов и рейтингов.

Задание 2. Составить сводную таблицу сравнения конкурентов по критериям: ключевые функции, ценообразование, пользовательский опыт, сильные и слабые стороны.

Задание 3. Выявить рыночные возможности и сформулировать рекомендации по дифференциации будущего продукта.

Тема 1.3. Анализ целевой аудитории

Задание 1. Провести сегментацию аудитории платформы по демографическим, географическим и поведенческим критериям.

Задание 2. Разработать две детализированные персоны пользователей с описанием характеристик, целей, болей и сценариев использования.

Задание 3. Построить карту эмпатии для ключевой персоны с визуализацией мыслей, чувств, действий и потребностей.

Тема 1.4. Формирование ценностного предложения и CJM

Задание 1. Сформулировать уникальное ценностное предложение платформы с проверкой по критериям: ясность, уникальность, убедительность.

Задание 2. Разработать карту пути клиента с визуализацией этапов взаимодействия, точек контакта, эмоционального фона и болевых точек.

Задание 3. Выявить три ключевые точки трения в пользовательском пути и предложить решения для их устранения.

Этап 2. Определение функционала и логика работы

Тема 2.1. Формирование бэклога и выделение MVP

Задание 1. Составить бэклог функций платформы с распределением по ролям пользователей (клиент, исполнитель, администратор).

Задание 2. Провести приоритизацию функций методом RICE (Reach, Impact, Confidence, Effort) с расчётом баллов для каждой функции.

Задание 3. Чётко определить границы минимально жизнеспособного продукта с указанием ключевых экранов и пользовательских сценариев.

Тема 2.2. Детальная проработка пользовательских сценариев

Задание 1. Создать диаграмму пользовательского потока для сценария регистрации и первого заказа с визуализацией альтернативных путей.

Задание 2. Разработать сценарии для всех ролей системы: клиент (создание заказа), исполнитель (приём заказа), администратор (модерация).

Задание 3. Провести валидацию сценариев через прототипирование ключевых экранов и тестирование логики переходов.

Тема 2.3. Проектирование информационной архитектуры платформы

Задание 1. Разработать расширенную карту сайта с учётом всех разделов для различных ролей пользователей.

Задание 2. Спроектировать структуру личных кабинетов для клиентов и исполнителей с выделением общих и уникальных разделов.

Задание 3. Провести карточную сортировку с участием трёх участников для валидации предложенной структуры навигации.

Этап 3. Разработка фундамента дизайн-системы платформы

Тема 3.1. Разработка визуальной концепции и айдентики

Задание 1. Создать три варианта мудбордов для визуального стиля платформы с различной цветовой гаммой и характером подачи.

Задание 2. Разработать логотип и ключевые элементы айдентики: фирменный цвет, шрифтовая пара, иконографический стиль.

Задание 3. Определить характер визуального стиля (дружелюбный, строгий, технологичный) с обоснованием соответствия целевой аудитории.

Тема 3.2. Проектирование системы переменных (Design Tokens)

Задание 1. Создать иерархическую систему цветовых токенов: примитивные (12 оттенков) и семантические (фон, поверхность, основной контент, второстепенный контент).

Задание 2. Разработать токены для типографики: размеры, межстрочный интервал, вес шрифта — с привязкой к переменным.

Задание 3. Определить брейкпоинты для адаптивной вёрстки как токены (мобильный, планшет, десктоп) с указанием минимальных и максимальных значений.

Тема 3.3. Построение атомарной структуры компонентов

Задание 1. Разработать компонент кнопки с использованием переменных и созданием вариантов для всех состояний: основное, наведение, фокус, активное, неактивное, ошибка.

Задание 2. Создать компонент поля ввода с вариантами для типов (текст, email, пароль) и состояний (обычное, фокус, ошибка, успех).

Задание 3. Разработать набор базовых атомов: иконки, аватары, чекбоксы, переключатели — с привязкой к дизайн-токенам и настройкой состояний.

Этап 4. Создание библиотеки компонентов (организмы и шаблоны)

Тема 4.1. Разработка сложных компонентов (молекул и организмов)

Задание 1. Создать компонент карточки товара/услуги из атомов с настройкой динамического контента: изображение, заголовок, описание, цена, кнопка.

Задание 2. Разработать компонент формы фильтрации с набором полей ввода, чекбоксов, переключателей и кнопкой применения фильтров.

Задание 3. Собрать компонент шапки профиля пользователя с аватаром, именем, статистикой и действиями.

Тема 4.2. Проектирование макетов ключевых страниц (шаблонов)

Задание 1. Разработать шаблон главной страницы (лендинга) с компоновкой ключевых блоков: герой, преимущества, каталог, отзывы, призыв к действию.

Задание 2. Создать шаблон страницы каталога/ленты с сеткой карточек, панелью фильтров и пагинацией.

Задание 3. Разработать шаблон карточки элемента с детальной информацией, изображениями, описанием и действиями пользователя.

Задание 4. Спроектировать шаблон личного кабинета пользователя с навигацией, персонализированным контентом и настройками.

Тема 4.3. Итеративное улучшение компонентов и промежуточная защита

Задание 1. Провести внутреннее ревью разработанных компонентов и шаблонов с фиксацией замечаний по юзабилити и консистентности.

Задание 2. Внести правки в компоненты по результатам ревью с документированием изменений и обоснованием решений.

Задание 3. Подготовить и провести промежуточную защиту первой части проекта с демонстрацией аналитики, концепции и базового фундамента дизайн-системы.

8 семестр

Комплексное проектирование B2C веб-платформы (2 Блок)

Этап 5. Чистовая проработка интерфейсов

Тема 5.1. Применение дизайн-системы для всех состояний экранов

Задание 1. Отрисовать все экраны, входящие в сценарий MVP, с применением финальной версии дизайн-системы.

Задание 2. Проработать состояния загрузки для ключевых экранов: спиннеры, скелетоны, прогресс-бары.

Задание 3. Дизайн пустых состояний и сообщений об ошибках с информативными подсказками и призывами к действию.

Тема 5.2. Адаптация макетов под все ключевые брейкпоинты

Задание 1. Адаптировать макеты главной страницы и каталога для планшетной версии (768 точек) с перестроением блоков и изменением размеров элементов.

Задание 2. Разработать мобильную версию ключевых экранов (375 точек) с оптимизацией навигации и размеров кликабельных областей.

Задание 3. Проверить консистентность использования компонентов во всех брейкпоинтах с фиксацией расхождений и их устранением.

Тема 5.3. Финальная отрисовка и проверка доступности

Задание 1. Провести аудит контрастности цветовых сочетаний в ключевых интерфейсах с использованием инструментов проверки.

Задание 2. Внести корректировки в цветовые значения для достижения минимально допустимого уровня контрастности (4.5:1 для обычного текста).

Задание 3. Проверить размеры кликабельных областей (минимум 44×44 точек) и расстояния между интерактивными элементами.

Этап 6. Интерактивность и сценарии

Тема 6.1. Создание сложного интерактивного прототипа

Задание 1. Настроить переменные прототипа для имитации состояния авторизации пользователя.

Задание 2. Создать прототип с условной логикой: отображение разных экранов в зависимости от значения переменной.

Задание 3. Собрать полный интерактивный прототип, охватывающий ключевые пользовательские сценарии для всех ролей системы.

Тема 6.2. Настройка микро-анимаций

Задание 1. Настроить анимацию появления модального окна с эффектом затухания фона и плавного входа контента.

Задание 2. Добавить микроанимации для состояний кнопок: плавное изменение цвета при наведении, эффект нажатия.

Задание 3. Создать анимацию перехода между экранами каталога и карточки товара с использованием умной анимации (smart animate).

Тема 6.3. Юзабилити-тестирование прототипа

Задание 1. Подготовить сценарии тестирования для трёх ключевых задач платформы с определением критериев успеха.

Задание 2. Провести коридорное тестирование прототипа с тремя участниками, представляющими целевую аудиторию.

Задание 3. Проанализировать результаты тестирования, выявить три ключевые точки трения и внести правки в макеты.

Этап 7. Документирование и подготовка к передаче в разработку

Тема 7.1. Подготовка макетов к разработке

Задание 1. Организовать страницы файла проектирования: макеты по брейкпоинтам, компоненты, стили, спецификации.

Задание 2. Настроить свойства компонентов для экспорта разработчикам: именование слоёв, группировка элементов, комментарии к сложным взаимодействиям.

Задание 3. Подготовить дизайн-спецификацию с указанием размеров, отступов, цветов и поведения интерактивных элементов.

Тема 7.2. Финализация документации дизайн-системы

Задание 1. Завершить документацию по всем компонентам с описанием правил использования, примеров и ограничений.

Задание 2. Создать раздел документации для разработчиков с примерами кода или ссылками на техническую документацию.

Задание 3. Подготовить гайдлайны по доступности с требованиями к контрастности, навигации и альтернативному контенту.

Тема 7.3. Подготовка презентации и кейса

Задание 1. Структурировать материалы для итоговой презентации: проблема, решение, процесс проектирования, результаты.

Задание 2. Подготовить текст кейса для портфолио с описанием проекта, задач, решений и достигнутых результатов.

Задание 3. Создать визуально привлекательную подачу проекта для размещения на платформах портфолио (Behance, Dribbble).

Этап 8. Итоговая аттестация

Тема 8.1. Предзащита проектов

Задание 1. Провести репетицию устной защиты проекта перед группой с демонстрацией всех этапов работы.

Задание 2. Получить обратную связь от преподавателей и коллег, зафиксировать замечания и рекомендации.

Задание 3. Составить план финальных доработок проекта на основе полученной обратной связи.

Тема 8.2. Финальная доработка проекта

Задание 1. Внести корректировки в макеты и прототип по результатам предзащиты.

Задание 2. Провести финальную проверку полноты и качества всех компонентов проекта: аналитика, макеты, прототип, документация.

Задание 3. Подготовить технически все материалы для итоговой защиты: прототип, презентация, кейс.

Тема 8.3. Итоговая защита проекта

Задание 1. Провести итоговую защиту проекта перед экзаменационной комиссией с демонстрацией полного цикла проектирования.

Задание 2. Обосновать ключевые проектные решения через связь с потребностями пользователей и бизнес-целями.

Задание 3. Ответить на вопросы комиссии по всем аспектам проекта и подвести итоги с указанием достигнутых целей и возможностей дальнейшего развития продукта.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

5 семестр

Промежуточная аттестация проходит в форме зачета с оценкой (подготовка сообщения, выполнение практических работ, защита итоговой дизайн-системы).

6 семестр

Курсовая работа

Требования к выполнению и защите курсовой работы представлены в Методических рекомендациях по выполнению и защите курсовой работы по дисциплине «Проектирование в веб-дизайне».

Перечень тем курсовых работ по дисциплине «Проектирование в веб-дизайне» представлен в Методических рекомендациях по выполнению и защите курсовой работы по дисциплине «Проектирование в веб-дизайне».

7 семестр

Промежуточная аттестация проходит в форме зачета с оценкой (подготовка сообщения, выполнение практических работ, защита этапов итогового проекта).

8 семестр

Промежуточная аттестация проходит в форме экзамена (подготовка сообщения, выполнение практических работ, просмотр итогового проекта).

Итоговый проект по дисциплине (8 семестр)

Общее описание проекта

Итоговый проект представляет собой комплексное проектирование B2C веб-платформы, демонстрирующее полный цикл работы дизайнера: от глубокого анализа и стратегического планирования до разработки дизайн-системы, создания адаптивных интерфейсов, интерактивного прототипирования и подготовки проектной документации для передачи в разработку. Проект выполняется в течение 7 и 8 семестров и является формой итогового контроля по дисциплине.

Задание к итоговому проекту

Аналитический блок:

Провести обоснованный выбор и анализ ниши для B2C платформы с формулировкой продуктовой гипотезы

Выполнить анализ не менее 5 прямых и косвенных конкурентов с выявлением рыночных возможностей

Разработать не менее двух детализированных персон целевой аудитории и карту эмпатии для ключевой персоны

Сформировать уникальное ценностное предложение (УЦП) и построить развёрнутую карту пути клиента (CJM)

Стратегический блок:

Составить структурированный бэклог функций с приоритизацией методом MoSCoW или RICE

Чётко определить границы минимально жизнеспособного продукта (MVP)

Разработать детальные пользовательские сценарии (user flow) для всех ролей системы (клиент, исполнитель/продавец, администратор)

Создать расширенную карту сайта с учётом структуры личных кабинетов для разных ролей

Дизайн-система:

Разработать визуальную концепцию и айдентику платформы (логотип, цветовая палитра, типографика)

Создать иерархическую систему дизайн-токенов: примитивные и семантические токены цветов, типографики, отступов, радиусов, теней

Реализовать поддержку светлой и тёмной тем через переменные

Разработать библиотеку компонентов по методологии атомарного дизайна:

Атомы: кнопки, поля ввода, чекбоксы, переключатели, иконки, аватары (со всеми состояниями)

Молекулы: карточки товаров/услуг, формы фильтрации, блоки комментариев

Организмы: секции навигации, сложные формы, профиль пользователя

Структурировать библиотеку компонентов в среде проектирования с документированием правил использования

Интерфейсные решения:

Спроектировать чистовые макеты всех ключевых страниц MVP:

Главная страница (лендинг)

Каталог/лента объявлений

Карточка элемента с детальной информацией

Личные кабинеты для разных ролей пользователей

Проработать все состояния интерфейсов: загрузка, пустые состояния, ошибки, успешные операции

Адаптировать макеты под все ключевые брейкпоинты: десктоп (1440px+), планшет (768px), мобильное устройство (375px)

Проверить соответствие стандартам доступности (WCAG 2.1): контрастность текста, размер кликабельных областей, навигация

Интерактивность и валидация:

Создать сложный интерактивный прототип в Figma, охватывающий ключевые пользовательские сценарии

Реализовать условную логику (conditional logic) и переменные прототипа для демонстрации ветвления сценариев

Настроить микроанимации переходов и состояний компонентов

Провести юзабилити-тестирование прототипа с участием не менее трёх представителей целевой аудитории

Зафиксировать результаты тестирования, выявить точки трения и внести правки в проект

Документация и презентация:

Подготовить дизайн-спецификацию для разработчиков: гайдлайны по отступам, цветам, шрифтам, поведению компонентов

Финализировать документацию дизайн-системы с описанием правил использования токенов и компонентов

Разработать структурированную презентацию проекта для защиты

Подготовить кейс проекта для портфолио (в формате Behance/Dribbble) с описанием проблемы, решения, процесса проектирования и достигнутых результатов

Технические требования

Инструменты проектирования:

Основная среда проектирования: Figma

Дополнительные инструменты: Miro (для схем и карт), таблицы (для аналитики)

Требования к файлам проекта:

Структурированная организация проекта

Обложка проекта

1. Аналитика, персоны, CJM
2. Информационная архитектура, пользовательские сценарии
3. Система токенов, темы
4. Библиотека компонентов по уровням
5. Шаблоны страниц
6. Адаптивные макеты
7. Интерактивный прототип
8. Гайдлайны, спецификации
9. Корректное именование слоёв и компонентов
10. Настройка свойств компонентов для экспорта разработчикам
11. Наличие комментариев к сложным взаимодействиям и состояниям

Требования к прототипу

1. Полная демонстрация ключевых пользовательских сценариев MVP
2. Реализация переходов между всеми связанными экранами
3. Наличие анимаций и микроинтеракций для повышения реалистичности
4. Возможность демонстрации прототипа на реальных устройствах через Figma Mirror

Базовые требования к дизайну

1. Соответствие принципам современного веб-дизайна: чистота, иерархия, консистентность, доступность
2. Единый визуальный стиль, отражающий характер платформы и соответствующий целевой аудитории
3. Продуманная визуальная иерархия с акцентом на ключевых элементах и призывах к действию
4. Интуитивно понятная навигация и логичная структура интерфейса
5. Поддержка инклюзивного дизайна: учёт потребностей пользователей с ограниченными возможностями
6. Адаптивное поведение интерфейса на всех устройствах без потери функциональности и удобства

Требования к защите проекта

Структурированная устная презентация (10–15 минут) с чётким обоснованием всех проектных решений

Демонстрация интерактивного прототипа с акцентом на ключевые пользовательские сценарии

Аргументация выбора дизайн-решений через связь с аналитикой, потребностями пользователей и бизнес-целями

Готовность ответить на вопросы комиссии по любому этапу проекта

Предоставление полного комплекта проектных материалов в электронном виде

Критерии оценки итогового проекта

Критерий

Макс. балл

Глубина и обоснованность аналитического блока **15 баллов**

Проработка стратегии и пользовательских сценариев **15 баллов**

Качество и системность дизайн-системы **20 баллов**

Детализация и консистентность интерфейсных решений **20 баллов**

Адаптивность и соответствие стандартам доступности **10 баллов**

Качество интерактивного прототипа и результаты тестирования **10 баллов**

Полнота документации и готовность к передаче в разработку **5 баллов**

Качество презентации и обоснование проектных решений **5 баллов**

Итого 10 баллов

Проект считается **защищённым** при наборе **не менее 60 баллов**.

Вопросы к зачету с оценкой

5 семестр

1. Что включает полный цикл UX-проектирования веб-сайта? Перечислите этапы и их последовательность.
2. Назовите и опишите ключевые элементы технического задания (ТЗ) веб-проекта.
3. Что такое портрет пользователя (user persona)? Приведите структуру и пример для B2C-сервиса.
4. Опишите карту пути пользователя (Customer Journey Map). Какие этапы она включает?
5. Что такое информационная архитектура сайта? Объясните роль карты сайта и сценариев пользования.
6. Перечислите типовые решения интерфейса (UX-паттерны). Приведите 5 примеров и их применение.
7. Что такое wireframes? Различия low-fidelity и high-fidelity макетов.
8. Опишите принцип Atomic Design в UI. Укажите уровни и их назначение.
9. Что такое компоненты Figma? Объясните variants, boolean, instance swap.
10. Что такое Auto Layout в Figma? Приведите примеры применения в веб-проекте.
11. Назовите принципы проектирования для iOS и Android. HIG vs Material Design.
12. Что такое MVP (Minimum Viable Product)? Методы приоритизации (MoSCoW, RICE).
13. Что такое дизайн-токены? Перечислите категории и их применение в Figma.
14. Опишите режимы тем (light/dark mode). Как реализовать в Figma Variables?
15. Что такое дизайн-системы? Приведите примеры (Material Design, Carbon).
16. Назовите критерии доступности (WCAG). Как проверить MVP на соответствие?
17. Что такое условная логика в Figma? Пример прототипа с ветвлением.
18. Опишите процесс тестирования прототипа. Методы (usability testing, A/B).
19. Что включают профессиональные коммуникации с заказчиком? Этапы утверждения прототипа.
20. Назовите правовые аспекты веб-проектирования. Авторское право, NDA, передача прав.

7 семестр

1. Что такое дизайн-токены 2-го уровня? Перечислите категории (цвета, типографика, отступы, радиусы) и их применение.
2. Опишите структуру дизайн-системы. Какие элементы входят (компоненты, паттерны, токены)?
3. Что такое семантические компоненты? Приведите примеры primary/secondary кнопок.

4. Назовите известные дизайн-системы. Сравните Material Design 3, Carbon IBM, Human Interface Apple.
5. Что такое B2C веб-проект? Особенности проектирования для потребительских сервисов.
6. Опишите метод MoSCoW приоритизации. Применение для MVP в B2C проекте.
7. Что такое RICE метод оценки задач? Формула расчета (Reach, Impact, Confidence, Effort).
8. Как проектировать CJM для B2C сервиса? Этапы: осознание, рассмотрение, покупка, использование.
9. Что такое дизайн-система в Figma? Структура Cover, Components, Design tokens, Patterns.
10. Опишите реализацию light/dark mode. Использование Figma Variables и режимов.
11. Что такое условная логика в прототипах Figma? Пример ветвления для авторизации.
12. Назовите критерии WCAG 2.1. Как обеспечить доступность веб-интерфейса?
13. Что такое 3D в веб-дизайне? Форматы glTF, GLB и их применение.
14. Опишите PBR текстуры. Albedo, Normal, Metallic, Roughness, AO — назначение каждой.
15. Что такое UV-развертка 3D модели? Этапы создания и назначение.
16. Как интегрировать 3D в веб? Three.js, WebGL — возможности и ограничения.
17. Опишите процесс usability-тестирования. Этапы подготовки, проведения, анализа.
18. Что такое A/B тестирование интерфейсов? Критерии успеха и метрики.
19. Как документировать дизайн-систему? Структура Style Guide и Component Library.
20. Опишите критерии и состав портфолио веб-дизайнера.

Вопросы к экзамену

8 семестр

1. Что такое дизайн-система корпоративного уровня?
2. Какие уровни проектных токенов применяются в крупных проектах?
3. Что такое семантическая типографика и зачем она нужна?
4. Как проектировать универсальные компоненты для разных устройств?
5. Чем дизайн B2B интерфейсов отличается от B2C?
6. Как модель Kano помогает выбирать функции интерфейса?
7. Что такое оценка возможностей в UX-проектировании?
8. Как составить карту пути клиента для сложного сервиса?
9. Как организовать структуру дизайн-системы в Figma?
10. Как настроить типографику для нескольких языков в дизайн-системе?
11. Какие возможности дает расширенное прототипирование в Figma?
12. Какие ключевые требования доступности для веб-дизайна?
13. Как визуально оптимизировать 3D элементы для веб-интерфейсов?
14. Как использовать PBR текстуры в веб-дизайне?
15. Зачем нужна UV-развертка для 3D объектов в интерфейсах?
16. Как интегрировать 3D визуализации в дизайн веб-страниц?
17. Как быстро протестировать удобство интерфейса без бюджета?
18. Какие показатели измеряют качество пользовательского опыта?
19. Что такое интерфейсы без экрана и как их проектировать?
20. Как передать дизайн-систему разработчикам в виде спецификации?

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ,

ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Критерии оценивания сообщений (докладов)

Оценка	**Критерии оценивания**
«отлично»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, имеются неточности, составлена презентация;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью; составлена презентация с недочетами
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен; отсутствует презентация

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические работы

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	**Правильность (ошибочность) выполнения задания**
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания курсовой работы

1. Оценка курсовой работы выставляется на основе комплексной оценки следующих критериев:
2. качество предпроектных исследований (ЦА, конкуренты, ТЗ);
3. информационная архитектура и UX-стратегия;
4. качество прототипирования в Figma (wireframes, компоненты, интерактивность);
5. дизайн-система (токены, семантика, документация);
6. содержание и оформление курсовой работы;
7. защита курсовой работы.

Оценка «отлично»

Предпроектные исследования выполнены глубоко: полное ТЗ, точные портреты ЦА, детальный анализ конкурентов. Информационная архитектура логична, карта сайта и сценарии пользования оптимальны. Прототипы в Figma высокого уровня: полная интерактивность, переменные, условная логика, light/dark режимы. Дизайн-система полноценная с токенами всех уровней, семантическими компонентами и документацией. Курсовая работа полностью соответствует структуре, все разделы раскрыты подробно с качественными иллюстрациями этапов. Тестирование UX проведено с метриками. Защита демонстрирует глубокое понимание, ответы аргументированы.

Оценка «хорошо»

Исследования выполнены качественно с незначительными недочетами: ТЗ полное, ЦА и конкуренты проанализированы. Архитектура логична с мелкими улучшениями. Прототипы в Figma интерактивны, переменные и компоненты присутствуют, но документация требует доработки. Дизайн-система содержит основные токены и компоненты. Курсовая работа соответствует структуре, разделы раскрыты качественно с иллюстрациями. Тестирование проведено частично. Защита структурирована, ответы полные.

Оценка «удовлетворительно»

Исследования выполнены базово: ТЗ присутствует, но не полное, анализ ЦА и конкурентов поверхностный. Архитектура работоспособна, но не оптимальна. Прототипы в Figma функциональны, но без расширенной логики. Дизайн-система содержит базовые токены. Курсовая работа соответствует структуре с недочетами, иллюстрации основных этапов. Тестирование минимальное. Защита проведена, но ответы частичные.

Оценка «неудовлетворительно»

Исследования неполные или отсутствуют. Архитектура некорректна. Прототипы не интерактивны или отсутствуют. Дизайн-система не разработана. Курсовая работа не соответствует структуре, иллюстрации низкого качества или отсутствуют. Защита не проведена или ответы некорректны.

Критерии оценивания итогового проекта

Оценка «отлично»

Полный цикл проектирования веб-интерфейса выполнен на высоком уровне. Качественная дизайн-система с проектными токенами, семантическими компонентами и документацией. Прототипы в Figma с расширенной интерактивностью (переменные, условная логика, light/dark режимы). Идеальная карта пути клиента B2C/B2B проекта, протестированная с отчетом по метрикам UX. Современный интерфейс с 3D элементами или графикой, оптимизированными для веб. Полное соответствие требованиям доступности WCAG и профессиональная презентация.

Оценка «хорошо»

Основные этапы проектирования выполнены качественно с незначительными недочетами. Дизайн-система содержит токены и компоненты, но требует доработки документации. Прототипы в Figma с интерактивными переходами и базовыми переменными. Карта пути клиента и исследования ЦА выполнены, тестирование проведено частично. Интерфейс современный с элементами 3D или графикой, но есть недочеты в оптимизации или доступности. Хорошая презентация проекта.

Оценка «удовлетворительно»

Базовые требования выполнены с заметными недочетами. Дизайн-система содержит основные токены, но компоненты не семантические. Прототипы в Figma работают, но без расширенной логики. Карта пути клиента и исследования выполнены формально. Тестирование минимальное или отсутствует. Интерфейс функциональный, но устаревший, 3D элементы отсутствуют или низкого качества. Презентация требует улучшения.

Оценка «неудовлетворительно»

Существенные недочеты во всех этапах проектирования. Отсутствует полноценная дизайн-система или токены. Прототипы в Figma не интерактивны или отсутствуют. Исследования ЦА и карты пути клиента не выполнены. Нет тестирования удобства. Интерфейс не соответствует современным стандартам, 3D элементы или графика отсутствуют. Презентация не проведена или не содержит ключевых элементов проекта.

Критерии оценивания на зачете с оценкой

Оценка «хорошо»

1. Теоретическое содержание курса освоено в полном объеме.

2. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.
3. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.
4. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.

Оценка «удовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены не полностью (больше 60%).

Оценка «неудовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса не освоено.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.

Критерии оценивания на экзамене

Оценка «отлично»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.
3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.
4. Итоговый проект выполнен на «отлично» и «хорошо».

Оценка «хорошо»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.
4. Итоговый проект выполнен на «отлично» и «хорошо».

Оценка «удовлетворительно»
1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены не полностью (больше 60%).
4. Итоговый проект выполнен на «удовлетворительно»

Оценка «неудовлетворительно»
1. Теоретическое содержание курса не освоено.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.
4. Итоговый проект не выполнен или выполнен на «неудовлетворительно».