

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Уснин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 21.01.2025 17:17:28
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
ОПЦ.17 ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСОВ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Среднего общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2024

Рабочая программа учебного предмета ОПЦ.17 Проектирование и разработка интерфейсов разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 308 от 05.05.2022.

Автор-составитель: Усынина А.М.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 9 от 28.04.2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношовина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета ОПЦ. 17 Проектирование и разработка интерфейсов.....	4
2. Структура и содержание учебного предмета	6
3. Условия реализации учебного предмета	9
4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета	11

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета

ОПЦ. 17 Проектирование и разработка интерфейсов

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебного предмета является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место учебного предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональный цикл.

1.3. Требования к результатам освоения предмета:

В результате освоения предмета ОПЦ.17 Проектирование и разработка интерфейсов обучающийся должен

уметь:

- анализировать целевую аудиторию, бизнес-задачи и технические ограничения проекта для формирования требований к интерфейсу;
- разрабатывать и визуализировать пользовательские сценарии (User Flow, Customer Journey Map);
- создавать вайрфреймы (Wireframes) и интерактивные прототипы разной степени детализации (low-fidelity и high-fidelity);
- применять принципы юзабилити, UX-законов и психологии восприятия в проектных решениях;
- проектировать адаптивную и отзывчивую верстку, используя модульные и сеточные системы;
- разрабатывать и поддерживать дизайн-системы, включая библиотеки компонентов (UI Kit);
- проводить базовое юзабилити-тестирование прототипов и вносить итеративные правки на основе обратной связи;
- представлять и аргументировать свои дизайн-решения заказчику или команде.

знать:

- основные этапы жизненного цикла проектирования интерфейса (UX/UI-процесс);
- фундаментальные принципы UX (User Experience) и UI (User Interface) дизайна;
- современные тенденции и паттерны в дизайне веб и мобильных интерфейсов;
- основы композиции, типографики, теории цвета и визуальной иерархии применительно к интерфейсам;
- методологии проектирования (User-Centered Design, Design Thinking) и основы исследования пользователей;
- основы проектной документации (ТЗ, User Stories, брифы) и метрики оценки успешности интерфейса (конверсия, удовлетворенность).

Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

- максимальная учебная нагрузка обучающегося 66 часов, в том числе:
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 60 часов,
 - самостоятельная работа – 6 часов.

2. Структура и содержание учебного предмета

2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы

Вид учебных занятий	Объем часов	Разделение по семестрам	
		4	5
Максимальная учебная нагрузка (всего)	66	28	38
Самостоятельная работа	6	-	6
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	60	28	32
в том числе:			
лекционные занятия	28	14	14
практические занятия	32	14	18
Промежуточная аттестация в форме	Экзамен	Зачет с оценкой	Экзамен

2.2. Тематический план и содержание учебного предмета ОПЦ.17 Проектирование и разработка интерфейсов

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций
4 семестр			
Тема 1. Введение в UX/UI дизайн. Современный процесс проектирования	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Цели и задачи предмета. Различие UX (опыт) и UI (интерфейс). Обзор процесса Double Diamond, Design Thinking. Роли в команде. Анализ кейсов (удачный/неудачный UX). Формулировка проблемы для курсового проекта (веб-приложение).		
Тема 2. Исследование: ЦА, анализ конкурентов, пользовательские сценарии (User Flow, CJM)	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Методы исследования (опросы, интервью, персоны). Анализ конкурентов (CJM). Создание карты пути пользователя (Customer Journey Map)		
	Практические занятия обучающихся:	2	
	Создание персоны для проекта. Разработка User Flow основного сценария приложения.		
Тема 3. Проектирование структуры: Информационная архитектура и вайрфреймы	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Принципы информационной архитектуры (ИА). Основы юзабилити. Цели и виды вайрфреймов (low-fidelity).		
	Практические занятия обучающихся:	2	
	Создание структуры приложения. Скетчинг вайрфреймов ключевых экранов на бумаге/в Figma.		
Тема 4. Основы UI дизайна: Композиция, сетка, визуальная иерархия	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Принципы композиции (контраст, выравнивание, близость). Модульные сетки для веба (12-колоночная). Иерархия через размер, цвет, вес.		
	Практические занятия обучающихся:	2	
	Перевод вайрфреймов в mid-fidelity макеты в Figma с использованием сетки.		
Тема 5. Визуальный язык:	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР
	Основы веб-типографики (парные шрифты, кегли, интерлиньяж).		

Типографика, цвет, иконки. Основы брендинга в интерфейсе	Психология цвета, доступность (контраст). Растр vs. вектор, SVG.		13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся:	2	
	Подбор и применение типографической шкалы и цветовой палитры к проекту. Создание набора иконок.		
Тема 6. Создание интерактивного прототипа. Основы адаптивного дизайна	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Принципы интерактивности (состояния кнопок, переходы). Адаптивность (breakpoints). Подход Mobile First.		
	Практические занятия обучающихся:	2	
	Создание high-fidelity макета десктопной версии. Добавление интерактивности (клики, переходы). Начало работы над адаптивной мобильной версией.		
Тема 7. Презентация и передача проекта	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Как презентовать свою работу. Подготовка спецификаций для разработчиков (авто-макеты, пояснения).		
	Практические занятия обучающихся:	2	
	Подготовка полноценной презентации проекта (проблема, решение, демо прототипа). Финальная доработка и сдача проекта.		
5 семестр			
Тема 1. Особенности мобильного UX. Платформенные гайдлайны	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Отличия мобильного интерфейса: ограничения и возможности. Обзор Human Interface Guidelines (Apple) и Material Design 3 (Google). Навигационные паттерны (табы, drawer, нативный бар).		
	Практические занятия обучающихся:	2	
	Анализ и сравнение приложений на разных платформах. Выбор целевой ОС для проекта.		
	Самостоятельная работа	1	
	Изучить официальные гайдлайны выбранной для проекта платформы (iOS HIG или Material Design).		
Тема 2. Проектирование мобильных сценариев и жестов	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Микровзаимодействия, использование жестов, проектирование состояний (empty, error, loading).		
	Практические занятия обучающихся:	2	
	Создание детализированного User Flow для ключевого сценария приложения с акцентом на		

	жесты.		
Тема 3. Дизайн-системы и компонентный подход. Создание UI Kit	Содержание учебного материала	4	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Что такое дизайн-система, атомарный дизайн. Компоненты-«молекулы» и «организмы» (карточки, списки, навигация).		
	Практические занятия обучающихся:	4	
	Создание базовых «атомов» UI Kit (цветовая палитра, типографика, иконки, кнопки, поля ввода) с вариациями состояний. Создание библиотеки сложных компонентов и шаблонов экранов на основе «атомов».		
	Самостоятельная работа	2	
	Аудит и анализ публичной дизайн-системы (например, Material Design). Доработка базовых компонентов.		
Тема 4. Дизайн ключевых экранов на основе UI Kit	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Принципы консистентности, работа с текстовыми и цветовыми стилями в Figma.		
	Практические занятия обучающихся:	4	
	Сборка ключевых экранов приложения с использованием компонентов из UI Kit.		
	Самостоятельная работа	1	
	Доработка и расширение библиотеки компонентов на основе потребностей проекта.		
Тема 5. Прототипирование микровзаимодействий и анимации	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Роль анимации в UX, принципы осмысленной анимации.		
	Практические занятия обучающихся:	2	
	Создание интерактивного прототипа с анимацией переходов и feedback (Smart Animate, компонентные свойства в Figma).		
Тема 6. Тестирование и доступность. Финальная сборка	Содержание учебного материала	2	ОК 1-3, 5, 9 ПК 2.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Методы юзабилити-тестирования, основы доступности (WCAG).		
	Практические занятия обучающихся:	4	
	Парное тестирование прототипов, проверка на доступность. Презентация и защита полного проекта мобильного приложения, включая демонстрацию процесса, UI Kit и интерактивного прототипа.		
	Самостоятельная работа	2	
	Финальная полировка всех экранов, UI Kit и прототипа. Подготовка презентации проекта для портфолио.		
Всего		66	

3. Условия реализации учебного предмета

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебного предмета ОПЦ.17 Проектирование и разработка интерфейса требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение:</i> С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst
2.	Библиотека Читальный зал № 122	Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер

	Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Office® «Гарант аэро» КонсультантПлюс
--	---

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебного предмета

Печатные издания

1. Адамс Шон Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2021. - 256с.: ил.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. пособие / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп.- М.: Юрайт, 2021. – 183с.
3. Интерфейс. Основы проектирования и взаимодействия / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин, К. Носсел; пер. с англ. - 4-е изд. - СПб: Питер, 2021. - 720 с.
4. Клифтон Я. Проектирование пользовательского интерфейса в Android: / Я. Клифтон ; пер. с англ. - 2-е изд. - М: ДМК Пресс, 2019. - 452 с.
5. Хеллер С. IDEA BOOK. Графический дизайн / С.Хеллер, Г. Андерсон. - СПб: Питер, 2020. - 120с.: ил.
6. Шелл Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл; пер. с англ. - М: Альпина Паблишер, 2021. - 640 с.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Гаврилов Л.П. Инновационные технологии в коммерции и бизнесе: учебник / Л.П. Гаврилов. — Москва: Юрайт, 2025. — 372 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560208> (дата обращения: 22.04.2025).
2. Гасумова С.Е. Информационные технологии в социальной сфере: учебник и практикум для спо / С.Е. Гасумова. — 6-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 284 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566681> (дата обращения: 22.04.2025).
3. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для спо / Т.В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Юрайт, 2025. — 182 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569266> (дата обращения: 22.04.2025).
4. Соколова В.В. Разработка мобильных приложений: учебник для спо / В.В. Соколова. — Москва: Юрайт, 2025. — 160 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566082> (дата обращения: 22.04.2025).
5. Тузовский А.Ф. Проектирование и разработка web-приложений: учебник для спо / А.Ф. Тузовский. — Москва: Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565693> (дата обращения: 22.04.2025).
6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для спо / А.Н. Лаврентьев [и др.]; под ред. А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468> (дата обращения: 22.04.2025).

Дополнительные источники

1. Бикнер К. Экономичный Web-дизайн / К.Бикнер. - М.: НТ Пресс, 2020. - 248с.
2. Гаррет Дж. Веб-дизайн: книга Джесса Гаретта. Элементы опыта взаимодействия / Дж.Гаррет, пер. с англ. - СПб: Символ-Плюс, 2020. - 192 с.: ил.
3. Егеров К. Этой кнопке нужен текст: о UX-писательстве коротко и понятно / К. Егеров. - Москва: Альпина Паблишер, 2021. - 187с.
4. Купер А. Психбольница в руках пациентов: Алан Купер об интерфейсах / А. Купер; пер. с англ. - СПб: Питер, 2021. - 384 с.: ил. - (Серия "Библиотека программиста").

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебного предмета

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
2. Образовательный портал «Элитарум 2.0» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.elitarium.ru>
3. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>

4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета

Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
уметь: - анализировать целевую аудиторию, бизнес-задачи и технические ограничения проекта для формирования требований к интерфейсу; - разрабатывать и визуализировать пользовательские сценарии (User Flow, Customer Journey Map); - создавать вайрфреймы (Wireframes) и интерактивные прототипы разной степени детализации (low-fidelity и high-fidelity); - применять принципы юзабилити, UX-законов и психологии восприятия в проектных решениях; - проектировать адаптивную и отзывчивую верстку, используя модульные и сеточные системы; - разрабатывать и поддерживать дизайн-системы, включая библиотеки компонентов (UI Kit); - проводить базовое юзабилити-тестирование прототипов и вносить итеративные правки на основе обратной связи; - представлять и аргументировать свои дизайн-решения заказчику или команде.	<i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ – защита презентаций, проверка творческих работ <i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой, экзамен – итоговый просмотр работ, защита проектов
знать: - основные этапы жизненного цикла проектирования интерфейса (UX/UI-процесс); - фундаментальные принципы UX (User Experience) и UI (User Interface) дизайна; - современные тенденции и паттерны в дизайне веб и мобильных интерфейсов; - основы композиции, типографики, теории цвета и визуальной иерархии применительно к интерфейсам; - методологии проектирования (User-Centered Design, Design Thinking) и основы исследования пользователей; - основы проектной документации (ТЗ, User Stories, брифы) и метрики оценки успешности интерфейса (конверсия, удовлетворенность).	<i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ, проверка творческих работ <i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой, экзамен – итоговый просмотр работ, защита проектов