

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 08.10.2025 12:18:47  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОПЦ.19 МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Среднее общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2024

Рабочая программа учебной дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения 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 РФ от 05.05.2022 № 308.

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

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 учебной дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения .....	3
2. Структура и содержание учебной дисциплины .....	6
3. Условия реализации учебной дисциплины .....	10
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины .....	12

# 1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины

## ОПЦ.19 Мобильные приложения

### 1.1. Область применения рабочей программы

Учебная дисциплина 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).

Особое значение дисциплина имеет при формировании ОК 01-06, 09, ПК 1.2.- 1.4.

### 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания:

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части определять этапы решения задачи выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы составлять план действия определять необходимые ресурсы владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах реализовывать составленный план оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях методы работы в профессиональной и смежных сферах структуру плана для решения задач порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
ОК 02	определять задачи для поиска информации определять необходимые источники информации планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию выделять наиболее значимое в перечне информации оценивать практическую значимость результатов поиска оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач использовать современное программное обеспечение использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности приемы структурирования информации формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств
ОК 03	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности применять современную научную профессиональную терминологию определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план рассчитывать размеры выплат по процентным	содержание актуальной нормативно-правовой документации современная научная и профессиональная терминология возможные траектории профессионального развития и самообразования основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности правила разработки бизнес-планов порядок выстраивания презентации

	<p>ставкам кредитования определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности презентовать бизнес-идею определять источники финансирования</p>	кредитные банковские продукты
ОК 04	<p>организовывать работу коллектива и команды взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p>	<p>психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности основы проектной деятельности</p>
ОК 05	<p>грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</p>	<p>особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений</p>
ОК 06	<p>описывать значимость своей специальности применять стандарты антикоррупционного поведения</p>	<p>сущность гражданско- патриотической позиции, общечеловеческих ценностей значимость профессиональной деятельности по специальности стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения</p>
ОК 09	<p>понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые) писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p>	<p>правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности особенности произношения правила чтения текстов профессиональной направленности</p>
ПК 1.2	<p>проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно- пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом</p>	<p>законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики</p>

ПК 1.3	использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей	систематизация программ для процесса проектирования	компьютерных для осуществления дизайнерского процесса
ПК 1.4	производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования	методика расчёта технико-экономических показателей	техничко-показателей дизайнерского проекта

### Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (описатели)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
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
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
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

## 2. Структура и содержание учебной дисциплины

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>38</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>32</b>
в том числе:	-
лекционные занятия	14
практические занятия	18
<b>Самостоятельная работа обучающегося</b>	<b>6</b>
Промежуточная аттестация в форме	Зачет с оценкой

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.	Коды компетенций и личностных результатов, формирование которых способствует элементу программы
<b>6 семестр</b>			
<b>Тема 1.</b> Введение. Предмет и метод, задачи курса «Мобильные приложения»	<b>Содержание учебного материала</b> Понятийно-терминологический аппарат. Роль мобильных приложений в современном мире. Мобильные приложения: функции, цели и виды. История развития мобильных приложений. Основные этапы работы: UX и UI дизайна. UX проектирование – создание удобных пользовательских сценариев и обеспечиваемость легкости взаимодействия с приложением. UI дизайн — работа над визуальной частью приложения (цвет, форма, шрифт и т. д.)	1	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
<b>Тема 2.</b> Конкурентный анализ	<b>Содержание учебного материала</b> Обзор целевой аудитории. Анализ ситуации на рынке. Конкурентный анализ по вопросам: понятно ли пользователю, что делать на экране? подходит ли цветовое решение целевой аудитории и нише? удобно ли использование? как быстро можно достигнуть цели? есть ли ошибки как с точки зрения ux, так и с точки зрения ui? <b>Практические занятия обучающихся:</b> Исследование и анализ влияние целевой аудитории на структуру приложения, анализ ситуации на рынке.	1	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
<b>Тема 3.</b> Разработка user flow	<b>Содержание учебного материала</b> Основы исследования сценария мобильного приложения. User flow проектирование удобного взаимодействия пользователя с приложением и обеспеченность логики в сценариях. Определение типа и количества экранов <b>Практические занятия обучающихся:</b> Разработка сценариев мобильного приложения. <b>Самостоятельная работа обучающегося:</b> Создать схему пользовательского пути. Определить основные разделы и подразделы приложения. Разработать структуру навигации (меню, кнопки, элементы управления). Проверить навигацию на предмет понятности и эффективности.	2	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
		2	
		1	

<b>Тема 4.</b> Создание wireframes	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Вайрфрэймы — это низко-детализированные прототипы. Цель создания вайрфрэймов. Принятие решений, относительно использования элементов интерфейса, количества контента.		
	<b>Практические занятия обучающихся:</b>	2	
	Разработка пользовательских элементов приложений.		
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1	
	Создание простых макетов для демонстрации основных функций. Уточнение деталей интерфейса с учетом обратной связи. Тестирование прототипов: Проверка функциональности и взаимодействия с пользователями.		
<b>Тема 5.</b> Создание визуального стиля	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Специфика создания мудборда. Особенности референсов при проектировании мобильных приложений.		
	<b>Практические занятия обучающихся:</b>	2	
	Разработка 2 экранов на основе мудбордов и референсов		
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1	
	Подборка визуальных и функциональных референсов для выбранной темы. Определение ключевой стилистики приложения. Проработка визуальной концепции приложения.		
<b>Тема 6.</b> Дизайн всех экранов приложения	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Работа с идеями дизайна мобильных приложений. Этапы работы над дизайном мобильного приложения. Психология форм. Композиционные приемы, используемые при создании мобильного приложения.		
	<b>Практические занятия обучающихся:</b>	2	
	Разработка дизайна приложения. Прорисовки экранов		
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1	
	Выбор цветов, шрифтов, создание стиля интерфейса. Разработка кнопок, полей ввода, иконок и других компонентов. Определение композиции экранов для достижения легкости использования.		
<b>Тема 7.</b> Создание интерактивного прототипа	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Специфика создания интерактивных максимально приближенных к реальному мобильному приложению прототипов		
	<b>Практические занятия обучающихся:</b>	4	
	Разработка интерактивного прототипа		
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1	
	Создание высоко-детализированного прототипа мобильного приложения с учетом визуального стиля приложения. Создание интерактивного прототипа и микро-анимации.		
<b>Тема 8.</b> Передача файлов разработчику	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19,
	Передача рабочего макета разработчику. Технические аспекты.		
	<b>Практические занятия обучающихся:</b>	4	

	Подготовка прототипа мобильного приложения для передачи разработчику.		21-25
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1	
	Подготовка итогового файла. Оформление разработанных макетов и UI-kit'a. Подготовка презентации. Подготовка работ к дифференцированному зачету.		
<b>Всего</b>		<b>38</b>	

### 3. Условия реализации учебной дисциплины

#### 3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения 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, № 332	<p>Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации</p> <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер            Плазменная панель            Стол компьютерный            Стулья            Стол преподавателя            Стул преподавателя            Доска магнитно-маркерная            Доска для объявлений</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i></p> <p>1С: 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</p>
2.	Библиотека Читальный зал № 122	<p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей            Автоматизированные рабочие места для читателей            Принтер            Сканер            Стеллажи для книг            Кафедра            Выставочный стеллаж</p>

		<p>Каталожный шкаф  Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)  Стенд информационный  <b>Условия для лиц с ОВЗ:</b>  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».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i>  1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)  Mozilla Firefox  Adobe Reader  ESET Endpoint Antivirus  Microsoft™ Office®  Google Chrome  «Гарант аэро»  КонсультантПлюс</p>
--	--	--

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

#### 3.2.1. Основные печатные и электронные издания

##### Печатные издания

1. Интерфейс. Основы проектирования и взаимодействия / А.Купер, Р.Рейман, Д.Кронин, К.Носсел; пер. с англ. - 4-е изд. - СПб: Питер, 2021. - 720 с.: ил.
2. Клифтон, Я. Проектирование пользовательского интерфейса в Android: / Я.Клифтон ; пер. с англ. - 2-е изд. - М: ДМК Пресс, 2021. - 452 с.: ил.
3. Орлов, С.А. Теория и практика языков программирования: учеб. для вузов / С.А.Орлов. - СПб.: Питер, 2020. - 432с.: ил.
4. Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл; пер. с англ. - М: Альпина Паблишер, 2021. - 640 с. : ил.

##### 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: 24.04.2025).
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: 24.04.2025).

3. 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: 24.04.2025).
4. 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: 24.04.2025).

#### Дополнительные источники (при необходимости)

1. Бикнер, К. Экономичный Web-дизайн / К.Бикнер. - М.: НТ Пресс, 2021. - 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. Егерев, К. Этой кнопке нужен текст: о UX-писательстве коротко и понятно / К.Егерев. - 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 учебной дисциплины

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

##### Электронные образовательные ресурсы

eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>

ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru>

ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>

##### Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: <a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a>

#### 4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

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

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
<ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;</li> <li>- применять основные принципы построения интуитивно понятного и эстетически приятного пользовательского интерфейса;</li> <li>- владеть графическими редакторами (например, Adobe XD, Sketch, Figma) для создания элементов интерфейса;</li> <li>- применять основные правила выбора и комбинирования шрифтов в дизайне мобильных приложений;</li> </ul>	Систематическое и глубокое знание программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные РПД, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой,	<i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим и самостоятельным видам работ, заслушивание докладов по результатам исследований, проверка творческих работ <i>Промежуточный контроль:</i> Экзамен – итоговый

<ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать и сочетать цвета с учетом эмоциональной и психологической составляющей;</li> <li>- создавать и адаптировать графические элементы под требования мобильных платформ;</li> <li>- создавать прототипы для демонстрации взаимодействия пользователей с приложением;</li> <li>- разрабатывать интерфейсы, учитывающие особенности разных устройств и экранов.</li> <li>- анализировать, опираясь на теоретическую базу, практическую деятельность в сфере разработки мобильных приложений;</li> <li>- ориентироваться в терминах и определениях;</li> <li>- решать проектные задачи в рамках практических работ.</li> </ul>	<p>рекомендованной программой учебного материала</p>	<p>просмотр работ, защита проектов</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы разработки мобильных приложений;</li> <li>- основы UX/UI дизайна, включая принципы создания удобного и интуитивно понятного пользовательского интерфейса, а также визуального оформления приложения;</li> <li>- основы графического дизайна, включая работу с цветами, композицией, типографикой, а также создание векторной и растровой графики;</li> <li>- прототипирование интерфейсов и дизайн-макетов, которые демонстрируют функциональность и визуальное оформление приложения;</li> <li>- визуальное оформление элементов интерфейса, включая иконки, кнопки, элементы управления и другие графические компоненты;</li> <li>- специфические требования и рекомендации для дизайна под определенную платформу (iOS, Android).</li> </ul>		