

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 2025.02.26 17:12:41  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**UX/UI ДИЗАЙН**

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора: 2025

Рабочая программа дисциплины «UX/UI дизайн» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (Приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015).

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 25.05.2026 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи, кандидат культурологии, доцент

Ю.В. Одношовина

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                                                                                                                                                                                                                     |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                                               | 4  |
| 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы .....                                                                                              | 4  |
| 3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....                                                                                                                                                                             | 5  |
| 4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....                   | 5  |
| 5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий .....                                                                                | 6  |
| 6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....                                                                                                         | 5  |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                        | 10 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....                                                                                                                          | 11 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                                                      | 11 |
| 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем..... | 12 |
| 11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....                                                                                                                              | 13 |

# **1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

## **1.1. Наименование дисциплины**

UX/UI дизайн

## **1.2. Цель дисциплины**

Формирование у студентов фундаментальных знаний основ UX/UI-принципов и пользовательского интерфейса. Развитие образно-пространственного мышления, формирование базы графических аналогов, а также способности выражать творческий замысел с помощью условного языка графических средств, а также умения самостоятельно превращать теоретические знания в метод профессионального творчества.

## **1.3. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- анализировать информацию, освоить инструменты UX-исследований, определять требования к дизайн-макету и обосновывать свои предложения.
- знать разновидности дизайна
- освоить методы разработки дизайн-проектов
- знать UX/UI-принципы проектирования решений и грамотно применять их на практике
- создавать концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
- разрабатывать проектную идею пользовательского интерфейса, основанную на анализе информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
- уметь проводить процесс тестирования прототипа интерфейсов

# **2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Процесс изучения дисциплины «UX/UI дизайн» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование Компетенций выпускника                                                                                                                                                                                                                     | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях | ОПК-2.1. Знать: методы научных исследований по выявлению тенденций развития дизайна, методы предпроектных исследований и комплексного анализа проблемной ситуации.                                                                                                                  |
|                                                                                                                                                                                                                                                               | ОПК-2.2. Уметь: выполнять исследовательские работы в сфере дизайна с применением теоретических и эмпирических методов и на этой основе разрабатывать программы дизайн-проектирования, сообщать результаты исследовательской работы на научно-практических конференциях и семинарах. |
|                                                                                                                                                                                                                                                               | ОПК-2.3. Владеть: методами сбора и анализа информации, навыками ее обобщения в процессе проведения исследования, создания научного сообщения.                                                                                                                                       |

|                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности | ОПК-6.1. Знать: основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности.                                                                    |
|                                                                                                                                                  | ОПК-6.2. Уметь: применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.                                                |
|                                                                                                                                                  | ОПК-6.3. Владеть: навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.                                    |
| 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                                                                                                       |

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «UX/UI дизайн» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Веб-дизайн и проектирование цифровых продуктов.

### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 4 семестре.

### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

| Вид учебных занятий                     | Всего           | Разделение по семестрам |
|-----------------------------------------|-----------------|-------------------------|
|                                         |                 | 4                       |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ                 | <b>1</b>        | <b>2</b>                |
| Общая трудоемкость, час.                | <b>72</b>       | <b>72</b>               |
| Аудиторные занятия, час.                | 36              | 36                      |
| Лекции, час.                            | 16              | 16                      |
| Практические занятия, час.              | 20              | 20                      |
| Самостоятельная работа                  | 36              | 36                      |
| Контрольные работы                      |                 |                         |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | Зачет с оценкой | Зачет с оценкой         |

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

### 5.1. Содержание дисциплины

#### Тема 1. Введение в UX/UI дизайн

Основные понятия и определения. План разработки по принципам UX/UI дизайна. Способы генерации идей. Изучение бизнес-задач. Разработка дизайн-концепции.

#### Тема 2. Аналитика в UX/UI дизайне

Методы UX-исследований. Проведение и анализ глубинных интервью. Исследование аудитории. Анализ конкурентов. Понимание паттернов поведения пользователей для UX-проектирования.

#### Тема 3. Проектирование прототипа

Подбор референсов и подготовка мудборда. Архитектура сайта и проектирование навигации сайтов и мобильных приложений. Создание варфрейма. Композиция и сетки. Организация контента на странице. UX-копирайтинг.

#### Тема 4. Основы UI дизайна

Подбор цветовой гаммы проекта. Работа с изображениями и графикой. Типографика. Подготовка адаптивного дизайна. Создание UI Kit.

#### Тема 5. Тестирование

Виды UX тестирований. Проведение А/В тестирований.

#### Тема 6. Презентация и воплощение проекта

Корректировка финальной версии макета. Выстраивание коммуникации с заказчиком. Публичная презентация проекта.

## 5.2. Тематический план

| Номера и наименование разделов и тем     | Количество часов      |                           |                       |        |                         |
|------------------------------------------|-----------------------|---------------------------|-----------------------|--------|-------------------------|
|                                          | Общая<br>трудоёмкость | из них                    |                       |        |                         |
|                                          |                       | Самостоятельная<br>работа | Аудиторные<br>занятия | из них |                         |
|                                          |                       |                           |                       | Лекции | Практические<br>занятия |
| 4 семестр                                |                       |                           |                       |        |                         |
| Тема 1. Введение в UX/UI дизайн          | 10                    | 6                         | 4                     | 2      | 2                       |
| Тема 2. Аналитика в UX/UI дизайне        | 13                    | 6                         | 7                     | 3      | 4                       |
| Тема 3. Проектирование прототипа         | 13                    | 6                         | 7                     | 3      | 4                       |
| Тема 4. Основы UI дизайна                | 13                    | 6                         | 7                     | 3      | 4                       |
| Тема 5. Тестирование                     | 13                    | 6                         | 7                     | 3      | 4                       |
| Тема 6. Презентация и воплощение проекта | 10                    | 6                         | 4                     | 2      | 2                       |
| Всего по дисциплине                      | 72                    | 36                        | 36                    | 16     | 20                      |
| Всего зачётных единиц                    | 2                     |                           |                       |        |                         |

## 5.3. Лекционные занятия

| Тема                                     | Содержание                                                                                                                                                                                                     | часы | Формируемые компетенции  |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------------|
| Тема 1. Введение в UX/UI дизайн          | Основные понятия и определения. План разработки по принципам UX/UI дизайна. Способы генерации идей. Изучение бизнес-задач. Разработка дизайн-концепции.                                                        | 2    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 |
| Тема 2. Аналитика в UX/UI дизайне        | Методы UX-исследований. Проведение и анализ глубинных интервью. Исследование аудитории. Анализ конкурентов. Понимание паттернов поведения пользователей для UX-проектирования.                                 | 3    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 |
| Тема 3. Проектирование прототипа         | Подбор референсов и подготовка мудборда. Архитектура сайта и проектирование навигации сайтов и мобильных приложений. Создание варфрейма. Композиция и сетки. Организация контента на странице. UX-копирайтинг. | 3    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 |
| Тема 4. Основы UI дизайна                | Подбор цветовой гаммы проекта. Работа с изображениями и графикой. Типографика. Подготовка адаптивного дизайна. Создание UI Kit.                                                                                | 3    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 |
| Тема 5. Тестирование                     | Виды UX тестирований. Проведение А/В тестирований.                                                                                                                                                             | 3    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 |
| Тема 6. Презентация и воплощение проекта | Корректировка финальной версии макета. Выстраивание коммуникации с заказчиком. Публичная презентация проекта.                                                                                                  | 2    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 |

#### 5.4. Практические занятия

| Тема                                      | Содержание                                                                                                                                                                                                     | час. | Формируемые компетенции  | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------------|-------------------------------------------------|
| Тема 1. Введение в UX/UI дизайн           | Основные понятия и определения. План разработки по принципам UX/UI дизайна. Способы генерации идей. Изучение бизнес-задач. Разработка дизайн-концепции.                                                        | 2    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос<br>Практические задания            |
| Тема 2. Аналитика в UX/UI дизайне         | Методы UX-исследований. Проведение и анализ глубинных интервью. Исследование аудитории. Анализ конкурентов. Понимание паттернов поведения пользователей для UX-проектирования.                                 | 4    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос<br>Практические задания            |
| Тема 3. Проектирование прототипа          | Подбор референсов и подготовка мудборда. Архитектура сайта и проектирование навигации сайтов и мобильных приложений. Создание варфрейма. Композиция и сетки. Организация контента на странице. UX-копирайтинг. | 4    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос<br>Практические задания            |
| Тема 4. Основы UI дизайна                 | Подбор цветовой гаммы проекта. Работа с изображениями и графикой. Типографика. Подготовка адаптивного дизайна. Создание UI Kit.                                                                                | 4    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос<br>Практические задания            |
| Тема 5. Тестирование                      | Виды UX тестирований. Проведение А/В тестирований.                                                                                                                                                             | 4    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос<br>Практические задания            |
| Тема 6. Презентация и воплощение проекта. | Корректировка финальной версии макета. Выстраивание коммуникации с заказчиком. Публичная презентация проекта.                                                                                                  | 2    | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос<br>Практические задания            |

### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

| Тема                              | Виды самостоятельной работы                                                                                                                                                                                    | час | Формируемые компетенции  | Методы и формы контроля формируемых компетенций                              |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Тема 1. Введение в UX/UI дизайн   | Основные понятия и определения. План разработки по принципам UX/UI дизайна. Способы генерации идей. Изучение бизнес-задач. Разработка дизайн-концепции.                                                        | 6   | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос на практическом занятии (сообщение) Проверка домашнего задания. |
| Тема 2. Аналитика в UX/UI дизайне | Методы UX-исследований. Проведение и анализ глубинных интервью. Исследование аудитории. Анализ конкурентов. Понимание паттернов поведения пользователей для UX-проектирования.                                 | 6   | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос на практическом занятии (сообщение) Проверка домашнего задания. |
| Тема 3. Проектирование прототипа  | Подбор референсов и подготовка мудборда. Архитектура сайта и проектирование навигации сайтов и мобильных приложений. Создание варфрейма. Композиция и сетки. Организация контента на странице. UX-копирайтинг. | 6   | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос на практическом занятии (сообщение) Проверка домашнего задания. |
| Тема 4. Основы UI дизайна         | Подбор цветовой гаммы проекта. Работа с изображениями и графикой. Типографика. Подготовка адаптивного дизайна. Создание UI Kit.                                                                                | 6   | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос на практическом занятии (сообщение) Проверка домашнего задания. |
| Тема 5. Тестирование              | Виды UX тестирований. Проведение А/В тестирований.                                                                                                                                                             | 6   | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос на практическом занятии (сообщение) Проверка домашнего задания. |
| Тема 6. Презентация и             | Корректировка финальной версии макета. Выстраивание коммуникации с заказчиком.                                                                                                                                 | 6   | ОПК-2, ОПК-6, ПК-3, ПК-4 | Устный опрос на практическом                                                 |

|                        |                                   |  |  |                                                             |
|------------------------|-----------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------|
| воплощение<br>проекта. | Публичная презентация<br>проекта. |  |  | занятия<br>(сообщение)<br>Проверка<br>домашнего<br>задания. |
|------------------------|-----------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------|

## **6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации (далее - ФОС) по дисциплине «UX/UI дизайн» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

## **7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Печатные издания**

1. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2022. - 183 с.
2. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. с англ. А. Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2022. - 272с.: ил.
3. Мюллер-Брокманн Йозеф Модульные системы в графическом дизайне: пособие для графических дизайнеров, типографов и оформителей выставок / Йозеф Мюллер-Брокманн; пер. с немец. Л. Якубсона. - 2-е изд. - Издательство Студии Артемия Лебедева: Москва, 2024. - 184с.: ил.
4. Одношвина Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб. пособие / Ю.В. Одношвина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2022. - 53с.: ил.

### **Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Акопов А.С. Имитационное моделирование: учебник и практикум для вузов / А.С. Акопов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 426 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583403> (дата обращения: 19.05.2026).
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586126> (дата обращения: 19.05.2026).
3. Казарин О.В. Надежность и безопасность программного обеспечения: учебник для вузов / О.В. Казарин, И.Б. Шубинский. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 352 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/580669> (дата обращения: 19.05.2026).
4. Колошкина И.Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для вузов / И.Е. Колошкина, В.А. Селезнев, С.А. Дмитроченко. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 237 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/584498> (дата обращения: 19.05.2026).
5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 215 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586108> (дата обращения: 19.05.2026).

### Дополнительные источники

1. Туэмлоу Э. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи / Э. Туэмлоу. - М.: АСТ, 2022. - 256с.: ил.
2. Хембри Р. Самый полный справочник Графический дизайн: Как научиться понимать графику и визуальные образы / Р. Хембри. - М.: АСТ, 2022. - 192с.: ил.

## 8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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

### Электронные образовательные ресурсы

1. Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>
2. Федеральный портал «Российское образование»: <http://ro-edu.ru/>;
3. Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

## 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Дисциплина «UX/UI дизайн» является обязательным для изучения в рабочем учебном плане подготовки бакалавра по направлению 54.03.01 Дизайн.

Цель дисциплины - формирование у студентов фундаментальных знаний основ UX/UI-принципов и пользовательского интерфейса. Развитие образно-пространственного мышления, формирование базы графических аналогов, а также способности выражать творческий замысел с помощью условного языка графических средств, а также умения самостоятельно превращать теоретические знания в метод профессионального творчества.

Основные задачи дисциплины:

- анализировать информацию, освоить инструменты UX-исследований, определять требования к дизайн-макету и обосновывать свои предложения;
- знать разновидности дизайна;
- освоить методы разработки дизайн-проектов;
- знать UX/UI-принципы проектирования решений и грамотно применять их на практике;
- создавать концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса;
- разрабатывать проектную идею пользовательского интерфейса, основанную на анализе информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами;
- уметь проводить процесс тестирования прототипа интерфейсов.

Структура дисциплины включает в себя лекции, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся.

Для организации самостоятельной работы предназначен фонд оценочных средств по дисциплине «UX/UI дизайн», в котором содержатся описание заданий, методические рекомендации к их выполнению, списки учебной, справочной и дополнительной литературы, а также вопросы к экзамену.

При самостоятельном освоении дисциплины, студенту необходимо:

1. Ознакомиться с программой курса
2. Проработать теоретический материал по изучаемой теме.
3. При подготовке к практическим занятиям необходимо проработать основные понятия и приемы работы, полученные на аудиторном занятии.
4. При необходимости обратиться к дополнительным источникам информации (Электронная библиотека института, Интернет).

5. Выполнить практическое задание по теме.

При подготовке к экзамену следует обратить внимание на содержание основных тем дисциплины, определение основных понятий курса.

Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин, содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Виды самостоятельной работы студентов:

- Изучение теоретического материала (учебник, учебное пособие);
- Изучение дополнительного материала (интернет, видеоуроки и т.д.);
- Выполнение творческого задания по теме;
- Подготовка доклада, презентации и т.д.

## **10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

### ***Перечень информационных технологий:***

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;

Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;

Портал института <http://portal.midis.info>

### ***Перечень программного обеспечения:***

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)

Битрикс 24

Яндекс браузер

Mozilla Firefox

Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)

Figma (Edu)

### ***Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы***

«Гарант аэро»

КонсультантПлюс».

## 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> |

# 11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

| № п/п | Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий                                                                                            | Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.    | Лаборатория веб-дизайна № 321<br><br>(Лаборатория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | Компьютер<br>Плазменная панель<br>Столы компьютерные<br>Стулья<br>Стол преподавателя<br>Стул преподавателя<br>Доска магнитно-маркерная<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 2.    | Библиотека. Читальный зал № 122                                                                                                                                             | Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br>Автоматизированные рабочие места для читателей<br>Принтер<br>Сканер<br>Стеллажи для книг<br>Кафедра<br>Выставочный стеллаж<br>Каталожный шкаф<br>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)<br>Стенд информационный<br>Условия для лиц с ОВЗ:<br>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ<br>Линза Френеля<br>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата<br>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля<br>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ<br>Световые маяки на дверях библиотеки<br>Тактильные указатели направления движения<br>Тактильные указатели выхода из помещения |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|