

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 2024.02.26 17:30:06  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ЦИФРОВОЙ РАЗРАБОТКЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора – 2024

Рабочая программа дисциплины «Проектирование в цифровой разработке» 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 на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 25 мая 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 обучающегося 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) .....                                                                                                         | 12 |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                        | 12 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                         | 12 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                                                      | 13 |
| 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем..... | 14 |
| 11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....                                                                                                                              | 14 |

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

## 1.1. Наименование дисциплины

Проектирование в цифровой разработке

## 1.2. Цель дисциплины

Цель освоения дисциплины «Проектирование в цифровой разработке» – формирование у студентов системы знаний и практических навыков в области проектирования пользовательских интерфейсов и пользовательского опыта (UX/UI) для цифровых продуктов и веб-сервисов на основе аналитики целевой аудитории, рынка и конкурентов в среде Figma.

## 1.3. Задачи дисциплины

- изучение основных понятий и принципов UX- и UI-дизайна в контексте цифровых продуктов и веб-проектов;
- изучение методов сбора и анализа данных о целевой аудитории, конкурентах и рынке для обоснования решений по проектированию интерфейсов;
- освоение инструментов прототипирования интерфейсов (wireframe, макеты, интерактивные прототипы) в среде Figma;
- формирование навыков проектирования веб-интерфейсов с использованием автолэаутов, стилей, компонентов, вариантов и UI-kit в Figma;
- освоение принципов настройки визуальной системы интерфейса (сетки, типографика, цвет, иконки) и документирования ее в виде дизайн-системы;
- развитие навыков создания анимаций и интерактивных сценариев пользовательского взаимодействия в прототипах;
- формирование умений проводить базовую проверку качества и удобства интерфейсов и презентовать результаты проектных решений.

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

Процесс изучения дисциплины «Проектирование в цифровой разработке» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                            | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач | <p>УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач</p> <p>УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности</p> <p>УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач</p> |

|                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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<br>ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета                                                                     |
| ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов | ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике<br>ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике<br>ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |

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

Учебная дисциплина «Проектирование в цифровой разработке» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

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

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 академических часа. Дисциплина изучается на 2 курсе в 4 семестре.

#### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

| Вид учебной работы                     | Всего | Разделение по семестрам |
|----------------------------------------|-------|-------------------------|
|                                        |       | 4                       |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ                | 2     | 2                       |
| Общая трудоемкость, час.               | 72    | 72                      |
| Аудиторные занятия, час.               | 36    | 36                      |
| Лекции, час.                           | 10    | 10                      |
| Практические занятия, час.             | 26    | 26                      |
| в т.ч. в форме практической подготовки | 26    | 26                      |

|                                         |         |         |
|-----------------------------------------|---------|---------|
| Самостоятельная работа                  | 36      | 36      |
| Курсовой проект (работа)                | -       | -       |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | Экзамен | Экзамен |

## **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 проектирование в цифровой разработке: роль UX/UI-дизайна, обзор процессов и среды Figma.**

Основные понятия цифровой разработки и проектирования интерфейсов. Роль UX- и UI-дизайна в создании цифровых продуктов. Обзор процесса проектирования: от исследования до внедрения. Знакомство с инструментом Figma: интерфейс, основные возможности, организация рабочего пространства и файлов. Принципы командной работы и версионности в Figma.

#### **Тема 2. Аналитика в проектировании: целевая аудитория, конкуренты, рынок; постановка задач интерфейса.**

Методы сбора и анализа данных о целевой аудитории: портреты пользователей (personas), сценарии использования продукта. Анализ конкурентов: оценка интерфейсов, выявление сильных и слабых сторон, бенчмаркинг. Анализ рынка и трендов в UX/UI. Формулирование задач и требований к проектируемому интерфейсу на основе аналитических данных. Документирование результатов аналитики.

#### **Тема 3. Структура цифрового продукта: информационная архитектура, пользовательские сценарии и карты пути пользователя.**

Принципы построения информационной архитектуры цифровых продуктов. Проектирование навигации и структуры разделов. Разработка пользовательских сценариев (user flows) и карт пути пользователя (user journey map) в Figma или на досках (Miro, FigJam). Определение ключевых точек взаимодействия пользователя с интерфейсом. Валидация структуры через пользовательское тестирование.

#### **Тема 4. Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы.**

Этапы прототипирования: от низкодетализированных каркасов (wireframes) до детальных макетов (mockups). Создание экранов интерфейса в Figma: работа с фреймами, слоями, текстом и графикой. Настройка интерактивных связей между экранами (prototype mode) для демонстрации сценариев взаимодействия. Экспорт прототипов для тестирования и презентации заказчику. Инструменты комментирования и совместной работы над прототипом.

#### **Тема 5. Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цвет, иконография, создание UI-kit.**

Основы визуальной организации интерфейса: модульные сетки (grid systems), отступы и выравнивание. Типографика в интерфейсах: выбор шрифтов, иерархия текста, читаемость. Работа с цветом: цветовые палитры, контрастность, доступность (accessibility). Иконография и графические элементы интерфейса. Создание UI-kit (библиотеки элементов интерфейса) в Figma: кнопки, поля ввода, карточки, иконки. Документирование визуального языка.

#### **Тема 6. Компоненты, стили, варианты и автолэйауты в Figma как основа дизайн-системы.**

Работа с компонентами (components) в Figma: создание, редактирование, использование экземпляров (instances). Настройка стилей (styles) для цвета, текста и эффектов с целью обеспечения единообразия интерфейса. Создание вариантов компонентов (variants) для управления состояниями (default, hover, active, disabled). Использование автолэйаутов (auto

layout) для адаптивности и автоматизации изменения размеров элементов. Построение масштабируемой дизайн-системы для цифрового продукта.

### **Тема 7. Анимация и тестирование интерфейсов: интерактивные переходы, показ прототипа, подготовка к внедрению.**

Проектирование микроанимаций и интерактивных переходов в прототипах Figma (smart animate, переходы между экранами). Использование анимации для улучшения пользовательского опыта и обратной связи. Подготовка интерактивного прототипа для демонстрации заказчику и тестирования с пользователями. Методы базового юзабилити-тестирования: модерируемое и немодерируемое тестирование, анализ результатов. Подготовка спецификаций и передача макетов разработчикам (design handoff). Экспорт ассетов и документирование решений.

### **5.2. Тематический план**

| Номера и наименование разделов и тем                                                                                  | Количество часов   |                        |                    |        |                      |                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------------|--------------------|--------|----------------------|-----------------------------------|
|                                                                                                                       | Общая трудоёмкость | из них                 |                    |        |                      |                                   |
|                                                                                                                       |                    | Самостоятельная работа | Аудиторные занятия | из них |                      |                                   |
|                                                                                                                       |                    |                        |                    | Лекции | Практические занятия | из них<br>Практическая подготовка |
| 4 семестр                                                                                                             |                    |                        |                    |        |                      |                                   |
| Тема 1. Введение в проектирование в цифровой разработке: роль UX/UI-дизайна, обзор процессов и среды Figma            | 4                  | 2                      | 2                  | 2      | -                    | -                                 |
| Тема 2. Аналитика в проектировании: целевая аудитория, конкуренты, рынок; постановка задач интерфейса                 | 8                  | 4                      | 4                  | -      | 4                    | 4                                 |
| Тема 3. Структура цифрового продукта: информационная архитектура, пользовательские сценарии и карты пути пользователя | 12                 | 6                      | 6                  | 2      | 4                    | 4                                 |
| Тема 4. Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы                     | 12                 | 6                      | 6                  | 2      | 4                    | 4                                 |
| Тема 5. Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цвет, иконография, создание UI-kit                            | 12                 | 6                      | 6                  | 2      | 4                    | 4                                 |
| Тема 6. Компоненты, стили, варианты и автолэйауты в Figma как основа дизайн-системы                                   | 12                 | 6                      | 6                  | 2      | 4                    | 4                                 |
| Тема 7. Анимация и тестирование интерфейсов: интерактивные переходы, показ прототипа, подготовка к внедрению          | 12                 | 6                      | 6                  | -      | 6                    | 6                                 |
| Всего по дисциплине                                                                                                   | 72                 | 36                     | 36                 | 10     | 26                   | 26                                |

### 5.3. Лекционные занятия

| Тема                                                                                                                  | Содержание                                                                                                                                                                                                                                         | час. | Формируемые компетенции |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|
| <b>4 семестр</b>                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                    |      |                         |
| Тема 1. Введение в проектирование в цифровой разработке: роль UX/UI-дизайна, обзор процессов и среды Figma            | Роль проектирования в цифровой разработке. Понятия UX и UI. Этапы процесса проектирования цифрового продукта. Обзор интерфейса и основных возможностей Figma как инструмента проектирования интерфейсов.                                           | 2    | УК-1                    |
| Тема 3. Структура цифрового продукта: информационная архитектура, пользовательские сценарии и карты пути пользователя | Информационная архитектура цифрового продукта. Построение структуры разделов и навигации. Пользовательские сценарии и карты пути пользователя (user journey map) как основа для проектирования интерфейсов.                                        | 2    | ПК-3<br>ПК-4            |
| Тема 4. Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы                     | Принципы прототипирования интерфейсов. Каркасы экранов (wireframes) и макеты (mockups) в Figma. Использование фреймов, сеток и базовых элементов при построении прототипов. Настройка простых интерактивных связей между экранами.                 | 2    | ПК-3<br>ПК-4            |
| Тема 5. Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цвет, иконография, создание UI-kit                            | Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цветовые схемы, иконография. Требования к читаемости и доступности интерфейса. Подходы к созданию UI-kit: базовые элементы, состояния, правила использования.                                      | 2    | УК-1<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| Тема 6. Компоненты, стили, варианты и автолэйауты в Figma как основа дизайн-системы                                   | Компоненты и стили в Figma: создание и использование компонент, текстовых и цветовых стилей. Варианты компонент и автолэйауты как инструмент адаптивного и масштабируемого интерфейса. Основы построения дизайн-системы на базе компонентов Figma. | 2    | ПК-3<br>ПК-4            |

### 5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

| Тема                                                   | Содержание                                                                                                                                                                  | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-------------------------------------------------|
| Тема 2. Аналитика в проектировании: целевая аудитория, | Практическое задание: проведение аналитики для выбранного цифрового продукта в Figma / FigJam: описание целевой аудитории, формирование пользовательских персонажей, сбор и | 4    | ПК-3<br>ПК-4            | Выполнение практических работ                   |

|                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                 |   |                      |                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|------------------------------------------------------------------|
| конкуренты, рынок; постановка задач интерфейса                                                                           | структурирование данных о конкурентах и рынке. Формулирование задач интерфейса на основе результатов анализа.                                                                                                                                                   |   |                      | Подготовка сообщений (докладов)                                  |
| Тема 3.<br>Структура цифрового продукта: информационная архитектура, пользовательские сценарии и карты пути пользователя | Практическое задание: построение информационной архитектуры продукта и пользовательских сценариев. Создание схемы навигации и user flow в Figma / FigJam. Оформление карты пути пользователя (user journey map) с ключевыми точками взаимодействия.             | 4 | ПК-3<br>ПК-4         | Выполнение практических работ                                    |
| Тема 4.<br>Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы                     | Практическое задание: разработка набора wireframes для основных экранов интерфейса в Figma. Настройка сеток и базовой структуры экранов. Создание простого интерактивного прототипа с переходами между ключевыми экранами.                                      | 4 | ПК-3<br>ПК-4         | Выполнение практических работ<br>Подготовка сообщений (докладов) |
| Тема 5.<br>Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цвет, иконография, создание UI-kit                            | Практическое задание: разработка визуальной концепции интерфейса. Настройка шрифтовых и цветовых стилей в Figma. Создание UI-kit: кнопки, поля ввода, карточки, иконки, состояния элементов. Применение UI-kit при оформлении макетов экранов.                  | 4 | ПК-3<br>ПК-4         | Выполнение практических работ                                    |
| Тема 6.<br>Компоненты, стили, варианты и автолэйауты в Figma как основа дизайн-систем                                    | Практическое задание: перевод основных элементов интерфейса в компоненты, настройка стилей и вариантов (состояний). Использование автолэйаутов для построения адаптивных списков, карточек и форм. Организация библиотеки компонентов (дизайн-системы) в Figma. | 4 | ПК-3<br>ПК-4         | Выполнение практических работ<br>Подготовка сообщений (докладов) |
| Тема 7.<br>Анимация и тестирование интерфейсов: интерактивные переходы, показ прототипа,                                 | Практическое задание: настройка интерактивных переходов и микроанимаций в прототипе Figma (smart animate и другие эффекты). Подготовка сценариев юзабилити-тестирования прототипа, проведение базового теста в малой группе и фиксация замечаний.               | 6 | УК-1<br>ПК-3<br>ПК-4 | Выполнение практических работ<br>Защита итогового проекта        |

|                        |                                                                     |  |  |  |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------|--|--|--|
| подготовка к внедрению | Подготовка короткой презентации решений и результатов тестирования. |  |  |  |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------|--|--|--|

### 5.5 Самостоятельная работа обучающихся

| Тема                                                                                                                  | Виды самостоятельной работы                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Тема 1. Введение в проектирование в цифровой разработке: роль UX/UI-дизайна, обзор процессов и среды Figma            | Изучение лекционного материала по теме. Подготовка конспекта по основным этапам процесса проектирования цифрового продукта и ролям UX/UI-дизайнера.<br>Самостоятельное изучение интерфейса Figma по справочным материалам и обучающим ресурсам, фиксация основных инструментов и возможностей в виде краткого обзора.                                                                           | 2    | УК-1                    | Устный опрос                                                        |
| Тема 2. Аналитика в проектировании: целевая аудитория, конкуренты, рынок; постановка задач интерфейса                 | Изучение лекционного материала по теме. Подготовка аналитического обзора целевой аудитории для выбранного цифрового продукта (описание сегментов и пользовательских персонажей).<br>Самостоятельный поиск и анализ 3–5 конкурентов, фиксация сильных и слабых сторон их интерфейсов. Формулирование перечня задач интерфейса и пользовательских сценариев в виде текстового документа или схемы | 4    | ПК-3<br>ПК-4            | Выполнение практической работы<br>Заслушивание сообщений (докладов) |
| Тема 3. Структура цифрового продукта: информационная архитектура, пользовательские сценарии и карты пути пользователя | Изучение лекционного материала по теме. Разработка варианта информационной архитектуры для выбранного продукта: перечень разделов и экранов, иерархия навигации.<br>Самостоятельное построение пользовательских сценариев (user flows) и карты пути пользователя (user journey map) в Figma / FigJam или на схеме, подготовка пояснительной                                                     | 6    | ПК-3<br>ПК-4            | Выполнение практической работы                                      |

|                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |   |                      |                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                              | записки по принятым решениям.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |   |                      |                                                                                   |
| Тема 4. Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы            | Изучение лекционного материала по теме. Самостоятельная проработка каркасов (wireframes) для ключевых экранов продукта в Figma по заданным сценариям. Подготовка базового интерактивного прототипа с переходами между экранами. Оформление короткого текстового отчета о проделанной работе и выявленных проблемах интерфейса.                                | 6 | ПК-3<br>ПК-4         | Выполнение практической работы<br>Заслушивание сообщений (докладов)               |
| Тема 5. Визуальный язык интерфейса: сетки, типографика, цвет, иконография, создание UI-kit                   | Изучение лекционного материала по теме. Подбор и обоснование цветовой палитры и шрифтовой пары для проекта с учетом задач бренда и требований к читаемости. Самостоятельная разработка мини-UI-kit в Figma (кнопки, поля ввода, базовые элементы навигации) и применение его к ранее созданным макетам. Подготовка пояснений к выбранным визуальным решениям. | 6 | УК-1<br>ПК-3<br>ПК-4 | Проверка домашнего задания                                                        |
| Тема 6. Компоненты, стили, варианты и автолэйауты в Figma как основа дизайн-системы                          | Изучение лекционного материала по теме. Перевод элементов интерфейса в компоненты, настройка стилей текста и цвета в файле проекта. Самостоятельная настройка вариантов компонент (состояния, размеры) и автолэйаутов для типичных блоков (карточки, списки, формы). Подготовка структуры небольшой дизайн-системы и ее описания.                             | 6 | ПК-3<br>ПК-4         | Выполнение практической работы<br>Заслушивание сообщений (докладов)               |
| Тема 7. Анимация и тестирование интерфейсов: интерактивные переходы, показ прототипа, подготовка к внедрению | Изучение лекционного материала по теме. Самостоятельная проработка анимаций переходов и состояний в прототипе Figma (использование smart animate и других эффектов). Подготовка сценария короткого                                                                                                                                                            | 6 | УК-1<br>ПК-3<br>ПК-4 | Выполнение практической работы<br>Выполнение домашнего задания<br>Итоговый проект |

|  |                                                                                                                                                                                   |  |  |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  | юзабилити-теста для 2–3 пользователей, фиксация полученных комментариев в виде списка проблем и предложений по улучшению. Обновление прототипа с учетом результатов тестирования. |  |  |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|

## **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 обучающихся (далее - ФОС) по дисциплине «Проектирование в цифровой разработке» 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, 2021. - 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, 2021.- 272с.: ил.
3. Одношвина Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб. пособие / Ю.В. Одношвина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2021. - 53с.: ил.
4. Усатая Т.В. Дизайн-проектирование: учебник / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. - Москва: Академия, 2021. - 288 с.: ил.

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

1. Пашкова И.В. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие для вузов/ И.В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 95 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559224> (дата обращения: 21.04.2025).
2. 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, 2025. — 215 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563913> (дата обращения: 21.04.2025).

### **Дополнительные источники**

1. Объёмно-пространственная композиция: учеб. пособие для вузов / под ред. А.Ф. Степанова. - 3-е изд., стереотип. - М.: Архитектура-С, 2021. - 256с.: ил.
2. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе Основы графического проектирования: учеб. пособие для вузов / Р.Ю. Овчинникова. - М.: ЮНИТИ, 2021. - 239с.: ил.
3. Цифровой дизайн. Создавайте на компьютере замечательные. Фирменные бланки и эмблемы. Приглашения и визитки. Брошюры и клубные карты. Ве / Люк Хэрриот, Дэвид Дабнер. - М.: АСТ, 2021. - 160с.: ил. - (Первые шаги).

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

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

*Электронные образовательные ресурсы*

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

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

Самостоятельная работа включает проработку лекционного материала и выполнение практических и проектных заданий вне аудитории.

Все виды самостоятельной работы проверяются преподавателем через презентации, выполненные задания и тесты, обеспечивая соответствие заявленным компетенциям.

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, в подготовке к практическим работам. Самостоятельная практическая работа оценивается преподавателем и/или студентами в диалоговом режиме. Такая технология обучения способствует развитию коммуникативности, умений вести дискуссию и строить диалог, аргументировать и отстаивать свою позицию, анализировать учебный материал.

Тематика практических и самостоятельных работ имеет профессионально-ориентированный характер и непосредственную связь рассматриваемых вопросов с вашей профессиональной деятельностью.

В изучении курса используются интерактивные обучающие методы: развивающей кооперации, метод проектов, которые позволяют формировать навыки совместной (парной и командной) работы (составление алгоритмов, проектирование программных решений), а также строить профессиональную речь, деловое общение.

Оценивание Вашей работы на занятиях организовано 1) в форме текущего контроля успеваемости, в рамках которого вы решите множество задач возрастающей сложности; 2) для проведения промежуточной аттестации организовано контрольное тестирование.

В подготовке самостоятельной работы преподаватель:

- учит работать с учебниками, технической, специализированными веб-ресурсами
- развивает навыки самостоятельной постановки задач и выполнения всех этапов разработки проектов;
- организует текущие консультации;
- знакомит с системой форм и методов обучения, профессиональной организацией труда, критериями оценки ее качества;
- организует разъяснения домашних заданий (в часы практических занятий);
- консультирует по самостоятельным творческим проектам;
- консультирует при подготовке к научной конференции, написании научной статьи, и подготовке ее к печати в сборнике студенческих работ.

Вместе с тем преподаватель организует системный контроль выполнения студентами графика самостоятельной работы; проводит анализ и дает оценку работы студентов в ходе самостоятельной работы.

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронно-информационной системы (веб-портал института)

# 10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ 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  
Microsoft™ Office®  
МойОфис  
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<br><a href="http://www.urait.ru">http://www.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 разработки веб-приложений № 329<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>Доска для объявлений<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». |

|    |                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | Библиотека.<br>Читальный зал № 122 | <p>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</p> <p>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<br/> Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения<br/> Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля<br/> Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |
|----|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|