

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 23/04/2026 16:39:11
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра математики и информатики

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Веб-дизайн и проектирование цифровых продуктов

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2026

Рабочая программа дисциплины «Основы проектирования в дизайне» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: А.П. Шеина

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры математики и информатики. Протокол № 10 от 25 мая 2026 г.

Заведующий кафедрой математики и информатики

С.А. Кондаков

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	5
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)	11
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	11
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)	12
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	12
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем	13
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

Основы проектирования в дизайне

1.2. Цель дисциплины

Формирование у обучающихся системных знаний и практических навыков в области UX-проектирования цифровых продуктов (веб-сайтов, веб-платформ и приложений), обеспечивающих способность к проведению предпроектных дизайнерских исследований, анализу требований заказчика, разработке архитектуры и прототипов цифровых интерфейсов с учетом правовых норм, ресурсов и ограничений проекта.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- 1) освоить теоретические основы UX-дизайна и проектирования цифровых продуктов;
- 2) изучить методы анализа технического задания и формулирования целей и задач проекта;
- 3) овладеть инструментами предпроектного анализа: исследованием целевой аудитории, конкурентной среды и ситуации рынка;
- 4) сформировать навыки разработки информационной архитектуры и пользовательских сценариев;
- 5) освоить методы низко- и средне-детализированного прототипирования;
- 6) изучить инструменты интерактивного прототипирования в среде Figma;
- 7) получить базовые знания о правовых нормах в сфере веб-дизайна и профессиональной коммуникации с заказчиком;
- 8) сформировать навыки аргументированного принятия проектных решений и их презентации.

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

Процесс изучения дисциплины «Основы проектирования в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные	ОПК-4.1. Знать: основы проектирования, моделирования, конструирования объектов дизайна.

предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.2. Уметь: создавать авторские дизайн-проекты визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-4.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Основы проектирования в дизайне» 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 проектов.

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 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 1 курсе во 2 семестре и 2 курсе, 3 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам	
		2	3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	6	3	3
Общая трудоемкость, час.	216	108	108
Аудиторные занятия, час.	144	76	68
Лекции, час.	72	38	34
Практические занятия, час.	72	38	34
в т.ч. в форме практической подготовки	72	38	34
Самостоятельная работа	72	32	40
Курсовой проект (работа)	-	-	
Контрольные работы	-	-	
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

2 семестр

Раздел 1. Основы UX-дизайна и проектирования цифровых продуктов

Тема 1.1. Понятия пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI).

Понятия пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI). Этапы проектирования веб-сайтов, веб-платформ и приложений.

Тема 1.2. Взаимосвязь проектных решений, пользовательских потребностей и бизнес-задач.

Роль UX-проектирования в достижении целей пользователя и заказчика.

Раздел 2. Постановка задач и предпроектные исследования

Тема 2.1. Техническое задание и постановка задач проекта.

Понятие, структура и виды технического задания. Анализ требований заказчика. Методы формулирования целей и задач проекта. Ограничения ресурсов и сроков. Роль дизайнера в интерпретации и уточнении ТЗ.

Тема 2.2. Предпроектные дизайнерские исследования.

Методы анализа целевой аудитории. Анализ конкурентных решений и аналогов. Анализ ситуации рынка. Выбор методов исследования в зависимости от целей проекта. Оформление результатов исследований и формирование проектных выводов.

Раздел 3. Информационная архитектура и прототипирование

Тема 3.1. Информационная архитектура и пользовательские сценарии.

Принципы построения архитектуры веб-сайтов и веб-платформ. Карта сайта, структура разделов, пользовательские сценарии (user flow). Влияние архитектурных решений на пользовательский опыт.

3 семестр

Тема 3.2. Основы прототипирования и UX-паттерны.

Роль прототипирования в процессе проектирования. Уровни детализации прототипов (low-fidelity, mid-fidelity). Основные UX-паттерны, лучшие практики и типовые интерфейсные решения.

Тема 3.3. Инструменты прототипирования и интерактивные прототипы.

Использование инструментов Figma для создания прототипов. Интерактивные переходы между экранами и блоками. Демонстрация пользовательских сценариев через прототип.

Раздел 4. Правовые нормы и профессиональная коммуникация в веб-дизайне.

Тема 4.1 Правовые нормы и профессиональная коммуникация в веб-дизайне.

Основы правового регулирования профессиональной деятельности веб-дизайнера: авторское право, использование контента, ответственность сторон. Принципы делового общения и взаимодействия с заказчиком.

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				
2 семестр					
Раздел 1. Основы UX-дизайна и проектирования цифровых продуктов					
Тема 1.1. Понятия пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI)	10	2	8	4	4
Тема 1.2. Взаимосвязь проектных решений, пользовательских потребностей и бизнес-задач	14	6	8	4	4

Итого по разделу 1	24	8	16	8	8
Раздел 2. Постановка задач и предпроектные исследования					
Тема 2.1. Техническое задание и постановка задач проекта	16	4	12	6	6
2.2. Предпроектные дизайнерские исследования	32	8	24	12	12
Итого по разделу 2	48	12	36	18	18
Раздел 3. Информационная архитектура и прототипирование					
Тема 3.1. Информационная архитектура и пользовательские сценарии	36	12	24	12	12
Всего за 2 семестр	108	32	76	38	38
3 семестр					
Тема 3.2. Основы прототипирования и UX-паттерны	32	10	22	12	10
Тема 3.3. Инструменты прототипирования и интерактивные прототипы.	60	24	36	16	20
Итого по разделу 3	128	34	82	40	42
Раздел 4. Правовые нормы и профессиональная коммуникация в веб-дизайне					
Тема 4.1 Правовые нормы и профессиональная коммуникация в веб-дизайне	16	6	10	6	4
Итого по разделу 4	26	6	10	6	4
Всего за 3 семестр	108	40	68	34	34
Всего по дисциплине	216	72	144	72	72
Всего зачетных единиц	6				

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
2 семестр			
Раздел 1. Основы UX-дизайна и проектирования цифровых продуктов			
Тема 1.1. Понятия пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI)	Понятия пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI). Этапы проектирования веб-сайтов, веб-платформ и приложений.	4	УК-2 ОПК-4
Тема 1.2. Взаимосвязь проектных решений, пользовательских потребностей и бизнес-задач.	Роль UX-проектирования в достижении целей пользователя и заказчика.	4	УК-2 ОПК-4
Раздел 2. Постановка задач и предпроектные исследования			
Тема 2.1. Техническое задание и постановка задач проекта.	Понятие, структура и виды технического задания. Анализ требований заказчика. Методы формулирования целей и задач проекта. Ограничения ресурсов и сроков. Роль дизайнера в интерпретации и уточнении ТЗ.	6	УК-2 ОПК-4
Тема 2.2. Предпроектные дизайнерские	Методы анализа целевой аудитории. Анализ конкурентных решений и аналогов. Анализ ситуации рынка. Выбор методов исследования в	12	ОПК-4

исследования.	зависимости от целей проекта. Оформление результатов исследований и формирование проектных выводов.		
Раздел 3. Информационная архитектура и прототипирование			
Тема 3.1. Информационная архитектура и пользовательские сценарии.	Принципы построения архитектуры веб-сайтов и веб-платформ. Карта сайта, структура разделов, пользовательские сценарии (user flow). Влияние архитектурных решений на пользовательский опыт.	12	ОПК-4
3 семестр			
Тема 3.2. Основы прототипирования и UX-паттерны.	Роль прототипирования в процессе проектирования. Уровни детализации прототипов (low-fidelity, mid-fidelity). Основные UX-паттерны, лучшие практики и типовые интерфейсные решения.	12	ОПК-4
Тема 3.3. Инструменты прототипирования и интерактивные прототипы.	Использование инструментов Figma для создания прототипов. Интерактивные переходы между экранами и блоками. Демонстрация пользовательских сценариев через прототип.	16	ОПК-4
Раздел 4. Правовые нормы и профессиональная коммуникация в веб-дизайне			
Тема 4.1. Правовые нормы и профессиональная коммуникация в веб-дизайне.	Основы правового регулирования профессиональной деятельности веб-дизайнера: авторское право, использование контента, ответственность сторон. Принципы делового общения и взаимодействия с заказчиком.	6	ОПК-4

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
2 семестр				
Раздел 1. Основы UX-дизайна и проектирования цифровых продуктов				
Тема 1.1. Понятия пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI)	Изучение ТЗ. Групповое обсуждение ТЗ.	4	УК-2 ОПК-4	Обсуждение.
Тема 1.2. Взаимосвязь проектных решений, пользовательских	Изучение бизнес-кейсов по направлению.	4	УК-2 ОПК-4	Обсуждение.

потребностей и бизнес-задач.				
Раздел 2. Постановка задач и предпроектные исследования				
Тема 2.1. Техническое задание и постановка задач проекта.	Постановка целей и задач проекта. Описать и этапы проекта. Составить дорожную карту.	6	УК-2 ОПК-4	Проверка задания
Тема 2.2. Предпроектные дизайнерские исследования.	Провести ЦА. Анализ 3 конкурентов (сводная таблица). Оформить выводы: портрет ЦА, - анализ рынка	12	УК-2 ОПК-4	Отчёт исследования
Раздел 3. Информационная архитектура и прототипирование				
Тема 3.1. Информационная архитектура и пользовательские сценарии.	Построить карту сайта и описать сценарии, провести коридорное исследование, собрать обратную связь в таблицу.	12	ОПК-4	Проверка задания
3 семестр				
Тема 3.2. Основы прототипирования и UX-паттерны.	Создать средне- и высоко-детализированные прототипы. Добавить интерактивные переходы. Протестировать.	10	ОПК-4	Проверка задания, устный опрос
Тема 3.3. Инструменты прототипирования и интерактивные прототипы.	Использование инструментов Figma для создания прототипов. Интерактивные переходы между экранами и блоками. Демонстрация пользовательских сценариев через прототип. Создать простой интерактивный прототип с переходами.	20	ОПК-4	Промежуточная защита прототипа
Раздел 4. Правовые нормы и профессиональная коммуникация в веб-дизайне				
Тема 4.1. Правовые нормы и профессиональная коммуникация в веб-дизайне.	Подготовить презентацию прототипа, исследования и итогового решения. Обсудить правовые аспекты (права на дизайн).	4	УК-2 ОПК-4	Итоговая защита проекта, самооценка

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
2 семестр				
Раздел 1. Основы UX-дизайна и проектирования цифровых продуктов				
Тема 1.1. Понятия пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI)	Изучить ключевые источники по UX/UI. Составить mind-map этапов проектирования (от исследования до тестирования) для примера сайта малого бизнеса. Сравнить подходы в веб и мобильных приложениях	2	УК-2 ОПК-4	Проверка задания, устный опрос
Тема 1.2. Взаимосвязь проектных решений, пользовательских потребностей и бизнес-задач.	Проанализировать 2–3 реальных проектов (Dribbble/Behance): выявить связь UX-решений с бизнес-задачами заказчика. Подготовить краткий отчёт с примерами успеха/провала.	6	ОПК-4	Проверка задания
Раздел 2. Постановка задач и предпроектные исследования				
Тема 2.1. Техническое задание и постановка задач проекта.	Постановка целей и задач проекта. Описать и этапы проекта. Составить дорожную карту.	4	ОПК-4	Проверка задания, устный опрос
Тема 2.2. Предпроектные дизайнерские исследования.	Анализ 3 конкурентов (сводная таблица). Оформить выводы: портрет ЦА, анализ рынка. Оформление результатов исследований и формирование проектных выводов.	8	ОПК-4	Отчёт исследования
Раздел 3. Информационная архитектура и прототипирование				
Тема 3.1. Информационная архитектура и пользовательские сценарии.	Нарисовать карту сайта (sitemap) и 2 user flow (регистрация, заказ) для вашего ТЗ в Figma. Оценить влияние архитектуры на UX.	12	ОПК-4	Проверка задания
3 семестр				
Тема 3.2. Основы прототипирования и UX-паттерны.	Собрать 10 UX-паттернов по темам проекта (навигация, формы, карточки). Описать каждый паттерн. Подобрать 5 для вашего ТЗ.	10	ОПК-4	Проверка задания, устный опрос
Тема 3.3. Инструменты прототипирования и интерактивные прототипы.	Использование инструментов Figma для создания прототипов. Интерактивные переходы между экранами и блоками. Демонстрация пользовательских сценариев через прототип. Создать простой	24	ОПК-4	Проверка задания

	интерактивный прототип с переходами.			
Раздел 4. Правовые нормы и профессиональная коммуникация в веб-дизайне.				
Тема 4.1 Правовые нормы и профессиональная коммуникация в веб-дизайне.	Ознакомиться с законами РФ (64-ФЗ, часть 4 ГК РФ об авторском праве). Подготовить чек-лист для коммуникации с заказчиком: NDA, права на контент, этапы утверждения. Примеры писем/брифов.	6	УК-2 ОПК-4	Устный опрос

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине Основы проектирования в дизайне представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1. Адамс Шон Словарь цвета для дизайнеров / Ш.Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2022. - 256с.: ил.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник/ отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2022. - 183 с.
3. Крейг Дж. Шрифт и дизайн. Современная типографика / Дж. Крейг, И. Скала; пер. с англ. А. Литвинова, Л.Родионовой. - СПб.: Питер, 2023. - 176с.: ил.
4. Одношвина Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб.пособие / Ю.В. Одношвина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2022. - 53с.: ил.
5. Феличи Д. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Дж. Феличи; пер.с англ. - СПб.: БХВ-Петербург, 2022.- 496 с.: ил.
6. Хеллер С. IDEA BOOK. Графический дизайн / С.Хеллер, Г.Андерсон. - СПб: Питер, 2022. - 120с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Алексеев А.Г. Дизайн-проектирование: учебник / А.Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 90 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566071> (дата обращения: 19.05.2026).
2. Воронова И.В. Проектирование: учебник для вузов / И.В. Воронова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 167 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567908> (дата обращения: 19.05.2026).
3. 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).
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебник / 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/586951> (дата обращения: 19.05.2026).
5. Пашкова И.В. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие для вузов / И.В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 95 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559224> (дата обращения: 19.05.2026).

Дополнительные источники

1. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. А. Мороз. - СПб: Питер, 2022. - 272с.: ил.
2. Мартин Белла Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханнингтон. - СПб: Питер, 2022. - 208с.: ил.
3. Хембри Р. Самый полный справочник Графический дизайн: Как научиться понимать графику и визуальные образы / Р.Хембри. - М.: АСТ, 2022. - 192с.: ил.
4. Шокорова Л.В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л.В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 74 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563905> (дата обращения: 19.05.2026).

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

Электронные образовательные ресурсы

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru/>;
- Федеральный портал «Российское образование» <https://ro-edu.ru/>
- Дизайн в цифровой среде: <https://tilda.education/courses/web-design/basicsteps/>

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

Дисциплина «Основы проектирования в дизайне» является ключевой профессиональной дисциплиной профиля «Веб-дизайн и проектирование цифровых продуктов», формирующей системное мышление дизайнера-проектировщика и практические навыки создания пользовательских интерфейсов от аналитики до готового дизайн-макета.

Цель дисциплины - формирование у обучающихся системных знаний и практических навыков в области UX-проектирования цифровых продуктов (веб-сайтов, веб-платформ и приложений), обеспечивающих способность к проведению предпроектных дизайнерских исследований, анализу требований заказчика, разработке архитектуры и прототипов цифровых интерфейсов с учетом правовых норм, ресурсов и ограничений проекта.

1. Основные задачи дисциплины - освоить теоретические основы UX-дизайна и проектирования цифровых продуктов; изучить методы анализа технического задания и формулирования целей и задач проекта; овладеть инструментами предпроектного анализа: исследованием целевой аудитории, конкурентной среды и ситуации рынка; сформировать навыки разработки информационной архитектуры и пользовательских сценариев; освоить методы низко- и средне-детализированного прототипирования; изучить инструменты интерактивного прототипирования в среде Figma; получить базовые знания о правовых нормах в сфере веб-дизайна и профессиональной коммуникации с заказчиком; сформировать навыки аргументированного принятия проектных решений и их презентации.

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

При подготовке к экзамену следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, методик расчета основных экономических показателей. 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:

- работа с конспектом лекций;
- выполнение домашних заданий;
- сбор информации по темам курса.

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

Microsoft™ Office®

МойОфис

Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)

Figma (Edu)

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. «Гарант аэро»

2. 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»: https://urait.ru

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.	<p>Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334</p> <p>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p>	<p>Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная 1 створчатая Доска для объявлений Условия для лиц с ОВЗ: Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Расширенный дверной проем Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
2.	<p>Библиотека Читальный зал № 122</p>	<p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду</p>

		МИДС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
--	--	---