

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.07.2023 14:37:24
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 ВЕБ-ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2023

Рабочая программа дисциплины «Проектирование в веб-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 РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: А.П. Шеина

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 09 от 28 апреля 2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи,

Ю.В. Одношвина

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)	41
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	41
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)	42
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	42
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем	43
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	44

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

1.1. Наименование дисциплины

Проектирование в веб-дизайне

1.2. Цель дисциплины

Формирование у обучающихся системы знаний о принципах и методах проектирования пользовательского опыта в веб-дизайне, развитие практических навыков создания информационной архитектуры, прототипов интерфейсов, дизайн-систем и их тестирования, а также освоение современных инструментов UX/UI проектирования.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

1. Изучить теоретические основы UX/UI проектирования, принципы работы с пользовательскими исследованиями и программным обеспечением.
2. Освоить методы проектирования информационной архитектуры, wireframes и высокодетализированных прототипов.
3. Сформировать практические навыки создания дизайн-систем, проектных токенов, семантических компонентов и их документации.
4. Овладеть технологиями создания интерактивных прототипов в Figma, проведения тестирования удобства и презентации проектов заказчику.

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

Процесс изучения дисциплины Проектирование в веб-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
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3. Способен осуществлять	ПК-3.1. Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских

художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	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 «Проектирование в веб-дизайне» 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) Веб-дизайн и мобильная разработка

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 17 зачетных единиц, 612 академических часов. Дисциплина изучается на 2, 3, 4 курсах, 4,5,6,7,8 семестрах.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам				
		4	5	6	7	8
Общая трудоемкость, ЗЕТ	17	3	3	2	5	4
Общая трудоемкость, час.	612	108	108	72	180	144
Аудиторные занятия, час.	416	72	68	60	128	88
Лекции, час.	110	22	18	20	28	22
Практические занятия, час.	306	50	50	40	100	66
в т.ч. в форме практической подготовки	306	50	50	40	100	66
Самостоятельная работа	169	36	40	12	52	29
Курсовой проект (работа)	-	-	-	+	-	-
Контроль	27	-	-	-	-	27
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Экзамен, зачет с оценкой	-	зачет с оценкой	-	зачет с оценкой	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

4 семестр

Раздел 1. Проектирование адаптивного веб-сайта

Этап 1. Аналитический этап и архитектура веб-сайта

Тема 1.1. Формулирование концепции и целей проекта

Тема 1.1. Формулирование концепции и целей проекта. Выбор тематики сайта (портфолио, стартап, малый бизнес). Анализ предметной области и конкурентной среды.

Тема 1.2. Разработка технического задания и анализ целевой аудитории

Разработка технического задания на основе выбранной концепции. Определение целевой аудитории, построение CJM (Customer Journey Map).

Тема 1.3. Проектирование информационной архитектуры

Проектирование информационной архитектуры (IA). Создание карты сайта и пользовательских сценариев (User Flow) для ключевых задач.

Этап 2. Проектирование интерфейса

Тема 2.1. Низкодетализированное прототипирование

Создание низкодетализированных прототипов (Lo-fi wireframes) основных страниц и блоков на десктопную версию.

Тема 2.2. Модульные сетки в веб-дизайне

Основы модульных сеток в веб-дизайне. Построение адаптивной сетки для десктоп, планшет и мобильных устройств.

Тема 2.3. Разработка визуального стиля проекта

Разработка визуального стиля проекта. Подбор типографики, цветовой палитры, создание мудборда.

Этап 3. Детальная проработка и дизайн-система (базовый уровень)

Тема 3.1. Понятие UI-кита и атомарный дизайн

Понятие UI KIT и атомарного дизайна. Создание библиотеки базовых компонентов: кнопки, поля ввода, карточки, навигационные элементы.

Тема 3.2. Компоненты и их свойства в Figma

Работа с компонентами и их свойствами (variants) в Figma. Создание различных состояний компонентов (hover, active, disabled).

Тема 3.3. Проектирование чистовых макетов десктопной версии

Проектирование чистовых макетов для десктопной версии с применением созданного UI KIT.

Этап 4. Адаптация и защита проекта

Тема 4.1. Адаптивный дизайн для планшетов и мобильных устройств

Адаптация дизайн-макета под планшетную и мобильную версии. Использование Auto Layout для создания отзывчивых интерфейсов.

Тема 4.2. Интерактивное прототипирование

Создание интерактивного прототипа. Настройка переходов между страницами и состояниями для демонстрации пользовательского сценария.

Тема 4.3. Подготовка к защите и презентация проекта

Подготовка презентационных материалов. Документирование проекта. Проведение итоговой защиты.

5 семестр

Раздел 2. Проектирование мобильного приложения

Этап 1. Анализ и платформенная специфика

Тема 1.1. Введение в проектирование мобильных приложений

Введение в проектирование мобильных приложений. Сравнительный анализ платформ iOS и Android. Обзор гайдлайнов Human Interface Guidelines (HIG) и Material Design.

Тема 1.2. Определение концепции мобильного приложения

Определение концепции мобильного приложения. Анализ ниши и конкурентов в магазинах приложений. Выбор платформы для проекта (iOS или Android).

Тема 1.3. Формирование MVP (Minimum Viable Product)

Формирование MVP (Minimum Viable Product). Определение ключевого функционала и пользовательских сценариев для первой версии приложения.

Этап 2. Архитектура и прототипирование мобильного интерфейса

Тема 2.1. Особенности информационной архитектуры мобильных приложений

Особенности информационной архитектуры мобильных приложений. Проектирование навигации (Tab bar, Navigation bar, Drawer).

Тема 2.2. Разработка пользовательских сценариев

Разработка пользовательских сценариев (User Flow) для ключевых функций MVP. Создание Lo-fi прототипов экранов приложения.

Тема 2.3. Модульные сетки для мобильных интерфейсов

Модульные сетки для мобильных интерфейсов. Адаптация под разные размеры экранов / различные классы Android-устройств).

Этап 3. Разработка визуального стиля и UI KIT

Тема 3.1. Разработка визуальной концепции в соответствии с гайдлайнами

Разработка визуальной концепции в соответствии с гайдлайнами выбранной платформы. Использование системных шрифтов и семантики иконок.

Тема 3.2. Создание библиотеки компонентов среднего уровня сложности

Создание библиотеки компонентов среднего уровня сложности: работа с вариантами и свойствами компонентов (boolean, instance swap, text).

Тема 3.3. Настройка стилей текста, цветов и эффектов

Настройка стилей текста, цветов и эффектов. Подготовка UI KIT для масштабирования..

Этап 4. Чистовой дизайн, прототип и защита

Тема 4.1. Проектирование чистовых макетов ключевых экранов

Проектирование чистовых макетов ключевых экранов приложения (онбординг, главный экран, экран профиля, экран с контентом).

Тема 4.2. Создание интерактивного прототипа

Создание интерактивного прототипа, демонстрирующего связку экранов по основному сценарию.

Тема 4.3. Оформление презентации и защита проекта

Оформление презентации проекта. Обоснование дизайн-решений с точки зрения гайдлайнов и потребностей ЦА. Защита проекта.

6 семестр

Раздел 3. Разработка универсальной дизайн-системы

Этап 1. Теоретические основы дизайн-систем

Тема 1.1. Понятие дизайн-системы

Понятие дизайн-системы. Сравнение с UI KIT.

Тема 1.2. Анализ существующих дизайн-систем

Анализ существующих дизайн-систем (Material Design, Human Interface, Gravity, Carbon, etc.).

Тема 1.3. Структура и компоненты дизайн-системы

Структура дизайн-системы: принципы, гайдлайны, библиотеки компонентов, токены, документация. Выбор платформы для проектирования (мобильная или веб). Постановка целей и задач для будущей дизайн-системы.

Раздел 2. Проектирование фундамента (Design Tokens & Variables)

Тема 2.1. Понятие Design Tokens

Изучение понятия Design Tokens. Создание переменных (variables) в Figma для цветов (примитивные и семантические), типографики, отступов, теней, радиуса скругления.

Тема 2.2. Создание светлой и тёмной тем

Настройка различных режимов для переменных. Создание светлой и темной темы на основе семантических токенов.

Тема 2.3. Разработка базовых стилей

Разработка модульной сетки и базовых стилей оформления контента.

Этап 3. Создание библиотеки компонентов (продвинутый уровень)

Тема 3.1. Проектирование атомарных компонентов

Проектирование атомарных компонентов с использованием переменных и сложных вариантов.

Тема 3.2. Создание молекулярных компонентов

Создание молекулярных компонентов (из атомов). Настройка взаимодействия свойств.

Тема 3.3. Организация организмов и структурирование библиотеки

Организация организмов. Структурирование библиотеки в Figma.

Этап 4. Тестирование системы и демо-проект

Тема 4.1. Сборка демо-проекта

Сборка демо-проекта (небольшого интерфейса) для демонстрации работы дизайн-системы. Проверка масштабируемости и гибкости компонентов.

Тема 4.2. Документирование правил использования

Документирование правил использования системы. Создание страницы с описанием компонентов и токенов.

Тема 4.3. Защита итоговой дизайн-системы

Защита итоговой дизайн-системы. Демонстрация ее возможностей на примере собранного интерфейса и обоснование архитектуры.

7 семестр

Комплексное проектирование B2C веб-платформы (1 Блок)

Этап 1. Глубокое исследование и стратегия продукта

Тема 1.1. Выбор и обоснование ниши для B2C платформы

Выбор и обоснование ниши для B2C платформы. Формирование продуктовой гипотезы.

Тема 1.2. Проведение конкурентного анализа

Проведение конкурентного анализа (анализ 5+ прямых и косвенных конкурентов). Выявление их сильных и слабых сторон.

Тема 1.3. Анализ целевой аудитории

Анализ целевой аудитории. Сегментация, создание персон (User Personas). Построение карты эмпатии.

Тема 1.4. Формирование ценностного предложения и CJM

Формирование ценностного предложения (Unique Value Proposition) и разработка CJM (Customer Journey Map).

Этап 2. Определение функционала и логика работы

Тема 2.1. Формирование бэклога и выделение MVP

Формирование бэклога и выделение MVP (Minimum Viable Product). Приоритизация функций (MoSCoW или RICE).

Тема 2.2. Детальная проработка пользовательских сценариев

Детальная проработка пользовательских сценариев (User Flow) для всех ролей в системе (клиент, исполнитель/админ).

Тема 2.3. Проектирование информационной архитектуры платформы

Проектирование информационной архитектуры платформы. Создание расширенной карты сайта.

Этап 3. Разработка фундамента дизайн-системы платформы

Тема 3.1. Разработка визуальной концепции и айдентики

Разработка визуальной концепции и айдентики платформы. Создание нескольких вариантов мудбордов.

Тема 3.2. Проектирование системы переменных (Design Tokens)

Проектирование системы переменных (Design Tokens): примитивные токены, семантические токены, брейкпоинты.

Тема 3.3. Построение атомарной структуры компонентов

Построение атомарной структуры компонентов. Создание базовых атомов с использованием переменных и прописанием всех состояний.

Этап 4. Создание библиотеки компонентов (организмы и шаблоны)

Тема 4.1. Разработка сложных компонентов (молекул и организмов)

Разработка сложных компонентов (молекул и организмов): карточки товаров/услуг, формы фильтрации, комментарии, профиль пользователя.

Тема 4.2. Проектирование макетов ключевых страниц (шаблонов)

Проектирование макетов ключевых страниц (шаблонов): главная страница, каталог/лента, карточка элемента, личный кабинет.

Тема 4.3. Итеративное улучшение компонентов и промежуточная защита

Итеративное улучшение компонентов на основе проверки гипотез и внутреннего ревью. Защита промежуточных результатов (дизайн-концепции и базы компонентов).

8 семестр

Комплексное проектирование B2C веб-платформы (2 Блок)

Этап 5. Чистовая проработка интерфейсов

Тема 5.1. Применение дизайн-системы для всех состояний экранов

Применение дизайн-системы для отрисовки всех состояний ключевых экранов (загрузка, пустые состояния, ошибки, успешные операции).

Тема 5.2. Адаптация макетов под все ключевые брейкпоинты

Адаптация макетов под все ключевые брейкпоинты (десктоп, планшет, мобайл). Проверка консистентности на разных разрешениях.

Тема 5.3. Финальная отрисовка и проверка доступности

Финальная отрисовка всех экранов сценария MVP. Проверка на соответствие гайдлайнам доступности (WCAG).

Этап 6. Интерактивность и сценарии

Тема 6.1. Создание сложного интерактивного прототипа

Создание сложного интерактивного прототипа в Figma. Использование условий (conditional logic) для демонстрации ветвления сценариев.

Тема 6.2. Настройка микро-анимаций

Настройка микро-анимаций переходов и состояний для повышения реалистичности прототипа.

Тема 6.3. Юзабилити-тестирование прототипа

Проведение юзабилити-тестирования прототипа на целевой аудитории (коридорное тестирование). Сбор и анализ обратной связи, внесение правок.

Этап 7. Документирование и подготовка к передаче в разработку

Тема 7.1. Подготовка макетов к разработке

Подготовка макетов к разработке: создание гайдлайнов для разработчиков, написание спецификаций к компонентам.

Тема 7.2. Финализация документации дизайн-системы

Финализация документации дизайн-системы: описание правил использования токенов, компонентов и паттернов.

Тема 7.3. Подготовка презентации и кейса

Подготовка презентации проекта: структура кейса на Behance/Dprofile, описание решения, обоснование эффективности дизайна (метрики успеха).

Этап 8. Итоговая аттестация

Тема 8.1. Предзащита проектов

Предзащита проектов. Получение обратной связи от преподавателей и сокурсников.

Тема 8.2. Финальная доработка проекта

Финальная доработка проекта с учетом замечаний.

Тема 8.3. Итоговая защита проекта

Итоговая защита проекта. Демонстрация полного цикла работы над B2C платформой.

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов						
	Общая трудоёмкость	из них					
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них			Контроль
				Лекции	Практические занятия	из них Практическая подготовка	
4 семестр							
Раздел 1. Проектирование адаптивного веб-сайта							
Этап 1. Аналитический этап и архитектура веб-сайта							
Тема 1.1. Формулирование концепции и целей проекта	6	2	4	2	2	2	-
Тема 1.2. Разработка технического задания и анализ целевой аудитории	8	4	4	2	2	2	-
Тема 1.3. Проектирование информационной архитектуры	10	2	8	2	6	6	-
Этап 2. Проектирование интерфейса							
Тема 2.1. Низкодетализированное прототипирование	8	2	6	2	4	4	-
Тема 2.2. Модульные сетки в веб-дизайне	6	2	4	2	2	2	-
Тема 2.3. Разработка визуального стиля проекта	8	2	6	2	4	4	-
Этап 3. Детальная проработка и дизайн-система (базовый уровень)							
Тема 3.1. Понятие UI-кита и атомарный дизайн	6	2	4	2	2	2	-
Тема 3.2. Компоненты и их свойства в Figma	18	8	10	2	8	8	-
Тема 3.3. Проектирование чистовых макетов десктопной версии	12	4	8	2	6	6	-
Этап 4. Адаптация и защита проекта							
Тема 4.1. Адаптивный дизайн для планшетов и мобильных устройств	12	4	8	2	6	6	-
Тема 4.2. Интерактивное прототипирование	8	2	6	2	4	4	-

Тема 4.3. Подготовка к защите и презентация проекта	6	2	4	-	4	4	-
Итого за 4 семестр	108	36	72	22	50	50	-
5 семестр							
Раздел 2. Проектирование мобильного приложения							
Этап 1. Анализ и платформенная специфика							
Тема 1.1. Введение в проектирование мобильных приложений	6	2	4	2	2	2	-
Тема 1.2. Определение концепции мобильного приложения	6	2	4	2	2	2	-
Тема 1.3. Формирование MVP (Minimum Viable Product)	14	4	10	2	8	8	-
Этап 2. Архитектура и прототипирование мобильного интерфейса							
Тема 2.1. Особенности информационной архитектуры мобильных приложений	10	4	6	2	4	4	-
Тема 2.2. Разработка пользовательских сценариев	12	4	8	2	6	6	-
Тема 2.3. Модульные сетки для мобильных интерфейсов	8	4	4	2	2	2	-
Этап 3. Разработка визуального стиля и UI KIT							
Тема 3.1. Разработка визуальной концепции в соответствии с гайдлайнами	10	4	6	2	4	4	-
Тема 3.2. Создание библиотеки компонентов среднего уровня сложности	14	6	8	2	6	6	-
Тема 3.3. Настройка стилей текста, цветов и эффектов	6	2	4	2	2	2	-
Этап 4. Чистовой дизайн, прототип и защита							
Тема 4.1. Проектирование чистовых макетов ключевых экранов	10	4	6	-	6	6	-
Тема 4.2. Создание интерактивного прототипа	6	2	4	-	4	4	-
Тема 4.3. Оформление презентации и защита проекта	6	2	4	-	4	4	-
Итого за 5 семестр	108	40	68	18	50	50	-
6 семестр							
Раздел 3. Разработка универсальной дизайн-системы							
Этап 1. Теоретические основы дизайн-систем							
Тема 1.1. Понятие дизайн-системы	4	-	4	2	2	2	-
Тема 1.2. Анализ существующих дизайн-систем	4	-	4	2	2	2	-
Тема 1.3. Структура и компоненты дизайн-системы	6	2	4	2	2	2	-

Этап 2. Проектирование фундамента (Design Tokens & Variables)							
Тема 2.1. Понятие Design Tokens	4	-	4	2	2	2	-
Тема 2.2. Создание светлой и тёмной тем	4	-	4	2	2	2	-
Тема 2.3. Разработка базовых стилей	8	2	6	2	4	4	-
Этап 3. Создание библиотеки компонентов (продвинутый уровень)							
Тема 3.1. Проектирование атомарных компонентов	10	2	8	2	6	6	-
Тема 3.2. Создание молекулярных компонентов	8	2	6	2	4	4	-
Тема 3.3. Организация организмов и структурирование библиотеки	6	-	6	2	4	4	-
Этап 4. Тестирование системы и демо-проект							
Тема 4.1. Сборка демо-проекта	8	2	6	-	6	6	-
Тема 4.2. Документирование правил использования	6	-	6	2	4	4	-
Тема 4.3. Защита итоговой дизайн-системы	4	2	2	-	2	2	-
Итого за 6 семестр	72	12	60	20	40	40	-
7 семестр							
Раздел 4. Комплексное проектирование B2C веб-платформы (1 Блок)							
Этап 1. Глубокое исследование и стратегия продукта							
Тема 1.1. Выбор и обоснование ниши для B2C платформы	10	2	8	2	6	6	-
Тема 1.2. Проведение конкурентного анализа	10	4	6	2	4	4	-
Тема 1.3. Анализ целевой аудитории	16	6	10	2	8	8	-
Тема 1.4. Формирование ценностного предложения и CJM	14	6	8	2	6	6	-
Этап 2. Определение функционала и логика работы							
Тема 2.1. Формирование бэклога и выделение MVP	12	4	8	2	6	6	-
Тема 2.2. Детальная проработка пользовательских сценариев	20	6	14	2	12	12	-
Тема 2.3. Проектирование информационной архитектуры платформы	14	4	10	2	8	8	-
Этап 3. Разработка фундамента дизайн-системы платформы							
Тема 3.1. Разработка визуальной концепции и айдентики	14	4	10	2	8	8	-
Тема 3.2. Проектирование системы переменных (Design Tokens)	10	2	8	2	6	6	-
Тема 3.3. Построение атомарной структуры компонентов	12	2	10	2	8	8	-

Этап 4. Создание библиотеки компонентов (организмы и шаблоны)							
Тема 4.1. Разработка сложных компонентов (молекул и организмов)	16	4	12	4	8	8	-
Тема 4.2. Проектирование макетов ключевых страниц (шаблонов)	24	6	18	2	16	16	-
Тема 4.3. Итеративно улучшение компонентов и промежуточная защита	8	2	6	2	4	4	-
Итого за 7 семестр	180	52	128	28	100	100	-
8 семестр							
Раздел 5. Комплексное проектирование B2C веб-платформы (2 Блок)							
Этап 5. Чистовая проработка интерфейсов							
Тема 5.1. Применение дизайн-системы для всех состояний экранов	10	2	8	2	6	6	-
Тема 5.2. Адаптация макетов под все ключевые брейкпоинты	12	2	10	2	8	8	-
Тема 5.3. Финальная отрисовка и проверка доступности	12	4	8	2	6	6	-
Этап 6. Интерактивность и сценарии							
Тема 6.1. Создание сложного интерактивного прототипа	20	6	14	2	12	12	-
Тема 6.2. Настройка микро-анимаций	8	2	6	2	4	4	-
Тема 6.3. Юзабилити-тестирование прототипа	10	2	8	2	6	6	-
Этап 7. Документирование и подготовка к передаче в разработку							
Тема 7.1. Подготовка макетов к разработке	10	2	8	2	6	6	-
Тема 7.2. Финализация документации дизайн-системы	10	2	8	2	6	6	-
Тема 7.3. Подготовка презентации и кейса	8	2	6	2	4	4	-
Этап 8. Итоговая аттестация							
Тема 8.1. Предзащита проектов	6	2	4	2	2	2	-
Тема 8.2. Финальная доработка проекта	6	2	4	-	4	4	-
Тема 8.3. Итоговая защита проекта	3	1	2	-	2	2	-
Итого за 8 семестр	144	29	88	22	66	66	27
Контроль	-	-	-	-	-	-	27
Всего по дисциплине	612	169	416	110	306	306	27

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
4 семестр			
Раздел 1. Проектирование адаптивного веб-сайта			
Этап 1. Аналитический этап и архитектура веб-сайта			

Тема 1.1. Формулирование концепции и целей проекта	Понятие проектной концепции в веб-дизайне. Методы генерации идей и выбора тематики сайта: портфолио, сайт стартапа, промо-сайт малого бизнеса, интернет-магазин. Анализ предметной области: сбор и систематизация информации о будущем продукте, определение его миссии и ценностного предложения. Постановка целей и задач проекта, их связь с бизнес-требованиями и потребностями пользователей. Ожидаемые результаты проектирования: визуальная концепция, структура, прототип.	2	УК-2, ПК-1
Тема 1.2. Разработка технического задания и анализ целевой аудитории	Структура и содержание технического задания (ТЗ) на разработку веб-сайта. Методы сбора требований заказчика: интервью, анкетирование, анализ брифов. Сегментация целевой аудитории: демографические, географические, поведенческие признаки. Построение персон (user personas): описание потребностей, болей, мотивации и сценариев использования. Карта пути клиента (Customer Journey Map, CJM): этапы взаимодействия пользователя с сайтом, точки контакта, эмоциональный фон и возможные барьеры.	2	ПК-1, ПК-2
Тема 1.3. Проектирование информационной архитектур	Принципы построения информационной архитектуры (ИА) веб-сайта: иерархичность, логичность, предсказуемость. Карта сайта (site map): визуальное представление структуры разделов, подразделов и страниц, определение уровней вложенности. Пользовательские сценарии (user flow): проектирование путей пользователя для выполнения ключевых задач (регистрация, поиск товара, оформление заказа, отправка обратной связи). Связь между картой сайта и пользовательскими сценариями.	2	ПК-2, ПК-3
Этап 2. Проектирование интерфейса			
Тема 2.1. Низкодетализированное прототипирование	Роль вайрфреймов (wireframes) в процессе проектирования: быстрая проверка гипотез, согласование структуры с заказчиком. Типы прототипов: эскизы от руки, цифровые low-fidelity макеты. Инструменты для быстрого прототипирования: Figma, Miro, Penpot. Принципы компоновки блоков и контента	2	ПК-3, ПК-4

	для десктопной версии: расположение навигации, основного контента, второстепенных элементов.		
Тема 2.2. Модульные сетки в веб-дизайне	Понятие модульной сетки как основы визуального ритма и порядка. Виды сеток: колоночные (фиксированные, резиновые), модульные, иерархические. Выбор количества колонок в зависимости от типа контента. Построение адаптивной сетки для трёх основных брейкпоинтов: десктоп (например, 12 колонок), планшет (8 колонок), мобильный телефон (4 колонки). Настройка направляющих, колонок и полей в Figma.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 2.3. Разработка визуального стиля проекта	Этапы разработки визуальной концепции: от поиска референсов до утверждения стиля. Подбор типографики: правила сочетания шрифтов (заголовочный и текстовый), формирование иерархии (размеры, начертания). Цветовая палитра: теория цвета (цветовой круг, сочетаемость), подбор акцентных, фоновых и дополнительных оттенков. Создание мудборда (moodboard) как инструмента фиксации стилевых решений: подбор изображений, текстур, цветовых пятен.	2	ПК-3, ПК-4
Этап 3. Детальная проработка и дизайн-система (базовый уровень)			
Тема 3.1. Понятие UI-кита и атомарный дизайн	Введение в методологию атомарного дизайна (Atomic Design) Брэда Фроста: атомы, молекулы, организмы, шаблоны, страницы. Состав UI-кита: набор базовых элементов интерфейса (кнопки, поля ввода, карточки, иконки, навигационные элементы). Принципы создания консистентного интерфейса: единообразие форм, размеров, состояний.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 3.2. Компоненты и их свойства в Figma	Работа с компонентами в Figma. Создание вариантов (variants) для различных состояний компонентов: default, hover, active, disabled. Настройка свойств компонентов для гибкости использования: boolean-свойства (например, наличие иконки), text-свойства (изменяемый текст), instance	2	ПК-3, ПК-4

	swar (замена вложенных экземпляров). Организация библиотеки компонентов.		
Тема 3.3. Проектирование чистовых макетов десктопной версии	Применение разработанного UI-кита для оформления ключевых страниц сайта: главная страница, каталог/список, карточка товара/услуги, контактная форма. Обеспечение визуальной иерархии: выделение заголовков, акцентных элементов, призывов к действию (СТА). Проверка соответствия макетов техническому заданию и пользовательским сценариям.	2	ПК-3, ПК-4
Этап 4. Адаптация и защита проекта			
Тема 4.1. Адаптивный дизайн для планшетов и мобильных устройств	Принципы респонсивного дизайна: перестроение блоков, изменение размеров шрифтов, скрывание второстепенного контента. Использование Auto Layout в Figma для создания «резиновых» и адаптивных интерфейсов. Особенности навигации на мобильных устройствах: бургер-меню, нижняя навигационная панель. Адаптация форм и изображений.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 4.2. Интерактивное прототипирование	Инструменты создания интерактивных переходов в Figma: соединение экранов, настройка триггеров (по клику, при наведении, по загрузке) и анимации (dissolve, slide, smart animate). Создание связей между экранами для демонстрации полного пользовательского сценария. Использование умной анимации (smart animate) для плавных переходов между состояниями компонентов.	2	ПК-3, ПК-4
5 семестр			
Раздел 2. Проектирование мобильного приложения			
Этап 1. Анализ и платформенная специфика			
Тема 1.1. Введение в проектирование мобильных приложений	Особенности мобильных интерфейсов по сравнению с десктопными: ограниченный размер экрана, сенсорное управление, контекст использования. Сравнительный анализ платформ iOS и Android: философия дизайна, жесты, навигационные паттерны. Обзор официальных гайдлайнов: Human Interface Guidelines (HIG) от Apple и Material Design от Google.	2	УК-2, ПК-1

Тема 1.2. Определение концепции мобильного приложения	Выбор ниши и темы для проектирования. Анализ конкурентов в магазинах приложений (App Store, Google Play): изучение функционала, оценок, отзывов. Выбор целевой платформы для проекта (iOS или Android) и обоснование выбора. Формулирование уникального торгового предложения приложения.	2	УК-2, ПК-1
Тема 1.3. Формирование MVP (Minimum Viable Product)	Понятие минимально жизнеспособного продукта. Определение ключевого функционала для первой версии приложения: онбординг, авторизация, основной экран, экран профиля, одно ключевое действие. Приоритизация функций. Разработка пользовательских сценариев для MVP.	2	УК-2, ПК-1
Этап 2. Архитектура и прототипирование мобильного интерфейса			
Тема 2.1. Особенности информационной архитектуры мобильных приложений	Принципы построения навигации в мобильных приложениях: tab bar (нижнее меню), navigation bar (верхний заголовок), drawer (боковое меню), модальные окна. Проектирование иерархии экранов. Правила группировки контента.	2	ПК-1, ПК-4
Тема 2.2. Разработка пользовательских сценариев	Детальная проработка пользовательских сценариев (user flow) для ключевых функций MVP. Визуализация сценариев в виде блок-схем. Создание низкодетализированных прототипов (low-fi) всех экранов приложения, необходимых для реализации сценариев.	2	ПК-1, ПК-4
Тема 2.3. Модульные сетки для мобильных интерфейсов	Принципы построения сеток для мобильных устройств. Адаптация под разные размеры экранов: учёт ширины экранов iPhone SE, iPhone Pro Max, различных классов Android-устройств. Использование направляющих и отступов в Figma для обеспечения читаемости и кликабельности.	2	ПК-3, ПК-4
Этап 3. Разработка визуального стиля и UI KIT			
Тема 3.1. Разработка визуальной концепции в соответствии с гайдлайнами	Интеграция требований HIG или Material Design в визуальный стиль проекта. Использование системных шрифтов: SF Pro для iOS, Roboto для Android. Семантика иконок: использование стандартных системных иконок или	2	ПК-3, ПК-4

	создание собственных с учётом стиля платформы.		
Тема 3.2. Создание библиотеки компонентов среднего уровня сложности	Разработка компонентов с учётом платформенных особенностей: кнопки (текстовые, контурные, заливные), поля ввода, переключатели, слайдеры. Работа с вариантами (variants) и сложными свойствами компонентов: boolean (видимость элементов), text (изменяемый текст), instance swap (смена иконки).	2	ПК-3, ПК-4
Тема 3.3. Настройка стилей текста, цветов и эффектов	Создание семантической системы цветов: primary, secondary, background, surface, error. Настройка стилей текста для всех уровней заголовков и основного текста. Добавление эффектов: тени, скругления.	2	ПК-3, ПК-4
6 семестр			
Раздел 3. Разработка универсальной дизайн-системы			
Этап 1. Теоретические основы дизайн-систем			
Тема 1.1. Понятие дизайн-системы	Определение дизайн-системы как комплексного набора взаимосвязанных компонентов, паттернов, стилей и правил, обеспечивающих консистентность и масштабируемость продуктов. Сравнение дизайн-системы и UI-кита: различия в глубине проработки и наличии документации.	2	УК-2, ПК-1
Тема 1.2. Анализ существующих дизайн-систем	Обзор и анализ известных дизайн-систем: Material Design (Google), Human Interface (Apple), Gravity (VK), Carbon (IBM), Atlas (Atlassian). Изучение их структуры, состава компонентов, принципов организации токенов и документации.	2	УК-2, ПК-1
Тема 1.3. Структура и компоненты дизайн-системы	Ключевые элементы дизайн-системы: принципы и ценности, гайдлайны, библиотека визуального языка (цвета, типографика, иконография), библиотека компонентов, дизайн-токены, документация. Постановка целей и задач для будущей дизайн-системы, выбор платформы (мобильная или веб).	2	УК-2, ПК-1
Этап 2. Проектирование фундамента (Design Tokens & Variables)			
Тема 2.1. Понятие Design Tokens	Дизайн-токены как атомарные единицы дизайн-системы, хранящие значения визуальных свойств (цвета, отступы, радиусы, тени). Создание переменных	2	ПК-3, ПК-4

	(variables) в Figma: примитивные токены (raw values) и семантические токены. Организация токенов по коллекциям.		
Тема 2.2. Создание светлой и тёмной тем	Настройка различных режимов (modes) для переменных. Связывание семантических токенов с разными наборами примитивных значений для реализации светлой (light) и тёмной (dark) тем. Принципы переключения тем.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 2.3. Разработка базовых стилей	Создание модульной сетки и базовых отступов как токенов. Формирование системы типографики с использованием токенов для размеров, высоты строк и начертаний. Определение цветовой палитры через токены.	2	ПК-3, ПК-4
Этап 3. Создание библиотеки компонентов (продвинутый уровень)			
Тема 3.1. Проектирование атомарных компонентов	Разработка атомов интерфейса с использованием переменных: кнопки (с вариантами размеров и состояний), чекбоксы, переключатели, поля ввода. Создание сложных вариантов для каждого атома.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 3.2. Создание молекулярных компонентов	Проектирование молекул из атомов: карточки (с заголовком, изображением, кнопкой), модальные окна, тулбары, строки поиска. Настройка взаимодействия свойств молекулы со свойствами вложенных атомов.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 3.3. Организация организмов и структурирование библиотеки	Создание организмов: секции навигации, сложные формы, списки. Структурирование библиотеки в Figma: разделение страниц (Cover, Design tokens, Components, Patterns). Использование компонентов с вариациями для создания гибких организмов.	2	ПК-3, ПК-4
Этап 4. Тестирование системы и демо-проект			
Тема 4.2. Документирование правил использования	Создание документации к дизайн-системе: описание назначения каждого токена и компонента, примеры использования, правила комбинирования. Оформление страницы с гайдлайнами по доступности.	2	УК-2, ПК-3, ПК-4
7 семестр			
Раздел 4. Комплексное проектирование B2C веб-платформы (1 Блок)			
Этап 1. Глубокое исследование и стратегия продукта			

Тема 1.1. Выбор и обоснование ниши для B2C платформы	Критерии выбора ниши: актуальность, конкурентная среда, потенциал для создания сложного продукта. Примеры: онлайн-школа, маркетплейс услуг, сервис по поиску специалистов, фитнес-платформа. Формулирование продуктовой гипотезы.	2	УК-2, ПК-1
Тема 1.2. Проведение конкурентного анализа	Методология анализа конкурентов: выделение прямых и косвенных конкурентов. Критерии сравнения: функционал, UX/UI, целевая аудитория, монетизация. Составление сводной таблицы и выявление рыночных ниш.	2	УК-2, ПК-1
Тема 1.3. Анализ целевой аудитории	Сегментация аудитории B2C платформы. Создание расширенных персон для каждого сегмента: демография, поведение, цели, боли, сценарии использования. Построение карты эмпатии для ключевой персоны.	2	ПК-1, ПК-3
Тема 1.4. Формирование ценностного предложения и CJM	Разработка уникального ценностного предложения платформы. Построение развёрнутой карты пути клиента с учётом всех этапов взаимодействия: от первого знакомства до повторного визита. Выявление точек болевых точек и возможностей для улучшения.	2	УК-2, ПК-1
Этап 2. Определение функционала и логика работы			
Тема 2.1. Формирование бэклога и выделение MVP	Составление бэклога функций для платформы. Приоритизация функций с использованием методов MoSCoW (Must have, Should have, Could have, Won't have) или RICE (Reach, Impact, Confidence, Effort). Чёткое определение границ MVP (Minimum Viable Product).	2	УК-2, ПК-1
Тема 2.2. Детальная проработка пользовательских сценариев	Создание детальных user flow для всех ролей, участвующих в системе (клиент, исполнитель/продавец, администратор). Визуализация сценариев для ключевых операций: регистрация, создание заказа/услуги, оплата, обмен сообщениями.	2	ПК-1, ПК-3, ПК-4
Тема 2.3. Проектирование информационной	Разработка расширенной карты сайта с учётом всех разделов для разных ролей пользователей. Проектирование	2	ПК-1, ПК-3, ПК-4

архитектуры платформы	структуры личного кабинета. Связь карты сайта с пользовательскими сценариями.		
Этап 3. Разработка фундамента дизайн-системы платформы			
Тема 3.1. Разработка визуальной концепции и айдентики	Создание нескольких вариантов мудбордов для визуального стиля платформы. Разработка логотипа и ключевых элементов айдентики. Определение характера визуального стиля (дружелюбный, строгий, технологичный).	2	ПК-3, ПК-4
Тема 3.2. Проектирование системы переменных (Design Tokens)	Создание иерархической системы дизайн-токенов: примитивные токены (цвета, шрифты, отступы, радиусы), семантические токены (primary, secondary, background, text-primary). Определение брейкпоинтов для адаптивной вёрстки как токенов.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 3.3. Построение атомарной структуры компонентов	Разработка базовых атомов интерфейса с использованием токенов: кнопки (во всех состояниях), поля ввода, иконки, аватары. Прописывание всех состояний (default, hover, focus, error, disabled) через варианты компонентов.	2	ПК-3, ПК-42
Этап 4. Создание библиотеки компонентов (организмы и шаблоны)			
Тема 4.1. Разработка сложных компонентов (молекул и организмов)	Создание карточек товаров/услуг, форм фильтрации, блоков комментариев, шапки профиля. Использование вложенных компонентов и настройка свойств для гибкой кастомизации.	4	ПК-3, ПК-4
Тема 4.2. Проектирование макетов ключевых страниц (шаблонов)	Разработка шаблонов основных страниц платформы: главная страница (лендинг), каталог/лента объявлений, карточка элемента, личный кабинет пользователя. Компоновка организмов на сетке.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 4.3. Итеративное улучшение компонентов и промежуточная защита	Проведение внутреннего ревью разработанных компонентов и шаблонов. Внесение правок по результатам ревью. Подготовка отчёта по первой части проекта. Промежуточная защита: презентация концепции, аналитики и базового фундамента дизайн-системы.	2	УК-2, ПК-1, ПК-3
8 семестр			
Раздел 5. Комплексное проектирование B2C веб-платформы (2 Блок)			
Этап 5. Создание библиотеки компонентов (организмы и шаблоны)			

Тема 5.1. Применение дизайн-системы для всех состояний экранов	Отрисовка всех экранов, входящих в MVP, с использованием финальной версии дизайн-системы. Проработка состояний загрузки, пустых состояний, сообщений об ошибках и успешных операциях.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 5.2. Адаптация макетов под все ключевые брейкпоинты	Проверка и доработка отображения всех страниц на десктопе, планшете и мобильных устройствах. Обеспечение корректного перестроения блоков и сохранения функциональности на всех разрешениях. Проверка консистентности использования компонентов.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 5.3. Финальная отрисовка и проверка доступности	Завершение отрисовки всех экранов сценария MVP. Проверка макетов на соответствие стандартам доступности (WCAG) контрастность текста, размер кликабельных областей, навигация с клавиатуры (для веба).	2	ПК-3, ПК-4
Этап 6. Интерактивность и сценарии			
Тема 6.1. Создание сложного интерактивного прототипа	Разработка интерактивного прототипа в Figma, охватывающего ключевые пользовательские сценарии. Использование продвинутых функций: условия (conditional logic) для демонстрации ветвления сценариев, переменные прототипа для имитации ввода данных.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 6.2. Настройка микро-анимаций	Добавление микро-анимаций переходов между экранами, анимаций состояний компонентов. Повышение реалистичности и отзывчивости прототипа.	2	ПК-3, ПК-4
Тема 6.3. Юзабилити-тестирование прототипа	Проведение коридорного тестирования прототипа на представителях целевой аудитории. Сбор обратной связи, наблюдение за поведением пользователей. Фиксация выявленных проблем. Анализ результатов и внесение необходимых правок в макеты.	2	УК-2, ПК-1, ПК-3, ПК-4
Этап 7. Документирование и подготовка к передаче в разработку			
Тема 7.1. Подготовка макетов к разработке	Создание гайдлайнов для разработчиков: спецификации по отступам, цветам, шрифтам. Экспорт ресурсов (иконки, изображения). Написание комментариев к	2	ПК-3, ПК-4

	сложным компонентам и интерактивным элементам.		
Тема 7.2. Финализация документации дизайн-системы	Завершение документации дизайн-системы: подробное описание правил использования всех токенов, компонентов и паттернов. Создание страницы с примерами кода (или ссылками на документацию для разработчиков).	2	ПК-3, ПК-4
Тема 7.3. Подготовка презентации и кейса	Структурирование материалов для итоговой презентации и портфолио. Описание проблемы, решения, роли дизайна в достижении бизнес-целей. Подготовка визуально привлекательной подачи проекта.	2	УК-2, ПК-1, ПК-3
Этап 8. Итоговая аттестация			
Тема 8.1. Презентация проектов	Публичное выступление перед группой и преподавателями с демонстрацией полного цикла работы над проектом. Получение обратной связи, вопросов и рекомендаций по доработке.	2	УК-2, ПК-1, ПК-3

5.4. Практическая работа обучающихся

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
4 семестр				
Раздел 1. Проектирование адаптивного веб-сайта				
Этап 1. Аналитический этап и архитектура веб-сайта				
Тема 1.1. Формулирование концепции и целей проекта	Выполнение анализа предметной области выбранного проекта. Формулирование миссии и ценностного предложения продукта	2	УК-2, ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 1.2. Разработка технического задания и анализ целевой аудитории	Построение персон целевой аудитории с описанием потребностей, мотивации и сценариев использования. Создание карты пути клиента	2	ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 1.3. Проектирование информационной архитектуры	Разработка карты сайта с визуальным представлением структуры разделов и страниц. Проектирование пользовательских сценариев для ключевых задач	6	ПК-1, ПК-3	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 2. Проектирование интерфейса				

Тема 2.1. Низкодетализированное прототипирование	Создание эскизов от руки и цифровых низкодетализированных макетов основных блоков интерфейса. Расположение навигации и контента	4	ПК-3, ПК-4	Обсуждение в группе Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 2.2. Модульные сетки в веб-дизайне	Настройка направляющих, колонок и полей в Figma для построения модульной сетки. Выбор количества колонок в зависимости от типа контента	2	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 2.3. Разработка визуального стиля проекта	Формирование иерархии типографики: подбор шрифтов, размеров и начертаний. Подбор акцентных, фоновых и дополнительных оттенков	4	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 3. Детальная проработка и дизайн-система (базовый уровень)				
Тема 3.1. Понятие UI-кита и атомарный дизайн	Изучение методологии атомарного дизайна. Создание набора базовых элементов интерфейса с обеспечением единообразия форм и размеров	2	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 3.2. Компоненты и их свойства в Figma	Работа с компонентами в Figma. Создание вариантов для различных состояний элементов. Организация библиотеки компонентов	8	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 3.3. Проектирование чистовых макетов десктопной версии	Применение интерфейсного комплекта для оформления ключевых страниц. Выделение заголовков, акцентных элементов и призывов к действию	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 4. Адаптация и защита проекта				
Тема 4.1. Адаптивный дизайн для планшетов и мобильных устройств	Применение принципов респонсивного дизайна: перестроение блоков, изменение размеров шрифтов. Использование автоматической компоновки в Figma	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 4.2. Интерактивное прототипирование	Настройка триггеров и анимации переходов в среде Figma. Создание связей между экранами для демонстрации пользовательского сценария	4	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)

Тема 4.3. Подготовка к защите и презентация проекта	Структурирование презентации дизайн-проекта. Подготовка аргументации дизайн-решений. Отработка устной защиты	4	УК-2, ПК-1, ПК-3	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов) Обсуждение
5 семестр				
Раздел 2. Проектирование мобильного приложения				
Этап 1. Анализ и платформенная специфика				
Тема 1.1. Введение в проектирование мобильных приложений	Выполнение сравнительного анализа навигационных паттернов и жестов взаимодействия в интерфейсах мобильных операционных систем	2	УК-2, ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов) Обсуждение
Тема 1.2. Определение концепции мобильного приложения	Выполнение анализа пяти приложений аналогичной категории с фиксацией сильных и слабых сторон пользовательского опыта	2	ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 1.3. Формирование MVP (Minimum Viable Product)	Выполнение составления списка функций с ранжированием по методу Mo Скоу. Определение границ первой версии продукта	8	УК-2, ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 2. Архитектура и прототипирование мобильного интерфейса				
Тема 2.1. Особенности информационной архитектуры мобильных приложений	Выполнение проектирования навигационной структуры с использованием паттернов нижнего меню, верхней панели и боковых панелей	4	ПК-1, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 2.2. Разработка пользовательских сценариев	Выполнение создания диаграммы пользовательского потока для сценария с ветвлением логики. Визуализация альтернативных путей достижения цели	6	ПК-1, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 2.3. Модульные сетки для мобильных интерфейсов	Выполнение настройки направляющих и колонок в среде проектирования для обеспечения ритма композиции и удобства взаимодействия	2	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 3. Разработка визуального стиля и UI KIT				

Тема 3.1. Разработка визуальной концепции в соответствии с гайдлайнами	Выполнение подбора шрифтовых пар и формирования иерархии текстовых стилей. Определение цветовых акцентов с учетом семантики интерфейсных элементов	4	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 3.2. Создание библиотеки компонентов среднего уровня сложности	Выполнение разработки компонента кнопки с настройкой вариантов размеров, типов и состояний. Настройка автоматического изменения свойств при смене варианта	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 3.3. Настройка стилей текста, цветов и эффектов	Выполнение создания семантической системы цветов для фона, поверхности, основного и второстепенного контента, состояний ошибок	2	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 4. Чистовой дизайн, прототип и защита				
Тема 4.1. Проектирование чистовых макетов ключевых экранов	Выполнение отрисовки экранов онбординга, главного интерфейса, профиля пользователя и экрана с детальной информацией	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 4.2. Создание интерактивного прототипа	Выполнение настройки триггеров переходов и анимации в среде проектирования для демонстрации пользовательского сценария от запуска приложения до выполнения целевого действия	4	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 4.3. Оформление презентации и защита проекта	Выполнение подготовки текста устной защиты с обоснованием выбора платформы, анализом конкурентов и демонстрацией соответствия решений потребностям целевой аудитории	4	УК-2, ПК-1, ПК-3	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов) Обсуждение
6 семестр				
Раздел 3. Разработка универсальной дизайн-системы				
Этап 1. Теоретические основы дизайн-систем				

Тема 1.1. Понятие дизайн-системы	Сравнительный анализ глубины проработки и наличия документации в дизайн-системе и UI-ките	2	УК-2, ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов) Обсуждение
Тема 1.2. Анализ существующих дизайн-систем	Изучение структуры и состава компонентов ведущих дизайн-систем. Фиксация подходов к организации токенов	2	УК-2, ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 1.3. Структура и компоненты дизайн-системы	Составление схемы структуры дизайн-системы с выделением ключевых элементов: принципы, гайдлайны, библиотеки, токены, документация	2	УК-2, ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 2. Проектирование фундамента (Design Tokens & Variables)				
Тема 2.1. Понятие Design Tokens	Создание коллекции переменных для цветов в среде проектирования. Разделение на примитивные и семантические токены	2	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 2.2. Создание светлой и тёмной тем	Настройка двух режимов для коллекции переменных. Привязка семантических токенов к разным значениям в зависимости от выбранного режима	2	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 2.3. Разработка базовых стилей	Формирование системы отступов и типографики через переменные. Создание модульной сетки с использованием токенов	4	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 3. Создание библиотеки компонентов (продвинутый уровень)				
Тема 3.1. Проектирование атомарных компонентов	Создание компонента кнопки с вариантами размеров и состояний. Настройка сложных вариантов с использованием переменных	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 3.2. Создание молекулярных компонентов	Разработка карточки как молекулы из атомов: заголовок, изображение, кнопка. Настройка свойств для гибкой кастомизации	4	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 3.3. Организация организмов и структурирование библиотеки	Создание секции навигации как организма из молекул и атомов. Организация страниц библиотеки в среде проектирования	4	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)

Этап 4. Тестирование системы и демо-проект				
Тема 4.1. Сборка демо-проекта	Сборка экрана профиля или настроек с применением всех уровней компонентов дизайн-системы	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 4.2. Документирование правил использования	Создание страницы документации с описанием правил использования компонентов и примерами корректного применения	4	УК-2, ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 4.3. Защита итоговой дизайн-системы	Подготовка текста устной защиты с обоснованием архитектуры системы и демонстрацией её возможностей	2	УК-2, ПК-1, ПК-3	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов) Обсуждение
7 семестр				
Раздел 4. Комплексное проектирование B2C веб-платформы (1 Блок)				
Этап 1. Глубокое исследование и стратегия продукта				
Тема 1.1. Выбор и обоснование ниши для B2C платформы	Анализ рыночных трендов и выявление перспективных направлений для создания цифрового продукта. Формулирование гипотезы о потребностях целевой аудитории	6	УК-2, ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 1.2. Проведение конкурентного анализа	Изучение функционала, пользовательских отзывов и рейтингов пяти конкурентных продуктов. Составление сводной таблицы сравнения	4	УК-2, ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 1.3. Анализ целевой аудитории	Построение портретов пользователей с указанием демографических, географических и поведенческих характеристик. Описание сценариев взаимодействия с платформой	8	ПК-1, ПК-3	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 1.4. Формирование ценностного предложения и CJM	Разработка формулировки уникального ценностного предложения. Создание визуализации этапов взаимодействия пользователя с платформой	6	УК-2, ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 2. Определение функционала и логика работы				

Тема 2.1. Формирование бэклога и выделение MVP	Составление списка функциональных требований к платформе. Распределение функций по категориям Must have, Should have, Could have, Won't have	6	УК-2, ПК-1	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 2.2. Детальная проработка пользовательских сценариев	Визуализация последовательности действий пользователя для выполнения ключевых задач платформы. Создание блок-схем с альтернативными путями	12	ПК-1, ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 2.3. Проектирование информационной архитектуры платформы	Разработка схемы структуры разделов и страниц платформы. Определение уровней вложенности и связей между элементами	8	ПК-1, ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 3. Разработка фундамента дизайн-системы платформы				
Тема 3.1. Разработка визуальной концепции и айдентики	Подбор референсов и создание коллажей для формирования визуального стиля. Разработка базовых элементов фирменного стиля	8	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 3.2. Проектирование системы переменных (Design Tokens)	Создание коллекций переменных для цветов, типографики и отступов в среде проектирования. Организация примитивных и семантических токенов	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 3.3. Построение атомарной структуры компонентов	Разработка компонента кнопки с вариантами размеров и состояний. Настройка сложных вариантов с использованием переменных	8	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 4. Разработка сложных компонентов (молекул и организмов)				
Тема 4.1. Разработка сложных компонентов (молекул и организмов)	Создание карточки товара/услуги из базовых элементов: заголовков, изображение, описание, кнопка. Настройка свойств для гибкой настройки контента	8	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 4.2. Проектирование макетов ключевых страниц (шаблонов)	Отрисовка главной страницы платформы с применением разработанных компонентов. Размещение ключевых блоков на модульной сетке	16	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)

Тема 4.3. Итеративно улучшение компонентов и промежуточная защита	Подготовка презентации промежуточных результатов работы. Демонстрация аналитики, концепции и базовых компонентов дизайн-системы	4	УК-2, ПК-1, ПК-3	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов) Обсуждение
8 семестр				
Раздел 5. Комплексное проектирование B2C веб-платформы (2 Блок)				
Этап 5. Чистовая проработка интерфейсов				
Тема 5.1. Применение дизайн-системы для всех состояний экранов	Применение разработанных компонентов для оформления экранов каталога и карточки товара. Создание состояний пустого списка и ошибки загрузки	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов) Обсуждение
Тема 5.2. Адаптация макетов под все ключевые брейкпоинты	Применение автоматической компоновки в среде проектирования для адаптации макета под планшетную и мобильную версии	8	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 5.3. Финальная отрисовка и проверка доступности	Проведение аудита контрастности цветовых сочетаний в ключевых интерфейсах. Корректировка значений для достижения минимально допустимого уровня контрастности	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 6. Интерактивность и сценарии				
Тема 6.1. Создание сложного интерактивного прототипа	Настройка переходов между экранами главной страницы, каталога и карточки товара. Создание связей для демонстрации полного пользовательского сценария	12	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 6.2. Настройка микро-анимаций	Настройка анимации появления модального окна с эффектом затухания фона и плавного входа контента	4	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 6.3. Юзабилити-тестирование прототипа	Проведение тестирования прототипа с одним участником. Фиксация трудностей взаимодействия и подготовка краткого отчёта	6	УК-2, ПК-1, ПК-3	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Этап 7. Документирование и подготовка к передаче в разработку				

Тема 7.1. Подготовка макетов к разработке	Организация страниц файла проектирования: макеты, компоненты, стили. Настройка свойств для экспорта разработчикам	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 7.2. Финализация документации дизайн-системы	Создание страницы документации для компонента карточки товара с описанием правил использования и примерами корректного применения	6	ПК-3, ПК-4	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 7.3. Подготовка презентации и кейса	Подготовка текста устной защиты с акцентом на обоснование выбора ниши, анализ конкурентов и демонстрацию гибкости дизайн-системы	4	УК-2, ПК-1, ПК-3	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов) Обсуждение
Этап 8. Итоговая аттестация				
Тема 8.1. Предзащита проектов	Проведение репетиции устной защиты проекта с демонстрацией ключевых экранов и интерактивного прототипа	2	УК-2, ПК-1, ПК-3	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов)
Тема 8.2. Финальная доработка проекта	Внесение правок в макеты и прототип по результатам предзащиты. Финальная проверка полноты проекта	4	ПК-3	Проверка заданий Заслушивание сообщений (докладов) Обсуждение
Тема 8.3. Итоговая защита проекта	Демонстрация итогового проекта перед комиссией с обоснованием проектных решений и результатов работы	2	УК-2, ПК-1, ПК-3	Заслушивание сообщений (докладов) Итоговая защита проекта

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
4 семестр				
Раздел 1. Проектирование адаптивного веб-сайта				
Этап 1. Аналитический этап и архитектура веб-сайта				
Тема 1.1. Формулирование концепции и целей проекта	Выполнение mind-map этапов проектирования пользовательского опыта. Изучение источников по проектированию интерфейсов.	2	УК-2, ПК-1	Проверка задания

	Сравнительный анализ подходов к веб и мобильным платформам			
Тема 1.2. Разработка технического задания и анализ целевой аудитории	Выполнение анализа трех бизнес-кейсов. Подготовка отчета о взаимосвязи проектных решений, потребностей пользователей и задач бизнеса	4	ПК-1	Проверка отчета, обсуждение результатов на занятии
Тема 1.3. Проектирование информационной архитектуры	Выполнение черновика технического задания для проекта: цели, задачи, целевая аудитория, ограничения, этапы работ	2	ПК-1, ПК-3	Проверка задания, обсуждение
Этап 2. Проектирование интерфейса				
Тема 2.1. Низкодетализированное прототипирование	Создание низкодетализированных прототипов основных страниц и блоков десктопной версии. Подготовка пользовательских сценариев	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 2.2. Модульные сетки в веб-дизайне	Построение адаптивной модульной сетки для десктопной, планшетной и мобильной версий. Расчет количества колонок и отступов	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 2.3. Разработка визуального стиля проекта	Подбор типографики и цветовой палитры. Создание мудборда для фиксации стилевых решений	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания, обсуждение
Этап 3. Детальная проработка и дизайн-система (базовый уровень)				
Тема 3.1. Понятие UI-кита и атомарный дизайн	Разработка библиотеки базовых компонентов интерфейса: кнопки, поля ввода, карточки, навигационные элементы	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 3.2. Компоненты и их свойства в Figma	Создание компонентов с вариантами состояний: основное, наведение, активное, неактивное. Настройка свойств компонентов для гибкости использования	8	ПК-3, ПК-4	Проверка задания

Тема 3.3. Проектирование чистовых макетов десктопной версии	Применение разработанного интерфейсного комплекта для оформления ключевых страниц проекта. Обеспечение визуальной иерархии	4	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Этап 4. Адаптация и защита проекта				
Тема 4.1. Адаптивный дизайн для планшетов и мобильных устройств	Адаптация дизайн-макета под планшетную и мобильную версии. Применение автоматической компоновки для создания отзывчивых интерфейсов	4	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 4.2. Интерактивное прототипирование	Создание интерактивного прототипа с настройкой переходов между страницами и состояниями для демонстрации пользовательского сценария	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 4.3. Подготовка к защите и презентация проекта	Подготовка презентационных материалов. Документирование проекта. Отработка устной защиты	2	УК-2, ПК-1, ПК-3	Защита проекта
5 семестр				
Раздел 2. Проектирование мобильного приложения				
Этап 1. Анализ и платформенная специфика				
Тема 1.1. Введение в проектирование мобильных приложений	Сравнительный анализ подходов к проектированию интерфейсов для операционных систем iOS и Android. Изучение принципов гайдлайнов проектирования мобильных интерфейсов	2	УК-2, ПК-1	Проверка задания, обсуждение
Тема 1.2. Определение концепции мобильного приложения	Анализ рыночной ниши и конкурентной среды в цифровых магазинах приложений. Формулирование продуктовой гипотезы и уникального ценностного предложения	2	ПК-1	Проверка задания
Тема 1.3. Формирование MVP (Minimum Viable Product)	Приоритизация функциональных требований методом ранжирования. Разработка пользовательских сценариев для ключевых операций минимально жизнеспособного продукта	4	УК-2, ПК-1	Проверка задания

Этап 2. Архитектура и прототипирование мобильного интерфейса				
Тема 2.1. Особенности информационной архитектуры мобильных приложений	Проектирование структуры навигации с учетом ограничений мобильного формата. Разработка карты экранов приложения с визуализацией иерархии и связей	4	ПК-1, ПК-4	Проверка задания
Тема 2.2. Разработка пользовательских сценариев	Детализация пользовательских потоков для ключевых задач приложения. Создание низкодетализированных прототипов всех необходимых экранов	4	ПК-1, ПК-4	Проверка задания
Тема 2.3. Модульные сетки для мобильных интерфейсов	Построение адаптивной модульной сетки с учетом различных размеров мобильных устройств. Расчет отступов и безопасных зон для сенсорного взаимодействия	4	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Этап 3. Разработка визуального стиля и UI KIT				
Тема 3.1. Разработка визуальной концепции в соответствии с гайдлайнами	Подбор типографических решений с использованием системных шрифтов. Формирование цветовой палитры с учетом семантических значений элементов интерфейса	4	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 3.2. Создание библиотеки компонентов среднего уровня сложности	Разработка компонентов с настройкой вариантов состояний и свойств. Создание переключателей, ползунков и других интерактивных элементов с поддержкой различных контекстов использования	6	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 3.3. Настройка стилей текста, цветов и эффектов	Формирование семантической системы цветовых токенов. Настройка стилей текста для всех уровней иерархии и визуальных состояний элементов	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Этап 4. Чистовой дизайн, прототип и защита				
Тема 4.1. Проектирование чистовых макетов ключевых экранов	Детальная проработки основных экранов приложения с применением разработанного	4	ПК-3, ПК-4	Проверка задания

	интерфейсного комплекта. Обеспечение визуальной иерархии и консистентности решений			
Тема 4.2. Создание интерактивного прототипа	Настройка переходов между экранами и состояний интерфейсных элементов. Создание прототипа, демонстрирующего полный пользовательский сценарий	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 4.3. Оформление презентации и защита проекта	Подготовка презентационных материалов с обоснованием дизайн-решений. Структурирование устной защиты с акцентом на соответствие платформенным требованиям и потребностям целевой аудитории	2	УК-2, ПК-1, ПК-3	Проверка задания, обсуждение
6 семестр				
Раздел 3. Разработка универсальной дизайн-системы				
Этап 1. Теоретические основы дизайн-систем				
Тема 1.3. Структура и компоненты дизайн-системы	Разработка концепции будущей дизайн-системы с определением целей, задач и выбором платформы проектирования	2	УК-2, ПК-1	Проверка задания, обсуждение
Этап 2. Проектирование фундамента (Design Tokens & Variables)				
Тема 2.3. Разработка базовых стилей	Формирование модульной сетки и системы отступов как токенов. Создание типографской шкалы с использованием переменных	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Этап 3. Создание библиотеки компонентов (продвинутый уровень)				
Тема 3.1. Проектирование атомарных компонентов	Разработка базовых атомов интерфейса с использованием переменных. Создание кнопок, чекбоксов, переключателей и полей ввода со всеми состояниями	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 3.2. Создание молекулярных компонентов	Проектирование молекул из атомов: карточки, модальные окна, тулбары. Настройка взаимодействия свойств вложенных компонентов	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Этап 4. Тестирование системы и демо-проект				
Тема 4.1. Сборка демо-проекта	Создание демонстрационного интерфейса с применением разработанной дизайн-системы. Проверка	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания

	масштабируемости и гибкости компонентов			
Тема 4.3. Защита итоговой дизайн-системы	Подготовка презентационных материалов. Обоснование архитектурных решений и демонстрация гибкости системы	2	УК-2, ПК-1, ПК-3	Защита проекта
7 семестр				
Раздел 4. Комплексное проектирование B2C веб-платформы (1 Блок)				
Этап 1. Глубокое исследование и стратегия продукта				
Тема 1.1. Выбор и обоснование ниши для B2C платформы	Анализ пяти перспективных ниш для создания цифрового продукта. Формулирование продуктовой гипотезы с обоснованием коммерческой и социальной ценности	2	УК-2, ПК-1	Проверка задания, обсуждение
Тема 1.2. Проведение конкурентного анализа	Сравнительный анализ пяти прямых и косвенных конкурентов. Фиксация сильных и слабых сторон существующих решений, выявление рыночных возможностей	4	УК-2, ПК-1	Проверка задания
Тема 1.3. Анализ целевой аудитории	Сегментация аудитории платформы. Разработка двух персон с описанием демографических характеристик, потребностей, мотивации и сценариев использования. Построение карты эмпатии для ключевой персоны	6	ПК-1, ПК-3	Проверка задания
Тема 1.4. Формирование ценностного предложения и CJM	Разработка уникального ценностного предложения платформы. Создание карты пути клиента с визуализацией этапов взаимодействия, точек контакта, эмоционального фона и выявлением болевых точек	6	УК-2, ПК-1	Проверка задания
Этап 2. Определение функционала и логика работы				
Тема 2.1. Формирование бэклога и выделение MVP	Составление бэклога функций платформы. Приоритизация требований методом MoSCoW. Чёткое определение границ минимально жизнеспособного продукта	4	УК-2, ПК-1	Проверка задания

Тема 2.2. Детальная проработка пользовательских сценариев	Создание диаграмм пользовательских потоков для всех ролей системы: клиент, исполнитель/продавец, администратор. Визуализация сценариев ключевых операций с ветвлением логики	6	ПК-1, ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 2.3. Проектирование информационной архитектуры платформы	Разработка расширенной карты сайта с учётом всех разделов для различных ролей пользователей. Проектирование структуры личных кабинетов	4	ПК-1, ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Этап 3. Разработка фундамента дизайн-системы платформы				
Тема 3.1. Разработка визуальной концепции и айдентики	Создание трёх вариантов мудбордов для визуального стиля платформы. Разработка логотипа и ключевых элементов айдентики. Определение характера визуального стиля	4	ПК-3, ПК-4	Проверка задания, обсуждение
Тема 3.2. Проектирование системы переменных (Design Tokens)	Создание иерархической системы дизайн-токенов: примитивные токены цветов, шрифтов, отступов, радиусов; семантические токены для фона, текста, акцентов. Определение брейкпоинтов для адаптивной вёрстки	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 3.3. Построение атомарной структуры компонентов	Разработка базовых атомов интерфейса с использованием токенов: кнопки, поля ввода, иконки, аватары. Прописывание всех состояний через варианты компонентов	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Этап 4. Разработка сложных компонентов (молекул и организмов)				
Тема 4.1. Разработка сложных компонентов (молекул и организмов)	Создание карточек товаров/услуг, форм фильтрации, блоков комментариев, шапки профиля. Настройка вложенных компонентов и свойств для гибкой кастомизации	4	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 4.2. Проектирование макетов ключевых страниц (шаблонов)	Разработка шаблонов основных страниц платформы: главная страница, каталог/лента	6	ПК-3, ПК-4	Проверка задания

	объявлений, карточка элемента, личный кабинет пользователя. Компоновка организмов на сетке			
Тема 4.3. Итеративно улучшение компонентов и промежуточная защита	Проведение внутреннего ревью разработанных компонентов и шаблонов. Внесение правок по результатам ревью. Подготовка отчёта по первой части проекта. Презентация концепции, аналитики и базового фундамента дизайн-системы	2	УК-2, ПК-1, ПК-3	Промежуточная защита проекта
8 семестр				
Раздел 5. Комплексное проектирование В2С веб-платформы (2 Блок)				
Этап 5. Чистовая проработка интерфейсов				
Тема 5.1. Применение дизайн-системы для всех состояний экранов	Детальная проработка всех ключевых экранов платформы с применением разработанной дизайн-системы. Создание вариантов экранов для различных состояний: пустые списки, ошибки загрузки, состояния загрузки, успешные операции	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 5.2. Адаптация макетов под все ключевые брейкпоинты	Адаптация дизайн-макетов под десктопную, планшетную и мобильную версии. Применение автоматической компоновки для создания отзывчивых интерфейсов	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 5.3. Финальная отрисовка и проверка доступности	Проведение финальной проверки визуальной консистентности всех экранов. Аудит контрастности цветовых сочетаний. Корректировка значений для достижения соответствия базовым рекомендациям доступности	4	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Этап 6. Интерактивность и сценарии				
Тема 6.1. Создание сложного интерактивного прототипа	Настройка переходов между всеми экранами платформы. Создание прототипа, демонстрирующего полные пользовательские сценарии для всех ролей системы	6	ПК-3, ПК-4	Проверка задания

Тема 6.2. Настройка микро-анимаций	Разработка и настройка анимационного сопровождения ключевых действий пользователя: наведение на кнопки, открытие модальных окон, переключение вкладок, появление уведомлений	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 6.3. Юзабилити-тестирование прототипа	Проведение тестирования интерактивного прототипа с тремя участниками. Фиксация трудностей взаимодействия и точек трения. Подготовка отчёта с рекомендациями по улучшению	2	УК-2, ПК-1, ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Этап 7. Документирование и подготовка к передаче в разработку				
Тема 7.1. Подготовка макетов к разработке	Организация страниц макетов в среде проектирования. Настройка стилей и компонентов для экспорта. Подготовка дизайн-спецификации с указанием размеров, отступов, цветов и поведения интерактивных элементов	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 7.2. Финализация документации дизайн-системы	Создание полного руководства по использованию дизайн-системы. Описание правил применения компонентов, примеров использования и ограничений. Подготовка раздела для разработчиков	2	ПК-3, ПК-4	Проверка задания
Тема 7.3. Подготовка презентации и кейса	Структурирование презентационных материалов с акцентом на обоснование проектных решений. Подготовка кейса проекта с описанием процесса проектирования, аналитики и результатов	2	УК-2, ПК-1, ПК-3	Проверка задания
Этап 8. Итоговая аттестация				
Тема 8.1. Предзащита проектов	Проведение репетиции защиты проекта перед преподавателем. Получение обратной связи и внесение финальных правок в проект и презентацию	2	УК-2, ПК-1, ПК-3	Обсуждение
Тема 8.2. Финальная доработка проекта	Внесение корректировок по результатам предзащиты. Финальная проверка всех	2	ПК-3	Обсуждение

	компонентов проекта: макетов, прототипа, документации			
Тема 8.3. Итоговая защита проекта	Демонстрация итогового проекта перед экзаменационной комиссией. Обоснование ключевых проектных решений, архитектуры дизайн-системы и результатов пользовательского тестирования	1	УК-2, ПК-1, ПК-3	Итоговая защита проекта

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

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине Проектирование в веб-дизайне представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1. Боресков А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. - М.: Юрайт, 2021. - 219 с.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2021. - 183 с.
3. Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учеб. и практикум для академического бакалавриата / В.А. Поляков, А.А. Романов. - М.: Юрайт, 2021. - 502с.: 16л.ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Боресков А.В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560176> (дата обращения: 24.04.2025).
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563931> (дата обращения: 24.04.2025).
3. Полуэктова Н.Р. Разработка веб-приложений: учебник / Н.Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 204 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567621> (дата обращения: 24.04.2025).
4. Тузовский А.Ф. Проектирование и разработка web-приложений: учебник для вузов / А.Ф. Тузовский. — Москва: Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561176> (дата обращения: 24.04.2025).
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, 2025. — 215 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563913> (дата обращения: 24.04.2025).
6. Шокорова Л.В. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие / Л.В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 74 с. — Текст:

электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542287> (дата обращения: 24.04.2025).

Дополнительные источники

1. Adobe illustrator CS3: официальный учебный курс / пер.с англ. - М.: Триумф, 2021. - 464с.: ил.
2. Adobe soundbooth CS3: официальный учебный курс / пер.с англ. - М.: Триумф, 2021. - 208с.: ил.
3. Ёлочкин М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера: учеб. пособие / М.Е. Ёлочкин. - М.: Академия, 2021. - 176с.: ил.

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 центр информационно-образовательных ресурсов: <http://fcior.edu.ru/>;
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>

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

Дисциплина «Проектирование в веб-дизайне» обладает огромным профессиональным потенциалом, изучение её основ способствует формированию общей и профессиональной культуры обучающегося, обеспечивает профессиональную подготовку, развивает его мировоззрение, формирует общекультурные компетенции, касающиеся личностных и гражданских качеств.

Цель дисциплины - формирование у обучающихся системы знаний о принципах и методах проектирования пользовательского опыта в веб-дизайне, развитие практических навыков создания информационной архитектуры, прототипов интерфейсов, дизайн-систем и их тестирования, а также освоение современных инструментов UX/UI проектирования.

Основные задачи дисциплины – изучить теоретические основы UX/UI проектирования, принципы работы с пользовательскими исследованиями и программным обеспечением; освоить методы проектирования информационной архитектуры, wireframes и высокодетализированных прототипов; сформировать практические навыки создания дизайн-систем, проектных токенов, семантических компонентов и их документации; овладеть технологиями создания интерактивных прототипов в Figma, проведения тестирования удобства и презентации проектов заказчиком.

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;

Онлайн платформа для командной работы miro;

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)

Mozilla Firefox

Adobe Reader

Eset NOD32

Adobe Illustrator

Adobe InDesign

Adobe Photoshop

ARCHICAD 24

Blender

DragonBonesPro

Krita

PureRef

ZBrush 2021 FL

Microsoft Office 2016

CorelDRAW

Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166)

Microsoft™ Office®

Google Chrome

«Балаболка»

NVDA.RU

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. «Гарант аэро»
2. КонсультантПлюс
3. Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

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.	Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	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».
2.	Библиотека Читальный зал № 122	Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля

		Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
--	--	--