Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 14.09.2026 16:24:50
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 ГРАФИЧЕСКОМ И UX/UI ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очно-заочная
Год набора - 2023

Челябинск 2026

Рабочая программа дисциплины «Проектирование в графическом и UX/UI дизайне» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13.08.2020, № 1015).

Автор-составитель: Нажмутдинова А.С., Шеина Е.П.

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

Заведующий кафедрой дизайна,
рисунка и живописи,
кандидат культурологии, доцент Ю. В. Одношовина

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля) 4

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы 4

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы 5

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся 5

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий 6

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) 25

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) 25

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) 25

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) 26

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем 28

11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) 29

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

Наименование дисциплины

Проектирование в графическом и UX/UI дизайне

Цель дисциплины

– всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной;

– формирование у магистров цифровой визуальной культуры, комплексного коммуникативного дизайн -мышления и системного подхода к проектированию цифровых коммуникаций с использованием новейших цифровых технологий.

Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

– исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций;

– изучение и освоение новейших цифровых технологий и запросов

– общества на дизайн цифровых коммуникаций;

– изучение типологии экранных технологий;

– определение экрана как информационного и интерактивного пространства; изучение перцептивных возможностей человека; психологического и физиологического аспектов зрительского восприятия;

– практическое освоение принципов UX и UI-дизайна.

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

Процесс изучения дисциплины «Проектирование в графическом и UX/UI 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 художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4 Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Проектирование в графическом и UX/UI 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) Графический дизайн и брэндинг.

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 3, 4, 5 курсах, в 5, 6, 7, 8, 9, А семестрах.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам					
		5	6	7	8	9	А
Общая трудоемкость, ЗЕТ	**17**	**3**	**2**	**5**	**1**	**2**	**4**
Общая трудоемкость, час.	**612**	**108**	**72**	**180**	**36**	**72**	**144**
Аудиторные занятия, час.	**118**	**14**	**14**	**36**	**6**	**12**	**36**
Лекции, час.	44	8	6	14	2	4	10
Практические занятия, час. в т.ч. в форме практической подготовки	74 74	6 6	8 8	22 22	4 4	8 8	26 26
Самостоятельная работа	**473**	**94**	**58**	**140**	**26**	**56**	**99**
Курсовой проект (работа)	-	-	-	-	-	-	
Контроль	21	-	-	4	4	4	9
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Экзамен, зачет с оценкой	-		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

5 семестр

Раздел 1. Рекламная полиграфическая продукция.

Тема 1. Анализ аналогов по теме и стилю. Поиск темы и решение поставленной задачи

Обзор темы «Рекламная полиграфическая продукция». Выбор компании для проекта. Защита презентаций по темам проекта.

Тема 2. Маркетинговое исследование

Индивидуальные консультации по маркетинговому исследованию. Составление маркетинговых таблиц. Изучение конкурентов, целевой аудитории. Поиск аналогов. Индивидуальные консультации. Разработка концепции фирменного стиля. Презентация по маркетинговому исследованию.

Тема 3. Дизайн флаера, евробуклета, информационного и имиджевого плаката

Виды буклетов, плакатов, их специфика и особенности дизайна. Печать и постпечатная обработка.

Тема 4. Дизайн и верстка рекламного издания

Специфика дизайна многостраничных изданий. Работа с верстской и сеткой.

Типы многостраничных изданий. Особенности верстки многополосных брошюр. Печать и постпечатная обработка.

Тема 5. Особенности дизайна наружной рекламы

Современные технологии в наружной рекламе. Виды наружной рекламы, их специфика и особенности дизайна. Работа над макетами.

Работа над макетами щита 3000х6000 мм, сити формата 1250х1800 мм

Тема 6. Подача проекта и оформление проекта в портфолио.

Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на планшете. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.

6 семестр

Раздел 2. Торговая марка

Тема 1. История создания торговых марок

Торговая марка и бренд, этапы развития.

Тема 2. Выбор темы

Поиск темы и решение поставленной задачи. Защита презентаций по темам проекта.

Тема 3. Маркетинговое исследование

Индивидуальные консультации по маркетинговому исследованию. Составление маркетинговых таблиц. Изучение конкурентов, целевой аудитории. Поиск аналогов. Индивидуальные консультации. Разработка концепции фирменного стиля и дизайна упаковки. Презентация по маркетинговому исследованию.

Тема 4. Логотип для торговой марки. Роль логотипа в брендинге. Основные способы использования логотипа. Работа с лого и его использованием на носителях. Модульная сетка логотипа. Анализ аналогов. Варианты логотипа (знак + логотип, логотип, логотип с графическим элементом). Индивидуальные консультации по наработкам с логотипом.

Тема 5. Дизайн серии упаковки

Разработка графики и конструкции упаковки. Индивидуальные консультации по наработкам с упаковкой.

Тема 6. Интернет-продвижение.

Создание интернет-продвижения для торговой марки.

Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио.

Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на планшете. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.

7 семестр

Раздел 3. Дизайн-макет энциклопедии

Тема 1. Дизайн современных изданий.

Элементы книги. Современные энциклопедии.

Тема 2. Анализ аналогов по теме и стилю. Поиск темы и решение поставленной задачи.

Защита презентаций по теме проекта. Согласование содержания книги.

Тема 3. Маркетинговое исследование

Индивидуальные консультации по маркетинговому исследованию. Составление маркетинговых таблиц. Изучение конкурентов, целевой аудитории. Поиск аналогов. Индивидуальные консультации. Разработка концепции издания, его структуры. Презентация по маркетинговому исследованию.

Тема 4. Шрифты и иллюстрации в книге.

Композиция разворота. Роль шрифта в оформлении книги. Шрифтовая пара. Правила верстки и распространенные ошибки при работе с текстом.

Тема 5. Верстка издания.

Форматы и наборная полоса. Модульные системы. Типы верстки. Рубрикация, навигация и особые страницы книги. Госты и рекомендации по созданию макета энциклопедии.

Тема 6. Внешнее оформление книги и рекламное продвижение.

Элементы дизайна. Обложка как элемент продвижения. Интернет продвижение, реклама и презентация издания.

Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио.

Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на планшете. Печать издания. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.

8 семестр

Раздел 4. Мобильное приложение.

Тема 1. Поиск темы. Исследование пользовательских потребностей и анализ конкурентов.

Проведение опросов и интервью с потенциальными пользователями. Анализ поведенческих данных существующих приложений в данной нише. Идентификация основных требований и проблем пользователей. Анализ конкурентных приложений и выявление их сильных и слабых сторон.

Тема 2. Определение функций и ключевых характеристик приложения.

Определение основных функциональных возможностей приложения. Приоритезация функций. Выбор платформы (iOS, Android) и устройств (телефон, планшет).

Тема 3. Информационная архитектура и навигация в приложении.

Разработка структуры приложения (главные разделы и подразделы). Создание схемы навигации и визуальной карты приложения. Определение основных маршрутов перемещения пользователя в приложении.

Тема 4. Визуальный дизайн и интерфейс приложения.

Определение стилистического решения. Создание маскота. Выбор цветовой палитры, шрифтов и графических элементов. Разработка визуальных компонентов интерфейса (кнопки, иконки, элементы управления). Создание макетов экранов с учетом юзабилити и эстетики.

Тема 5. Прототипирование и создание интерактивных макетов.

Создание интерактивных прототипов для демонстрации основных функций. Тестирование прототипов с пользователями для сбора обратной связи. Итеративное улучшение прототипов на основе результатов тестирования.

Тема 6. Подача проекта и оформление проекта в портфолио.

Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта в формате лендинга. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.

9 семестр

Раздел 5. Редизайн веб-сайта.

Тема 1. Исследование веб-сервиса/сайта и анализ пользовательского опыта.

Анализ выбранного веб-сайта. Анализ пользовательских отзывов и обратной связи. Исследование путей навигации пользователей.

Тема 2. Определение целей редизайна.

Анализ дизайна и функционала конкурирующих сервисов. Исследование успешных кейсов в отрасли. Сравнение эффективности с конкурентами.

Тема 3. Разработка информационной архитектуры и улучшение навигации.

Создание карты сайта и схемы навигации. Анализ и оптимизация структуры контента. Внедрение улучшенной системы навигации.

А семестр

Тема 4. Улучшение визуального дизайна и пользовательского интерфейса.

Разработка нового дизайн-концепта и цветовой палитры. Оптимизация макетов страниц и элементов интерфейса. Внедрение современных дизайн-трендов.

Тема 5. Создание прототипов и интерактивных макетов.

Разработка интерактивных макетов с использованием инструментов, таких как Figma или Adobe XD. Тестирование прототипов с небольшой группой пользователей. Итеративное улучшение прототипов на основе обратной связи.

Тема 6. Разработка адаптивного дизайна для различных устройств и экранов.

Создание адаптивных макетов для мобильных устройств, планшетов и десктопов. Тестирование на разных устройствах и браузерах для обеспечения совместимости. Оптимизация пользовательского опыта на всех платформах.

Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио.

Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта в формате лендинга. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.

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	
5 семестр							
Раздел 1. Рекламная полиграфическая продукция.							
Тема 1. Анализ аналогов по теме и стилю. Поиск темы и решение поставленной задачи	17	15	2	1	1	1	
Тема 2. Маркетинговое исследование	17	15	2	1	1	1	
Тема 3. Дизайн флаера, евробуклета, информационного и имиджевого плаката	17	15	2	1	1	1	
Тема 4. Дизайн и верстка рекламного издания	18	15	3	2	1	1	
Тема 5. Особенности дизайна наружной рекламы	19	17	2	1	1	1	
Тема 6. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	20	17	3	2	1	1	
Всего за семестр	**108**	**94**	**14**	**8**	**6**	**6**	
6 семестр							
Раздел 2. Торговая марка							
Тема 1. История создания торговых марок	1	-	1	1	-	-	
Тема 2. Выбор темы	9	8	1	-	1	1	
Тема 3. Маркетинговое исследование	9	8	1	-	1	1	
Тема 4. Логотип для торговой марки	13	10	3	1	2	2	
Тема 5. Конструирование серии упаковки	16	12	4	2	2	2	
Тема 6. Интернет-продвижение	13	10	3	2	1	1	
Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	11	10	1	-	1	1	
Всего за семестр	**72**	**58**	**14**	**6**	**8**	**8**	
7 семестр							
Раздел 3. Дизайн-макет энциклопедии							
Тема 1. Дизайн современных изданий	2	-	2	2	-		
Тема 2. Анализ аналогов по теме и стилю. Поиск темы и решение поставленной задачи	32	28	4	-	4	4	

Тема 3. Маркетинговое исследование	33	28	5	-	5	5	
Тема 4. Шрифты и иллюстрации в книге	2	-	2	2	-	-	
Тема 5. Верстка издания	36	28	8	3	5	5	
Тема 6. Внешнее оформление книги и рекламное продвижение	35	28	7	3	4	4	
Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	36	28	8	4	4	4	
Контроль	4						4
Всего за семестр	**180**	**140**	**36**	**14**	**22**	**22**	**4**
8 семестр							
Раздел 4. Мобильное приложение							
Тема 1. Поиск темы. Исследование пользовательских потребностей и анализ конкурентов.	5	4	1	0,5	0,5	0,5	
Тема 2. Определение функций и ключевых характеристик приложения.	4,5	4	0,5	-	0,5	0,5	
Тема 3. Информационная архитектура и навигация в приложении.	4,5	4	0,5	-	0,5	0,5	
Тема 4. Визуальный дизайн и интерфейс приложения.	5,5	4	1,5	0,5	1	1	
Тема 5. Прототипирование и создание интерактивных макетов.	5,5	4	1,5	0,5	1	1	
Тема 6. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	7	6	1	0,5	0,5	0,5	
Контроль	4						4
Всего за семестр	**36**	**26**	**6**	**2**	**4**	**4**	**4**
9 семестр							
Раздел 5. Редизайн веб-сайта							
Тема 1. Исследование веб-сервиса/сайта и анализ пользовательского опыта.	17	14	3	1	2	2	
Тема 2. Определение целей редизайна	17	14	3	1	2	2	
Тема 3. Разработка информационной архитектуры и улучшение навигации.	17	14	3	1	2	2	
Тема 4. Улучшение визуального дизайна и пользовательского интерфейса.	17	14	3	1	2	2	
Контроль	4						4
Всего за семестр	**72**	**56**	**12**	**4**	**8**	**8**	**4**
А семестр							
Тема 5. Создание прототипов и интерактивных макетов.	46	33	13	4	9	9	
Тема 6. Разработка адаптивного дизайна для различных устройств и экранов.	45	33	12	3	9	9	
Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио.	44	33	11	3	8	8	

Контроль	9						9
Всего за семестр	**144**	**99**	**36**	**10**	**26**	**26**	**9**
Всего по дисциплине	**612**	**473**	**118**	**44**	**74**	**74**	**21**
Всего зачетных единиц	**17**						

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
Раздел 1. Рекламная полиграфическая продукция			
Тема 1. Анализ аналогов по теме и стилю. Поиск темы и решение поставленной задачи	Обзор темы «Рекламная полиграфическая продукция». Выбор компании для проекта. Защита презентаций по темам проекта.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 2. Маркетинговое исследование.	Индивидуальные консультации по маркетинговому исследованию. Составление маркетинговых таблиц. Изучение конкурентов, целевой аудитории. Поиск аналогов. Индивидуальные консультации. Разработка концепции фирменного стиля. Презентация по маркетинговому исследованию.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 3. Дизайн флаера, евробуклета, информационного и имиджевого плаката	Виды буклетов, плакатов, их специфика и особенности дизайна. Печать и постпечатная обработка.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 4. Дизайн и верстка рекламного издания	Специфика дизайна многостраничных изданий. Работа с версткой и сеткой. Типы многостраничных изданий. Особенности верстки многополосных брошюр. Печать и постпечатная обработка	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 5. Особенности дизайна наружной рекламы	Современные технологии в наружной рекламе. Виды наружной рекламы, их специфика и особенности дизайна. Современные технологии в наружной рекламе. Работа над макетами. Работа над макетами щита 3000х6000 мм, сити формата 1250х1800 мм	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 6. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на планшете. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Раздел 2. Торговая марка			
Тема 1. История создания торговых марок	Торговая марка и бренд, этапы развития.	1	УК-2 ПК-1

			ПК-3 ПК-4
Тема 4. Логотип для торговой марки	Роль логотипа в брендинге. Основные способы использования логотипа. Работа с лого и его использованием на носителях. Модульная сетка логотипа. Анализ аналогов. Варианты логотипа (знак + логотип, логотип, логотип с графическим элементом). Индивидуальные консультации по наработкам с логотипом.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 5. Дизайн серии упаковки	Разработка графики и конструкции упаковки. Индивидуальные консультации по наработкам с упаковкой.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 6. Интернет-продвижение	Создание интернет-продвижения для торговой марки.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Раздел 3. Дизайн-макет энциклопедии			
Тема 1. Дизайн современных изданий	Элементы книги. Современные энциклопедии.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 4. Шрифты и иллюстрации в книге	Композиция разворота. Роль шрифта в оформлении книги. Шрифтовая пара. Правила верстки и распространенные ошибки при работе с текстом.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 5. Верстка издания	Форматы и наборная полоса. Модульные системы. Типы верстки. Рубрикация, навигация и особые страницы книги. Госты и рекомендации по созданию макета энциклопедии.	3	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 6. Внешнее оформление книги и рекламное продвижение	Элементы дизайна. Обложка как элемент продвижения. Интернет продвижение, реклама и презентация издания.	3	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на планшете. Печать издания. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Раздел 4. Мобильное приложение			
Тема 1. Поиск темы. Исследование пользовательских потребностей и анализ конку-	Проведение опросов и интервью с потенциальными пользователями. Анализ поведенческих данных существующих приложений в данной нише. Идентификация	0,5	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4

рентов.	основных требований и проблем пользователей. Анализ конкурентных приложений и выявление их сильных и слабых сторон.		
Тема 4. Визуальный дизайн и интерфейс приложения.	Определение стилистического решения. Создание маскота. Выбор цветовой палитры, шрифтов и графических элементов. Разработка визуальных компонентов интерфейса (кнопки, иконки, элементы управления). Создание макетов экранов с учетом юзабилити и эстетики.	0,5	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 5. Прототипирование и создание интерактивных макетов.	Создание интерактивных прототипов для демонстрации основных функций. Тестирование прототипов с пользователями для сбора обратной связи. Итеративное улучшение прототипов на основе результатов тестирования.	0,5	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 6. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта в формате лендинга. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	0,5	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Раздел 5. Редизайн веб-сайта			
Тема 1. Исследование веб-сервиса/сайта и анализ пользовательского опыта.	Анализ выбранного веб-сайта. Анализ пользовательских отзывов и обратной связи. Исследование путей навигации пользователей.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 2. Определение целей редизайна	Анализ дизайна и функционала конкурирующих сервисов. Исследование успешных кейсов в отрасли. Сравнение эффективности с конкурентами.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 3. Разработка информационной архитектуры и улучшение навигации.	Создание карты сайта и схемы навигации. Анализ и оптимизация структуры контента. Внедрение улучшенной системы навигации.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 4. Улучшение визуального дизайна и пользовательского интерфейса.	Разработка нового дизайн-концепта и цветовой палитры. Оптимизация макетов страниц и элементов интерфейса. Внедрение современных дизайн-трендов.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 5. Создание прототипов и интерактивных макетов.	Разработка интерактивных макетов с использованием инструментов, таких как Figma или Adobe XD. Тестирование прототипов с небольшой группой пользователей. Итеративное улучшение прототипов на основе обратной связи.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4
Тема 6. Разработка адаптивного дизайна	Создание адаптивных макетов для мобильных устройств, планшетов и десктo-	3	УК-2 ПК-1

для различных устройств и экранов.	пов. Тестирование на разных устройствах и браузерах для обеспечения совместимости. Оптимизация пользовательского опыта на всех платформах.		ПК-3 ПК-4
Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио.	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта в формате лендинга. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	3	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4

5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Рекламная полиграфическая продукция				
Тема 1. Анализ аналогов по теме и стилю. Поиск темы и решение поставленной задачи	Обзор темы «Рекламная полиграфическая продукция». Выбор компании для проекта. Защита презентаций по темам проекта.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 2. Маркетинговое исследование	Индивидуальные консультации по маркетинговому исследованию. Составление маркетинговых таблиц. Изучение конкурентов, целевой аудитории. Поиск аналогов. Индивидуальные консультации. Разработка концепции фирменного стиля. Презентация по маркетинговому исследованию	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 3. Дизайн флаера, евробуклета, информационного и имиджевого плаката	Виды буклетов, плакатов, их специфика и особенности дизайна. Печать и постпечатная обработка.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания

Тема 4. Дизайн и верстка рекламного издания	Специфика дизайна многостраничных изданий. Работа с версткой и сеткой. Типы многостраничных изданий. Особенности верстки многополосных брошюр. Печать и постпечатная обработка	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 5. Особенности дизайна наружной рекламы	Современные технологии в наружной рекламе. Виды наружной рекламы, их специфика и особенности дизайна. Современные технологии в наружной рекламе. Работа над макетами. Работа над макетами щита 3000х6000 мм, сити формата 1250х1800 мм	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 6. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на планшете. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Раздел 2. Торговая марка				
Тема 2. Выбор темы	Поиск темы и решение поставленной задачи. Защита презентаций по темам проекта.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 3. Маркетинговое исследование	Индивидуальные консультации по маркетинговому исследованию. Составление маркетинговых таблиц. Изучение конкурентов, целевой аудитории. Поиск аналогов. Индивидуальные консультации. Разработка концепции фирменного стиля и дизайна упаковки. Презен-	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания

	тация по маркетинговому исследованию.			
Тема 4. Логотип для торговой марки	Роль логотипа в брендинге. Основные способы использования логотипа. Работа с лого и его использованием на носителях. Модульная сетка логотипа. Анализ аналогов. Варианты логотипа (знак + логотип, логотип, логотип с графическим элементом). Индивидуальные консультации по наработкам с логотипом.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 5. Дизайн серии упаковки	Разработка графики и конструкции упаковки. Индивидуальные консультации по наработкам с упаковкой.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 6. Интернет-продвижение	Создание интернет-продвижения для торговой марки.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на планшете. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Раздел 3. Дизайн-макет энциклопедии				
Тема 2. Анализ аналогов по теме и стилю. Поиск темы и решение поставленной задачи	Защита презентаций по теме проекта. Согласование содержания книги.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 3. Маркетинговое	Индивидуальные консуль-	5	УК-2	Практические

исследование	тации по маркетинговому исследованию. Составление маркетинговых таблиц. Изучение конкурентов, целевой аудитории. Поиск аналогов. Индивидуальные консультации. Разработка концепции издания, его структуры. Презентация по маркетинговому исследованию.		ПК-1 ПК-3 ПК-4	задания Практические индивидуальные задания
Тема 5. Верстка издания	Форматы и наборная полоса. Модульные системы. Типы верстки. Рубрикация, навигация и особые страницы книги. Госты и рекомендации по созданию макета энциклопедии.	5	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 6. Внешнее оформление книги и рекламное продвижение	Элементы дизайна. Обложка как элемент продвижения. Интернет продвижение, реклама и презентация издания.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на планшете. Печать издания. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Раздел 4. Мобильное приложение				
Тема 1. Исследование пользовательских потребностей и анализ конкурентов.	Проведение опросов и интервью с потенциальными пользователями. Анализ поведенческих данных существующих приложений в данной нише. Идентификация основных требований и проблем пользователей. Анализ конкурентных приложений и	0,5	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания

	выявление их сильных и слабых сторон.			
Тема 2. Определение функций и ключевых характеристик приложения.	Определение основных функциональных возможностей приложения. Приоритезация функций. Выбор платформы (iOS, Android) и устройств (телефон, планшет).	0,5	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 3. Информационная архитектура и навигация в приложении.	Разработка структуры приложения (главные разделы и подразделы). Создание схемы навигации и визуальной карты приложения. Определение основных маршрутов перемещения пользователя в приложении.	0,5	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 4. Визуальный дизайн и интерфейс приложения.	Определение стилистического решения. Создание маскота. Выбор цветовой палитры, шрифтов и графических элементов. Разработка визуальных компонентов интерфейса (кнопки, иконки, элементы управления). Создание макетов экранов с учетом юзабилити и эстетики.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 5. Прототипирование и создание интерактивных макетов.	Создание интерактивных прототипов для демонстрации основных функций. Тестирование прототипов с пользователями для сбора обратной связи. Итеративное улучшение прототипов на основе результатов тестирования.	1	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 6. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта в формате лендинга. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	0,5	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания

Раздел 5. Редизайн веб-сайта				
Тема 1. Исследование веб-сервиса/сайта и анализ пользовательского опыта.	Анализ выбранного веб-сайта. Анализ пользовательских отзывов и обратной связи. Исследование путей навигации пользователей.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 2. Определение целей редизайна	Анализ дизайна и функционала конкурирующих сервисов. Исследование успешных кейсов в отрасли. Сравнение эффективности с конкурентами.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 3. Разработка информационной архитектуры и улучшение навигации.	Создание карты сайта и схемы навигации. Анализ и оптимизация структуры контента. Внедрение улучшенной системы навигации.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 4. Улучшение визуального дизайна и пользовательского интерфейса.	Разработка нового дизайн-концепта и цветовой палитры. Оптимизация макетов страниц и элементов интерфейса. Внедрение современных дизайн-трендов.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 5. Создание прототипов и интерактивных макетов.	Разработка интерактивных макетов с использованием инструментов, таких как Figma или Adobe XD. Тестирование прототипов с небольшой группой пользователей. Итеративное улучшение прототипов на основе обратной связи.	9	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 6. Разработка адаптивного дизайна для различных устройств и экранов.	Создание адаптивных макетов для мобильных устройств, планшетов и десктопов. Тестирование на разных устройствах и браузерах для обеспечения совместимости. Оптимизация пользовательского опыта на всех платформах.	9	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта в	8	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Практические задания Практические

	формате лендинга. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.			индивидуальные задания

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	часы	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Рекламная полиграфическая продукция				
Тема 1. Анализ аналогов по теме и стилю. Поиск темы и решение поставленной задачи	Обзор темы «Рекламная полиграфическая продукция». Выбор компании для проекта. Защита презентаций по темам проекта.	15	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 2. Маркетинговое исследование.	Индивидуальные консультации по маркетинговому исследованию. Составление маркетинговых таблиц. Изучение конкурентов, целевой аудитории. Поиск аналогов. Индивидуальные консультации. Разработка концепции фирменного стиля. Презентация по маркетинговому исследованию	15	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 3. Дизайн флаера, евробуклета, информационного и имиджевого плаката	Виды буклетов, плакатов, их специфика и особенности дизайна. Печать и постпечатная обработка.	15	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 4. Дизайн и верстка рекламного издания	Специфика дизайна многостраничных изданий. Работа с версткой и сеткой. Типы многостраничных изданий. Особенности верстки многополосных брошюр. Печать и постпечатная обработка	15	УК-2 ПК-1 ПК-3 П-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Особенности дизайна наружной рекламы	Современные технологии в наружной рекламе. Виды наружной рекламы, их специфика и особенности дизайна. Современные технологии в	17	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практиче-

	наружной рекламе. Работа над макетами. Работа над макетами щита 3000х6000 мм, сити формата 1250х1800 мм			ского занятия.
Тема 6. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на планшете. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	17	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Раздел 2. Торговая марка				
Тема 2. Выбор темы	Поиск темы и решение поставленной задачи. Защита презентаций по темам проекта	8	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 3. Маркетинговое исследование	Индивидуальные консультации по маркетинговому исследованию. Составление маркетинговых таблиц. Изучение конкурентов, целевой аудитории. Поиск аналогов. Индивидуальные консультации. Разработка концепции фирменного стиля и дизайна упаковки. Презентация по маркетинговому исследованию.	8	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 4. Логотип для торговой марки	Роль логотипа в брендинге. Основные способы использования логотипа. Работа с лого и его использованием на носителях. Модульная сетка логотипа. Анализ аналогов. Варианты логотипа (знак + логотип, логотип, логотип с графическим элементом). Индивидуальные консультации по наработкам с логотипом.	10	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Дизайн серии упаковки	Разработка графики и конструкции упаковки. Индивидуальные консультации по наработкам с упаковкой.	12	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.

Тема 6. Интернет-продвижение	Элементы дизайна. Обложка как элемент продвижения. Интернет продвижение, реклама и презентация издания.	10	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на планшете. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	10	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Раздел 3. Дизайн-макет энциклопедии				
Тема 2. Анализ аналогов по теме и стилю. Поиск темы и решение поставленной задачи.	Защита презентаций по теме проекта. Согласование содержания книги.	28	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 3. Маркетинговое исследование	Индивидуальные консультации по маркетинговому исследованию. Составление маркетинговых таблиц. Изучение конкурентов, целевой аудитории. Поиск аналогов. Индивидуальные консультации. Разработка концепции издания, его структуры. Презентация по маркетинговому исследованию.	28	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Верстка издания	Форматы и наборная полоса. Модульные системы. Типы верстки. Рубрикация, навигация и особые страницы книги. Госты и рекомендации по созданию макета энциклопедии.	28	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 6. Внешнее оформление книги и рекламное продвижение	Элементы дизайна. Обложка как элемент продвижения. Интернет-продвижение, реклама и презентация издания.	28	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта на	28	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр

портфолио	планшете. Печать издания. Индивидуальные консультации по презентации. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.		ПК-4	работы во время практического занятия.
Раздел 4. Мобильное приложение				
Тема 1. Исследование пользовательских потребностей и анализ конкурентов.	Проведение опросов и интервью с потенциальными пользователями. Анализ поведенческих данных существующих приложений в данной нише. Идентификация основных требований и проблем пользователей. Анализ конкурентных приложений и выявление их сильных и слабых сторон.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 2. Определение функций и ключевых характеристик приложения.	Определение основных функциональных возможностей приложения. Приоритезация функций. Выбор платформы (iOS, Android) и устройств (телефон, планшет).	4	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 3. Информационная архитектура и навигация в приложении.	Разработка структуры приложения (главные разделы и подразделы). Создание схемы навигации и визуальной карты приложения. Определение основных маршрутов перемещения пользователя в приложении.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 4. Визуальный дизайн и интерфейс приложения.	Определение стилистического решения. Создание маскота. Выбор цветовой палитры, шрифтов и графических элементов. Разработка визуальных компонентов интерфейса (кнопки, иконки, элементы управления). Создание макетов экранов с учетом юзабилити и эстетики.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Прототипирование и создание интерактивных макетов.	Создание интерактивных прототипов для демонстрации основных функций. Тестирование прототипов с пользователями для сбора обратной связи. Итеративное улучшение прототипов на основе результатов тестирования.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.

Тема 6. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта в формате лендинга. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	6	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Раздел 5. Редизайн веб-сайта				
Тема 1. Исследование веб-сервиса/сайта и анализ пользовательского опыта.	Анализ выбранного веб-сайта. Анализ пользовательских отзывов и обратной связи. Исследование путей навигации пользователей.	14	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 2. Определение целей редизайна	Анализ дизайна и функционала конкурирующих сервисов. Исследование успешных кейсов в отрасли. Сравнение эффективности с конкурентами.	14	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 3. Разработка информационной архитектуры и улучшение навигации.	Создание карты сайта и схемы навигации. Анализ и оптимизация структуры контента. Внедрение улучшенной системы навигации.	14	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 4. Улучшение визуального дизайна и пользовательского интерфейса.	Разработка нового дизайн-концепта и цветовой палитры. Оптимизация макетов страниц и элементов интерфейса. Внедрение современных дизайн-трендов.	14	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Создание прототипов и интерактивных макетов.	Разработка интерактивных макетов с использованием инструментов, таких как Figma или Adobe XD. Тестирование прототипов с небольшой группой пользователей. Итеративное улучшение прототипов на основе обратной связи.	33	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 6. Разработка адаптивного дизайна для различных устройств и экранов.	Создание адаптивных макетов для мобильных устройств, планшетов и десктопов. Тестирование на разных устройствах и браузерах для обеспечения совместимости. Оптимизация пользовательского опыта на всех платформах.	33	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.

Тема 7. Подача проекта и оформление проекта в портфолио	Современный подход к созданию электронной презентации продукта. Оформление проекта в формате лендинга. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.	33	УК-2 ПК-1 ПК-3 ПК-4	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.

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

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее – ФОС) по дисциплине «Проектирование в графическом и UX/UI дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2022. - 183 с.

2. Интерфейс. Основы проектирования и взаимодействия / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин, К. Носсел; пер. с англ. - 4-е изд. - СПб: Питер, 2023. - 720 с.

3. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. с англ. А. Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2022. - 272с.: ил.

4. Мюллер-Брокманн Йозеф Модульные системы в графическом дизайне: пособие для графических дизайнеров, типографов и оформителей выставок / Йозеф Мюллер-Брокманн; пер. с немец. Л. Якубсона. - 2-е изд. - Издательство Студии Артемия Лебедева: Москва, 2024. - 184с.: ил.

5. Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для бакалавриата / В.А. Поляков, А.А. Романов. - М.: Юрайт, 2022. - 502с.: 16л.ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. 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: 21.05.2026).

2. Корнилов И.К. Технология полиграфического производства: учебник для вузов / И.К. Корнилов. — Москва: Юрайт, 2026. — 99 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/589015 (дата обращения: 21.05.2026).

3. Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В.А. Поляков, А.А. Романов. — Москва: Юрайт, 2025. — 418 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/581839 (дата обращения: 21.05.2026).

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»: http://ro-edu.ru
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" http://www.i-exam.ru
- Образовательная платформа «Юрайт»: https://urait.ru

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

Проектирование 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

– всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Проектирование цифровых коммуникаций»;

– формирование у магистров цифровой визуальной культуры, комплексного коммуникативного дизайн -мышления и системного подхода к проектированию цифровых коммуникаций с использованием новейших цифровых технологий.

Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

– исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций;

– изучение и освоение новейших цифровых технологий и запросов

– общества на дизайн цифровых коммуникаций;

– изучение типологии экранных технологий;

– определение экрана как информационного и интерактивного пространства; изучение перцептивных возможностей человека; психологического и физиологического аспектов зрительского восприятия;

– практическое освоение принципов UX и UI-дизайна.

Структура дисциплины включает в себя лекционные, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся по курсу «Проектирование в графическом и UX/UI дизайне».

Для организации самостоятельной работы предназначен фонд оценочных средств по дисциплине «Проектирование в графическом и UX/UI дизайне», в котором содержатся описание заданий, методические рекомендации к их выполнению, списки учебной, справочной и дополнительной литературы, тест для самоконтроля, а также технологические параметры, вопросы к зачету с оценкой и экзамену.

При самостоятельном изучении «Проектирование в графическом и UX/UI дизайне», необходимо заранее составить тезисный план подготовки к упражнениям и работам, относящиеся к основным разделам дисциплины:

прочитать основные понятия и логику изложения технологических задач в теоретическом материале;

определить хронологические рамки выполнения задания;

подготовить аналоговый изобразительный материал оригинальных графических композиционных решений, продумать аргументацию собственных оценок и найти корреляцию с процессами современных решений;

выполнить практическое задание.

Для выступления, на зачете обучающиеся готовят сообщения (мультимедийные презентации), которые заслушиваются и обсуждаются в группе. Доклады в монологической (или диалогической) форме развивают навыки работы с аудиторией, учитывая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия, используют методы и средства профессиональной рефлексии для интеллектуального развития, повышения культурного уровня и профессиональной компетентности. Для любой формы самостоятельной работы важно развивать навыки освоения научного (учебного) материала, умение изложить результаты своих интеллектуальных усилий и в графической корректной форме представить их.

При подготовке к экзамену (зачету) следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, формулировку основных композиционных законов и мировоззренческих установок. Необходима работа с основными определениями и категориями композиции, которые должны формулироваться точно, логично, и отражается в работе со словарем.

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:

Подготовка устный ответ на практическом занятии;

Подготовка домашнего задания (выполнение фор-эскизов.);

Просмотр и подборка аналогов;

Работа с основными понятиями и категориями композиции;

Практическое выполнение проектных работ.

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

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций microsoft powerpoint;

Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;

Портал института http://portal.midis.info

Перечень программного обеспечения:

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

Битрикс 24

Яндекс браузер

Mozilla Firefox

Microsoft™ Office®

МойОфис

Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)

Figma (Edu)
AliveColors Business
Мовавика Фото
Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы
«Гарант аэро»
КонсультантПлюс

Сведения об электронно-библиотечной системе

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