

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 02.04.2026 15:45:43  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**UX/UI ДИЗАЙН**

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

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

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора: 2026

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

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

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

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

Ю.В. Одношовина

## СОДЕРЖАНИЕ

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

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

### 1.1. Наименование дисциплины

UX/UI дизайн

### 1.2. Цель дисциплины

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

### 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

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

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

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

Код и наименование Компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1. Знать: основы проектирования, моделирования, конструирования объектов дизайна.
	ОПК-4.2. Уметь: создавать авторские дизайн-проекты визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-4.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых

разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

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

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

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

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 8 зачетных единиц, 288 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 3, 4 семестрах.

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

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам	
		3	4
Общая трудоемкость, ЗЕТ	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
Общая трудоемкость, час.	<b>288</b>	<b>144</b>	<b>144</b>
Аудиторные занятия, час.	210	102	108
Лекции, час.	50	22	28
Практические занятия, час.	160	80	80
Самостоятельная работа	78	42	36
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Экзамен	-	Экзамен

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

#### 5.1. Содержание дисциплины

#### 3 семестр

##### Тема 1. Введение в UX/UI дизайн

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

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

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

### **Тема 3. Проектирование прототипа**

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

## **4 семестр**

### **Тема 4. Основы UI дизайна**

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

### **Тема 5. Тестирование**

Виды UX тестирований. Проведение А/В тестирований.

### **Тема 6. Презентация и воплощение проекта**

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

## **5.2. Тематический план**

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоёмкость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них	
				Лекции	Практические занятия
<b>3 семестр</b>					
Тема 1. Введение в UX/UI дизайн	26	10	16	6	10
Тема 2. Аналитика в UX/UI дизайне	44	16	28	8	20
Тема 3. Проектирование прототипа	74	16	58	8	50
<b>Итого за 3 семестр</b>	<b>144</b>	<b>42</b>	<b>102</b>	<b>22</b>	<b>80</b>
<b>4 семестр</b>					
Тема 4. Основы UI дизайна	68	12	56	10	46
Тема 5. Тестирование	46	12	34	10	24
Тема 6. Презентация и воплощение проекта	30	12	18	8	10
<b>Итого за 34 семестр</b>	<b>144</b>	<b>36</b>	<b>108</b>	<b>28</b>	<b>80</b>
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>288</b>	<b>78</b>	<b>210</b>	<b>50</b>	<b>160</b>
<b>Всего зачётных единиц</b>	<b>8</b>				

### 5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
<b>3 семестр</b>			
Тема 1. Введение в UX/UI дизайн	Основные понятия и определения. План разработки по принципам UX/UI дизайна. Способы генерации идей. Изучение бизнес-задач. Разработка дизайн-концепции.	6	ОПК-4, ПК-3, ПК-4
Тема 2. Аналитика в UX/UI дизайне	Методы UX-исследований. Проведение и анализ глубинных интервью. Исследование аудитории. Анализ конкурентов. Понимание паттернов поведения пользователей для UX-проектирования.	8	ОПК-4, ПК-3, ПК-4
Тема 3. Проектирование прототипа	Подбор референсов и подготовка мудборда. Архитектура сайта и проектирование навигации сайтов и мобильных приложений. Создание варфрейма. Композиция и сетки. Организация контента на странице. UX-копирайтинг.	8	ОПК-4, ПК-3, ПК-4
<b>4 семестр</b>			
Тема 4. Основы UI дизайна	Подбор цветовой гаммы проекта. Работа с изображениями и графикой. Типографика. Подготовка адаптивного дизайна. Создание UI Kit.	10	ОПК-4, ПК-3, ПК-4
Тема 5. Тестирование	Виды UX тестирований. Проведение А/В тестирований.	10	ОПК-4, ПК-3, ПК-4
Тема 6. Презентация и воплощение проекта	Корректировка финальной версии макета. Выстраивание коммуникации с заказчиком. Публичная презентация проекта.	8	ОПК-4, ПК-3, ПК-4

### 5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>3 семестр</b>				
Тема 1. Введение в UX/UI дизайн	Основные понятия и определения. План разработки по принципам UX/UI дизайна. Способы генерации идей. Изучение бизнес-задач. Разработка дизайн-концепции.	10	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос Практические задания
Тема 2. Аналитика в UX/UI дизайне	Методы UX-исследований. Проведение и анализ глубинных интервью. Исследование аудитории. Анализ конкурентов.	20	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос Практические задания

	Понимание паттернов поведения пользователей для UX-проектирования.			
Тема 3. Проектирование прототипа	Подбор референсов и подготовка мудборда. Архитектура сайта и проектирование навигации сайтов и мобильных приложений. Создание варфрейма. Композиция и сетки. Организация контента на странице. UX-копирайтинг.	50	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос Практические задания
<b>4 семестр</b>				
Тема 4. Основы UI дизайна	Подбор цветовой гаммы проекта. Работа с изображениями и графикой. Типографика. Подготовка адаптивного дизайна. Создание UI Kit.	46	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос Практические задания
Тема 5. Тестирование	Виды UX тестирований. Проведение А/В тестирований.	24	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос Практические задания
Тема 6. Презентация и воплощение проекта.	Корректировка финальной версии макета. Выстраивание коммуникации с заказчиком. Публичная презентация проекта.	10	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос Практические задания

### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>3 семестр</b>				
Тема 1. Введение в UX/UI дизайн	Основные понятия и определения. План разработки по принципам UX/UI дизайна. Способы генерации идей. Изучение бизнес-задач. Разработка дизайн-концепции.	10	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос на практическом занятии (сообщение) Проверка домашнего задания.
Тема 2. Аналитика в UX/UI дизайне	Методы UX-исследований. Проведение и анализ глубинных интервью. Исследование аудитории. Анализ конкурентов. Понимание паттернов	16	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос на практическом занятии (сообщение)

	поведения пользователей для UX-проектирования.			Проверка домашнего задания.
Тема 3. Проектирование прототипа	Подбор референсов и подготовка мудборда. Архитектура сайта и проектирование навигации сайтов и мобильных приложений. Создание варфрейма. Композиция и сетки. Организация контента на странице. UX-копирайтинг.	16	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос на практическом занятии (сообщение) Проверка домашнего задания.
<b>4 семестр</b>				
Тема 4. Основы UI дизайна	Подбор цветовой гаммы проекта. Работа с изображениями и графикой. Типографика. Подготовка адаптивного дизайна. Создание UI Kit.	12	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос на практическом занятии (сообщение) Проверка домашнего задания.
Тема 5. Тестирование	Виды UX тестирований. Проведение А/В тестирований.	12	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос на практическом занятии (сообщение) Проверка домашнего задания.
Тема 6. Презентация и воплощение проекта.	Корректировка финальной версии макета. Выстраивание коммуникации с заказчиком. Публичная презентация проекта.	12	ОПК-4, ПК-3, ПК-4	Устный опрос на практическом занятии (сообщение) Проверка домашнего задания.

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

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

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

### **Печатные издания**

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

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

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

4. Одношовина Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб. пособие / Ю.В. Одношовина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2022. - 53с.: ил.

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

1. Акопов А.С. Имитационное моделирование: учебник и практикум для вузов / А.С. Акопов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 426 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583403> (дата обращения: 19.05.2026).

2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586126> (дата обращения: 19.05.2026).

3. Казарин О.В. Надежность и безопасность программного обеспечения: учебник для вузов / О.В. Казарин, И.Б. Шубинский. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 352 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/580669> (дата обращения: 19.05.2026).

4. Колошкина И.Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для вузов / И.Е. Колошкина, В.А. Селезнев, С.А. Дмитроченко. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 237 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/584498> (дата обращения: 19.05.2026).

5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 215 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586108> (дата обращения: 19.05.2026).

### **Дополнительные источники**

1. Туэмлоу Э. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи / Э. Туэмлоу. - М.: АСТ, 2022. - 256с.: ил.

2. Хембри Р. Самый полный справочник Графический дизайн: Как научиться понимать графику и визуальные образы / Р. Хембри. - М.: АСТ, 2022. - 192с.: ил.

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

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

### **Электронные образовательные ресурсы**

1. Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>

2. Федеральный портал «Российское образование»: <http://ro-edu.ru/>;

3. Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

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

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

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

Основные задачи дисциплины:

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

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

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

При самостоятельном освоении дисциплины, студенту необходимо:

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

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

Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

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

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

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

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

Виды самостоятельные работы студентов:

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

## **10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, 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  
Adobe XD  
Dreamweaver  
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)  
Figma (Edu)  
Blender

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

1. «Гарант аэро»
2. КонсультантПлюс».

#### **Сведения об электронно-библиотечной системе**

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

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

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория веб-дизайна № 321	Компьютер Плазменная панель Столы компьютерные Стулья

	(Лаборатория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	<p>Стол преподавателя          Стул преподавателя          Доска магнитно-маркерная          Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
2.	Библиотека. Читальный зал № 122	<p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей          Автоматизированные рабочие места для читателей          Принтер          Сканер          Стеллажи для книг          Кафедра          Выставочный стеллаж          Каталогный 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 с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>