

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 7.11.2023 15:46:00
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОПЦ.19 МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2023

Рабочая программа учебной дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 05.05.2022 № 308.

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 9 от 22.04.2024 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношовина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения	3
2. Структура и содержание учебной дисциплины	6
3. Условия реализации учебной дисциплины	9
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	11

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины

ОПЦ.19 Мобильные приложения

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональный цикл.

1.3. Требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения обучающийся должен

уметь:

- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;
- применять основные принципы построения интуитивно понятного и эстетически приятного пользовательского интерфейса;
- владеть графическими редакторами (например, Adobe XD, Sketch, Figma) для создания элементов интерфейса;
- применять основные правила выбора и комбинирования шрифтов в дизайне мобильных приложений;
- выбирать и сочетать цвета с учетом эмоциональной и психологической составляющей;
- создавать и адаптировать графические элементы под требования мобильных платформ;
- создавать прототипы для демонстрации взаимодействия пользователей с приложением;
- разрабатывать интерфейсы, учитывающие особенности разных устройств и экранов.
- анализировать, опираясь на теоретическую базу, практическую деятельность в сфере разработки мобильных приложений;
- ориентироваться в терминах и определениях;
- решать проектные задачи в рамках практических работ.

знать:

- принципы разработки мобильных приложений;
- основы UX/UI дизайна, включая принципы создания удобного и интуитивно понятного пользовательского интерфейса, а также визуального оформления приложения;
- основы графического дизайна, включая работу с цветами, композицией, типографикой, а также создание векторной и растровой графики;
- прототипирование интерфейсов и дизайн-макетов, которые демонстрируют функциональность и визуальное оформление приложения;
- визуальное оформление элементов интерфейса, включая иконки, кнопки, элементы управления и другие графические компоненты;
- специфические требования и рекомендации для дизайна под определенную платформу (iOS, Android).

Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

- максимальная учебная нагрузка обучающегося 30 часов, в том числе:
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 24 часа;
 - промежуточная аттестация 6 часов.

2. Структура и содержание учебной дисциплины**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	30
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	24
в том числе:	-
лекционные занятия	8
практические занятия	16
Промежуточная аттестация	6
Промежуточная аттестация в форме	Экзамен

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций
8 семестр			
Тема 1. Введение. Предмет и метод, задачи курса «Мобильные приложения»	Содержание учебного материала	1	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Понятийно-терминологический аппарат. Роль мобильных приложений в современном мире. Мобильные приложения: функции, цели и виды. История развития мобильных приложений. Основные этапы работы: UX и UI дизайна. UX проектирование – создание удобных пользовательских сценариев и обеспечиваемость легкости взаимодействия с приложением. UI дизайн — работа над визуальной частью приложения (цвет, форма, шрифт и т. д.)		
Тема 2. Конкурентный анализ	Содержание учебного материала	1	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Обзор целевой аудитории. Анализ ситуации на рынке. Конкурентный анализ по вопросам: понятно ли пользователю, что делать на экране? подходит ли цветовое решение целевой аудитории и нише? удобно ли использование? как быстро можно достигнуть цели? есть ли ошибки как с точки зрения ux, так и с точки зрения ui?		
	Практические занятия обучающихся: Исследование и анализ влияние целевой аудитории на структуру приложения, анализ ситуации на рынке.	2	
Тема 3. Разработка user flow	Содержание учебного материала	1	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Основы исследования сценария мобильного приложения. User flow проектирование удобного взаимодействия пользователя с приложением и обеспеченность логики в сценариях. Определение типа и количества экранов		
	Практические занятия обучающихся: Разработка сценариев мобильного приложения.	2	
Тема 4. Создание wireframes	Содержание учебного материала	1	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Вайрфрэймы — это низко-детализированные прототипы. Цель создания вайрфрэймов. Принятие решений, относительно использования элементов интерфейса, количества контента.		
	Практические занятия обучающихся: Разработка пользовательских элементов приложений.	2	
Тема 5. Создание визуального стиля	Содержание учебного материала	1	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Специфика создания мудборда. Особенности референсов при проектировании мобильных приложений.		

	Практические занятия обучающихся: Разработка 2 экранов на основе мудбордов и референсов	2	
Тема 6. Дизайн всех экранов приложения	Содержание учебного материала Работа с идеями дизайна мобильных приложений. Этапы работы над дизайном мобильного приложения. Психология форм. Композиционные приемы, используемые при создании мобильного приложения.	1	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся: Разработка дизайна приложения. Прорисовки экранов	2	
	Тема 7. Создание интерактивного прототипа	Содержание учебного материала Специфика создания интерактивных максимально приближенных к реальному мобильному приложению прототипов	
	Практические занятия обучающихся: Разработка интерактивного прототипа	2	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
Тема 8. Передача файлов разработчику	Содержание учебного материала Передача рабочего макета разработчику. Технические аспекты.	1	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся: Подготовка прототипа мобильного приложения для передачи разработчику.	4	
	Промежуточная аттестация	6	
Всего		30	

3. Условия реализации учебной дисциплины

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	<p>Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p> <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i></p> <p>С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst</p>
2.	Библиотека Читальный зал № 122	<p>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122</p> <p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер</p>

		<p>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, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Office® Google Chrome «Гарант аэро» КонсультантПлюс</p>
--	--	---

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебной дисциплины

Печатные издания

1. Интерфейс. Основы проектирования и взаимодействия / А.Купер, Р.Рейман, Д.Кронин, К.Носсел; пер. с англ. - 4-е изд. - СПб: Питер, 2021. - 720 с.: ил.
2. Клифтон, Я. Проектирование пользовательского интерфейса в Android: / Я.Клифтон ; пер. с англ. - 2-е изд. - М : ДМК Пресс, 2019. - 452 с.: ил.
3. Орлов, С.А. Теория и практика языков программирования [Текст] : учеб. для вузов / С.А.Орлов. - СПб. : Питер, 2019. - 432с. : ил.
4. Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл; пер. с англ. - М : Альпина Паблицер, 2021. - 640 с. : ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Гаврилов, Л.П. Инновационные технологии в коммерции и бизнесе: учебник / Л. П. Гаврилов. — Москва: Юрайт, 2023. — 372 с.— Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/510351> (дата обращения: 16.04.2024).

2. Гасумова, С.Е. Информационные технологии в социальной сфере : учебник и практикум для СПО / С. Е. Гасумова. — 6-е изд. — Москва: Юрайт, 2023. — 284 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518685> (дата обращения: 16.04.2024).
3. Соколова, В.В. Разработка мобильных приложений : учебное пособие для СПО / В. В. Соколова. — Москва: Юрайт, 2023. — 160 с. — (Профессиональное образование).— Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/531931> (дата обращения: 16.04.2024).
4. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учебное пособие для СПО / А. Ф. Тузовский. — Москва: Юрайт, 2023. — 219 с. — (Профессиональное образование). — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/531669> (дата обращения: 16.04.2024).

Дополнительные источники (при необходимости)

1. Бикнер, К. Экономичный Web-дизайн [Текст] / К.Бикнер. - М.: НТ Пресс, 2019. - 248с.
2. Гаррет, Дж. Веб-дизайн [Текст]: книга Джесса Гаретта. Элементы опыта взаимодействия / Дж.Гаррет, пер. с англ. - СПб : Символ-Плюс, 2019. - 192 с.: ил.
3. Егерев, К. Этой кнопке нужен текст: о UX-писательстве коротко и понятно / К.Егерев. - Москва: Альпина Паблишер, 2021. - 187с.
4. Купер, А. Психбольница в руках пациентов: Алан Купер об интерфейсах / А.Купер; пер. с англ. - СПб: Питер, 2021. - 384 с.: ил. - (Серия "Библиотека программиста").

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебной дисциплины

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

Электронные образовательные ресурсы

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
2. Образовательный портал «Элитарум 2.0» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.elitarium.ru>
3. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru/>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения; - применять основные принципы построения интуитивно понятного и эстетически приятного пользовательского интерфейса; - владеть графическими редакторами (например, Adobe XD, Sketch, Figma) для создания элементов интерфейса; - применять основные правила выбора и комбинирования шрифтов в дизайне мобильных приложений; - выбирать и сочетать цвета с учетом эмоциональной и психологической составляющей; - создавать и адаптировать графические элементы под 	<p><i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим работам – защита презентаций, заслушивание докладов по результатам исследований, проверка творческих работ</p> <p><i>Промежуточный контроль:</i> Экзамен – итоговый просмотр работ, защита проектов</p>

<p>требования мобильных платформ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать прототипы для демонстрации взаимодействия пользователей с приложением; - разрабатывать интерфейсы, учитывающие особенности разных устройств и экранов. - анализировать, опираясь на теоретическую базу, практическую деятельность в сфере разработки мобильных приложений; - ориентироваться в терминах и определениях; - решать проектные задачи в рамках практических работ. 	
<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы разработки мобильных приложений; - основы UX/UI дизайна, включая принципы создания удобного и интуитивно понятного пользовательского интерфейса, а также визуального оформления приложения; - основы графического дизайна, включая работу с цветами, композицией, типографикой, а также создание векторной и растровой графики; - прототипирование интерфейсов и дизайн-макетов, которые демонстрируют функциональность и визуальное оформление приложения; - визуальное оформление элементов интерфейса, включая иконки, кнопки, элементы управления и другие графические компоненты; - специфические требования и рекомендации для дизайна под определенную платформу (iOS, Android). 	<p><i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим работам – защита презентаций, заслушивание докладов по результатам исследования, проверка творческих работ</p> <p><i>Промежуточный контроль:</i> Экзамен – итоговый просмотр работ, защита проектов</p>