

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.07.2026 09:15:31
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра математики и информатики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

UX/UI-ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ СЕРВИСОВ В ТУРИЗМЕ

Направление подготовки: 43.03.02 Туризм
Направленность (профиль): Управление цифровыми проектами
и бизнес-аналитика в туризме
Квалификация выпускника: бакалавр
Форма обучения: очная
Год набора: 2026

Рабочая программа дисциплины «UX/UI - проектирование цифровых сервисов в туризме» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 43.03.02 Туризм (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 8 июня 2017 г. № 516.

Автор-составитель: С.А. Кондаков

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры математики и информатики. Протокол № 10 от 25.05.2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цель 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).....	7
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....	12
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	13
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	13
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем.....	14
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....	15

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

1.1. Наименование дисциплины

UX/UI - проектирование цифровых сервисов в туризме

1.2. Цель дисциплины

Формирование у студентов базовых знаний о создании удобных и визуально привлекательных интерфейсов для travel-индустрии, изучение поведения пользователей (UX) и визуального оформления (UI), адаптированных под специфику бронирования, туризма и гостеприимства.

1.3 Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучить специфику Travel-Tech рынка: Сформировать понимание структуры цифрового туризма (ОТА, агрегаторы, метапоисковики) и особенностей взаимодействия пользователей с туристическими интерфейсами в условиях высокой когнитивной нагрузки.
- освоить методы UX-исследований: Научить студентов проводить качественные и количественные исследования аудитории (интервью, CustDev, опросы), составлять профили персонажей и выявлять боли потенциальных путешественников.
- овладеть инструментами картирования: Сформировать навыки проектирования пользовательских путей (Customer Journey Map — CJM) и разработки детальных сценариев взаимодействия (User Flow) на всех этапах планирования и совершения поездки.
- изучить принципы информационной архитектуры: Научить логически структурировать большие объемы данных (каталоги отелей, расписания рейсов, сложные системы фильтрации и сравнения цен) для десктопных и мобильных версий сайтов.
- освоить профессиональный инструментальный UI-дизайна: Обучить работе в современных графических редакторах и программах прототипирования (Figma), созданию UI-китов, дизайн-систем и адаптивных интерфейсов (Mobile First).

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

Процесс изучения дисциплины (модуля) «UX/UI - проектирование цифровых сервисов в туризме» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-8. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-8.1 Понимает основные принципы работы современных информационных технологий
	ОПК-8.2 Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности
	ОПК-8.3 Владеет дополнительным функционалом современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности
ПК-9 Осуществляет проектирование цифровых туристических сервисов с учетом UX/UI-технологий	ПК-9.1 Проводит системное исследование целевых аудиторий туристического сервиса и формулирует дизайн-инсайты, влияющие на архитектуру продукта
	ПК-9.2 Проектирует и формирует прототипы пользовательских интерфейсов для веб- и мобильных туристических приложений
	ПК-9.3 Проводит юзабилити-тестирование и аналитический мониторинг цифрового сервиса,

	интерпретирует результаты и реализует обоснованные улучшения дизайна
--	--

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «UX/UI - проектирование цифровых сервисов в туризме» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 43.03.02 Туризм, направленность (профиль) Управление цифровыми проектами и бизнес-аналитика в туризме.

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 4 зачетные единицы, 144 академических часа. Дисциплина изучается на 2 курсе, в 3 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам
		3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	4	4
Общая трудоемкость, час.	144	144
Аудиторные занятия, час.	34	34
Лекции, час.	18	18
Практические занятия, час.	16	16
Самостоятельная работа	110	110
Курсовая работа	-	-
Контроль	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Зачет	Зачет

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

5.1. Содержание дисциплины

Раздел 1. Введение в UX/UI и специфика Travel-индустрии

Тема 1.1. Рынок цифрового туризма и экосистема сервисов.

Обзор рынка (ОТА, агрегаторы, метапоисковики). Специфика UX в туризме: высокая когнитивная нагрузка, долгий цикл принятия решения, эмоциональный фактор. Анализ конкурентной среды (Booking, Aviasales, Tripadvisor).

Тема 1.2. Особенности поведения современного туриста.

Психология путешественника. Модель Bleisure (совмещение работы и отдыха). Факторы доверия при онлайн-бронировании. Создание (Personas) для разных сегментов (семейный отдых, соло-путешественник, бизнес-турист).

Раздел 2. Исследования и UX-проектирование (Проектирование опыта)

Тема 2.1. Методология исследований в UX.

CustDev, глубинные интервью и опросы. Поиск болей пользователя при планировании поездки. Разработка гайда и проведение интервью.

Тема 2.2. Картирование пути пользователя (CJM).

Этапы CJM: от мечты и планирования до бронирования, самого путешествия и шеринга воспоминаний. Проектирование комплексной карты CJM для выбранного travel-кейса с фиксацией барьеров и точек контакта.

Тема 2.3. Информационная архитектура и User Flow.

Навигационные схемы, структура каталогов, карточки отелей/экскурсий. Логика ветвления сценариев. Построение ментальной карты (MindMap) сервиса и детальных схем User Flow (сценарий «Поиск + фильтрация + выбор»).

Тема 2.4. Инструменты сложного поиска и фильтрации.

Специфика проектирования поисковых форм (даты, гибкий поиск, мульти-город). Паттерны отображения фильтров на десктопе и мобильных. Сбор мудборда референсов лучших мировых практик фильтрации в travel-индустрии.

Раздел 3. Информационное моделирование и UX-копирайтинг

Тема 3.1. Создание Wireframes (Низкодетализированные прототипы).

Скетчинг. Компонировка блоков, приоритеты информации на экране карточки турпродукта. Отрисовка черно-белых прототипов (Wireframes) ключевых экранов сервиса в Figma.

Тема 3.2. UX-копирайтинг и локализация в туризме.

Текст как элемент интерфейса. Микротексты, подсказки, обработка ошибок, онбординг. Специфика перевода тревел-терминов. Аудит текстов интерфейса.

Тема 3.3. Проектирование Checkout (Корзина и оплата).

Оптимизация многошаговых форм бронирования. Ввод данных пассажиров, доп. услуги (страховки, багаж), экраны успеха/ошибки оплаты. Проектирование идеальной 3-шаговой формы покупки билета/бронирования номера.

Раздел 4. UI-дизайн и визуальная концепция (Проектирование интерфейса)

Тема 4.1. Визуальный язык и дизайн-системы.

Психология цвета в туризме (эмоции, безопасность). Типографика, сетки. Понятие UI-kit и атомарного дизайна. Базовый дизайн-системы проекта (цвета, шрифты, компоненты кнопок, инпутов, карточек).

Тема 4.2. Mobile First и адаптивность.

Специфика мобильного контекста (бронирование «на ходу», плохая связь). Пальцеориентированный интерфейс. Адаптация десктопных экранов под мобильное разрешение (iOS/Android).

Тема 4.3. Интерактивное прототипирование в Figma.

Связывание экранов, анимация переходов (Smart Animate), микроинтеракции (hover-эффекты, лоадеры загрузки билетов). Сборка кликабельного высокодетализированного прототипа (Hi-Fi Prototype) для тестирования.

Раздел 5. Валидация, аналитика и защита проектов

Тема 5.1. Юзабилити-тестирование и метрики.

Количественные и качественные методы тестов. Проведение коридорных исследований. Ключевые метрики (SUS, CES, конверсия). Проведение юзабилити-теста прототипа, фиксация багов и точек роста в отчете.

Тема 5.2. Тренды и будущее Travel-Tech.

ИИ-ассистенты в планировании туров, AR/VR экскурсии, голосовой поиск, доступность интерфейсов (Accessibility). Оформление кейса в портфолио (Behance / Readymag).

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
3 семестр					
Раздел 1. Введение в UX/UI и специфика Travel-индустрии					
Тема 1.1. Рынок цифрового туризма и экосистема сервисов.	8	7	1	1	-
Тема 1.2. Особенности поведения современного туриста	8	7	1	1	-
Раздел 2. Исследования и UX-проектирование (Проектирование опыта)					
Тема 2.1. Методология исследований в UX	7	6	1	1	-
Тема 2.2. Картирование пути пользователя (CJM)	8	6	2	1	1
Тема 2.3. Информационная архитектура и User Flow	8	6	2	1	1
Тема 2.4. Инструменты сложного поиска и фильтрации	10	7	3	1	2
Раздел 3. Информационное моделирование и UX-копирайтинг					
Тема 3.1. Создание Wireframes (Низкодетализированные прототипы)	8	7	1	1	-
Тема 3.2. UX-копирайтинг и локализация в туризме	10	7	3	1	2
Тема 3.3. Проектирование Checkout (Корзина и оплата)	11	7	4	2	2
Раздел 4. UI-дизайн и визуальная концепция (Проектирование интерфейса)					
Тема 4.1. Визуальный язык и дизайн-системы	8	6	2	1	1
Тема 4.2. Mobile First и адаптивность	8	6	2	1	1
Тема 4.3. Интерактивное прототипирование в Figma	10	6	4	2	2
Раздел 5. Валидация, аналитика и защита проектов					
Тема 5.1. Юзабилити-тестирование и метрики	20	16	4	2	2
Тема 5.2. Тренды и будущее Travel-Tech	20	16	4	2	2
Итого за 3 семестр	144	110	34	18	16
Всего по дисциплине	144	110	34	18	16
Всего зачетных единиц	4				

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
3 семестр			
Раздел 1. Введение в UX/UI и специфика Travel-индустрии			
Тема 1.1. Рынок цифрового туризма и экосистема сервисов.	Обзор рынка (OTA, агрегаторы, метапоисковики). Специфика UX в туризме: высокая когнитивная нагрузка, долгий цикл принятия решения, эмоциональный фактор. Анализ	1	ОПК-1, ПК-9

	конкурентной среды (Booking, Aviasales, Tripadvisor).		
Тема 1.2. Особенности поведения современного туриста	Психология путешественника. Модель Bleisure (совмещение работы и отдыха). Факторы доверия при онлайн-бронировании. Создание (Personas) для разных сегментов (семейный отдых, соло-путешественник, бизнес-турист).	1	ОПК-1, ПК-9
Раздел 2. Исследования и UX-проектирование (Проектирование опыта)			
Тема 2.1. Методология исследований в UX	CustDev, глубинные интервью и опросы. Поиск более пользователя при планировании поездки. Разработка гайда и проведение интервью	1	ОПК-1, ПК-9
Тема 2.2. Картирование пути пользователя (CJM)	Этапы CJM: от мечты и планирования до бронирования, самого путешествия и шеринга воспоминаний.	1	ОПК-1, ПК-9
Тема 2.3. Информационная архитектура и User Flow	Навигационные схемы, структура каталогов, карточки отелей/экскурсий. Логика ветвления сценариев.	1	ОПК-1, ПК-9
Тема 2.4. Инструменты сложного поиска и фильтрации	Специфика проектирования поисковых форм (даты, гибкий поиск, мульти-город). Паттерны отображения фильтров на десктопе и мобильных.	1	ОПК-1, ПК-9
Раздел 3. Информационное моделирование и UX-копирайтинг			
Тема 3.1. Создание Wireframes (Низкодетализированные прототипы)	Скетчинг. Компонировка блоков, приоритеты информации на экране карточки турпродукта. Отрисовка черно-белых прототипов (Wireframes) ключевых экранов сервиса в Figma	1	ОПК-1, ПК-9
Тема 3.2. UX-копирайтинг и локализация в туризме	Текст как элемент интерфейса. Микротексты, подсказки, обработка ошибок, онбординг. Специфика перевода тревел-терминов. Аудит текстов интерфейса	1	ОПК-1, ПК-9
Тема 3.3. Проектирование Checkout (Корзина и оплата)	Оптимизация многошаговых форм бронирования. Ввод данных пассажиров, доп. услуги (страховки, багаж), экраны успеха/ошибки оплаты. Проектирование идеальной 3-шаговой формы покупки билета/бронирования номера	2	ОПК-1, ПК-9
Раздел 4. UI-дизайн и визуальная концепция (Проектирование интерфейса)			
Тема 4.1. Визуальный язык и дизайн-системы	Психология цвета в туризме (эмоции, безопасность). Типографика, сетки. Понятие UI-kit и атомарного дизайна. Базовый дизайн-системы проекта (цвета, шрифты, компоненты кнопок, инпутов, карточек).	1	ОПК-1, ПК-9
Тема 4.2. Mobile First и адаптивность	Специфика мобильного контекста (бронирование «на ходу», плохая связь). Пальцеориентированный интерфейс.	1	ОПК-1, ПК-9

Тема 4.3. Интерактивное прототипирование в Figma	Свезивание экранов, анимация переходов (Smart Animate), микроинтеракции (hover-эффекты, лоадеры загрузки билетов)..	2	ОПК-1, ПК-9
Раздел 5. Валидация, аналитика и защита проектов			
Тема 5.1. Юзабилити-тестирование и метрики	Количественные и качественные методы тестов. Проведение коридорных исследований. Ключевые метрики (SUS, CES, конверсия).	2	ОПК-1, ПК-9
Тема 5.2. Тренды и будущее Travel-Tech	ИИ-ассистенты в планировании туров, AR/VR экскурсии, голосовой поиск, доступность интерфейсов (Accessibility).	2	ОПК-1, ПК-9

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
3 семестр				
Раздел 2. Исследования и UX-проектирование (Проектирование опыта)				
Тема 2.2. Картирование пути пользователя (CJM)	Проектирование комплексной карты CJM для выбранного travel-кейса с фиксацией барьеров и точек контакта	1	ОПК-1, ПК-9	Устный опрос Практическая работа
Тема 2.3. Информационная архитектура и User Flow	Построение ментальной карты (MindMap) сервиса и детальных схем User Flow (сценарий «Поиск + фильтрация + выбор»)	1	ОПК-1, ПК-9	Устный опрос Практическая работа
Тема 2.4. Инструменты сложного поиска и фильтрации	Сбор мудборда референсов лучших мировых практик фильтрации в travel-индустрии	2	ОПК-1, ПК-9	Устный опрос Практическая работа
Раздел 3. Информационное моделирование и UX-копирайтинг				
Тема 3.2. UX-копирайтинг и локализация в туризме	Аудит текстов интерфейса	2	ОПК-1, ПК-9	Устный опрос Практическая работа
Тема 3.3. Проектирование Checkout (Корзина и оплата)	Проектирование идеальной 3-шаговой формы покупки билета/бронирования номера	2	ОПК-1, ПК-9	Устный опрос Практическая работа
Раздел 4. UI-дизайн и визуальная концепция (Проектирование интерфейса)				
Тема 4.1. Визуальный язык и дизайн-системы	Базовый дизайн-системы проекта (цвета, шрифты, компоненты кнопок, инпутов, карточек).	1	ОПК-1, ПК-9	Устный опрос Практическая работа
Тема 4.2. Mobile First и адаптивность	Адаптация десктопных экранов под мобильное разрешение (iOS/Android).	1	ОПК-1, ПК-9	Устный опрос Практическая работа
Тема 4.3. Интерактивное	Сборка кликабельного высокодетализированного	2	ОПК-1, ПК-9	Устный опрос Практическая работа

прототипирование в Figma	прототипа (Hi-Fi Prototype) для тестирования.			работа
Раздел 5. Валидация, аналитика и защита проектов				
Тема 5.1. Юзабилити-тестирование и метрики	Проведение юзабилити-теста прототипа, фиксация багов и точек роста в отчете	2	ОПК-1, ПК-9	Устный опрос Практическая работа
Тема 5.2. Тренды и будущее Travel-Tech	Оформление кейса в портфолио (Behance / Readymag).	2	ОПК-1, ПК-9	Кейс-задача Зачет

.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
3 семестр				
Раздел 1. Введение в UX/UI и специфика Travel-индустрии				
Тема 1.1. Рынок цифрового туризма и экосистема сервисов.	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа, выполнение практической работы	7	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции; - проверка домашнего задания
Тема 1.2. Особенности поведения современного туриста	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа, выполнение практической работы	7	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции; - проверка домашнего задания
Раздел 2. Исследования и UX-проектирование (Проектирование опыта)				
Тема 2.1. Методология исследований в UX	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа, выполнение практической работы	6	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции; - проверка домашнего задания
Тема 2.2. Картирование пути пользователя (CJM)	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа, выполнение практической работы	6	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции; - проверка домашнего задания

Тема 2.3. Информационная архитектура и User Flow	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа, выполнение практической работы	6	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции; - проверка домашнего задания
Тема 2.4. Инструменты сложного поиска и фильтрации	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа, выполнение практической работы	7	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции; - проверка домашнего задания
Раздел 3. Информационное моделирование и UX-копирайтинг				
Тема 3.1. Создание Wireframes (Низкодетализированные прототипы)	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа, выполнение практической работы	7	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции; - проверка домашнего задания
Тема 3.2. UX-копирайтинг и локализация в туризме	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка конспекта лекции, устного ответа.	7	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции
Тема 3.3. Проектирование Checkout (Корзина и оплата)	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка конспекта лекции, устного ответа. Подготовка к тесту (зачет).	7	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции;
Раздел 4. UI-дизайн и визуальная концепция (Проектирование интерфейса)				
Тема 4.1. Визуальный язык и дизайн-системы	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа, выполнение практической работы	6	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции; - проверка домашнего задания
Тема 4.2. Mobile First и адаптивность	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа,	6	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - решение кейс-задачи;

	презентации, кейс-задачи.			- проверка домашнего задания
Тема 4.3. Интерактивное прототипирование в Figma	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа, презентации, кейс-задачи.	6	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - решение кейс-задачи; - проверка домашнего задания
Раздел 5. Валидация, аналитика и защита проектов				
Тема 5.1. Юзабилити-тестирование и метрики	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка конспекта лекции, устного ответа, доклада.	16	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка конспекта лекции; - проверка домашнего задания
Тема 5.2. Тренды и будущее Travel-Tech	Изучение лекционного материала по теме. Работа с основной и дополнительной литературой. Подготовка устного ответа. Подготовка к тесту (зачет).	16	ОПК-1, ПК-9	- устный опрос на практическом занятии; - проверка домашнего задания Зачет

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 - проектирование цифровых сервисов в туризме» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Основная литература:

Печатные издания

1. Ветитнев, А.М. Информационно-коммуникационные технологии в туризме: учебник / А.М. Ветитнев, В.В. Коваленко, В.В. Коваленко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 340 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563008> (дата обращения: 19.05.2026).

2. Ветитнев, А.М. Информационные технологии в туристской индустрии: учебник для вузов / А.М. Ветитнев, В.В. Коваленко, В.В. Коваленко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 340 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561772> (дата обращения: 19.05.2026).

3. Воронов, М.В. Автоматическое управление. Управление организационными системами. Цифровые платформы: учебник для вузов / М.В. Воронов, В.И. Пименов, И.А. Небаев. — Москва: Юрайт, 2026. — 475 с. — Текст: электронный // Образовательная

платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/589867> (дата обращения: 18.05.2026).

4. Зараменских, Е.П. Проектирование информационных систем: учебник и практикум для вузов / Е.П. Зараменских. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/571331> (дата обращения: 19.05.2026).

5. Чекмарев, А.В. Управление цифровыми проектами и процессами: учебник для вузов / А.В. Чекмарев. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 424 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586395> (дата обращения: 19.05.2026).

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

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

Электронные образовательные ресурсы

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

Данная дисциплина предназначена для формирования у студентов базовых знаний о создании удобных и визуально привлекательных интерфейсов для travel-индустрии.

Цель дисциплины – формирование у студентов базовых знаний о создании удобных и визуально привлекательных интерфейсов для travel-индустрии, изучение поведения пользователей (UX) и визуального оформления (UI), адаптированных под специфику бронирования, туризма и гостеприимства.

Основные задачи дисциплины:

- изучить специфику Travel-Tech рынка: Сформировать понимание структуры цифрового туризма (ОТА, агрегаторы, метапоисковики) и особенностей взаимодействия пользователей с туристическими интерфейсами в условиях высокой когнитивной нагрузки.
- освоить методы UX-исследований: Научить студентов проводить качественные и количественные исследования аудитории (интервью, CustDev, опросы), составлять профили персонажей и выявлять боли потенциальных путешественников.
- овладеть инструментами картирования: Сформировать навыки проектирования пользовательских путей (Customer Journey Map — CJM) и разработки детальных сценариев взаимодействия (User Flow) на всех этапах планирования и совершения поездки.
- изучить принципы информационной архитектуры: Научить логически структурировать большие объемы данных (каталоги отелей, расписания рейсов, сложные системы фильтрации и сравнения цен) для десктопных и мобильных версий сайтов.
- освоить профессиональный инструментальный UI-дизайна: Обучить работе в современных графических редакторах и программах прототипирования (Figma), созданию UI-китов, дизайн-систем и адаптивных интерфейсов (Mobile First).

Для организации самостоятельной работы предназначен фонд оценочных средств по дисциплине «UX/UI - проектирование цифровых сервисов в туризме», в котором содержатся описание заданий для текущего и итогового контроля, методические рекомендации к их выполнению.

Для понимания материала и качественного его усвоения рекомендуется следующая последовательность действий:

1. В течение недели выбрать время для работы с основной и дополнительной литературой.

2. При подготовке к практическим занятиям рекомендуется использовать лекционный материал для подготовки к семинарам, докладам, дискуссии, контрольной работе, презентации, решению кейс-задач, презентации творческого проекта.

Самостоятельная работа определяется как индивидуальная или коллективная учебная деятельность, осуществляемая без непосредственного руководства педагога, но по его заданиям и под его контролем.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

Самостоятельная работа студентов является обязательной для каждого студента и определяется учебным планом.

При определении содержания самостоятельной работы студентов следует учитывать их уровень самостоятельности.

При подготовке к зачету в форме презентации творческого проекта следует в первую очередь повторить пройденный материал по дисциплине.

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

Виды внеаудиторной самостоятельной работы студентов:

- разработка материала презентации;
- подготовка к участию в дискуссии;
- ответы на вопросы семинара по темам курса;
- подготовка докладов;
- решение кейс-задач;
- подготовка к контрольной работе;
- подготовка к презентации творческого проекта.

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
Контур Офис
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)
«Гарант аэро»
КонсультантПлюс

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

«Гарант аэро»

КонсультантПлюс

Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

Сведения об электронно-библиотечной системе

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

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

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория информационных технологий в профессиональной деятельности № 251	Компьютер Плазменная панель Компьютерный стол Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Библиотека. Читальный зал № 122	Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 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».
--	--	---