Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич
Должность: проректор по учебно-методической деятельности
Дата подписания: 29.10.2026 16:19:55
Уникальный программный ключ:
25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb3f

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

UX UI ДИЗАЙН Б1.В.09

Направление подготовки *54.03.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *бакалавр*

Форма обучения *очная*

(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента базовых компетенций в сфере применения UX UI ДИЗАЙН, которые обеспечат грамотное ведение проектной деятельности в графическом дизайне.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование базовых знаний и представлений о технологических возможностях программного обеспечения в проектной деятельности;
- Освоение функциональных возможностей софта;
- Практическое применение технологических возможностей для решения проектных задач;
- Формирование навыков создания разнообразного контента в сфере графического дизайна с применением ITтехнологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «UX/ UI ДИЗАЙН» входит в состав Блока 1 «Дисциплины (модули)» и относитсяк части, формируемой участниками образовательных отношений ОПОП ВОпо направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн.
Дисциплина «UX/ UI ДИЗАЙН» изучается в 7, 8 семестрах. Базируется на знании дисциплин: «Техники и технологии графического дизайна», «IT-технологии и компьютерная графика в графическом дизайне». В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин: «Дизайн-проектирование в графическом дизайне». Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3.КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *ПК-4,ПК-6* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.03.01Дизайн, профиль Графический дизайн.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	**Индикаторы компетенций**	**Результаты обучения**
ПК-4 *Способен осуществлять разработки образцов, прототипов для промышленного, полиграфического производства и креативной индустрии. Способен передать проектные разработки для внедрения в производство.*	**ПК-4.1.** Обладает навыками проектирования технологической цепочки для различных видов продукции графического дизайна.	**Знать:** - Методику организации производственной работы в графическом дизайне; - Ценовые показатели материалов, оборудования, работ в производстве объектов графического дизайна; **Уметь:** - Планировать и проводить подготовку к производственному циклу работ в графическом дизайне;

		Владеть: - Проектирует объекты дизайна различного назначения по всем стадиям проектирования; - Осуществляет работы по производству объектов дизайна различного назначения; - Оформляет проектную и рассчетную документацию по профессиональной деятельности;
ПК-6 *Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых инструментов и продуктов, создавать проектную документацию и дизайн-объекты в цифровом формате.*	**ПК-6.4.** Создает дизайн-продукцию для цифровых носителей, виртуальных, медийных, цифровых и других нематериальных средств коммуникации	**Знать:** - Комплекс профессиональных процессов, компьютерных программ, инструментов, используемых в графическом дизайне; **Уметь:** - Выбирать необходимые инструменты и продукты цифровых технологий для профессиональной деятельности в графическом дизайне; **Владеть:** - Создает цифровой дизайн-продукт или использует цифровые технологии для выполнения дизайн-продукта в материале

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «UX/ UI ДИЗАЙН» составляет – 4 з.е., 144 акад. часов, из них контактных – 116 акад.ч., СРС – 32 акад.ч., форма контроля – Зачёт с оценкой по итогам 7, 8 семестра.

Виды учебной деятельности	Всего	Семестры	
		7	8
Контактная работа обучающихся	*112*	*60*	*52*
в том числе:			
Занятия лекционного типа	*6*	*4*	*2*
Занятия практические	*106*	*56*	*50*
Индивидуальные и другие виды занятий			
Групповые консультации			
Самостоятельная работа (включая часы контроля)	*32*	*12*	*20*

Форма промежуточной аттестации (зачет, экзамен)		***Зачет С оценкой***	***Зачет С оценкой***
Общая трудоемкость акад. час з.е.	***144***	*72*	*72*
	4	***2***	***2***

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах					Формы текущего контроля успеваемости *(по неделям семестра)* Форма промежуточной аттестации *(по семестрам)*
			Лекции	Практические	Консультации	ИКР	СРС	
1	Раздел 1. Изучение принципов создания UX|UI дизайна	7	2	16			4	Еженедельная презентация задания.
2	Раздел 2. Работа с приложениями по созданию UX|UI дизайна	7	2	40			8	Еженедельная презентация задания.
3	Зачет с оценкой	7						Защита единой презентации по разделам семестра.
4	Раздел 3. Изучение инструментов для проектирования объектов веб-дизайна	8	1	25			10	Еженедельная презентация задания.
5	Раздел 4. Работа с платформами по созданию сайтов и мобильных приложений	8	1	25			10	Еженедельная презентация задания.
6	Зачет с оценкой	8						Защита единой презентации по разделам семестра.
7	Итого		6	106			32	

4.3. Содержание разделовдисциплины

№	**Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины**	**Содержание**

1	Раздел 1. Изучение принципов создания UX|UI дизайна	Лекция «Что такое UX|UI дизайн?»
2	Тема 1. Иконки и пиктограммы	Создание качественных объектов UX|UI в векторных и растровых редакторах
3	Тема 2. Пользовательский опыт построения интерфейса	Правильное проектирование UXв векторных и растровых редакторах
4	Тема 3. Типографика и цвет	Правильное проектированиеUI в векторных и растровых редакторах
5	Раздел 2. Работа с приложениями по созданию UX|UI дизайна	Лекция «Разнообразие приложений по созданию UX|UI»
6	Тема 1.Работа в Figma	Создание интерфейса мобильного приложения в Figma
7	Тема 2. Работа в XD	Создание интерфейса мобильного приложения вXD
8	Тема 3.Работа в Illustrator	Создание интерфейса мобильного приложения вIllustrator
9	Раздел 3. Изучение инструментов для проектирования объектов веб-дизайна	Лекция «Что такое веб - дизайн?»
10	Тема 1. Работа в Photoshop	Создание сайта в программе Photoshop
11	Тема 2.Работа в XD	Создание сайта в программе XD
12	Тема 3.Работа в Figma	Создание сайта в программе Figma
13	Раздел 4. Работа с платформами по созданию сайтов и мобильных приложений	Лекция «Разнообразие платформ по созданию сайта»
14	Тема 1.Работа с WIX	Создание сайта на платформе WIX
15	Тема 2. Работа с Tilda	Создание сайта на платформеTilda
16	Тема 3.Работа с Ukit	Создание сайта на платформеUkit

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	**Наименование раздела**	**Виды учебных занятий**	**Образовательные технологии**
1	**2**	**3**	**4**
1.	Раздел 1. Изучение принципов создания UX|UI дизайна	Лекция. Практические занятия по 1-13 темам Самостоятельная	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий. Выполнение задания, консультация с обсуждением. Консультирование и проверка самостоятельной работы

		работа	посредством электронной почты.
	Раздел 2. Работа с приложениями по созданию UX|UI дизайна	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий. Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Практические занятия по 1-13 темам	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты
		Самостоятельная работа	
	Раздел 3. Изучение инструментов для проектирования объектов веб-дизайна	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий. Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Практические занятия по 1-13 темам	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты
		Самостоятельная работа	
	Раздел 4. Работа с платформами по созданию сайтов и мобильных приложений	Лекция.	Вводная лекция к разделу с использованием видеоматериалов и наглядных пособий. Выполнение задания, консультация с обсуждением.
		Практические занятия по 1-13 темам	Консультирование и проверка самостоятельной работы посредством электронной почты
		Самостоятельная работа	

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

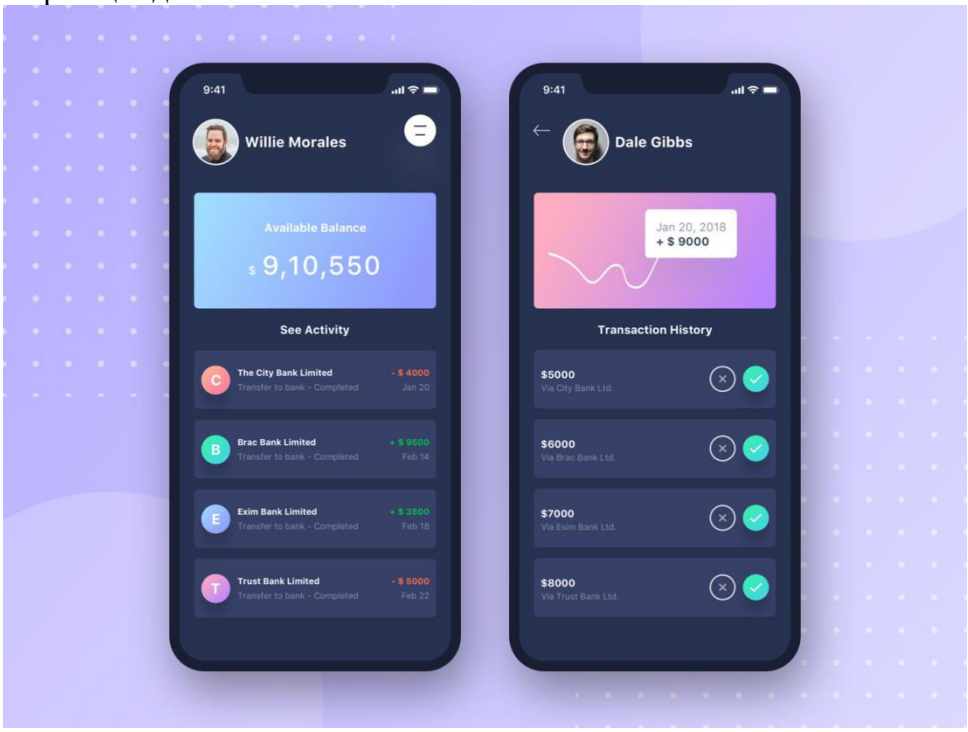
- текущийконтроль;
- рубежныйконтроль;
- промежуточнуюаттестацию.

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется еженедельнос помощью просмотра заданий и контроля самостоятельных заданий. Оценивание заданий с обсуждением и оценивание выполнения самостоятельной работы происходит по завершении изучения каждого раздела на рубежном контроле.Система текущего и рубежного контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.
Промежуточная аттестация по дисциплине «UX/ UI ДИЗАЙН» проводится в форме зачета.

Типовой пример для задания.
Задание «Интерфейс мобильного приложения»
Работа выполняется на компьютере с необходимым ПО .
Требования к заданию:

1. Проанализировать аналогичные работы по теме.
2. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
3. Соответствие работы тематике задания.
4. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
5. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
6. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.

Образец задания.



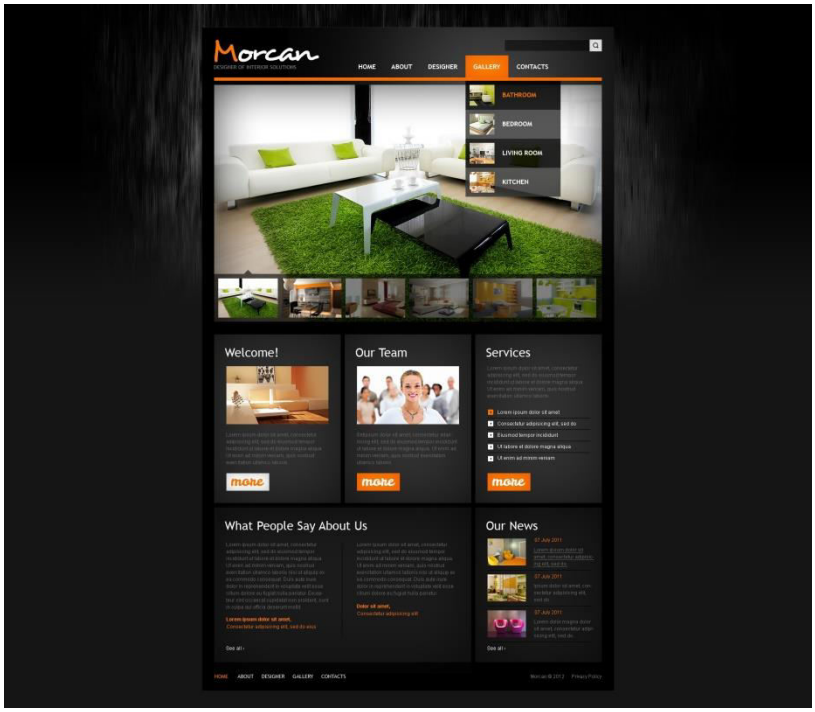
Типовой пример самостоятельной работы.

Самостоятельная работа на тему:
«веб-дизайн в Photoshop»
Работа представляет собой подбор аналогов на заданную тему из области будущей профессиональной деятельности студента. Работа выполняется на на компьютере с необходимым ПО.

Требования к самостоятельной работе:

1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.
3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.
5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл.

Образец самостоятельной работы.



6.1. Система оценивания

Форма контроля	**Компетенция/ индикатор компетенции**	**Оценка**
Текущий контроль: - консультация по работе - консультация по самостоятельной работе Рубежный контроль по завершении каждого раздела	 ПК-4 (ПК-4.1) ПК-6 (ПК-6.4)	 зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация	ПК-4 (ПК-4.1) ПК-6 (ПК-6.4)	отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине «UX/ UI ДИЗАЙН»

Оценка по дисциплине	**Критерии оценки результатов обучения по дисциплине**
Зачтено («отлично»)	Выставляется обучающемуся, если компетенции, закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Посещаемость занятий составляет 90-100%
Зачтено («хорошо»)	Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и применяет его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».Посещаемость занятий составляет 80-90%
Зачтено («удовлетворительно»)	Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами. Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный». Посещаемость занятий составляет 50-80%
не зачтено	Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне.

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
(«неудовлетворительно»)	теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы. Было пропущено более 50% занятий по неуважительной причине.

***6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «UX/ UI ДИЗАЙН», формируют компетенции* ПК-4, ПК-6**

6.3.1. Тестовые задания, контролирующие сформированность компетенций – ПК-4, ПК-6

ПК-4

1. Что означает UX в UX/UI дизайне?
a) UserExperience (Опыт пользователя)
b) UserExplorer (Пользовательский исследователь)
c) UserExecutor (Пользовательский исполнитель)
d) UserExtravaganza (Пользовательская экстравагантность)

2. Что включает в себя процесс создания UX/UI дизайна?
a) Прототипирование, анализ конкурентов и тестирование
b) Рисование и выбор цветовой палитры
c) Создание анимаций и векторных иконок
d) Подбор шрифтов и выравнивание элементов

3. Что такое "карта путешественника" (customerjourneymap) в рамках UX/UI дизайна?
a) Интерактивная карта географического местоположения пользователя
b) Инструмент для визуализации сценариев использования продукта пользователем
c) Карта мира, на которой отмечаются зоны покрытия интернет-сигнала
d) Интерактивное приложение для путешествий и планирования маршрутов

4. Какую функцию осуществляет A/B-тестирование в UX/UI дизайне?
a) Позволяет сравнить различные версии продукта и выяснить, какая из них лучше отвечает потребностям пользователей
b) Помогает создать анимированные эффекты и переходы между экранами
c) Позволяет улучшить SEO-оптимизацию и продвижение продукта в поисковых системах
d) Используется для автоматического тестирования функций и работоспособности

интерфейса

5. Что такое wireframe (набросок) в UX/UI дизайне?
a) Подробное описание иструктурник архитектуры продукта и его функциональности
b) Верстка и разметка пользовательского интерфейса с помощью HTML и CSS
c) Графическое представление основных элементов интерфейса и их расположения на экране
d) Процесс тестирования продукта пользователями в реальных условиях использования

ПК-6

1. Что такое UX дизайн?
a) Дизайн пользовательского интерфейса
b) Проектирование цифрового опыта пользователя
c) Создание графического контента для веб-сайтов

2. Какая из нижеперечисленных программ является инструментом для создания прототипов интерфейсов?
a) AdobePhotoshop
b) Figma
c) MicrosoftWord

3. Что такое UI дизайн?
a) Разработка пользовательского интерфейса
b) Проектирование интерактивных элементов
c) Создание визуальных эффектов

4. Какое приложение следует использовать для создания векторной графики?
a) AdobeIllustrator
b) AdobeInDesign
c) Sketch

5. Что обозначает термин "отзывчивый дизайн"?
a) Дизайн, подстраивающийся под разные устройства и экраны
b) Дизайн со множеством анимаций и эффектов
c) Дизайн, разработанный на основе пользовательского опыта

6. Какие из инструментов являются частью дизайн-системы MaterialDesign от Google?
a) Sketch и Figma
b) InVisionStudio и Adobe XD
c) Figma и AdobeIllustrator

7. Какое программное обеспечение можно использовать для создания анимированных прототипов?
a) Adobe XD
b) InVisionStudio
c) Photoshop

8. Что такое информационная архитектура?

a) Процесс организации информации в структурированную систему
b) Разработка цветовой гаммы и шрифтового оформления
c) Функциональное тестирование компонентов интерфейса

9. Что такое A/B тестирование?
a) Тестирование для проверки работы разных вариантов дизайна
b) Тестирование системы безопасности пользовательского интерфейса
c) Тестирование производительности веб-сайта при высокой нагрузке

10. Для чего используется пользовательский интерфейс?
a) Для улучшения визуальной привлекательности приложения
b) Для облегчения взаимодействия пользователя с программным продуктом
c) Для создания технической документации проекта

11. Какую роль играет исследование пользовательских нужд в UX/UI дизайне?
a) Помогает определить основные требования и предпочтения пользователей
b) Определяет стиль и цветовую гамму интерфейса
c) Уточняет целевую аудиторию проекта

12. Каким образом можно собрать обратную связь от пользователей о качестве интерфейса?
a) Через проведение опросов и интервью
b) Через анализ конкурентной среды
c) Через создание аналитических отчетов

6.3.2. Пример оценочных средств:
Текущий контроль успеваемости - консультация по работе (еженедельная презентация задания).

Раздел 3. Изучение инструментов для проектирования объектов веб-дизайна
Тема 1. Работа в Photoshop

Требования к еженедельной презентации задания:

1. Проанализированы аналогичные работы по теме.
2. Изучены основные инструменты для выполнения работы.
3. Работа соответствует тематике задания.
4. Работа оформлена согласно заданию.
5. Работа выполнена от начала и до конца одним человеком.
6. Предоставлен оригинал работы.

Пример оценочных средств:
Рубежный контроль успеваемости - контроль по завершении каждого раздела. (Защита единой презентации по разделу семестра).

Раздел 1. Темы с 1 по 3.
Раздел 3. Темы с 1 по3

Требования к защите единой презентации по разделу семестра:

1. Представлены все работы по данному разделу в соответствии с требованиями к ним.

2. Представлена самостоятельная работа по данному разделу в соответствии с требованиями к ней.
3. Продемонстрированы знания основных программ изученных в этом разделе.
4. Продемонстрированы знания основных инструментов в программах изученных в этом разделе.
5. Продемонстрировано умение средствамиIT выразить свою композиционную идею.
6. Продемонстрировано умение найти цветовое решение для своей композиционной идеи.
7. Продемонстрировано умение правильного экспорта выполненной работы для дальнейшего воспроизведения.

Пример оценочных средств:

Промежуточная аттестация - контроль по завершении разделов семестра. (Защита единой презентации по разделам семестра).

Раздел 2. Темы с 1 по 3.

Раздел 4. Темы с 1 по 3.

Требования к защите единой презентации по разделам семестра:

1. Представлены все работы по данному разделу в соответствии с требованиями к ним.
2. Представлена самостоятельная работа по данному разделу в соответствии с требованиями к ней.
3. Продемонстрированы знания основных программ изученных в этом разделе.
4. Продемонстрированы знания основных инструментов в программах изученных в этом разделе.
5. Продемонстрировано умение средствами IT выразить свою композиционную идею.
6. Продемонстрировано умение найти цветовое решение для своей композиционной идеи.
7. Продемонстрировано умение правильного экспорта выполненной работы для дальнейшего воспроизведения.
8. Все выполненные работы собраны в единую презентацию с учетом требований к формату экспорта работ.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

***Основная**:*

1. Фуллер Д. М., Финков М. В., Прокди Р. Г: «Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия», 2019. – 464с.(e.lanbook.com/book/139149)
2. Ткаченко О. Н. «Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с векторной графикой в AdobeIllustrator»: 2015.-172с. (https://e.lanbook.com/book/149164)
3. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Графический пользовательский интерфейс : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян. — Симферополь : КФУ им. В.И. Вернадского, 2021. — 166 с. — ISBN 978-5-6045014-3-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL:

https://e.lanbook.com/book/345140 (дата обращения: 17.10.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Егерев, К. Этой кнопке нужен текст: О UX-писательстве коротко и понятно / К. Егерев. — Москва : Альпина Паблишер, 2021. — 187 с. — ISBN 978-5-961442-19-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/214448 (дата обращения: 17.10.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

***Дополнительная**:*

1. Ложкина Е. А., Ложкин В. С «Проектирование в среде 3ds Max: учебное пособие», 2019. – 180с.(e.lanbook.com/book/152241)
2. Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие : [16+] / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. – 107 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064 (дата обращения: 17.10.2023). – Библиогр.: с. 99-91. – ISBN 978-5-9275-3637-5. – Текст : электронный.
3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515503 (дата обращения: 17.10.2023).
4. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515504 (дата обращения: 17.10.2023).

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система elibrary.

Доступ в ЭБС:

- ЭБС Ю-райт
- ЭБС ЛАНЬ
- ЭБС IPRMedia
- ЭБС РУКОНТ
- ЭБС Нексмедиа (Университетская библиотека онлайн)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Планы лекционных/ практических занятий

Раздел 1. Изучение принципов создания UX|UI дизайна

Тема 1(10ч). Иконки и пиктограммы

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания иконок и пиктограмм для мобильных приложений

Тема 2(6ч). Пользовательский опыт построения интерфейса

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы

- Создания UX интерфейса

Тема 3(6ч). Типографика и цвет

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания UI интерфейса

Раздел 2. Работа с приложениями по созданию UX|UI дизайна

Тема 1(30ч). Работа в Figma

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания кликабельных макетов интерфейса приложений

Тема 2(6ч). Работа в XD

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания макетовинтерфейсов приложений

Тема 3(6ч). Работа в Illustrator

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания макетов мобильных приложений

Раздел 3. Изучение инструментов для проектирования объектов веб-дизайна

Тема 1(6). Работа в Photoshop

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания макетов сайтов

Тема 2(10). Работа в XD

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создания макетов сайтов

Тема 3(10). Работа в Figma

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создание макетов сайтов
- Создания кликабельных прототипов сайтов

Раздел 4. Работа с платформами по созданию сайтов и мобильных приложений

Тема 1(10). Работа с WIX

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создание действующих сайтов в сети интернет

Тема 2(10). Работа с Tilda

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создание действующих сайтов в сети интернет

Тема 3(6). Работа с Ukit

Выполнение 2 работ, которые демонстрируют следующие навыки :

- Уверенное владение интерфейсом программы
- Создание действующих сайтов в сети интернет

1.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие формы как:
1) подготовка к практическому занятию,
2) аналитический обзор источников по изучаемой теме.

Для более углубленного изучения материала задание для самостоятельной работы выполняется параллельно с изучением каждого раздела программы. При выполнении заданий для самостоятельной работы, студенты ориентированы на наглядное представление материала.

Самостоятельная работасостоит из подборатворческих работ профессионалов в области графического дизайна на каждый изучаемый раздел программы и их анализа. Работа выполняется на листах формата А4 в цвете.

Самостоятельная работа выполняется по каждому разделу программы «UX/ UI ДИЗАЙН».

Раздел 1. Изучение принципов создания UX|UI дизайна

Самостоятельная работа на тему:«ряд иконок мобильного приложения».
Выполнение 2-х работ
Указания к самостоятельной работе:
1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.
3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.
5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл

Раздел 2. Работа с приложениями по созданию UX|UI дизайна
Самостоятельная работа на тему: «макет интерфейса приложения».
Выполнение 2-х работ
Указания к самостоятельной работе:
1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.
3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.
5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл

Раздел 3. Изучение инструментов для проектирования объектов веб-дизайна
Выполнение 2-х работ на тему «макет сайта»
Указания к самостоятельной работе:
1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.
3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.

5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл

Раздел 4. Работа с платформами по созданию сайтов и мобильных приложений
Самостоятельная работа на тему: «кликабельный прототип сайта».
Выполнение 4-х работ
Указания к самостоятельной работе:

1. Самостоятельное изучение предоставленного материала.
2. Проанализировать аналогичные работы по теме.
3. Изучить основные инструменты для выполнения работы.
4. Соответствие работы тематике задания.
5. Работа должна быть оформлена согласно заданию.
6. Работа должна быть выполнена от начала и до конца одним человеком.
7. Скачивание готовых работ из интернета не допускается.
8. Выполненные работы должны быть помещены в один файл

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:
-аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;
-предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используется при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
-фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;
-формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института.
При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:
Word, Excel, PowerPoint, Adobe Illustrator, Power DVD, Media Player Classic, Adobe Photoshop.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

1. Лекционная аудитория, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой, средствами презентации – интерактивная доска с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средствами затемнения – ролл-шторы;
2. Проектная мастерская, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой.
3. Помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья), компьютерной техникой с

возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института.

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для глухих и слабослышащих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.
Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.
При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.
Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.
Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для глухих и слабослышащих:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для глухих и слабослышащих:

- автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
- акустический усилитель и колонки;

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- передвижными, регулируемыми эргономическими партами СИ-1;

- компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель: преподаватель кафедры дизайна и ДПИ МГИК ***Бетоева Е.А.***

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

UX/ UI ДИЗАЙН

54.03.01 ДИЗАЙН
(направление подготовки)

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН
(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента базовых компетенций в сфере применения IT технологий в графическом дизайне, которые обеспечат грамотное ведение проектной деятельности в графическом дизайне.

2. Задачи дисциплины:

– Формирование базовых знаний и представлений о технологических возможностях программного обеспечения в проектной деятельности;
– Освоение функциональных возможностей софта;
– Практическое применение технологических возможностей для решения проектных задач;
– Формирование навыков создания разнообразного контента в сфере графического дизайна с применением IT технологий.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **ПК-2** Способен осуществлять творческую и проектную деятельность в графическом дизайне, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментариев дизайнера.
- **ПК-4** Способен осуществлять разработки образцов, прототипов для промышленного, полиграфического производства и креативной индустрии. Способен передать проектные разработки для внедрения в производство.
- **ПК-6** Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых инструментов и продуктов, создавать проектную документацию и дизайн-объекты в цифровом формате.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Методику организации производственной работы в графическом дизайне;
- Ценовые показатели материалов, оборудования, работ в производстве объектов графического дизайна;
- Комплекс профессиональных процессов, компьютерных программ, инструментов, используемых в графическом дизайне;

Уметь:

- Планировать и проводить подготовку к производственному циклу работ в графическом дизайне;
- Выбирать необходимые инструменты и продукты цифровых технологий для профессиональной деятельности в графическом дизайне;

Владеть:

- Проектирует объекты дизайна различного назначения по всем стадиям проектирования;
- Осуществляет работы по производству объектов дизайна различного назначения;
- Оформляет проектную и рассчетную документацию по профессиональной деятельности;
- Создает цифровой дизайн-продукт или использует цифровые технологии для выполнения дизайн-продукта в материале

4. Формы контроля по дисциплине:
По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля и промежуточной аттестации студентов:

- Зачёт с оценкой по итогам 8 семестра.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единиц,144 ак.часа

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Изучение принципов создания UX|UI дизайна
Раздел 2. Работа с приложениями по созданию UX|UI дизайна
Раздел 3. Изучение инструментов для проектирования объектов веб-дизайна
Раздел 4. Работа с платформами по созданию сайтов и мобильных приложений