

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович

Должность: директор департамента по образовательной политике

Дата подписания: 30.10.2023 16:27:19

Уникальный программный идентификатор:

8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования**

**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Факультет информационных технологий**

**УТВЕРЖДАЮ**

Декан факультета

«Информационные технологии»



/Д.Г.Демидов/

«30» *окт* 2022

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**«UI/UX-дизайн»**

Направление подготовки/специальность

**09.03.02 «Информационные системы и технологии»**

Профиль/специализация

**«Информационные технологии в медиаиндустрии и дизайне»**

Квалификация

**Бакалавр**

Форма обучения

**Очная**

**Москва 2022 г.**

**Разработчик(и):**

Старший преподаватель



/Д.Р. Хуснулина/

**Согласовано:**

Заведующий кафедрой  
«Информатики и информационных  
технологий», к.т.н.



/Е.В. Булатников/

## Содержание

1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине .....	4
2 Место дисциплины в структуре образовательной программы .....	4
3 Структура и содержание дисциплины.....	5
3.1 Виды учебной работы и трудоемкость .....	5
3.2 Тематический план изучения дисциплины.....	5
3.3 Содержание дисциплины .....	6
3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий .....	7
3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ) .....	8
4 Учебно-методическое и информационное обеспечение.....	8
4.1 Нормативные документы и ГОСТы .....	8
4.2 Основная литература .....	8
4.3 Дополнительная литература.....	9
4.4 Электронные образовательные ресурсы .....	9
4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение .....	9
4.6 Современные образовательные базы данных и информационные справочные системы .....	9
5 Материально-техническое обеспечение.....	9
6 Методические рекомендации .....	9
6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения .....	9
6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины .....	9
7 Фонд оценочных средств.....	10
7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения .....	10
7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения .....	10
7.3 Оценочные средства.....	11

## 1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

**Целью** изучения дисциплины «UI/UX-дизайн» является получение знаний и навыков разработки дизайна интерфейсов, исследования пользовательского опыта и целевой аудитории, а также проектирования логики.

К основным **задачам** дисциплины стоит отнести:

- получение теоретических знаний об основных принципах UI/UX-дизайна, методах исследования целевой аудитории и ее потребностей;
- получение практических навыков проектирования логики и разработки дизайна;
- изучение программного обеспечения для проектирования.

Обучение по дисциплине «UI/UX-дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

<b>Код и наименование компетенций</b>	<b>Индикаторы достижения компетенции</b>
ПК-1. Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение	ИПК-1.1. Знает способы разработки требований и проектирования программного обеспечения с учетом особенностей медиаиндустрии и требований дизайна к готовым продуктам ИПК-1.2. Умеет проектировать программное обеспечение с применением современных инструментальных средств с учетом особенностей медиаиндустрии и требований дизайна к готовым продуктам ИПК-1.3. Имеет навыки разработки требований и проектирования информационных и автоматизированных систем с учетом особенностей медиаиндустрии и требований дизайна
ПК-2. Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению медийных информационных ресурсов	ИПК-2.1. Знает способы управления работами по созданию и обслуживанию ИС в медиаиндустрии и методов дизайна, применяемых в этой отрасли: ИПК-2.2. Умеет управлять работами по разработке и обслуживанию ИС в медиаиндустрии: продумывать наиболее удобные решения подачи информации; использовать существующие типовые решения и шаблоны веб-ресурсов ИПК-2.3. Владеет навыками применения программного обеспечения для управления работами по разработке ИС в медиаиндустрии

## 2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «UI/UX-дизайн» относится к части Б1.2, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение дисциплины «UI/UX-дизайн» базируется на следующих дисциплинах:

- Проектирование интерфейсов информационных систем;
- Растровая и векторная графика;
- Веб-программирование и дизайн;

- Композиционный дизайн.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Программирование для мобильных устройств;
- Генеративный дизайн;
- Технологии компьютерной верстки.

### 3 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы (144 часа).

Разделы дисциплины изучаются на 3 курсе в 6 семестре, форма аттестации – экзамен.

#### 3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

##### 3.1.1 Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			6
<b>1</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>72</b>	<b>72</b>
	В том числе:		
1.1	Лекции	<b>18</b>	<b>18</b>
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	<b>54</b>	<b>54</b>
<b>2</b>	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>72</b>	<b>72</b>
	В том числе:		
2.1	Подготовка и выполнение лабораторных работ	<b>72</b>	<b>72</b>
<b>3</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>		
	Экзамен		✓
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>144</b>

#### 3.2 Тематический план изучения дисциплины

##### 3.2.1 Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					Самостоятельная работа
		Всего	Аудиторная работа				
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия		
1.1	Тема 1. Введение в UI и UX дизайн	4	2				2
1.2	Лабораторная работа 1 «Разработка технического задания на проектирование интерфейса»	8			4		4
2.1	Тема 2. Основы дизайна	4	2				2
	Лабораторная работа 2 «Проектирование дизайн-концепции»	8			4		4

3.1	Тема 3. Визуальный дизайн	4	2			2
3.2	Лабораторная работа 3 «Разработка элементов визуального дизайна»	8			4	4
4.1	Тема 4. Исследование пользовательского опыта	4	2			2
4.2	Лабораторная работа 4 «Применение методов исследования пользовательского опыта»	16			8	8
5.1	Тема 5. Инструменты проектирования интерфейсов	4	2			2
5.2	Лабораторная работа 5 «Применение эффективных инструментов проектирования пользовательских интерфейсов»	4			2	2
6.1	Тема 6. Проектирование пользовательского интерфейса	4	2			2
6.2	Лабораторная работа 6 «Проектирование пользовательского интерфейса»	16			8	8
7.1	Тема 7. Прототипирование интерфейсов	4	2			2
7.2	Лабораторная работа 7 «Прототипирование макета»	16			8	8
8.1	Тема 8. UX-тестирование	4	2			2
8.2	Лабораторная работа 8 «Тестирование и оптимизация пользовательского интерфейса»	16			8	8
9.1	Тема 9. Адаптивный и мобильный дизайн	4	2			2
9.2	Лабораторная работа 9 «Оптимизация интерфейса под мобильные устройства»	16			8	8
<b>Итого</b>		<b>144</b>	<b>18</b>		<b>54</b>	<b>72</b>

### 3.3 Содержание дисциплины

#### **Тема 1. Введение в UI и UX дизайн.**

Рассматриваются основные понятия UI и UX и их отличия друг от друга.

#### **Тема 2. Основы дизайна.**

Рассматриваются базовые принципы и подходы к созданию визуальных образов, а также основы композиции, цвета и типографики.

#### **Тема 3. Визуальный дизайн**

Рассматриваются принципы и методы создания графических и мультимедийных элементов, а также навыки креативного мышления и творческого подхода к решению задач визуального оформления проектов.

#### **Тема 4. Исследование пользовательского опыта.**

Рассматриваются методы и подходы к анализу потребностей и предпочтений пользователей, а также к оценке качества и удобства цифровых продуктов.

#### **Тема 5. Инструменты проектирования интерфейсов.**

Рассматриваются основными программные средства, используемые в процессе создания интерфейсов, а также их возможности.

#### **Тема 6. Проектирование пользовательского интерфейса.**

Рассматриваются методы проектирования пользовательского интерфейса.

#### **Тема 7. Прототипирование интерфейсов.**

Рассматриваются различные виды прототипов и способы их создания.

#### **Тема 8. UX-тестирование.**

Рассматриваются подходы к проведению UX-тестирования, сценарии тестирования, а также анализ результатов и использование их для улучшения пользовательских интерфейсов.

#### **Тема 9. Адаптивный и мобильный дизайн.**

Рассматриваются особенности проектирования интерфейсов для различных устройств и разрешений, а также принципы адаптивного дизайна.

### **3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий**

#### **3.4.1 Семинарские/практические занятия**

Семинарские/практические занятия не предусмотрены.

#### **3.4.2 Лабораторные занятия**

Лабораторная работа 1 «Разработка технического задания на проектирование интерфейса»

В данной лабораторной работе составляется техническое задание, которое содержит требования к проектируемому интерфейсу.

Лабораторная работа 2 «Проектирование дизайн-концепции»

В данной лабораторной работе происходит разработка основной идеи дизайна пользовательского интерфейса.

Лабораторная работа 3 «Разработка элементов визуального дизайна»

В данной лабораторной работе разрабатываются основные дизайн-элементы будущего интерфейса, описываются цветовая гамма и типографика.

Лабораторная работа 4 «Применение методов исследования пользовательского опыта»

В данной лабораторной работе происходит практическое освоение методов исследования пользовательского опыта.

Лабораторная работа 5 «Применение эффективных инструментов проектирования пользовательских интерфейсов»

В данной лабораторной работе происходит изучение и освоение основных инструментов, используемых в проектировании пользовательских интерфейсов.

Лабораторная работа 6 «Проектирование пользовательского интерфейса»

В данной лабораторной работе происходит проектирование пользовательского интерфейса на основании данных, полученных в предыдущих лабораторных работах, с использованием программного обеспечения для проектирования пользовательских интерфейсов.

Лабораторная работа 7 «Прототипирование макета»

В данной лабораторной работе изучаются методы прототипирования интерфейсов и их применение в рамках проектирования пользовательских интерфейсов.

Лабораторная работа 8 «Тестирование и оптимизация пользовательского интерфейса»

В данной лабораторной работе проводится оценка качества разработанных интерфейсов и их оптимизация.

Лабораторная работа 9 «Оптимизация интерфейса под мобильные устройства»

В данной лабораторной работе рассматриваются особенности проектирования интерфейсов под мобильные устройства, а также методы адаптации под них.

### **3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)**

Курсовые проекты/работы не предусмотрены.

## **4 Учебно-методическое и информационное обеспечение**

### **4.1 Нормативные документы и ГОСТы**

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержденный Приказом Министерства образования и науки РФ от 19 сентября 2017 г. № 929 "Об утверждении федерального... Редакция с изменениями № 1456 от 26.11.2020;
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 05 апреля 2017 г. № 301 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

### **4.2 Основная литература**

1. Технические средства автоматизации. Интерфейсные устройства и микропроцессорные средства: Учебное пособие / Беккер В. Ф. - 2-е изд. - Москва : ИЦ РИОР, НИЦ ИНФРА-М, 2019. - 152 с.: - (ВО: Бакалавриат) - Текст : электронный. - URL: <http://znanium.com/catalog/product/1007994>
2. Попов А.А. - Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах - КноРус - 2020 - ISBN: 978-5-406-07634-7 - Текст электронный // ЭБС BOOKRU - URL: <https://book.ru/book/935936>

### **4.3 Дополнительная литература**

1. Купер А. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия. 4-е изд. / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин, К. Носсел. - Санкт-Петербург : Питер, 2019. - 720 с. - ISBN 978-5-4461-0877-0. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/364140/reading>

### **4.4 Электронные образовательные ресурсы**

ЭОР в разработке.

### **4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение**

1. Figma
2. Notion

### **4.6 Современные образовательные базы данных и информационные справочные системы**

Не предусмотрены.

## **5 Материально-техническое обеспечение**

Лабораторные работы и самостоятельная работа студентов должны проводиться в специализированной аудитории, оснащенной современной оргтехникой и персональными компьютерами с программным обеспечением в соответствии с тематикой изучаемого материала. Число рабочих мест в аудитории должно быть достаточным для обеспечения индивидуальной работы студентов. Рабочее место преподавателя должно быть оснащено современным компьютером с подключенным к нему проектором на настенный экран, или иным аналогичным по функциональному назначению оборудованием. Компьютеры в аудитории должны быть подключены к сети Интернет.

## **6 Методические рекомендации**

### **6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения**

Методика преподавания дисциплины «UI/UX-дизайн» может предусматривать использование онлайн-курса в системе дистанционного обучения Университета, групповых и индивидуальных консультаций обучающихся, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Лабораторные работы по дисциплине «UI/UX-дизайн» осуществляются в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися; выполнения практического задания; защиты преподавателю лабораторной работы (знание теоретического материала и выполнение практического задания по теме лабораторной работы).

### **6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Изучение дисциплины осуществляется в соответствии с учебным планом.

На занятиях осуществляется закрепление полученных, в том числе и в процессе самостоятельной работы, знаний. Особое внимание обращается на умение применять полученные знания на практике, в том числе при решении реальных задач, отличающихся от проработанных.

В процессе самостоятельной работы студенты закрепляют и углубляют знания, полученные во время аудиторных занятий, самостоятельно знакомятся с теоретическим материалом, выполняют лабораторные работы, готовятся к текущему контролю и промежуточной аттестации.

Выполнение и сдача лабораторных работ проводится с применением системы дистанционного образования Университета и свободно распространяемого программного обеспечения.

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде защиты лабораторных работ. Критериями оценки результатов являются:

- уровень освоения теоретического материала;
- уровень владения практическими навыками (в виде вопросов по процессу выполнения лабораторных работ);
- умения обучающегося использовать теоретические знания при выполнении практических задач (в виде дополнительных заданий);
- сформированность компетенций;
- оформление материала в соответствии с требованиями.

Промежуточный контроль осуществляется на зачете в форме тестирования в системе дистанционного обучения Университета.

## **7 Фонд оценочных средств**

### **7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения**

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций: лабораторные работы, экзамен.

### **7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения**

К промежуточной аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «UI/UX-дизайн».

#### **7.2.1. Критерии оценки ответа на экзамене** (формирование компетенций — ПК-1, ПК-2)

##### **«Отлично»:**

Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом.

Обучающийся выполнил и защитил лабораторные работы со средним баллом от 4,5 до 5. Обучающийся демонстрирует прочные теоретические знания, практические навыки, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, которые обучающийся может исправить самостоятельно.

##### **«Хорошо»:**

Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом.

Обучающийся выполнил и защитил лабораторные работы со средним баллом от 4 до 4,5. Обучающийся демонстрирует достаточные теоретические знания, практические

навыки, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации, которые обучающийся может исправить при незначительной коррекции преподавателем.

**«Удовлетворительно»:**

Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом.

Обучающийся выполнил и защитил лабораторные работы со средним баллом ниже 4. Обучающийся демонстрирует неполное соответствие теоретических знаний, практических навыков, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками. При этом могут быть допущены ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации, которые обучающийся может исправить при коррекции преподавателем.

**«Неудовлетворительно»:**

Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Обучающийся не выполнил одно или более заданий текущего и промежуточного контроля. Обучающийся демонстрирует незнание теоретических основ предмета, отсутствие практических навыков, не умеет делать аргументированные выводы и приводить примеры, не владеет терминами, проявляет отсутствие логичности и последовательности изложения, делает ошибки, которые не может исправить даже при коррекции преподавателем, отказывается отвечать на дополнительные вопросы, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.

**7.2.2. Критерии оценки работы обучающегося на лабораторных занятиях**  
(формирование компетенций — ПК-1, ПК-2)

«5» (отлично): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся четко и без ошибок ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог выполнить дополнительные задания.

«4» (хорошо): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся с корректирующими замечаниями преподавателя ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог частично выполнить дополнительные задания.

«3» (удовлетворительно): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, с замечаниями преподавателя; обучающийся ответил на все контрольные вопросы с замечаниями, дополнительные задания выполнены с замечаниями.

«2» (неудовлетворительно): обучающийся не выполнил или выполнил неправильно практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся ответил на контрольные вопросы с ошибками или не ответил на контрольные вопросы, дополнительные задания выполнены неверно или не выполнены.

**7.3 Оценочные средства**

Примеры вопросов к защите лабораторных работ, сдаче экзамена (оцениваемые компетенции — ПК-1, ПК-2):

1. Определение понятий UI и UX дизайна.
2. Роль дизайна в создании цифровых продуктов.

3. Методы исследования пользовательских предпочтений.
4. Основные инструменты и техники в UI/UX дизайне.
5. Принципы и методы создания логотипов и фирменного стиля.
6. Основы композиции, цвета и типографики в графическом дизайне.
7. Методы и подходы к анализу пользовательского опыта.
8. Принципы адаптивного и мобильного дизайна.
9. Методы оценки качества пользовательского интерфейса.
10. Инструменты проектирования интерфейсов.
11. Процесс проектирования пользовательского интерфейса и анализ пользовательских требований.
12. Создание прототипов интерфейсов и их тестирование.
13. Принципы создания технического задания для проектирования интерфейса.