

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 29 » июня \_\_\_\_\_ 2021 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.07** UX/UI дизайн

Учебный план: 54.03.01 Дизайн цифровых медиа №1-1-71.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:  
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
5	УП	68	49	27	4	Экзамен
	РПД	68	49	27	4	
Итого	УП	68	49	27	4	
	РПД	68	49	27	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

\_\_\_\_\_

Дворко Нина Ивановна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина  
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина  
Михайловна

Методический отдел: Макаренко С.В.

\_\_\_\_\_

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Получение знаний и практических навыков по проектированию и дизайну пользовательских интерфейсов веб- и мобильных приложений.

**1.2 Задачи дисциплины:**

- раскрытие основных понятий в области UX/UI дизайна;
- выявление проблем и рассмотрение принципов и методов проектирования и дизайна пользовательских интерфейсов веб-сайтов, веб- и мобильных приложений;
- развитие у обучающихся навыков UX исследования, разработки интерактивных прототипов; создания интерфейсной анимации, создания дизайн-макетов мобильных интерфейсов.

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Дизайн в цифровой среде

Компьютерная графика и анимация

Принципы графического дизайна

Основы проектирования

Коммуникационный дизайн

Типографика в дизайне

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений</b>
--

<b>Знать:</b> сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна; основные паттерны поведения пользователей как ориентиры для проектирования удобных интерфейсов; основы юзабилити и юзабилити-тестирования; принципы визуального дизайна, влияющие на пользовательский опыт (масштаб, визуальная иерархия, баланс, контраст, гештальт-принципы); этапы разработки визуальной концепции: от создания сетки до подбора иллюстраций и других визуальных элементов.
--

<b>Уметь:</b> создавать визуальные элементы, систему и прототип интуитивно понятного интерфейса веб-сайта и мобильного приложения.
--

<b>Владеть:</b> базовыми методами проведения UX-исследования; навыками трансформации UX-прототипа в эффективный дизайн-макет; актуальными инструментами интерактивного дизайна и тестирования интерфейсов.
--

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновационные формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Введение в предметную область UX/UI дизайна.	5				О,Пр
Тема 1. Введение в предметную область UX/UI дизайна. Понятия интерфейса, человеко-машинного интерфейса, пользовательского интерфейса. Виды интерфейсов. История человеко-машинного интерфейса. История графического пользовательского интерфейса		4	2	ГД	
Тема 2. Популярные концепции проектирования пользовательского интерфейса. Основные понятия в области UX/UI дизайна.		8	6	ГД	
Раздел 2. Основы UX и UI-дизайна.					О
Тема 3. Актуальные методологии и артефакты UX-исследований. Артефакты: карты сценариев, карты путешествия потребителя, сценарии, персонажи, карта эмпатии, макеты UI (wireframes), отчет по юзабилити-аудиту, референсные подборки и мудборды		4	4	ГД	
Тема 4. Информационная архитектура и проектирование взаимодействия.		4	4	ГД	
Тема 5. UI-дизайн Типографика и верстка. Работа с цветом. Специфика цвета в веб-среде. Работа с графикой.		8	6	ГД	
Тема 6. Инструменты дизайна и прототипирования. Среда Figma для продвинутого дизайна и скоростного прототипирования. Возможности Axure RP для детализированного прототипирования.		18	10	ГД	
Раздел 3. Создание высокодетализированного прототипа мобильного интерфейса					
Тема 7. Дизайн интерфейса мобильного приложения: лучшие практики Гайдлайны iOS и Android		6	6	ГД	О
Тема 8. Характеристика этапов разработки мобильного приложения		2	5	ГД	
Тема 9. Разработка мобильного приложения: от концепции до создания высокодетализированного прототипа, включая анимацию интерфейса. Тестирование прототипа с привлечением фокусной группы.		14	6	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		

Всего контактная работа и СР по дисциплине		70,5	73,5		
--	--	------	------	--	--

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

#### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

##### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-3	Дает определение основных понятий дизайна цифрового продукта (UI-дизайн, UX-дизайн, юзабилити сайта, дизайн-мышление и др.); раскрывает базовые UX/UI паттерны, принципы визуального дизайна, влияющие на пользовательский опыт; анализирует этапы разработки визуальной концепции.	Вопросы для устного собеседования
	Создает дизайн интерфейса мобильного приложения (разрабатывает макеты изображений для всех состояний экрана; прорабатывает анимацию и переходы; разрабатывает прототип; проводит пользовательское тестирование дизайна; готовит материалы для передачи разработчикам).	Практико-ориентированное задание
	Использует базовые методы проведения количественных и качественных исследований пользователей; создает дизайн-макет; применяет инструменты прототипирования дизайн-проекта мобильного приложения.	Практико-ориентированное задание

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
4 (хорошо)	Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки; полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
3 (удовлетворительно)	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Не учитываются баллы, накопленные в	

	течение семестра.	
--	-------------------	--

## 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

Формулировки вопросов	
Семестр 5	
1	Основные паттерны поведения пользователей как ориентиры для проектирования удобных интерфейсов
2	UX- и UI-дизайн — расшифровка основных понятий
3	Принципы визуального дизайна, влияющие на пользовательский опыт
4	Гештальт-принципы в дизайне интерфейса
5	Этапы разработки визуальной концепции интерфейса: от создания сетки до подбора иллюстраций и других визуальных элементов
6	Базовые методы проведения UX-исследования
7	Инструменты интерактивного дизайна и тестирования интерфейсов
8	Персонажи пользователей, карта путешествия пользователя, пользовательские сценарии
9	Понятие "интерактивный прототип"
10	Задачи пользовательского тестирования
11	Что делает программу Figma лидером в сфере приложений для UX/UI-дизайнеров?
12	Чем занимается UX/UI-дизайнер?
13	Что такое адаптивная верстка сайтов?
14	Чем отличается мобильная версия сайта от обычной?
15	Прототипирование и тестирование прототипа
16	Что такое гайдлайны мобильных приложений и зачем они нужны?
17	Композиция, цвет и типографика в дизайне мобильных интерфейсов
18	Юзабилити-тестирование мобильных приложений
19	Что должно быть в дизайн системе?
20	Чем юзабилити отличается от визуального/графического дизайна?

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработка дизайна мобильного приложения.

Создание высокодетализированного интерактивного прототипа по брифу заказчика

Анимирование элементов интерфейса

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная  Письменная  Компьютерное тестирование  Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Экзамен проводится в форме выполнения и просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				

Макарова, Т. В.	Веб-дизайн	Омск: Омский государственный технический университет	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/58086.html">http://www.iprbookshop.ru/58086.html</a>
Фролов, А. Б., Нагаева, И. А., Кузнецов, И. А., Нагаевой, И. А.	Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение	Саратов: Вузовское образование	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/93989.html">http://www.iprbookshop.ru/93989.html</a>
Компаниец, В. С., Лызь, А. Е.	Проектирование юзабилити-исследование и пользовательских интерфейсов	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/115528.html">http://www.iprbookshop.ru/115528.html</a>
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/81868.html">http://www.iprbookshop.ru/81868.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Тузовский, А. Ф.	Проектирование и разработка web-приложений	Томск: Томский политехнический университет	2014	<a href="http://www.iprbookshop.ru/34702.html">http://www.iprbookshop.ru/34702.html</a>
Баканов, А. С., Обознов, А. А.	Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход	Москва: Издательство «Институт психологии РАН»	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/88367.html">http://www.iprbookshop.ru/88367.html</a>

## 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>
3. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru>

## 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional  
Microsoft Windows  
Adobe Illustrator  
Adobe inDesign  
Adobe Photoshop  
Adobe XD  
Figma

## 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду