

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.07 UX/UI дизайн

Учебный план: 2026-2027 54.03.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №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)		Контактная Прак занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
5	УП	64	53	27	4	Экзамен
	РПД	64	53	27	4	
Итого	УП	64	53	27	4	
	РПД	64	53	27	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России 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:

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
- Коммуникационный дизайн
- Принципы графического дизайна
- Типографика в дизайне
- Основы проектирования

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений
Знать: 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.
Уметь: создавать визуальные элементы, систему и прототип интуитивно понятного интерфейса веб-сайта и мобильного приложения.
Владеть: базовыми методами проведения UX-исследования; навыками трансформации UX-прототипа в эффектный 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)	Контакт ная работа	СР (часы)	Инновац. 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	6	ГД	
Тема 2. Популярные концепции проектирования пользовательского интерфейса. Основные понятия в области UX/UI дизайна.		4	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. Популярные инструменты дизайна и прототипирования. Онлайн-сервис Figma для продвинутого дизайна и скоростного прототипирования. Интерфейс Figma; работа с графикой; модульные сетки и монтажные области; настройка компонентов и работа с эффектами; создание вложенных компонентов; контроль версий и передача макета в разработку; прототипирование; анимация макетов; Figma plugins.		18	10	ГД	
Раздел 3. UX/UI дизайн мобильных приложений					О
Тема 7. Особенности дизайна мобильных приложений Дизайн интерфейса мобильного приложения: лучшие практики		6	6	ГД	
Тема 8. Рекомендации по дизайну, разработке и проектированию мобильных приложений. Google Material Design для Android; Human Interface Guidelines для IOS.		2	5	ГД	

Тема 9. UX/UI дизайн мобильных приложений по брифу заказчика Проектирование и прототипирование UI/UX; тестирование интерфейса; дизайн мобильного приложения.		14	6	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		64	53		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		66,5	77,5		

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

№ п/п	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)

Проектирование и прототипирование UI/UX мобильного приложения
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
6.1.1 Основная учебная литература				
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81868.html
Компаниец, В. С., Лызь, А. Е.	Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2020	http://www.iprbookshop.ru/115528.html
Фролов, А. Б., Нагаева, И. А., Кузнецов, И. А., Нагаевой, И. А.	Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение	Саратов: Вузовское образование	2020	http://www.iprbookshop.ru/93989.html
Алатырцева Е.О.	Коммуникационный дизайн	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2023	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2023211
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Баканов, А. С., Обознов, А. А.	Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход	Москва: Издательство «Институт психологии РАН»	2019	http://www.iprbookshop.ru/88367.html
Дворко Н.И.	Интерактивные цифровые технологии	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020403
Дворко Н.И.	Мультимедийные технологии и компьютерная графика в рекламе и СМИ	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020402

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