

**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ  
АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ»**

---

117628 город Москва, улица Грина, дом 34, корпус 1, эт. 1 пом. V оф. 11, тел. +7(880)055-07-67  
e-mail: dekanat@pentaschool.ru, веб-сайт: pentaschool.ru

**УТВЕРЖДАЮ:**  
**ООО "МАДП "Пентаскул"**  
**Малихина С.О.**  
**приказ от 17-03-2023 № 7/ОП**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
профессиональной переподготовки**

**Наименование программы**

UI/UX-дизайнер. Проектирование интерфейсов

**Квалификация**

Графический дизайнер интерфейсов

**Новый вид профессиональной деятельности**

Подготовка интерфейсной графики; Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса; Проектирование взаимодействия пользователя с системой

**Документ о квалификации**

Диплом о профессиональной переподготовке

**Общая трудоемкость**

430 академических часов

**Форма обучения**

Заочная

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика программы (цель, планируемые результаты обучения)
  2. Содержание программы (учебный план, календарный учебный график)
  3. Организационно-педагогические условия реализации программы
  4. Оценка качества освоения программы (формы аттестации, контроля, оценочные материалы и иные компоненты)
  5. Список используемой литературы и информационных источников
- Приложение № 1. Рабочие программы дисциплин  
Приложение № 2. Программа итоговой аттестации  
Приложение № 3. Оценочные материалы

# **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

## **(цель, планируемые результаты обучения)**

### **Нормативные правовые основания разработки программы.**

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

Перечень документов, с учетом которых создана программа:

1. Методические рекомендации по разработке основных профессиональных образовательных программ и дополнительных профессиональных программ с учетом соответствия профессиональных стандартов (утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 января 2015г. №ДП-1/05);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) (утв. Приказом Минпросвещения России от 05.05.2022 № 308).
3. Профессиональный стандарт "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов" (утв. Приказом Минтруда России от 29.09.2020 № 671н).

### **1.1. Категория обучающихся.**

К освоению программы допускаются лица: имеющие/получающие образование из перечня профессий СПО/специальностей СПО и перечня направлений/специальностей ВО.

### **1.2. Форма обучения - заочная.**

Программа реализуется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

### **1.3. Цель реализации программы и планируемые результаты обучения.**

**Цель:** формирование новых профессиональных компетенций обучающегося в сфере разработки структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов.

### **Характеристика профессиональной деятельности выпускника.**

Выпускник готовится к выполнению следующих видов деятельности:

1. Подготовка интерфейсной графики (А/3).
2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5).
3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5).

**Присваиваемая квалификация:** Графический дизайнер интерфейсов.

**Планируемые результаты обучения.**

Результатами освоения обучающимися программы являются приобретенные выпускником компетенции, выраженные в способности применять полученные знания и умения при решении профессиональных задач.

**Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения программы:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.1. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса (А/01.3).	З 1.1.1. Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема. З 1.1.2. Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления. З 1.1.3. Общие принципы анимации.	У 1.1.1. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана. У 1.1.2. Рисовать анимационные последовательности и раскадровку. У 1.1.3. Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления.	ПО 1.1.1. Разработка графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю. ПО 1.1.2. Создание раскадровок анимации интерфейсных объектов. ПО 1.1.3. Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор.
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки. З 1.2.2. Технические требования к интерфейсной графике. З 1.2.3. Техники и методики подготовки графических материалов.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу. ПО 1.2.2. Обработка графических материалов для включения в верстку или программный код в

			требуемых разрешениях.
--	--	--	------------------------

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.3. Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса (В/01.5).	З 2.3.1. Тенденции в графическом дизайне.	У 2.3.1. Создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 2.3.1. Создание концепции графического дизайна графического пользовательского интерфейса.
ПК 2.4. Создание стиливых руководств к графическому пользовательскому интерфейсу (В/02.5).	З 2.4.1. Технические требования к интерфейсной графике.	У 2.4.1. Разрабатывать и оформлять руководство по стилю графического пользовательского интерфейса.	ПО 2.4.1. Формализация общих принципов оформления графического пользовательского интерфейса (цвета, шрифты, пропорции). ПО 2.4.2. Ведение проектной документации в части требований к оформлению и проектированию графических пользовательских интерфейсов.
ПК 2.5. Визуализация данных графических пользовательских интерфейсов (В/03.5).	З 2.5.1. Основы эргономики в части создания систем индикации.	У 2.5.1. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.	ПО 2.5.1. Верстка таблиц для графических пользовательских интерфейсов. ПО 2.5.2. Описание принципов построения графиков, диаграмм и таблиц для графических пользовательских

			интерфейсов.
ПК 2.6. Создание графического пользовательского интерфейса по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса (В/04.5).	З 2.6.1. Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система.	У 2.6.1. Создавать интерактивные прототипы графического пользовательского интерфейса.	ПО 2.6.1. Проектирование графического пользовательского интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса. ПО 2.6.2. Проектирование графического пользовательского интерфейса по образцу уже спроектированного интерфейса.

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.7. Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов (С/01.5).	З 3.7.1. Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств.	У 3.7.1. Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию о взаимодействии пользователя с интерфейсами и анализировать ее. У 3.7.2. Анализировать полученную информацию о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами.	ПО 3.7.1. Сбор информации о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами посредством изучения документации (штатных расписаний, описаний, справочных систем). ПО 3.7.2. Сбор информации о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами посредством интервью с текущими или потенциальными пользователями для

			выявления их потребностей, задач, ожиданий и ограничений.
ПК 3.8. Определение и сегментация пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом (С/02.5).	З 3.8.1. Основы деятельности по созданию новых структур в области дизайна.	У 3.8.1. Формирование базы сегментации пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом.	ПО 3.8.1. Определение и назначение сегментации пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом.
ПК 3.9. Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта (С/03.5).	З 3.9.1. Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств.	У 3.9.1. Разрабатывать механизмы управления пользовательским опытом. У 3.9.2. Использовать ментальные модели в проектировании интерфейсов. У 3.9.3. Создавать единообразные интерфейсные решения.	ПО 3.9.1. Проектирование стратегии взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом. ПО 3.9.2. Проектирование логики работы интерфейса в соответствии с ментальной моделью пользователя. ПО 3.9.3. Проектирование контекстных сценариев и интерфейсных решений.
ПК 3.10. Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского	З 3.10.1. Общие практики проектирования интерфейсов. З 3.10.2. Стандарты, регламентирующие интерфейс программных продуктов.	У 3.10.1. Работать в инструментальных средах прототипирования интерфейсов. У 3.10.2. Определять объекты и методы тестирования	ПО 3.10.1. Разработка прототипа интерфейса в выбранной инструментальной среде. ПО 3.10.2. Определение тестовых наборов и показателей для оценки качества прототипа

интерфейса (С/04.5).	З 3.10.3. Основы психологии.	графического и (или) пользовательского интерфейса.	графического и (или) пользовательского интерфейса.
ПК 3.11. Осуществление обратной связи с пользователем программного продукта на уровне графического пользовательского интерфейса (С/05.5).	З 3.11.1. Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система. З 3.11.2. Стандарты, регламентирующие интерфейсы программных продуктов. З 3.11.3. Основы психологии.	У 3.11.1. Определять механизмы обратной связи с пользователем посредством интерфейса. У 3.11.2. Определять переменные обратной связи с пользователем. У 3.11.3. Формировать контент обратной связи с пользователем.	ПО 3.11.1. Проектирование информационной архитектуры интерфейса программного продукта. ПО 3.11.2. Формирование механизмов обратной связи с пользователем посредством интерфейса.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ОК 01 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика.
ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

#### **1.4. Общая трудоемкость программы.**

Общая трудоемкость освоения программы дополнительного профессионального образования составляет 430 академических часов за весь период обучения.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (учебный план, календарный учебный график)

### 2.1. Учебный план программы, реализуемой с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

№ п/п	Наименование разделов и дисциплин	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.		Формы промежуточной и итоговой аттестации (ДЗ, З)
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование	
1.	Введение в профессию "Дизайнер интерфейсов"	15	4	11	З
2.	Создание лендинга в Figma. UX-дизайн. Композиция. Создание прототипа	20	8	12	ДЗ
3.	UI-дизайн лендинга. Создание графической концепции	21	9	12	З
4.	Основы дизайна сайтов	14	4	10	ДЗ
5.	Интернет-магазин. Создание прототипа. Главная страница	20	7	13	З
6.	Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий выбора товара	23	10	13	З
7.	Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий покупки	6	2	4	З
8.	Интернет-магазин. UI-дизайн и создание интерактивного прототипа	20	7	13	ДЗ
9.	Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 1	16	5	11	З
10.	Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 2	11	3	8	З
11.	Завершение проекта. Анимация, передача разработчикам	13	3	10	ДЗ
12.	Дизайн сайтов на Tilda. Интерфейс и возможности	14	4	10	З
13.	Создание лендинга и многостраничного сайта на Tilda	18	4	14	З
14.	Создание интернет-магазина и сайта курса обучения на Tilda	19	5	14	ДЗ
15.	Особенности работы с мобильными приложениями	18	5	13	З
16.	Мобильное приложение. Проектирование	15	5	10	ДЗ
17.	Мобильное приложение. Создание прототипа и UI-дизайн	26	9	17	З
18.	UX-исследования и аналитика	40	15	25	ДЗ
19.	Мобильное приложение. Продуктовый подход. Прототип	40	15	25	З
20.	Мобильное приложение. Продуктовый подход. Визуальная концепция	27	12	15	ДЗ
21.	Личный бренд дизайнера	20	8	12	З
22.	Разработка пользовательского сценария мобильного приложения. Практикум	10	3	7	ДЗ
Итоговая аттестация			4		Итоговый междисциплинарный экзамен
<b>ИТОГО</b>			<b>430</b>		

ДЗ – дифференцированный зачет. З - зачет.

### 2.2. Календарный учебный график.

№ п/п	Наименование дисциплин	Общая трудоемкость, в академ. час.	Учебные недели <sup>2</sup>
1.	Введение в профессию "Дизайнер интерфейсов"	15	1-2
2.	Создание лендинга в Figma. UX-дизайн. Композиция. Создание прототипа	20	3-4
3.	UI-дизайн лендинга. Создание графической концепции	21	5-6
4.	Основы дизайна сайтов	14	7
5.	Интернет-магазин. Создание прототипа. Главная страница	20	8
6.	Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий выбора товара	23	9-10
7.	Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий покупки	6	11
8.	Интернет-магазин. UI-дизайн и создание интерактивного прототипа	20	12-13
9.	Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 1	16	14
10.	Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 2	11	15
11.	Завершение проекта. Анимация, передача разработчикам	13	16
12.	Дизайн сайтов на Tilda. Интерфейс и возможности	14	17
13.	Создание лендинга и многостраничного сайта на Tilda	18	18-19
14.	Создание интернет-магазина и сайта курса обучения на Tilda	19	20-21
15.	Особенности работы с мобильными приложениями	18	22
16.	Мобильное приложение. Проектирование	15	23-24
17.	Мобильное приложение. Создание прототипа и UI-дизайн	26	25-26
18.	UX-исследования и аналитика	40	27-29
19.	Мобильное приложение. Продуктовый подход. Прототип	40	30-31
20.	Мобильное приложение. Продуктовый подход. Визуальная концепция	27	32-33
21.	Личный бренд дизайнера	20	34-35
22.	Разработка пользовательского сценария мобильного приложения. Практикум	10	36
Итоговая аттестация		4	37

<sup>2</sup> Учебные недели отсчитываются с момента зачисления в Образовательную организацию.

- 2.3. Рабочие программы дисциплин представлены в Приложении № 1.
- 2.4. Программа Итоговой аттестации представлена в Приложении № 2.
- 2.5. Оценочные материалы представлены в Приложении № 3.

### **3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **3.1 Материально-технические условия реализации программы.**

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ» (далее – Образовательная организация) располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию образовательной программы и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

#### **3.2. Требования к материально-техническим условиям со стороны обучающегося (потребителя образовательной услуги).**

Рекомендуемая конфигурация компьютера:

1. Разрешение экрана от 1280x1024.
2. Pentium 4 или более новый процессор с поддержкой SSE2.
3. 512 Мб оперативной памяти.
4. 200 Мб свободного дискового пространства.
5. Современный веб-браузер актуальной версии (Firefox 22, Google Chrome 27, Opera 15, Safari 5, Internet Explorer 8 или более новый).

#### **3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.**

Образовательная организация обеспечена электронными учебниками, учебно-методической литературой и материалами по всем учебным дисциплинам (модулям) программы. Образовательная организация также имеет доступ к электронным образовательным ресурсам (ЭОР).

При реализации программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в Образовательной организации созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя:

1. Электронные информационные ресурсы.
2. Электронные образовательные ресурсы.
3. Совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств.

Данная среда способствует освоению обучающимися программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Электронная информационно-образовательная среда Образовательной организации обеспечивает возможность осуществлять следующие виды деятельности:

1. Планирование образовательного процесса.
2. Размещение и сохранение материалов образовательного процесса.
3. Фиксацию хода образовательного процесса и результатов освоения программы.
4. Контролируемый доступ участников образовательного процесса к информационным образовательным ресурсам в сети Интернет.
5. Проведение мониторинга успеваемости обучающихся.

Содержание учебных дисциплин (модулей) и учебно-методических материалов представлено в учебно-методических ресурсах, размещенных в электронной информационно-образовательной среде Образовательной организации.

Учебно-методическая литература представлена в виде электронных информационных и образовательных ресурсов в библиотеках и в системе дистанционного обучения. Образовательная организация имеет удаленный доступ к электронным каталогам и полнотекстовым базам:

1. <http://www.lomonosov.online/> – электронная научно-образовательная библиотека «Современные образовательные технологии в социальной сфере»;
2. <http://www.biblioclub.ru/> – университетская библиотека, ЭБС «Университетская библиотека онлайн».

#### **3.4. Кадровое обеспечение программы.**

Реализация программы профессиональной переподготовки обеспечивается педагогическими работниками, требование к квалификации которых регулируется законодательством Российской Федерации в сфере образования и труда.

## **4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ (формы аттестации, контроля, оценочные материалы и иные компоненты)**

### **4.1. Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.**

В процессе обучения используется тестирование как форма текущего контроля успеваемости.

Формой промежуточной аттестации по дисциплинам программы является зачет или дифференцированный зачет. Для получения положительной отметки по промежуточной аттестации обучающийся должен набрать определенное количество баллов согласно системе оценивания.

Промежуточная аттестация включает в себя прохождение тестирования и выполнение практического задания. Промежуточная аттестация входит в период (время изучения) учебной дисциплины и проводится в форме, указанной в учебном плане. Время, отводимое на промежуточную аттестацию, заложено в каждой дисциплине программы (столбец практические занятия и тестирование). При наборе определенного количества баллов для получения отметки не ниже «зачтено» или «удовлетворительно» при прохождении тестирования, практическое задание не является обязательным для выполнения.

Вариант оценочных материалов представлен в Приложении №3.

### **Системы оценивания.**

По результатам промежуточной аттестации выставляются отметки по стобалльной, двухбалльной и (или) четырехбалльной системам оценивания.

Соответствие балльных систем оценивания:

Количество баллов по стобалльной системе	Отметка по двухбалльной системе	Отметка по четырехбалльной системе
81-100	«зачтено»	«отлично»
61-80	«зачтено»	«хорошо»
51-60	«зачтено»	«удовлетворительно»
менее 51	«не зачтено»	«неудовлетворительно»

Оценка результатов освоения обучающимися образовательной программы или ее части осуществляется в соответствии со следующими критериями:

отметка «зачтено» ставится обучающемуся, успешно освоившему учебную дисциплину и не имеющему задолженностей по результатам текущего контроля успеваемости;

отметка «не зачтено» ставится обучающемуся, имеющему задолженности по результатам текущего контроля успеваемости по дисциплине;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил материал раздела образовательной программы, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, испытывает затруднения при выполнении практических работ;

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала раздела образовательной программы, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы; обучающемуся, который после начала промежуточной аттестации отказался ее проходить.

#### **4.2. Итоговая аттестация.**

Итоговая аттестация обучающихся по программе профессиональной переподготовки является обязательной и осуществляется после освоения образовательной программы в полном объеме. Итоговая аттестация проводится в форме итогового междисциплинарного экзамена (Приложение №2).

Итоговая аттестация предназначена для определения общих и специальных (профессиональных) компетенций обучающихся, определяющих подготовленность к решению профессиональных задач, установленных образовательной программой.

#### **Критерии оценки результатов освоения образовательных программ.**

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по стобалльной системе и четырехбалльной.

Соответствие балльных систем оценивания:

Количество баллов по стобалльной системе	Отметка по четырехбалльной системе
81-100	«отлично»
61-80	«хорошо»
51-60	«удовлетворительно»
менее 51	«неудовлетворительно»

Оценка результатов освоения программы осуществляется в соответствии со следующими критериями:

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы.

## 5. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

### Основная литература.

1. Введение в профессию “Дизайнер интерфейсов”. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26406>
2. Непримеров, С.В. Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий выбора товара new / С.В. Непримеров. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26560>
3. Непримеров, С.М. Создание лендинга в Figma. UX-дизайн. Композиция. Создание прототипа / Непримеров С.М.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26456>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26456>
4. Непримеров, С.Н. Завершение проекта. Анимация, передача разработчикам new / С.Н. Непримеров, М.С. Николава. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26553>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26553>
5. Непримеров, С.Н. Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий покупки new / С.Н. Непримеров. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26549>
6. Николава, М.С. UI-дизайн лендинга. Создание графической концепции / Николава М.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26457>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26457>
7. Николава, М.С. Основы дизайна сайтов new / Николава М.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26547>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26547>
8. Николаева, М.С. Интернет-магазин. UI-дизайн и создание интерактивного прототипа new / М.С. Николаева. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26550>
9. Николаева, М.С. Интернет-магазин. Создание прототипа. Главная страница new / М.С. Николаева. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26548>
10. Полякова, В.С. Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 1 new / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26551>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26551>

11. Полякова, В.С. Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 2 new / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26552>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26552>
12. Полякова, В.С. Личный бренд дизайнера / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26043>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26043>
13. Полякова, В.С. Мобильное приложение. Продуктовый подход. Визуальная концепция new / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26558>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26558>
14. Полякова, В.С. Мобильное приложение. Продуктовый подход. Прототип new / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26557>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26557>
15. Полякова, В.С. Особенности работы с мобильными приложениями new / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26554>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26554>
16. Сильвестрова, А.Е. UX-исследования и аналитика / Сильвестрова А.Е.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26042>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26042>
17. Трипольский, Д.Е. Дизайн сайтов на Tilda. Интерфейс и возможности (ПП) / Трипольский Д.Е.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26458>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26458>
18. Трипольский, Д.Е. Создание интернет-магазина и сайта курса обучения на Tilda (ПП) / Трипольский Д.Е.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26460>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26460>
19. Трипольский, Д.Е. Создание лендинга и многостраничного сайта на Tilda (ПП) / Трипольский Д.Е.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26459>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26459>
20. Ярец, П.Л. Мобильное приложение. Проектирование new / Ярец П.Л.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26555>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26555>
21. Ярец, П.Л. Мобильное приложение. Создание прототипа и UI-дизайн new / Ярец П.Л.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26556>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26556>

### Дополнительная литература.

1. Акулич, М.В. Интернет-маркетинг : учебник / М.В. Акулич. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 352 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573342> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-02474-0. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573342](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573342)
2. Богданов М. Р.. Перспективные языки веб-разработки [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -265с. - . - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=428953](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428953)
3. Вагин, Д.В. Современные технологии разработки веб-приложений : учебное пособие : [16+] / Д.В. Вагин, Р.В. Петров ; Новосибирский государственный технический университет. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2019. – 52 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573960> (дата обращения: 30.04.2020). – ISBN 978-5-7782-3939-5. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573960](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573960)
4. Емадаков Р. Ю.. Экономическая конкуренция и конкурентоспособность предприятия : теоретико-методологический анализ: монография [Электронный ресурс] / Йошкар-Ола:ПГТУ,2017. -208с. - 978-5-8158-1806-4. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=476963](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=476963)
5. Инженерная и компьютерная графика: учебное пособие [Электронный ресурс] / Ставрополь:СКФУ,2017. -286с. -. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=494714](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=494714)
6. Катаев, А.В. Интернет-маркетинг / А.В. Катаев, Т.М. Катаева ; Министерство науки и высшего образования РФ, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Южный федеральный университет», Инженерно-технологическая академия. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2018. – 154 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499687> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9275-2673-4. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=499687](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=499687)
7. 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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
8. Круглова, С. А. Деловая коммуникация : учебное пособие : [16+] / С. А. Круглова, И. В. Щербакова. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 88 с.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=618860>
9. Круглова, С. А. Изучение практических вопросов деловой коммуникации : учебное пособие : [12+] / С. А. Круглова, И. В. Щербакова. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 88 с.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=618861>
10. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>

11. Саблина, Н. А. Теория и практика цвета в профессиональном образовании дизайнеров : [16+] / Н. А. Саблина, И. В. Самойлова ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, Институт культуры и искусства, Кафедра изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2021. – 89 с. : ил., табл.. - URL: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=693950](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=693950)
12. Фролова, В.П. Деловое общение (Английский язык)=BUSINESS COMMUNICATION (THE ENGLISH LANGUAGE) :[16+] / В.П. Фролова, Л.В. Кожанова, Т.Ю. Чигирин ; науч. ред. Е.А. Чигирин ; Министерство образования и науки РФ, ФГБОУ ВО «ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНЖЕНЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ». – 3-е изд., перераб. и доп. – Воронеж : Воронежский государственный университет инженерных технологий, 2018. – 161 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=561366> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-00032-355-7. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=561366](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=561366)
13. Хьюз Д.. В яблочко! Маркетинг приложений для iPhone и iPad = iPhone® and iPad®. Apps Marketing [Электронный ресурс] / М.:Альпина Паблишер,2016. -386с. - 978-5-9614-1985-6. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=279706](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=279706)
14. Шарков, Ф.И. Константы гудвилла: стиль, публицити, репутация, имидж и бренд фирмы : учебное пособие / Ф.И. Шарков. – 4-е изд., стер. – Москва : Дашков и К°, 2019. – 272 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573436> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03152-6. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573436](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573436)
15. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

Приложение № 1 к  
дополнительной  
профессиональной программе  
профессиональной переподготовки  
«UI/UX-дизайнер. Проектирование  
интерфейсов»

## **РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИН**

**Рабочая программа дисциплины  
«Введение в профессию "Дизайнер интерфейсов"»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся понимание, какие задачи решает UI/UX-дизайнер; как разрабатывается цифровой продукт; как работать в программе Figma, как выглядит интерфейс программы; как провести предпроектный анализ.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.1. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса (А/01.3).	З 1.1.1. Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема. З 1.1.2. Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления.	У 1.1.1. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана. У 1.1.3. Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления.	ПО 1.1.1. Разработка графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю. ПО 1.1.3. Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор.

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.3. Создание	З 2.3.1. Тенденции в графическом дизайне.	У 2.3.1. Создавать графические	ПО 2.3.1. Создание концепции

визуального стиля графического пользовательского интерфейса (В/01.5).		документы в программах подготовки растровых изображений.	графического дизайна графического пользовательского интерфейса.
ПК 2.4. Создание стилевых руководств к графическому пользовательскому интерфейсу (В/02.5).	- . .	У 2.4.1. Разрабатывать и оформлять руководство по стилю графического пользовательского интерфейса.	ПО 2.4.1. Формализация общих принципов оформления графического пользовательского интерфейса (цвета, шрифты, пропорции). ПО 2.4.2. Ведение проектной документации в части требований к оформлению и проектированию графических пользовательских интерфейсов.

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.8. Определение и сегментация пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом (С/02.5).	З 3.8.1. Основы деятельности по созданию новых структур в области дизайна.	У 3.8.1. Формирование базы сегментации пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом.	ПО 3.8.1. Определение и назначение сегментации пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ОК 01 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Введение в профессию "Дизайнер интерфейсов"» составляет 15 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Профессия "Дизайнер интерфейсов"</b>				
1.	Кто такой UI UX-дизайнер. Задачи и ошибки начинающих дизайнеров	3	1	2
2.	Кто такой UI UX-дизайнер. Задачи и ошибки начинающих дизайнеров	4	1	3
<b>ВСЕГО</b>		<b>7</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
<b>Модуль II. Предпроектный анализ</b>				
1.	Начало работы. Взаимодействие с заказчиком. Анализ конкурентов и мудборд. Как проводить анализ конкурентов для лендинга. Инструкция	4	1	3
2.	Figma. Интерфейс программы. Как оформить мудборд в FigJam. Интерфейс документа. Делаем дизайн формы обратной связи для лендинга	4	1	3
<b>ВСЕГО</b>		<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
<b>ИТОГО</b>		<b>15</b>	<b>4</b>	<b>11</b>

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Профессия "Дизайнер интерфейсов".

Тема 1. Кто такой UI UX-дизайнер. Задачи и ошибки начинающих дизайнеров. UX-UI-дизайнер: специализации и траектории. Основные этапы работы над продуктом. Роль дизайнера. Схемы оплаты за цифровой продукт.

Тема 2. Кто такой UI UX-дизайнер. Задачи и ошибки начинающих дизайнеров. UX-UI-дизайнер: специализации и траектории. Основные этапы работы над продуктом. Роль дизайнера. Схемы оплаты за цифровой продукт.

Модуль II. Предпроектный анализ.

Тема 1. Начало работы. Взаимодействие с заказчиком. Анализ конкурентов и мудборд. Как проводить анализ конкурентов для лендинга. Инструкция. Коммуникация с заказчиком. Бриф и ТЗ. Анализ конкурентов. Составление мудборда.

Тема 2. Figma. Интерфейс программы. Как оформить мудборд в FigJam. Интерфейс документа. Делаем дизайн формы обратной связи для лендинга. Возможности и преимущества Фигмы. Инструменты программы. Формирование проекта на основе мудборда. Создание мудборда поэтапно.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Кто такой UI UX-дизайнер. Задачи и ошибки начинающих дизайнеров.  2. Кто такой UI UX-дизайнер. Задачи и ошибки начинающих дизайнеров.	не предусмотрено
2.	1. Начало работы. Взаимодействие с заказчиком. Анализ конкурентов и мудборд. Как проводить анализ конкурентов для лендинга. Инструкция.  2. Figma. Интерфейс программы. Как оформить мудборд в FigJam. Интерфейс документа. Делаем дизайн формы обратной связи для лендинга.	Выбор темы проекта, заполнение брифа Проведение анализа конкурентов, создание мудборда для своего проекта, создание ТЗ Повторение формы обратной связи для лендинга или создание собственной

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

### **Основная литература.**

1. Введение в профессию “Дизайнер интерфейсов”. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26406>

### **Дополнительная литература.**

1. 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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
2. Шарков, Ф.И. Константы гудвилла: стиль, паблисити, репутация, имидж и бренд фирмы : учебное пособие / Ф.И. Шарков. – 4-е изд., стер. – Москва : Дашков и К°, 2019. – 272 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573436> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-03152-6. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573436](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573436)
3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«Создание лендинга в Figma. UX-дизайн. Композиция. Создание прототипа»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональное понимание этапов работы над UX/UI-проектированием; формирование знаний о наиболее популярных ошибках в разработке, о проектировании Userflow и проведении UX-исследований.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.6. Создание графического пользовательского	З 2.6.1. Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система.	У 2.6.1. Создавать интерактивные прототипы графического пользовательского интерфейса.	ПО 2.6.1. Проектирование графического пользовательского интерфейса согласно требованиям концепции

интерфейса по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса (В/04.5).			интерфейса. ПО 2.6.2. Проектирование графического пользовательского интерфейса по образцу уже спроектированного интерфейса.
--	--	--	---

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Создание лендинга в Figma. UX-дизайн. Композиция. Создание прототипа» составляет 20 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Основные понятия UX-дизайна</b>				
1.	UX-дизайн. Понятие, этапы работы. Figma. Создание Userflow в Figma	3	1	2
2.	Основы UX-исследований. Принципы юзабилити	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		6	2	4
<b>Модуль II. Основы композиции</b>				
1.	Баланс, симметрия, визуальный вес	3	1	2
2.	Статика, динамика, движение, ритм. Масштаб и иерархия	4	2	2
<b>ВСЕГО</b>		7	3	4
<b>Модуль III. Создание прототипа</b>				
1.	Основные компоненты в дизайне. Как расположить компоненты веб-страницы, с учетом правил композиции	3	1	2
2.	Figma. Настройка сетки и структура страницы в Figma, создание прототипа. Figma. Работа с компонентами	4	2	2
<b>ВСЕГО</b>		7	3	4
<b>ИТОГО</b>		<b>20</b>	<b>8</b>	<b>12</b>

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

### **Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основные понятия UX-дизайна.

Тема 1. UX-дизайн. Понятие, этапы работы. Figma. Создание Userflow в Figma. UX-UI-дизайн, его роль в создании продукта. Этапы UX-проектирования. Термины UX. Userflow в Figjam.

Тема 2. Основы UX-исследований. Принципы юзабилити. Юикс-исследования: цели и методы. Принципы юзабилити. Механика и основные положения.

Модуль II. Основы композиции.

Тема 1. Баланс, симметрия, визуальный вес. Приемы композиции. Баланс, симметрия. Визуальный вес. Значение композиции в UX-дизайне.

Тема 2. Статика, динамика, движение, ритм. Масштаб и иерархия. Приемы композиции. Статика и динамика. Движение и ритм. Масштаб и иерархия.

Модуль III. Создание прототипа.

Тема 1. Основные компоненты в дизайне. Как расположить компоненты веб-страницы, с учетом правил композиции. Компоненты веб-страницы. Расположение и организация контента. Элементы в UX-дизайне.

Тема 2. Figma. Настройка сетки и структура страницы в Figma, создание прототипа. Figma. Работа с компонентами. Сетка и ее настройка. Прототип страницы. Функциональность композиции. Компоненты в Figma.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. UX-дизайн. Понятие, этапы работы. Figma. Создание Userflow в Figma. 2. Основы UX-исследований. Принципы юзабилити.	Проведение анализа userflow трех сайтов Создание userflow для своего проекта лендинга
2.	1. Баланс, симметрия, визуальный вес. 2. Статика, динамика, движение, ритм. Масштаб и иерархия.	Создание формы обратной связи по ТЗ с использованием приемов композиции
3.	1. Основные компоненты в дизайне. Как расположить компоненты веб-страницы, с учетом правил композиции.	Создание прототипа учебного проекта Настройка компонентов для

	2. Figma. Настройка сетки и структура страницы в Figma, создание прототипа. Figma. Работа с компонентами.	учебного проекта Создание прототипа для своего проекта, расположение элементов с учетом функционала и правил композиции
--	---	--

### Список используемой литературы и информационных источников.

#### Основная литература.

1. Непримеров, С.М. Создание лендинга в Figma. UX-дизайн. Композиция. Создание прототипа / Непримеров С.М.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26456>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26456>

#### Дополнительная литература.

1. Вагин, Д.В. Современные технологии разработки веб-приложений : учебное пособие : [16+] / Д.В. Вагин, Р.В. Петров ; Новосибирский государственный технический университет. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2019. – 52 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573960> (дата обращения: 30.04.2020). – ISBN 978-5-7782-3939-5. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573960](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573960)
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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«UI-дизайн лендинга. Создание графической концепции»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональное понимание требований к цифровому продукту, правил типографики, сформировать знание работы в специализированных приложениях, принципы адаптивности и респонсивности.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки. З 1.2.2. Технические требования к интерфейсной графике. З 1.2.3. Техники и методики подготовки графических материалов.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.6. Создание графического пользовательского интерфейса	З 2.6.1. Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система.	У 2.6.1. Создавать интерактивные прототипы графического пользовательского интерфейса.	ПО 2.6.1. Проектирование графического пользовательского интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса.

по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса (В/04.5).			ПО 2.6.2. Проектирование графического пользовательского интерфейса по образцу уже спроектированного интерфейса.
---	--	--	--

### Выпускник должен обладать компетенциями:

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

### 3. Структура и содержание дисциплины.

#### Объем дисциплины и виды учебной деятельности.

Общая трудоемкость дисциплины «UI-дизайн лендинга. Создание графической концепции» составляет 21 академический час.

#### Разделы дисциплины и виды занятий.

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Основы типографики</b>				
1.	Основы типографики	2	1	1
2.	Основы типографики в интерфейсах	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Модуль II. Теория и психология цвета</b>				
1.	Физические основы цвета. Теория цвета. Передача цвета	2	1	1
2.	Воздействие цвета на восприятие пространства. Составление цветовых схем	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Модуль III. Цвет и изображения</b>				
1.	Цвет в интерфейсах. Как подобрать цвета для проекта	2	1	1
2.	Figma. Работа с цветом, цветовая палитра сайта, UI для лендинга. Работа с изображениями. Figma. Работа с изображениями	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Модуль IV. Адаптивность и респонсивность</b>				
1.	Адаптивность и респонсивность	2	1	1
2.	Figma. Адаптивный дизайн для веб-версии лендинга	4	2	2
<b>ВСЕГО</b>		<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>ИТОГО</b>		<b>21</b>	<b>9</b>	<b>12</b>

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основы типографики.

Тема 1. Основы типографики. Архитектура и основные параметры шрифта. Оптическая компенсация. Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты. Каллиграфия и леттеринг. Наборы в верстке, микротипографика. Особенности верстки для web и печатных изданий. Сочетание шрифтов.

Тема 2. Основы типографики в интерфейсах. Типографика в интерфейсах. Как подобрать шрифты для проекта. Figma. Работа со шрифтами, типографикой и стилями.

Модуль II. Теория и психология цвета.

Тема 1. Физические основы цвета. Теория цвета. Передача цвета. Цвет и его компоненты. Цвет как природное и физическое явления. Особенности передачи цвета.

Тема 2. Воздействие цвета на восприятие пространства. Составление цветовых схем. Психологическое и физическое влияние цвета. Цвет и его влияние на пространство. Цветовые схемы и принципы работы с ними.

Модуль III. Цвет и изображения.

Тема 1. Цвет в интерфейсах. Как подобрать цвета для проекта. Теория цвета, цветовой круг. Принципы сочетания цветов, цветовые схемы. Сочетание цвета и влияние на конечный результат.

Тема 2. Figma. Работа с цветом, цветовая палитра сайта, UI для лендинга. Работа с изображениями. Figma. Работа с изображениями. Figma: инструменты и параметры настройки. Этапы работы с изображениями в Figma. Требования к веб-изображениям.

Модуль IV. Адаптивность и респонсивность.

Тема 1. Адаптивность и респонсивность. Термины: адаптивность, респонсивность. Способы создания мобильной версии сайта. Плюсы и минусы способов.

Тема 2. Figma. Адаптивный дизайн для веб-версии лендинга. Создание адаптивного лендинга. Принципы адаптивного дизайна на практике. Работа с веб-версией лендинга.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Основы типографики. 2. Основы типографики в интерфейсах.	Настройка текстовых стилей для общего проекта согласно правилам Применение стилей к шрифтовым

		блокам прототипа Подготовка фрейма с описанием всех стилей
2.	1. Физические основы цвета. Теория цвета. Передача цвета.  2. Воздействие цвета на восприятие пространства. Составление цветовых схем.	не предусмотрено
3.	1. Цвет в интерфейсах. Как подобрать цвета для проекта.  2. Figma. Работа с цветом, цветовая палитра сайта, UI для лендинга. Работа с изображениями. Figma. Работа с изображениями.	Создание настройки цветовых стилей для своего проекта Добавление иконки и изображения для своего проекта
4.	1. Адаптивность и респонсивность.  2. Figma. Адаптивный дизайн для веб-версии лендинга.	Создание адаптивной версии лендинга для своего проекта

### Список используемой литературы и информационных источников.

#### Основная литература.

1. Николава, М.С. UI-дизайн лендинга. Создание графической концепции / Николава М.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26457>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26457>

#### Дополнительная литература.

1. Инженерная и компьютерная графика: учебное пособие [Электронный ресурс] / Ставрополь:СКФУ,2017. -286с. -. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=494714](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=494714)
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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
3. Саблина, Н. А. Теория и практика цвета в профессиональном образовании дизайнеров : [16+] / Н. А. Саблина, И. В. Самойлова ; Липецкий государственный педагогический

университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, Институт культуры и искусства, Кафедра изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2021. – 89 с. : ил., табл.. - URL: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=693950](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=693950)

**Рабочая программа дисциплины  
«Основы дизайна сайтов»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональное понимание основ функционирования различных типов сайтов, проектирования интернет-магазинов; сформировать знание дизайн-систем, способов анализа сценариев, создания интернет-концепций.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса (А/01.3).	З 1.1. Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема. З 1.2. Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления.	У 1.1. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана. У 1.3. Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления.	ПО 1.1. Разработка графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю. ПО 1.3. Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных

### 3. Структура и содержание дисциплины.

#### Объем дисциплины и виды учебной деятельности.

Общая трудоемкость дисциплины «Основы дизайна сайтов» составляет 14 академических часов.

#### Разделы дисциплины и виды занятий.

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Виды сайтов и особенности проектирования</b>				
1.	Основные виды веб-сайтов. Дизайн-системы, для чего нужны	3	1	2
2.	Особенности проектирования e-commerce	4	1	3
<b>ВСЕГО</b>		7	2	5
<b>Модуль II. Предпроектная подготовка. Интернет-магазин</b>				
1.	Основные этапы проектирования интернет-магазина. Анализ конкурентов	3	1	2
2.	Создание мудборда в Figma. Интернет-магазин. Создание User flow	4	1	3
<b>ВСЕГО</b>		7	2	5
<b>ИТОГО</b>		<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

#### Тематическое содержание дисциплины.

Модуль I. Виды сайтов и особенности проектирования.

Тема 1. Основные виды веб-сайтов. Дизайн-системы, для чего нужны. Виды веб-сайтов. Цели веб-сайтов. Основы дизайн-системы.

Тема 2. Особенности проектирования e-commerce. Проектирование интернет-магазинов. Заполнение интернет-магазинов. Дизайн и принципы формирования интернет-магазина.

Модуль II. Предпроектная подготовка. Интернет-магазин.

Тема 1. Основные этапы проектирования интернет-магазина. Анализ конкурентов. Этапы проектирования интернет-магазина. Анализ сценария. Анализ конкурентов. Визуальные концепции и функциональные решения.

Тема 2. Создание мудборда в Figma. Интернет-магазин. Создание User flow. Создание мудборда в приложении. Интернет-сценарии каждой страницы. Детализированный User flow.

#### Практические занятия.

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля.

Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Основные виды веб-сайтов. Дизайн-системы, для чего нужны. 2. Особенности проектирования e-commerce.	не предусмотрено
2.	1. Основные этапы проектирования интернет-магазина. Анализ конкурентов. 2. Создание мудборда в Figma. Интернет-магазин. Создание User flow.	Выбор тем, проведение анализа конкурентов по сценариям, формирование выводов Проектирование User flow для своего проекта (2 сценария) Проведение анализа визуальной и функциональной составляющей страниц сценария у конкурентов; создание мудборда и ТЗ по каждой странице сценария

### Список используемой литературы и информационных источников.

#### Основная литература.

1. Николава, М.С. Основы дизайна сайтов new / Николава М.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26547>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26547>

#### Дополнительная литература.

1. Емадаков Р. Ю.. Экономическая конкуренция и конкурентоспособность предприятия : теоретико-методологический анализ: монография [Электронный ресурс] / Йошкар-Ола:ПГТУ,2017. -208с. - 978-5-8158-1806-4. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=476963](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=476963)

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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
3. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>

**Рабочая программа дисциплины  
«Интернет-магазин. Создание прототипа. Главная страница»**

**1. Цель освоения дисциплины:** научиться проектировать главную страницу интернет-магазина, создавать ее структуру и прототип.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки. З 1.2.3. Техники и методики подготовки графических материалов.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу. ПО 1.2.2. Обработка графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях.

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.7. Выявление потребностей пользователей	З 3.7.1. Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и	У 3.7.1. Получать из открытых источников релевантную профессиональную	ПО 3.7.1. Сбор информации о взаимодействии пользователя с графическими

<p>я при эксплуатации и программных средств в части графических пользовательских интерфейсов (С/01.5).</p>	<p>аппаратных средств.</p>	<p>информацию о взаимодействии пользователя с интерфейсами и анализировать ее. У 3.7.2. Анализировать полученную информацию о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами.</p>	<p>пользовательскими интерфейсами посредством изучения документации (штатных расписаний, описаний, справочных систем). ПО 3.7.2. Сбор информации о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами посредством интервью с текущими или потенциальными пользователями для выявления их потребностей, задач, ожиданий и ограничений.</p>
<p>ПК 3.9. Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта (С/03.5).</p>	<p>З 3.9.1. Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств.</p>	<p>У 3.9.1. Разрабатывать механизмы управления пользовательским опытом. У 3.9.2. Использовать ментальные модели в проектировании интерфейсов. У 3.9.3. Создавать единообразные интерфейсные решения.</p>	<p>ПО 3.9.1. Проектирование стратегии взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом. ПО 3.9.2. Проектирование логики работы интерфейса в соответствии с ментальной моделью пользователя. ПО 3.9.3. Проектирование контекстных сценариев и интерфейсных решений.</p>

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с

	применением специализированных компьютерных программ.
--	---

### 3. Структура и содержание дисциплины.

#### Объем дисциплины и виды учебной деятельности.

Общая трудоемкость дисциплины «Интернет-магазин. Создание прототипа. Главная страница» составляет 20 академических часов.

#### Разделы дисциплины и виды занятий.

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Настройка сетки и компонентов</b>				
1.	Настройка сетки. Constraints, Components, Auto layout, Grids	9	3	6
<b>ВСЕГО</b>		9	3	6
<b>Модуль II. Разработка главной страницы</b>				
1.	Композиция. Расположение блоков	5	2	3
2.	Разработка главной страницы в Figma	6	2	4
<b>ВСЕГО</b>		11	4	7
<b>ИТОГО</b>		<b>20</b>	<b>7</b>	<b>13</b>

#### Форма промежуточной аттестации: Зачет.

#### Тематическое содержание дисциплины.

Модуль I. Настройка сетки и компонентов.

Тема 1. Настройка сетки. Constraints, Components, Auto layout, Grids. Настройка компонентов. Создание автолейаутов в Figma.

Модуль II. Разработка главной страницы.

Тема 1. Композиция. Расположение блоков. Расположение блоков на веб-странице, учитывая правила композиции.

Тема 2. Разработка главной страницы в Figma. Создание прототипа главной страницы в Figma.

#### Практические занятия.

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Настройка сетки. Constraints, Components, Auto layout, Grids.	Проведение настройки

		компонентов, создание автолейаутов в Figma по инструкции
2.	1. Композиция. Расположение блоков. 2. Разработка главной страницы в Figma.	Создание прототипа главной страницы в Figma по инструкции Проектирование главной страницы интернет-магазина обучающегося (выделение главного и второстепенного, определение необходимых функциональных блоков с учетом их важности и правил композиции)

### Список используемой литературы и информационных источников.

#### Основная литература.

1. Николаева, М.С. Интернет-магазин. Создание прототипа. Главная страница new / М.С. Николаева. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26548>

#### Дополнительная литература.

1. Акулич, М.В. Интернет-маркетинг : учебник / М.В. Акулич. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 352 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573342> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-02474-0. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573342](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573342)

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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий выбора товара»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся навыков создания прототипа для сценария выбора товара.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки. З 1.2.3. Техники и методики подготовки графических материалов.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу. ПО 1.2.2. Обработка графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях.

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.7. Выявление потребностей пользователей	З 3.7.1. Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и	У 3.7.1. Получать из открытых источников релевантную профессиональную	ПО 3.7.1. Сбор информации о взаимодействии пользователя с графическими

<p>я при эксплуатации и программных средств в части графических пользовательских интерфейсов (С/01.5).</p>	<p>аппаратных средств.</p>	<p>информацию о взаимодействии пользователя с интерфейсами и анализировать ее. У 3.7.2. Анализировать полученную информацию о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами.</p>	<p>пользовательскими интерфейсами посредством изучения документации (штатных расписаний, описаний, справочных систем). ПО 3.7.2. Сбор информации о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами посредством интервью с текущими или потенциальными пользователями для выявления их потребностей, задач, ожиданий и ограничений.</p>
<p>ПК 3.9. Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта (С/03.5).</p>	<p>З 3.9.1. Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств.</p>	<p>У 3.9.1. Разрабатывать механизмы управления пользовательским опытом. У 3.9.2. Использовать ментальные модели в проектировании интерфейсов. У 3.9.3. Создавать единообразные интерфейсные решения.</p>	<p>ПО 3.9.1. Проектирование стратегии взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом. ПО 3.9.2. Проектирование логики работы интерфейса в соответствии с ментальной моделью пользователя. ПО 3.9.3. Проектирование контекстных сценариев и интерфейсных решений.</p>

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с

	применением специализированных компьютерных программ.
--	---

### 3. Структура и содержание дисциплины.

#### Объем дисциплины и виды учебной деятельности.

Общая трудоемкость дисциплины «Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий выбора товара» составляет 23 академических часа.

#### Разделы дисциплины и виды занятий.

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Сценарий выбора товара</b>				
1.	Разработка страницы каталога в Figma	7	3	4
2.	Разработка страницы результатов поиска в Figma	7	3	4
3.	Создание карточки товара в Figma	9	4	5
<b>ВСЕГО</b>		23	10	13
<b>ИТОГО</b>		<b>23</b>	<b>10</b>	<b>13</b>

#### Форма промежуточной аттестации: Зачет.

#### Тематическое содержание дисциплины.

Модуль I. Сценарий выбора товара.

Тема 1. Разработка страницы каталога в Figma. Создание прототипа страницы каталога в Figma (технически, функционально, композиционно).

Тема 2. Разработка страницы результатов поиска в Figma. Создание прототипа страницы результатов поиска в Figma (технически, функционально, композиционно).

Тема 3. Создание карточки товара в Figma. Создание прототипа страницы карточки товара в Figma (технически, функционально, композиционно).

#### Практические занятия.

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Разработка страницы каталога в Figma. 2. Разработка страницы результатов поиска в Figma.	Создание прототипа страницы каталога и страницы результатов выдачи в Figma

	<p>3. Создание карточки товара в Figma.</p>	<p>(технически) по инструкции Создание прототипа страницы карточки товара в Figma (технически) по инструкции Создание прототипа страницы каталога (функционал, композиция, техническое создание прототипа с помощью инструментов Figma) Создание прототипа страницы выдачи (функционал, композиция, техническое создание прототипа с помощью инструментов Figma) Создание прототипа страницы карточки товара (функционал, композиция, техническое создание прототипа с помощью инструментов Figma)</p>
--	---	--

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Непримеров, С.В. Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий выбора товара new / С.В. Непримеров. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26560>

#### **Дополнительная литература.**

1. Катаев, А.В. Интернет-маркетинг / А.В. Катаев, Т.М. Катаева ; Министерство науки и высшего образования РФ, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Южный федеральный университет», Инженерно-технологическая академия. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2018. – 154 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499687> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9275-2673-4. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=499687](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=499687)
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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий покупки»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся навыков выстраивания сценария «покупки».

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки. З 1.2.3. Техники и методики подготовки графических материалов.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу. ПО 1.2.2. Обработка графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях.

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.7. Выявление потребностей пользователей	З 3.7.1. Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и	У 3.7.1. Получать из открытых источников релевантную профессиональную	ПО 3.7.1. Сбор информации о взаимодействии пользователя с графическими

<p>я при эксплуатации и программных средств в части графических пользовательских интерфейсов (С/01.5).</p>	<p>аппаратных средств.</p>	<p>информацию о взаимодействии пользователя с интерфейсами и анализировать ее. У 3.7.2. Анализировать полученную информацию о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами.</p>	<p>пользовательскими интерфейсами посредством изучения документации (штатных расписаний, описаний, справочных систем). ПО 3.7.2. Сбор информации о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами посредством интервью с текущими или потенциальными пользователями для выявления их потребностей, задач, ожиданий и ограничений.</p>
<p>ПК 3.9. Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта (С/03.5).</p>	<p>З 3.9.1. Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств.</p>	<p>У 3.9.1. Разрабатывать механизмы управления пользовательским опытом. У 3.9.2. Использовать ментальные модели в проектировании интерфейсов. У 3.9.3. Создавать единообразные интерфейсные решения.</p>	<p>ПО 3.9.1. Проектирование стратегии взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом. ПО 3.9.2. Проектирование логики работы интерфейса в соответствии с ментальной моделью пользователя. ПО 3.9.3. Проектирование контекстных сценариев и интерфейсных решений.</p>

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с

	применением специализированных компьютерных программ.
--	---

### 3. Структура и содержание дисциплины.

#### Объем дисциплины и виды учебной деятельности.

Общая трудоемкость дисциплины «Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий покупки» составляет 6 академических часов.

#### Разделы дисциплины и виды занятий.

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Сценарий покупки, часть 1</b>				
1.	Сценарий покупки	0.75	0.25	0.5
2.	Разработка страниц корзины в Figma, часть 1	0.75	0.25	0.5
3.	Разработка страниц корзины в Figma, часть 2	1.5	0.5	1
<b>ВСЕГО</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>Модуль II. Сценарий покупки, часть 2</b>				
1.	Разработка страниц корзины в Figma, часть 3	1.5	0.5	1
2.	Разработка страниц корзины в Figma, часть 4	1.5	0.5	1
<b>ВСЕГО</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>ИТОГО</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

#### Форма промежуточной аттестации: Зачет.

#### Тематическое содержание дисциплины.

Модуль I. Сценарий покупки, часть 1.

Тема 1. Сценарий покупки. Проектирование сценария покупки в учебном проекте.

Тема 2. Разработка страниц корзины в Figma, часть 1. Создание страницы сценария покупки в Figma технически.

Тема 3. Разработка страниц корзины в Figma, часть 2. Создание страницы сценария покупки в Figma функционально.

Модуль II. Сценарий покупки, часть 2.

Тема 1. Разработка страниц корзины в Figma, часть 3. Создание страницы сценария покупки в Figma композиционно.

Тема 2. Разработка страниц корзины в Figma, часть 4. Создание страницы сценария покупки в Figma системно.

#### Практические занятия.

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические
----------	---------------------------	--------------

		задания
1.	1. Сценарий покупки. 2. Разработка страниц корзины в Figma, часть 1. 3. Разработка страниц корзины в Figma, часть 2.	Создание прототипа страниц сценария покупки для проекта с помощью функционала Figma Проектирование функционала, создание композиции
2.	1. Разработка страниц корзины в Figma, часть 3. 2. Разработка страниц корзины в Figma, часть 4.	Создание прототипа страниц сценария покупки для проекта с помощью функционала Figma Проектирование функционала, создание композиции

### Список используемой литературы и информационных источников.

#### Основная литература.

1. Непримеров, С.Н. Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий покупки new / С.Н. Непримеров. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26549>

#### Дополнительная литература.

1. Акулич, М.В. Интернет-маркетинг : учебник / М.В. Акулич. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 352 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573342> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-02474-0. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573342](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573342)

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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«Интернет-магазин. UI-дизайн и создание интерактивного прототипа»**

**1. Цель освоения дисциплины:** научиться выстраивать структуру интернет-магазина, создавать основные элементы UI-дизайна для интерактивного прототипа.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу. ПО 1.2.2. Обработка графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях.

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.9. Проектирование стилей взаимодействия	З 3.9.1. Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и	У 3.9.1. Разрабатывать механизмы управления пользовательским	ПО 3.9.1. Проектирование стратегии взаимодействия пользователя с

пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта (С/03.5).	аппаратных средств.	опытом. У 3.9.2. Использовать ментальные модели в проектировании интерфейсов. У 3.9.3. Создавать единообразные интерфейсные решения.	графическим пользовательским интерфейсом. ПО 3.9.2. Проектирование логики работы интерфейса в соответствии с ментальной моделью пользователя. ПО 3.9.3. Проектирование контекстных сценариев и интерфейсных решений.
---	---------------------	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Интернет-магазин. UI-дизайн и создание интерактивного прототипа» составляет 20 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Типографика, стили</b>				
1.	Типографика. Как подобрать шрифты для проекта	3	1	2
2.	Стили, цвет, текст	3	1	2
3.	Создание интерактивного UX-прототипа в Figma	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		9	3	6
<b>Модуль II. Цвет и изображения</b>				
1.	Как подобрать цвета для проекта	3	1	2
2.	Работа с векторной графикой в Figma	3	1	2
3.	Работа с растровой графикой в Figma	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		11	4	7
<b>ИТОГО</b>		<b>20</b>	<b>7</b>	<b>13</b>

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Типографика, стили.

Тема 1. Типографика. Как подобрать шрифты для проекта. Подборка шрифтов для проекта.

Тема 2. Стили, цвет, текст. Настройка текстовых и цветовых стилей в Figma.

Тема 3. Создание интерактивного UX-прототипа в Figma. Настройка кликабельного интерактивного прототипа в Figma.

Модуль II. Цвет и изображения.

Тема 1. Как подобрать цвета для проекта. Подборка цвета для проекта.

Тема 2. Работа с векторной графикой в Figma. Инструменты Figma для векторной графики. Создание иллюстрации с помощью инструментов Figma.

Тема 3. Работа с растровой графикой в Figma. Инструменты Figma для растровой графики. Внесение изменения в исходное растровое фото.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Типографика. Как подобрать шрифты для проекта. 2. Стили, цвет, текст. 3. Создание интерактивного UX-прототипа в Figma.	Проведение настройки текстовых и цветовых стилей в Figma по инструкции Подбор цветов и шрифтов для проекта и настройка их в Figma Проведение настройки интерактивного прототипа по инструкции Проведение настройки интерактивного прототипа, опираясь на юзер-флоу и структуру страниц, функциональных

		блоков и общую логику работы проекта
2.	<p>1. Как подобрать цвета для проекта.</p> <p>2. Работа с векторной графикой в Figma.</p> <p>3. Работа с растровой графикой в Figma.</p>	<p>Проведение настройки цветowych стилей для проекта по инструкции</p> <p>Подбор цветовой палитры для проекта, с учетом исходных данных (фирменный стиль, логотип, пожелания заказчика, правила цветowych сочетаний) и проведение настройки цветowych стилей в Figma</p> <p>Проведение работы с векторной графикой с помощью инструментов Figma</p> <p>Проведение работы с растровой графикой с помощью инструментов Figma</p>

### Список используемой литературы и информационных источников.

#### Основная литература.

1. Николаева, М.С. Интернет-магазин. UI-дизайн и создание интерактивного прототипа new / М.С. Николаева. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26550>

#### Дополнительная литература.

1. 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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
2. Хьюз Д.. В яблочко! Маркетинг приложений для iPhone и iPad = iPhone® and iPad®. Apps Marketing [Электронный ресурс] / М.:Альпина Паблишер,2016. -386с. - 978-5-9614-1985-6. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=279706](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=279706)
3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 1»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональное понимание работы в программе Adobe Photoshop, этапов создания изображений и их последующей коррекции.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/З) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 1» составляет 16 академических часов.

## Разделы дисциплины и виды занятий.

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Adobe Photoshop. Введение, интерфейс</b>				
1.	Применение Adobe Photoshop в UI/UX дизайне. Настройка параметров файла, особенности шаблонов для UI/UX	1.5	0.5	1
2.	Знакомство с интерфейсом: создание своей рабочей среды. Монтажные области, слои и папки. Импорт фото, базовое трансформирование, смарт-объекты. Импорт вектора, импорт файлов из фигмы. Экспорт файлов	2.5	0.5	2
<b>ВСЕГО</b>		4	1	3
<b>Модуль II. Adobe Photoshop. Обтравка</b>				
1.	Автоматические инструменты обтравки: выделение объекта, неба, цвета. Добавление с учетом содержимого. Базовые инструменты обтравки: прямоугольное, круглое выделение, лассо	3	1	2
2.	Перо и кривые безье, маска слоя. Волшебная палочка, обтравка при помощи быстрого выделения, уточнение волос	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		6	2	4
<b>Модуль III. Adobe Photoshop. Работа с цветом и фоном</b>				
1.	Слой-заливка, слой-градиент, узор. Простые фигуры и вектор: заливка, обводка	3	1	2
2.	Сложная деформация: скос, искажение, перспектива, варп. Кисти и ластик. Смещения слоев, обтравочная маска	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		6	2	4
<b>ИТОГО</b>		<b>16</b>	<b>5</b>	<b>11</b>

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

### Тематическое содержание дисциплины.

Модуль I. Adobe Photoshop. Введение, интерфейс.

Тема 1. Применение Adobe Photoshop в UI/UX дизайне. Настройка параметров файла, особенности шаблонов для UI/UX. Основы работы в фотошоп для дизайнера интерфейсов. Основные файлы для работы. Важные настройки параметров.

Тема 2. Знакомство с интерфейсом: создание своей рабочей среды. Монтажные области, слои и папки. Импорт фото, базовое трансформирование, смарт-объекты. Импорт вектора, импорт файлов из фигмы. Экспорт файлов. Основные инструменты. Импорт/экспорт изображений и объектов. Импорт/экспорт между приложениями.

Модуль II. Adobe Photoshop. Обтравка.

Тема 1. Автоматические инструменты обтравки: выделение объекта, неба, цвета. Добавление с учетом содержимого. Базовые инструменты обтравки: прямоугольное, круглое выделение, лассо. Возможности инструментов для обтравки. Выделение объектов и цветов. Базовые инструменты.

Тема 2. Перо и кривые безье, маска слоя. Волшебная палочка, обтравка при помощи быстрого выделения, уточнение волос. Возможности инструментов для обтравки. Основные инструменты программы для оперативной работы. Особенности работы с инструментами.

Модуль III. Adobe Photoshop. Работа с цветом и фоном.

Тема 1. Слой-заливка, слой-градиент, узор. Простые фигуры и вектор: заливка, обводка. Простые фигуры и вектор. Особенности редактирования объекта. Заливка и обводка объектов.

Тема 2. Сложная деформация: скос, искажение, перспектива, варп. Кисти и ластик. Смещения слоев, обтравочная маска. Принципы деформации. Особенности редактирования объекта. Формирование слоев и маски.

### Практические занятия.

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	<p>1. Применение Adobe Photoshop в UI/UX дизайне. Настройка параметров файла, особенности шаблонов для UI/UX.</p> <p>2. Знакомство с интерфейсом: создание своей рабочей среды. Монтажные области, слои и папки. Импорт фото, базовое трансформирование, смарт-объекты. Импорт вектора, импорт файлов из фигмы. Экспорт файлов.</p>	Создание макета баннера в 2х размерах для своего проекта
2.	<p>1. Автоматические инструменты обтравки: выделение объекта, неба, цвета. Добавление с учетом содержимого. Базовые инструменты обтравки: прямоугольное, круглое выделение, лассо.</p> <p>2. Перо и кривые безье, маска слоя. Волшебная палочка, обтравка при помощи быстрого выделения, уточнение волос.</p>	Создание баннера для слайдера с использованием инструментов обтравки для своего проекта
3.	<p>1. Слой-заливка, слой-градиент, узор. Простые фигуры и вектор: заливка, обводка.</p> <p>2. Сложная деформация: скос, искажение, перспектива, варп. Кисти и ластик. Смещения слоев,</p>	Создание сложной композиции с векторными объектами, градиентами и фото для своего проекта

	обтравочная маска.	
--	--------------------	--

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

1. Полякова, В.С. Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 1 new / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26551>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26551>

#### **Дополнительная литература.**

1. 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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>

**Рабочая программа дисциплины  
«Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 2»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональных навыков коррекции и ретуши в программе Adobe Photoshop.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 2» составляет 11 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Adobe Photoshop. Коррекция</b>				
1.	Корректирующие слои. Экспозиция, яркость/контрастность, уровни. Цветность: цветовой баланс, цветовой тон	2.5	0.5	2
2.	Кривые. Пакетная обработка: изменение размера, экшны	2.5	0.5	2
<b>ВСЕГО</b>		5	1	4
<b>Модуль II. Adobe Photoshop. Ретушь</b>				
1.	Ретушь: восстанавливающие кисти. Штамп, заплатка, Палец, резкость, размытие	3	1	2
2.	Стили слоя: внутреннее, внешнее свечение, внутренняя и внешняя тень. Инструмент	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		6	2	4
<b>ИТОГО</b>		<b>11</b>	<b>3</b>	<b>8</b>

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

#### **Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Adobe Photoshop. Коррекция.

Тема 1. Корректирующие слои. Экспозиция, яркость/контрастность, уровни. Цветность: цветовой баланс, цветовой тон. Основы работы с корректирующими слоями. Принципы экспозиции, яркости/контраста, настройки уровней. Основы цветности.

Тема 2. Кривые. Пакетная обработка: изменение размера, экшны. Настройки кривых и принципы работы с ними. Изменение размера и экшны в работе дизайнера.

Модуль II. Adobe Photoshop. Ретушь.

Тема 1. Ретушь: восстанавливающие кисти. Штамп, заплатка, Палец, резкость, размытие. Основы работы с кистями. Значение дополнительных настроек. Основы работы с коррекцией изображения.

Тема 2. Стили слоя: внутреннее, внешнее свечение, внутренняя и внешняя тень. Инструмент . Настройка стилей слоя. Свечение и тень. Ввод текста и особенности работы с ним на изображении.

#### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Корректирующие слои. Экспозиция, яркость/контрастность, уровни. Цветность: цветовой баланс, цветовой тон.	Проведение обработки фото для карточек товара и добавление их в проект

	2. Кривые. Пакетная обработка: изменение размера, экшены.	
2.	1. Ретушь: восстанавливающие кисти. Штамп, заплатка, Палец, резкость, размытие.  2. Стили слоя: внутреннее, внешнее свечение, внутренняя и внешняя тень. Инструмент .	Создание сложной композиции для страницы 404 для своего проекта, с использованием всех инструментов Adobe Photoshop

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

1. Полякова, В.С. Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 2 new / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26552>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26552>

#### **Дополнительная литература.**

1. 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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>

2. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«Завершение проекта. Анимация, передача разработчикам»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся знание основных принципов анимации интерфейса и анимированного прототипа, навыков оформления U-kit и своего итогового проекта.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса (А/01.3).	З 1.3. Общие принципы анимации.	У 1.2. Рисовать анимационные последовательности и раскадровку.	ПО 1.2. Создание раскадровок анимации интерфейсных объектов.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Завершение проекта. Анимация, передача разработчикам» составляет 13 академических часов.

### Разделы дисциплины и виды занятий.

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Анимация интерфейсов в Figma</b>				
1.	Основные паттерны микро-анимации	2.5	0.5	2
2.	Анимация интерфейса в Figma	3.5	0.5	3
<b>ВСЕГО</b>		<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>
<b>Модуль II. Передача макета в разработку</b>				
1.	Подготовка UI-kit	7	2	5
<b>ВСЕГО</b>		<b>7</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
<b>ИТОГО</b>		<b>13</b>	<b>3</b>	<b>10</b>

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

### Тематическое содержание дисциплины.

Модуль I. Анимация интерфейсов в Figma.

Тема 1. Основные паттерны микро-анимации. Принципы анимации интерфейсов. Паттерны. Микро-анимация на практике.

Тема 2. Анимация интерфейса в Figma. Анимация интерфейсов в Figma. Анимированный прототип. Принципы создания анимации.

Модуль II. Передача макета в разработку.

Тема 1. Подготовка UI-kit. Основы UI-kit. Формирование проекта для передачи в разработку. Основы создания макета для последующей разработки.

### Практические занятия.

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Основные паттерны микро-анимации. 2. Анимация интерфейса в Figma.	Выполнение анимации прототипа и добавление результата в свой проект
2.	1. Подготовка UI-kit.	Подготовка макета для передачи в разработку. Создание UI-kit

**Список используемой литературы и информационных источников.**

### **Основная литература.**

1. Непримеров, С.Н. Завершение проекта. Анимация, передача разработчикам new / С.Н. Непримеров, М.С. Николава. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26553>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26553>

### **Дополнительная литература.**

1. Акулич, М.В. Интернет-маркетинг : учебник / М.В. Акулич. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 352 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573342> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-02474-0. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573342](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573342)
2. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>
3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«Дизайн сайтов на Tilda. Интерфейс и возможности»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональные компетенции в сфере принципов создания конструкторов сайтов, их основные задачи, плюсов и минусов, преимуществ, возможностей и базового функционала.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.1. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса (А/01.3).	З 1.1.1. Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема. З 1.1.2. Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления.	У 1.1.1. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана. У 1.1.3. Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления.	ПО 1.1.1. Разработка графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю. ПО 1.1.3. Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор.

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.10. Разработка и тестирование прототипа	З 3.10.1. Общие практики проектирования интерфейсов.	У 3.10.1. Работать в инструментальных средах прототипирования	ПО 3.10.1. Разработка прототипа интерфейса в выбранной инструментальной

графическое пользовательского интерфейса (С/04.5).	3 3.10.2. Стандарты, регламентирующие интерфейс программных продуктов. 3 3.10.3. Основы психологии.	интерфейсов. У 3.10.2. Определять объекты и методы тестирования графического и (или) пользовательского интерфейса.	среде. ПО 3.10.2. Определение тестовых наборов и показателей для оценки качества прототипа графического и (или) пользовательского интерфейса.
--	--	---	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн сайтов на Tilda. Интерфейс и возможности» составляет 14 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Начало работы в Tilda</b>				
1.	Конструкторы сайтов и сфера их применения, часть 1 и часть 2	4	1	3
<b>ВСЕГО</b>		4	1	3
<b>Модуль II. Знакомство с Tilda</b>				
1.	Регистрация, создание сайта, создание страницы. Элементы и возможности интерфейса. Блоки обложек и О проекте	4	1	3
<b>ВСЕГО</b>		4	1	3
<b>Модуль III. Основы веб-дизайна на Tilda</b>				
1.	Заголовки, текстовые блоки, изображения, галереи. Меню и навигация между страницами. Формы, кнопки, pop-up	3	1	2
2.	Аккордеоны, слайдеры, вкладки. Типографирование текста, базовая анимация, блоки HTML и стили	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		6	2	4
<b>ИТОГО</b>		<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

### **Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Начало работы в Tilda.

Тема 1. Конструкторы сайтов и сфера их применения, часть 1 и часть 2. Виды конструкторов сайтов. Применение конструкторов сайтов. Задачи и цели конструкторов сайтов.

Модуль II. Знакомство с Tilda.

Тема 1. Регистрация, создание сайта, создание страницы. Элементы и возможности интерфейса. Блоки обложек и О проекте. Tilda и ее преимущества. Создание страницы и сайта. Использование основных блоков.

Модуль III. Основы веб-дизайна на Tilda.

Тема 1. Заголовки, текстовые блоки, изображения, галереи. Меню и навигация между страницами. Формы, кнопки, pop-up. Базовый функционал Tilda. Настройки и особенности функций. Значение основных разделов.

Тема 2. Аккордеоны, слайдеры, вкладки. Типографирование текста, базовая анимация, блоки HTML и стили. Базовый функционал Tilda. Использование дополнительных настроек. Оформление блоков и стилевые решения.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Конструкторы сайтов и сфера их применения, часть 1 и часть 2.	Определение задач, для решения которых подходит конструктор Tilda
2.	1. Регистрация, создание сайта, создание страницы. Элементы и возможности интерфейса. Блоки обложек и О проекте.	Создание первой страницы на Tilda по инструкции
3.	1. Заголовки, текстовые блоки, изображения, галереи. Меню и навигация между страницами. Формы, кнопки, pop-up. 2. Аккордеоны, слайдеры, вкладки. Типографирование текста, базовая анимация, блоки HTML и стили.	Создание страницы по инструкции на Tilda с применением изученных инструментов

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

### **Основная литература.**

1. Трипольский, Д.Е. Дизайн сайтов на Tilda. Интерфейс и возможности (ПП) / Трипольский Д.Е.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26458>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26458>

### **Дополнительная литература.**

1. 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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
2. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>
3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«Создание лендинга и многостраничного сайта на Tilda»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональных компетенций в сфере создания основных блоков, лендинга и многостраничного сайта на базе решения Tilda.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.10. Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского	З 3.10.1. Общие практики проектирования интерфейсов. З 3.10.2. Стандарты, регламентирующие интерфейс программных	У 3.10.1. Работать в инструментальных средах прототипирования интерфейсов. У 3.10.2. Определять объекты и методы	ПО 3.10.1. Разработка прототипа интерфейса в выбранной инструментальной среде. ПО 3.10.2. Определение тестовых наборов и показателей для оценки

интерфейса (С/04.5).	продуктов. 3 3.10.3. Основы психологии.	тестирования графического и (или) пользовательского интерфейса.	качества прототипа графического и (или) пользовательского интерфейса.
----------------------	--	---	---

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Создание лендинга и многостраничного сайта на Tilda» составляет 18 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Zero-block</b>				
1.	Zero-block, часть 1 и часть 2	5	1	4
<b>ВСЕГО</b>		5	1	4
<b>Модуль II. Создание лендинга</b>				
1.	Создание лендинга, часть 1 и часть 2	6	1	5
<b>ВСЕГО</b>		6	1	5
<b>Модуль III. Создание многостраничных сайтов</b>				
1.	Создание многостраничных сайтов, часть 1 и часть 2	7	2	5
<b>ВСЕГО</b>		7	2	5
<b>ИТОГО</b>		<b>18</b>	<b>4</b>	<b>14</b>

**Форма промежуточной аттестации: Зачет.**

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Zero-block.

Тема 1. Zero-block, часть 1 и часть 2. Zero-блок на Tilda: основные решения. Возможности блока. Варианты использования блока.

Модуль II. Создание лендинга.

Тема 1. Создание лендинга, часть 1 и часть 2. Основы формирования технического задания. Создание лендинга на основе ТЗ. Этапы формирования лендинга.

Модуль III. Создание многостраничных сайтов.

Тема 1. Создание многостраничных сайтов, часть 1 и часть 2. Создание многостраничного сайта на основе лендинга. Принципы формирования многостраничного сайта. Разница этапов создания лендинга и многостраничного сайта.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Zero-block, часть 1 и часть 2.	Определение задач и ситуаций, когда использование Zero-блока оправдано Реализация двух задач: с использованием Basic-анимации, с использованием SBS-анимации
2.	1. Создание лендинга, часть 1 и часть 2.	Сбор лендинга из не менее 10 блоков по “типовой” структуре
3.	1. Создание многостраничных сайтов, часть 1 и часть 2.	Сбор многостраничного сайта на основе лендинга из задания 5

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

1. Трипольский, Д.Е. Создание лендинга и многостраничного сайта на Tilda (ПП) / Трипольский Д.Е.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26459>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26459>

#### **Дополнительная литература.**

1. Акулич, М.В. Интернет-маркетинг : учебник / М.В. Акулич. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 352 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573342> (дата обращения: 30.04.2020). –

Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-02474-0. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573342](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573342)

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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>

3. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>

**Рабочая программа дисциплины  
«Создание интернет-магазина и сайта курса обучения на Tilda»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональные компетенции в сфере создания интернет-магазина на базе решения Tilda.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.10. Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского интерфейса	З 3.10.1. Общие практики проектирования интерфейсов. З 3.10.2. Стандарты, регламентирующие интерфейс программных продуктов.	У 3.10.1. Работать в инструментальных средах прототипирования интерфейсов. У 3.10.2. Определять объекты и методы тестирования	ПО 3.10.1. Разработка прототипа интерфейса в выбранной инструментальной среде. ПО 3.10.2. Определение тестовых наборов и показателей для оценки качества прототипа

(С/04.5).	3 3.10.3. Основы психологии.	графического и (или) пользовательского интерфейса.	графического и (или) пользовательского интерфейса.
-----------	------------------------------	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Создание интернет-магазина и сайта курса обучения на Tilda» составляет 19 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Интернет-магазин и сайт курса на Tilda</b>				
1.	Создание интернет-магазина	4	1	3
2.	Создание сайта курса	5	1	4
<b>ВСЕГО</b>		9	2	7
<b>Модуль II. Аналитика и формы</b>				
1.	SEO, аналитика и формы	4	1	3
2.	Лайфхаки	6	2	4
<b>ВСЕГО</b>		10	3	7
<b>ИТОГО</b>		<b>19</b>	<b>5</b>	<b>14</b>

**Форма промежуточной аттестации: диф.зачет.**

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Интернет-магазин и сайт курса на Tilda.

Тема 1. Создание интернет-магазина. Интернет-магазин на Tilda. Этапы разработки. Настройки и принципы формирования.

Тема 2. Создание сайта курса. Сайт курса на Tilda. Этапы разработки. Настройки и принципы формирования.

Модуль II. Аналитика и формы.

Тема 1. SEO, аналитика и формы. Аналитика и сбор данных на Tilda. Принципы аналитики. Значение аналитики данных. Комбинации настройки.

Тема 2. Лайфхаки. Нарботки эксперта. Ускорение работы на Tilda. Качественная проработка страниц на Tilda.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Создание интернет-магазина. 2. Создание сайта курса.	Создание простого многостраничного интернет-магазина одежды или овощей/фруктов Создание сайта с продажей курса и закрытой страницей курса
2.	1. SEO, аналитика и формы. 2. Лайфхаки.	Настройка приема данных 5 разных форм в 3 разных приемщика - Tilda CRM, Email, Google Таблицы, в разных комбинациях Установка счетчиков "Метрики" и GA, настройка целей на все формы. Настройка редиректов, title, description на многостраничном сайте Применение всех лайфхаков на одной странице

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

1. Трипольский, Д.Е. Создание интернет-магазина и сайта курса обучения на Tilda (ПП) / Трипольский Д.Е.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной

среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26460>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26460>

#### **Дополнительная литература.**

1. 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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
2. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>
3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«Особенности работы с мобильными приложениями»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональное понимание отличий web от мобильных приложений, знание особенностей этапов разработки мобильных приложений, а также формирования юзер-стори, принципов навигации и гайдлайнов.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.4. Создание стиливых руководств к графическо	З 2.4.1. Технические требования к интерфейсной графике.	У 2.4.1. Разрабатывать и оформлять руководство по стилю графического пользовательского	ПО 2.4.1. Формализация общих принципов оформления графического пользовательского интерфейса (цвета,

му пользовател ьскому интерфейсу (В/02.5).		интерфейса.	шрифты, пропорции). ПО 2.4.2. Ведение проектной документации в части требований к оформлению и проектированию графических пользовательских интерфейсов.
--	--	-------------	--

### Выпускник должен обладать компетенциями:

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

### 3. Структура и содержание дисциплины.

#### Объем дисциплины и виды учебной деятельности.

Общая трудоемкость дисциплины «Особенности работы с мобильными приложениями» составляет 18 академических часов.

#### Разделы дисциплины и виды занятий.

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Начало работы с мобильными приложениями</b>				
1.	Зачем создаются мобильные приложения. Как создаются мобильные приложения	2.5	0.5	2
2.	Пользовательские паттерны	2.5	0.5	2
<b>ВСЕГО</b>		5	1	4
<b>Модуль II. Проектирование мобильного приложения</b>				
1.	Создание User Story. Проектирование User Flow. Базовая структура приложений	6	2	4
<b>ВСЕГО</b>		6	2	4
<b>Модуль III. Создание прототипа мобильного приложения на основе гайдлайнов IOS и Android</b>				
1.	Принципы навигации и гайдлайны IOS. Создание прототипа на основе гайдлайна IOS. Принципы навигации и гайдлайны Android	7	2	5
<b>ВСЕГО</b>		7	2	5
<b>ИТОГО</b>		<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Начало работы с мобильными приложениями.

Тема 1. Зачем создаются мобильные приложения. Как создаются мобильные приложения. Отличия web от мобильных приложений (на уровне целей, функционала, проектирования, дизайна, разработки). Виды приложений. Разница между приложениями. Этапы разработки приложения. Зоны ответственности команды.

Тема 2. Пользовательские паттерны. Выявление основных паттернов. Принципы проектирования приложения. Пользовательский выбор и его значение.

Модуль II. Проектирование мобильного приложения.

Тема 1. Создание User Story. Проектирование User Flow. Базовая структура приложений . Создание User Story по этапам. Проектирование User Flow мобильного приложения. Анализ конкурентов для выявления паттернов.

Модуль III. Создание прототипа мобильного приложения на основе гайдлайнов IOS и Android.

Тема 1. Принципы навигации и гайдлайны IOS. Создание прототипа на основе гайдлайна IOS. Принципы навигации и гайдлайны Android. Создание принципов навигации и гайдлайнов IOS. Использование гайдлайнов для создания прототипа. Создание принципов навигации и гайдлайнов Android.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Зачем создаются мобильные приложения. Как создаются мобильные приложения.  2. Пользовательские паттерны.	не предусмотрено
2.	1. Создание User Story. Проектирование User Flow. Базовая структура приложений .	Проведение анализа конкурентов (сценариев), формирование выводов, создание User Flow
3.	1. Принципы навигации и гайдлайны IOS. Создание прототипа на основе гайдлайна IOS. Принципы навигации и гайдлайны Android.	Создание прототипа мобильного приложения

**Список используемой литературы и информационных источников.**

### **Основная литература.**

1. Полякова, В.С. Особенности работы с мобильными приложениями new / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26554>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26554>

### **Дополнительная литература.**

1. Катаев, А.В. Интернет-маркетинг / А.В. Катаев, Т.М. Катаева ; Министерство науки и высшего образования РФ, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Южный федеральный университет», Инженерно-технологическая академия. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2018. – 154 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499687> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9275-2673-4. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=499687](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=499687)

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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>

3. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>

**Рабочая программа дисциплины  
«Мобильное приложение. Проектирование»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся навыки работы над проектом создания мобильного приложения, а также знания особенностей создания и воплощения брифа, проведения анализа конкурентов и базовой логики приложения.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.5. Визуализация данных графических пользовательских интерфейсов	З 2.5.1. Основы эргономики в части создания систем индикации.	У 2.5.1. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.	ПО 2.5.2. Описание принципов построения графиков, диаграмм и таблиц для графических пользовательских интерфейсов.

(В/03.5).			
-----------	--	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.1 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика.
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Мобильное приложение. Проектирование» составляет 15 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Начало работы над проектом</b>				
1.	Начало работы. Этапы работы. Бриф и Техническое задание	1.5	0.5	1
2.	Работа с брифом. Разбор брифа учебного проекта мобильного приложения	2.5	0.5	2
3.	Анализ конкурентов. Презентация и мудборд	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		<b>7</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
<b>Модуль II. Проектирование User Flow мобильного приложения</b>				
1.	Техническое задание. Базовая логика приложения. Видео. Разбор функций рассматриваемого приложения	3	1	2
2.	Создание User Story	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
<b>ИТОГО</b>		<b>15</b>	<b>5</b>	<b>10</b>

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Начало работы над проектом.

Тема 1. Начало работы. Этапы работы. Бриф и Техническое задание. Формирование брифа мобильного приложения. Техническое задание и особенности работы с заказом. Виды брифов и ТЗ.

Тема 2. Работа с брифом. Разбор брифа учебного проекта мобильного приложения. Вопросы для брифа. Адаптация шаблона. Бриф и ключевая задача: поиск ключевых элементов.

Тема 3. Анализ конкурентов. Презентация и мудборд. Анализ конкурентов и визуальная часть. Формирование мудборда. Презентация для клиента.

Модуль II. Проектирование User Flow мобильного приложения.

Тема 1. Техническое задание. Базовая логика приложения. Видео. Разбор функций рассматриваемого приложения. Выстраивание базовой логики приложения. Функции приложения. Разбор функционала на кейсе.

Тема 2. Создание User Story. Проведение анализа конкурентов. Создание на основе анализа User Flow. Схема потока действий пользователя.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	<p>1. Начало работы. Этапы работы. Бриф и Техническое задание.</p> <p>2. Работа с брифом. Разбор брифа учебного проекта мобильного приложения.</p> <p>3. Анализ конкурентов. Презентация и мудборд.</p>	<p>Проведение анализа приложенного к ПЗ брифа</p> <p>Проведение анализа конкурентов (визуальная концепция). Создание презентации и мудборда в Pinterest</p> <p>Создание в Figma предпродажнїq презентациb проекта</p>
2.	<p>1. Техническое задание. Базовая логика приложения. Видео. Разбор функций рассматриваемого приложения.</p> <p>2. Создание User Story.</p>	<p>Проведение анализа конкурентов (еще 2 сценария). Создание User Flow для учебного проекта по итогу анализа</p> <p>Разработка схемы потока действий</p>

		<p>пользователя для указанных сценариев/  <b>Выбрать 2</b> мобильных приложения для анализа  Проведение анализа двух сценариев: -  Процесс Регистрации/авторизации в приложении -  Процесс создания нового проекта и добавление в него задачи+настройка совместного доступа к проекту через записную книжку телефона (контакты)</p>
--	--	---

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

1. Ярец, П.Л. Мобильное приложение. Проектирование new / Ярец П.Л.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26555>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26555>

#### **Дополнительная литература.**

1. Акулич, М.В. Интернет-маркетинг : учебник / М.В. Акулич. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 352 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573342> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-02474-0. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573342](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573342)
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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
3. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа,

2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>

**Рабочая программа дисциплины  
«Мобильное приложение. Создание прототипа и UI-дизайн»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных навыков создания вайфреймов экранов с Figma с учетом особенностей мобильных приложений, паттернов, композиции; формирование знаний создания кликабельного прототипа в Figma.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.5. Визуализация данных графических пользовательских	З 2.5.1. Основы эргономики в части создания систем индикации.	У 2.5.1. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.	ПО 2.5.2. Описание принципов построения графиков, диаграмм и таблиц для графических пользовательских интерфейсов.

интерфейсов (В/03.5).			
-----------------------	--	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Мобильное приложение. Создание прототипа и UI-дизайн» составляет 26 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Создание WF для сценария</b>				
1.	Подготовка к WF-проектированию	3	1	2
2.	Создание WF-прототипа главного экрана	3	1	2
3.	Разбор готового WF-прототипа	3	1	2
4.	Создание кликабельного прототипа	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
<b>Модуль II. Графическая концепция. UI-дизайн</b>				
1.	Особенности UI-дизайна для мобильных приложений. Создание текстовых стилей	3	1	2
2.	Подбор цветов. Сервисы	3	1	2
3.	Приемы сложной анимации для мобильного приложения	3	1	2
4.	UI-kit. Подготовка к передаче в разработку	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		<b>14</b>	<b>5</b>	<b>9</b>
<b>ИТОГО</b>		<b>26</b>	<b>9</b>	<b>17</b>

**Форма промежуточной аттестации: Зачет.**

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Создание WF для сценария .

Тема 1. Подготовка к WF-проектированию. Вайрфреймы экранов с Figma. Особенности мобильных приложений. Особенности паттернов. Особенности композиции.

Тема 2. Создание WF-прототипа главного экрана. Исходная задача при проектировании ТЗ. Разработанный сценарий. Целевое действие.

Тема 3. Разбор готового WF-прототипа. Анализ готового WF-прототипа. Особенности построения. Кейсы разработки.

Тема 4. Создание кликабельного прототипа. Кликабельный прототип. Функции и задачи кликабельного прототипа. Алгоритм создания.

Модуль II. Графическая концепция. UI-дизайн.

Тема 1. Особенности UI-дизайна для мобильных приложений. Создание текстовых стилей. Отличия UI для мобильных телефонов. Подбор текстовых стилей. Стилевое разнообразие и принципы подбора.

Тема 2. Подбор цветов. Сервисы. Цвет, UI, практическое применение, сервисы. Подбор цвета для проекта. Тематика, фирменный цвет, ТЗ и мудборд.

Тема 3. Приемы сложной анимации для мобильного приложения. Особенности анимации. Сложная анимация в мобильных приложениях. Дополнительные сервисы для разработки продукта.

Тема 4. UI-kit. Подготовка к передаче в разработку. Подготовка UI-kit для мобильного приложения. Передача проекта в разработку. Согласования и дополнения.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Подготовка к WF-проектированию. 2. Создание WF-прототипа главного экрана. 3. Разбор готового WF-прототипа. 4. Создание кликабельного прототипа.	Создание прототипов остальных экранов сценария, для сценария 2,3 Создание кликабельного прототипа для своего проекта
2.	1. Особенности UI-дизайна для мобильных приложений. Создание текстовых стилей. 2. Подбор цветов. Сервисы. 3. Приемы сложной анимации для мобильного приложения. 4. UI-kit. Подготовка к передаче в разработку.	Настройка текстовых стилей в проекте Настройка графических стилей в проекте Создание анимации для проекта Формирование компонентов по кейсу

## **Список используемой литературы и информационных источников.**

### **Основная литература.**

1. Ярец, П.Л. Мобильное приложение. Создание прототипа и UI-дизайн new / Ярец П.Л.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26556>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26556>

### **Дополнительная литература.**

1. 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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
2. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>
3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«UX-исследования и аналитика»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональное понимание структуры продуктовой команды, значения исследования продукта, принципов построения бизнес-задачи, количественных и качественных методов исследования.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.5. Визуализация данных графических пользовательских интерфейсов	З 2.5.1. Основы эргономики в части создания систем индикации.	У 2.5.1. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.	ПО 2.5.2. Описание принципов построения графиков, диаграмм и таблиц для графических пользовательских интерфейсов.

(В/03.5).			
-----------	--	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «UX-исследования и аналитика» составляет 40 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Введение в исследования</b>				
1.	Структура продуктовой команды	3	1	2
2.	Введение в исследования	3	1	2
3.	Бизнес-задачи и задачи исследований	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		9	3	6
<b>Модуль II. Виды исследований</b>				
1.	Виды и методы исследований	5	2	3
2.	Аналитика данных	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		10	4	6
<b>Модуль III. Количественные методы исследований</b>				
1.	Количественные методы исследований	5	2	3
2.	Правила проведения количественных исследований	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		10	4	6
<b>Модуль IV. Качественные методы исследований</b>				
1.	Качественные методы исследований	3	1	2
2.	Правила проведения качественных исследований	3	1	2
3.	Бизнес-метрики	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		11	4	7
<b>ИТОГО</b>		<b>40</b>	<b>15</b>	<b>25</b>

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Введение в исследования.

Тема 1. Структура продуктовой команды. Роли в продуктовой команде. Роль исследователя в команде. Роль дизайнера в исследовании.

Тема 2. Введение в исследования. Значение исследования для продукта. Принципы проведения исследования. Основы продуктового исследования.

Тема 3. Бизнес-задачи и задачи исследований. Бизнес-задача. Задача исследования. Разница задач и возможности их проработки.

Модуль II. Виды исследований.

Тема 1. Виды и методы исследований. Многообразие видов исследований. Цели исследований. Методы исследования в зависимости от поставленных целей.

Тема 2. Аналитика данных. Формирование аналитики данных. Анализ полученных результатов. Способы получения данных.

Модуль III. Количественные методы исследований.

Тема 1. Количественные методы исследований. Разнообразие методов количественных исследований. Подбор методов в зависимости от задачи. Аналитика подобранных методов.

Тема 2. Правила проведения количественных исследований. Основы проведения количественных исследований. Этапы проведения количественных исследований. Принципы проведения количественных исследований.

Модуль IV. Качественные методы исследований.

Тема 1. Качественные методы исследований. Разнообразие методов качественных исследований. Подбор методов в зависимости от задачи. Аналитика подобранных методов.

Тема 2. Правила проведения качественных исследований. Основы проведения качественных исследований. Этапы проведения качественных исследований. Принципы проведения качественных исследований.

Тема 3. Бизнес-метрики. Разнообразие видов бизнес-метрик. Методы подбора бизнес-метрик. Возможности аналитики бизнес-метрик в зависимости от ключевой задачи.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Структура продуктовой команды. 2. Введение в исследования. 3. Бизнес-задачи и задачи исследований.	Определение контура исследования и запрос информации по проекту Проведение анализа показателей, формулировка выводов и гипотезы на основе

		данных
2.	1. Виды и методы исследований. 2. Аналитика данных.	Описание порядка действий в работе с аналитикой
3.	1. Количественные методы исследований. 2. Правила проведения количественных исследований.	Составление гайда (анкеты) для интервью
4.	1. Качественные методы исследований. 2. Правила проведения качественных исследований. 3. Бизнес-метрики.	Формулировка рекомендаций по изменению карточки товара

### Список используемой литературы и информационных источников.

#### Основная литература.

1. Сильвестрова, А.Е. UX-исследования и аналитика / Сильвестрова А.Е.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26042>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26042>

#### Дополнительная литература.

1. Акулич, М.В. Интернет-маркетинг : учебник / М.В. Акулич. – Москва : Дашков и К°, 2020. – 352 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573342> (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-02474-0. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573342](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573342)

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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>

3. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>

**Рабочая программа дисциплины  
«Мобильное приложение. Продуктовый подход. Прототип»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся навыки постановки задачи и формулирования User Story, создания конкурентного анализа, методов подготовки сценария и прототипа.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.5. Визуализация данных графических пользовательских интерфейсов	- . .	- . .	ПО 2.5.1. Верстка таблиц для графических пользовательских интерфейсов.

(В/03.5).			
-----------	--	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Мобильное приложение. Продуктовый подход. Прототип» составляет 40 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Проектирование User Story</b>				
1.	Постановка задачи, бриф, персоны	3	1	2
2.	Формирование User Story по итогам UX-исследования	5	2	3
3.	Полная схема User Story	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		13	5	8
<b>Модуль II. Проектирование User Flow</b>				
1.	Конкурентный анализ. Сценарии	6	2	4
2.	Формирование User Flow	7	3	4
<b>ВСЕГО</b>		13	5	8
<b>Модуль III. Создание прототипа</b>				
1.	Прототип ключевых сценариев приложения	4	1	3
2.	Создание кликабельного прототипа. Подготовка к тестированию	5	2	3
3.	Тестирование прототипа	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		14	5	9
<b>ИТОГО</b>		<b>40</b>	<b>15</b>	<b>25</b>

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Проектирование User Story.

Тема 1. Постановка задачи, бриф, персоны. Задачи на разработку продукта. Формулирование задач из брифа. Прописывание конкретного плана работы.

Тема 2. Формирование User Story по итогам UX-исследования. Формулирование целей. Выбор методов исследования. Формулирование User Story.

Тема 3. Полная схема User Story. Формирование схемы User Story. User Story на основе бизнес-концепции. Значение User Story для продукта.

Модуль II. Проектирование User Flow.

Тема 1. Конкурентный анализ. Сценарии. Анализ User Flow конкурентов. Формирование выводов для реализации в проекте. Прописывание сценария.

Тема 2. Формирование User Flow. Совмещение User Story в одном продукте. Разбор приложений конкурентов. Реализация сценариев.

Модуль III. Создание прототипа.

Тема 1. Прототип ключевых сценариев приложения. Формирование прототипа для ключевых сценариев. Формирование прототипа на основе гайдлайнов и форм. Удачные решения юзабилити.

Тема 2. Создание кликабельного прототипа. Подготовка к тестированию. Методы формирования кликабельного прототипа. Подготовка к тестированию продукта. Анализ сформированного решения.

Тема 3. Тестирование прототипа. Модерируемое тестирование с ЦА. Комментарии фокус-группы. Вывод об интерфейсе и его улучшениях.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Постановка задачи, бриф, персоны. 2. Формирование User Story по итогам UX-исследования. 3. Полная схема User Story.	Проведение UX-исследования и формулировка выводов по ЦА Составление сценариев User Story на основе исследования
2.	1. Конкурентный анализ. Сценарии. 2. Формирование User Flow.	Проведение анализа конкурентов и оформление выводов по итогам Создание структурированного User Flow
3.	1. Прототип ключевых сценариев приложения. 2. Создание кликабельного прототипа. Подготовка к тестированию.	Создание сценариев на основе гайдлайнов и простых форм Создание кликабельного

	3. Тестирование прототипа.	прототипа и подготовка его к тестированию Проведение тестирования прототипа, фиксация и исправление ошибок
--	----------------------------	---

### Список используемой литературы и информационных источников.

#### Основная литература.

1. Полякова, В.С. Мобильное приложение. Продуктовый подход. Прототип new / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26557>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26557>

#### Дополнительная литература.

1. Катаев, А.В. Интернет-маркетинг / А.В. Катаев, Т.М. Катаева ; Министерство науки и высшего образования РФ, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Южный федеральный университет», Инженерно-технологическая академия. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2018. – 154 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499687> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9275-2673-4. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=499687](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=499687)

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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>

3. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>

**Рабочая программа дисциплины  
«Мобильное приложение. Продуктовый подход. Визуальная концепция»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся навыки создания визуальной концепции мобильного приложения, знание особенностей этапов создания UI-дизайна и методов передачи продуктов в разработку.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.5. Визуализация данных графических пользовательских интерфейсов	- . .	- . .	ПО 2.5.1. Верстка таблиц для графических пользовательских интерфейсов.

(В/03.5).			
-----------	--	--	--

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Мобильное приложение. Продуктовый подход. Визуальная концепция» составляет 27 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Создание визуальной концепции мобильного приложения</b>				
1.	Создание мудборда. Исследование	4	2	2
2.	Создание визуальной концепции	4	2	2
3.	Презентация визуальной концепции. Анимация интерфейса	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		13	6	7
<b>Модуль II. UI дизайн и передача в разработку</b>				
1.	UI дизайн и дизайн-системы	7	3	4
2.	Передача в разработку	7	3	4
<b>ВСЕГО</b>		14	6	8
<b>ИТОГО</b>		<b>27</b>	<b>12</b>	<b>15</b>

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Создание визуальной концепции мобильного приложения.

Тема 1. Создание мудборда. Исследование. Утверждение прототипа. Визуализация дизайна. Подбор референсов. Создание мудборда. Проведение опроса ЦА.

Тема 2. Создание визуальной концепции. Отрисовка сценария. Варианты реализации сценариев. Цвета, шрифты, иконки отрисованных сценариев. Подбор необходимых элементов.

Тема 3. Презентация визуальной концепции. Анимация интерфейса. Анимация сценария. Презентация визуальной концепции. Реализация сценария.

Модуль II. UI дизайн и передача в разработку.

Тема 1. UI дизайн и дизайн-системы. Формирование дизайн-системы. Привязка библиотеки к сценариям. Отрисовка дизайна.

Тема 2. Передача в разработку. Завершение работы. Передача проекта в разработку. Задачи при передаче продукта на следующий этап разработки.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Создание мудборда. Исследование.  2. Создание визуальной концепции.  3. Презентация визуальной концепции. Анимация интерфейса.	Подбор референсов для прототипа и создание мудборда Формирование визуальной концепции приложения Выполнение анимации приложения
2.	1. UI дизайн и дизайн-системы.  2. Передача в разработку.	Создание UI дизайна и дизайн-системы

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

1. Полякова, В.С. Мобильное приложение. Продуктовый подход. Визуальная концепция new / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26558>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26558>

#### **Дополнительная литература.**

1. 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. / 2022. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064>
2. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа,

2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208>

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. / 2020. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>

**Рабочая программа дисциплины  
«Личный бренд дизайнера»**

**1. Цель освоения дисциплины:** сформировать у обучающихся профессиональное понимание важности подготовки профессионального портфолио, позиционирования на рынке трудоустройства, а также базовых правил коммуникации с заказчиком.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 2. Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса (В/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции и	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 2.5. Визуализация данных графических пользовательских интерфейсов	- . .	- . .	ПО 2.5.1. Верстка таблиц для графических пользовательских интерфейсов.

(В/03.5).			
-----------	--	--	--

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.11. Осуществление обратной связи с пользователем программного продукта на уровне графического пользовательского интерфейса (С/05.5).	З 3.11.1. Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система. З 3.11.2. Стандарты, регламентирующие интерфейс программных продуктов. З 3.11.3. Основы психологии.	У 3.11.1. Определять механизмы обратной связи с пользователем посредством интерфейса. У 3.11.2. Определять переменные обратной связи с пользователем. У 3.11.3. Формировать контент обратной связи с пользователем.	ПО 3.11.1. Проектирование информационной архитектуры интерфейса программного продукта. ПО 3.11.2. Формирование механизмов обратной связи с пользователем посредством интерфейса.

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ОК 02 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в

	различных жизненных ситуациях.
--	--------------------------------

### 3. Структура и содержание дисциплины.

#### Объем дисциплины и виды учебной деятельности.

Общая трудоемкость дисциплины «Личный бренд дизайнера» составляет 20 академических часов.

#### Разделы дисциплины и виды занятий.

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. Личный бренд: позиционирование и портфолио</b>				
1.	Личный бренд. Позиционирование	5	2	3
2.	Требования к портфолио. Структура портфолио. Примеры портфолио	5	2	3
<b>ВСЕГО</b>		10	4	6
<b>Модуль II. Коммуникация с заказчиком</b>				
1.	Ценообразование на фрилансе, в найме	2	1	1
2.	Поиск клиентов	2	1	1
3.	Нетворкинг. Зарубежный рынок заказчиков. Общение с заказчиками	3	1	2
4.	Правовые аспекты в работе дизайнера. Часть 1, Часть 2	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		10	4	6
<b>ИТОГО</b>		<b>20</b>	<b>8</b>	<b>12</b>

#### Форма промежуточной аттестации: Зачет.

#### Тематическое содержание дисциплины.

Модуль I. Личный бренд: позиционирование и портфолио.

Тема 1. Личный бренд. Позиционирование. Задачи личного бренда. Позиционирование как элемент личного бренда. Основы построения позиционирования.

Тема 2. Требования к портфолио. Структура портфолио. Примеры портфолио. Портфолио под конкретные работы/специфику. Структура портфолио. Критерии отбора работ.

Модуль II. Коммуникация с заказчиком.

Тема 1. Ценообразование на фрилансе, в найме. Каналы для поиска клиентов. Специфика каналов, форматы присутствия в них. Резюме.

Тема 2. Поиск клиентов. Коммуникация с потенциальными клиентами. Предоставление услуг и ценообразование. Формы приема заказов.

Тема 3. Нетворкинг. Зарубежный рынок заказчиков. Общение с заказчиками. Методики общения с заказчиком. Новые каналы продвижения услуг. Этапы выстраивания коммуникации.

Тема 4. Правовые аспекты в работе дизайнера. Часть 1, Часть 2. Правовые нормы в работе дизайнера. Оформление деятельности. Условия договора. Авторский договор.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Личный бренд. Позиционирование.  2. Требования к портфолио. Структура портфолио. Примеры портфолио.	Составление плана профессионального развития Размещение проекта на Behance
2.	1. Ценообразование на фрилансе, в найме.  2. Поиск клиентов.  3. Нетворкинг. Зарубежный рынок заказчиков. Общение с заказчиками.  4. Правовые аспекты в работе дизайнера. Часть 1, Часть 2.	Создание сайта/портфолио

### **Список используемой литературы и информационных источников.**

#### **Основная литература.**

1. Полякова, В.С. Личный бренд дизайнера / Полякова В.С.. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2023. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26043>. - URL: <http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26043>

#### **Дополнительная литература.**

1. Круглова, С. А. Деловая коммуникация : учебное пособие : [16+] / С. А. Круглова, И. В. Щербакова. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 88 с.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=618860>
2. Круглова, С. А. Изучение практических вопросов деловой коммуникации : учебное пособие : [12+] / С. А. Круглова, И. В. Щербакова. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 88 с.. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=618861>
3. Фролова, В.П. Деловое общение (Английский язык)=BUSINESS COMMUNICATION (THE ENGLISH LANGUOGE) :[16+] / В.П. Фролова, Л.В. Кожанова, Т.Ю. Чигирина ; науч. ред. Е.А. Чигирин ; Министерство образования и науки РФ, ФГБОУ ВО

«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНЖЕНЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ». – 3-е изд., перераб. и доп. – Воронеж : Воронежский государственный университет инженерных технологий, 2018. – 161 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=561366> (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-00032-355-7. – Текст : электронный.. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=561366](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=561366)

**Рабочая программа дисциплины  
«Разработка пользовательского сценария мобильного приложения. Практикум»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование умения создавать собственный пользовательский сценарий мобильного приложения.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Подготовка интерфейсной графики (А/3) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 1.2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс (А/02.3).	З 1.2.1. Основы верстки с использованием языков разметки.	У 1.2.1. Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений.	ПО 1.2.1. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.

**ВД 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С/5) (по ПС "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов")**

Профессиональные компетенции	Знания	Умения	Практический опыт (владение)
1	2	3	4
ПК 3.11. Осуществление обратной связи с пользователем программного продукта	З 3.11.1. Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система. З 3.11.2. Стандарты, регламентирующие интерфейс	У 3.11.1. Определять механизмы обратной связи с пользователем посредством интерфейса. У 3.11.2. Определять	ПО 3.11.1. Проектирование информационной архитектуры интерфейса программного продукта. ПО 3.11.2. Формирование механизмов обратной

на уровне графического пользователя интерфейса (С/05.5).	программных продуктов. 3 3.11.3. Основы психологии.	переменные обратной связи с пользователем. У 3.11.3. Формировать контент обратной связи с пользователем.	связи с пользователем посредством интерфейса.
--	--	--	---

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01)	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Разработка пользовательского сценария мобильного приложения. Практикум» составляет 10 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость, в акад. час.	Работа обучающегося в СДО, в акад. час.	
			Лекции	Практические занятия и/или тестирование
<b>Модуль I. создание собственного пользовательского сценария мобильного приложения</b>				
1.	Исследование целевой аудитории.	1.5	0.5	1
2.	Анализ конкурентов	1.5	0.5	1
3.	Создание User Flow	1.5	0.5	1
4.	Создание кликабельного прототипа	2.5	0.5	2
5.	Создание визуальной концепции и анимации сценария.	3	1	2
<b>ВСЕГО</b>		<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>
<b>ИТОГО</b>		<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. создание собственного пользовательского сценария мобильного приложения.

Тема 1. Исследование целевой аудитории.. Проведение интервью с целевой аудиторией и на основании полученных выводов формирование User Story.

Тема 2. Анализ конкурентов. Разбор сценариев в приложениях конкурентов (не менее 3-х), определение сценария приложения; анализ нужных для своего приложения сценариев или деталей внутри сценариев.

Тема 3. Создание User Flow. Создание User Flow в виде простой схемы на основе всех сценариев, совмещение всех user story в максимально простой интерфейс.

Тема 4. Создание кликабельного прототипа. Создание сценария на основе гайдлайнов и простых форм. Дополнение удобными для пользователя решениями на основе конкурентного анализа других приложений. Проведение тестирования прототипа на 3-4 пользователях. Описание результатов тестирования.

Тема 5. Создание визуальной концепции и анимации сценария.. Подбор референсов к прототипу и оформление в виде 3-х мудбордов. Отрисовка полностью одного из сценариев с цветом, шрифтами, иконками.

### **Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

№ модуля	Темы практических занятий	Практические задания
1.	1. Исследование целевой аудитории.. 2. Анализ конкурентов. 3. Создание User Flow. 4. Создание кликабельного прототипа. 5. Создание визуальной концепции и анимации сценария..	Исследование целевой аудитории. Формирование User story Проведение анализа конкурентов. Выбор полезных примеров для своего приложения. Формирование User Flow в виде простой схемы. Создание кликабельного прототипа сценария мобильного приложения Создание

		визуальной концепции и выполнение анимации сценария.
--	--	--

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Дополнительная литература.**

1. Богданов М. Р.. Перспективные языки веб-разработки [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -265с. - . - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=428953](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428953)

Приложение № 2 к  
дополнительной  
профессиональной программе  
профессиональной переподготовки  
«UI/UX-дизайнер. Проектирование  
интерфейсов»

## **ПРОГРАММА ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

## **1. Общие положения.**

Итоговая аттестация по программе профессиональной переподготовки предназначена для комплексной оценки уровня знаний обучающегося с учетом целей обучения, вида дополнительной профессиональной образовательной программы, для установления соответствия уровня знаний обучающегося квалификационным требованиям; для рассмотрения вопросов о предоставлении обучающемуся по результатам обучения права вести профессиональную деятельность и выдаче диплома о профессиональной переподготовке.

Итоговая аттестация проводится в форме междисциплинарного экзамена по программе обучения, включающего вопросы следующих дисциплин: «Введение в профессию "Дизайнер интерфейсов"», «Создание лендинга в Figma. UX-дизайн. Композиция. Создание прототипа», «UI-дизайн лендинга. Создание графической концепции», «Основы дизайна сайтов», «Интернет-магазин. Создание прототипа. Главная страница», «Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий выбора товара», «Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий покупки», «Интернет-магазин. UI-дизайн и создание интерактивного прототипа», «Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 1», «Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 2», «Завершение проекта. Анимация, передача разработчикам», «Дизайн сайтов на Tilda. Интерфейс и возможности», «Создание лендинга и многостраничного сайта на Tilda», «Создание интернет-магазина и сайта курса обучения на Tilda», «Особенности работы с мобильными приложениями», «Мобильное приложение. Проектирование», «Мобильное приложение. Создание прототипа и UI-дизайн», «UX-исследования и аналитика», «Мобильное приложение. Продуктовый подход. Прототип», «Мобильное приложение. Продуктовый подход. Визуальная концепция», «Личный бренд дизайнера», «Разработка пользовательского сценария мобильного приложения. Практикум».

Программа итоговой аттестации составлена в соответствии с локальными актами Образовательной организации, регулирующими организацию и проведение итоговой аттестации.

## **2. Содержание итоговой аттестации.**

2.1. Введение в профессию "Дизайнер интерфейсов", тематическое содержание дисциплины:

Кто такой UI UX-дизайнер. Задачи и ошибки начинающих дизайнеров UX/UI-дизайнер: специализации и траектории. Основные этапы работы над продуктом. Роль дизайнера. Схемы оплаты за цифровой продукт. Кто такой UI UX-дизайнер. Задачи и ошибки начинающих дизайнеров UX/UI-дизайнер: специализации и траектории. Основные этапы работы над продуктом. Роль дизайнера. Схемы оплаты за цифровой продукт. Начало работы. Взаимодействие с заказчиком. Анализ конкурентов и мудборд. Как проводить анализ конкурентов для лендинга. Инструкция Коммуникация с заказчиком. Бриф и ТЗ. Анализ конкурентов. Составление мудборда. Figma. Интерфейс программы. Как оформить мудборд в FigJam. Интерфейс документа. Делаем дизайн формы обратной связи для лендинга Возможности и преимущества Фигмы. Инструменты программы. Формирование проекта на основе мудборда. Создание мудборда поэтапно.

2.2. Создание лендинга в Figma. UX-дизайн. Композиция. Создание прототипа, тематическое содержание дисциплины:

UX-дизайн. Понятие, этапы работы. Figma. Создание Userflow в Figma UX-UI-дизайн, его роль в создании продукта. Этапы UX-проектирования. Термины UX. Userflow в Figma. Основы UX-исследований. Принципы юзабилити Юикс-исследования: цели и методы. Принципы юзабилити. Механика и основные положения. Баланс, симметрия, визуальный вес Приемы композиции. Баланс, симметрия. Визуальный вес. Значение композиции в UX-дизайне. Статика, динамика, движение, ритм. Масштаб и иерархия Приемы композиции. Статика и динамика. Движение и ритм. Масштаб и иерархия. Основные компоненты в дизайне. Как расположить компоненты веб-страницы, с учетом правил композиции Компоненты веб-страницы. Расположение и организация контента. Элементы в UX-дизайне. Figma. Настройка сетки и структура страницы в Figma, создание прототипа. Figma. Работа с компонентами Сетка и ее настройка. Прототип страницы. Функциональность композиции. Компоненты в Figma.

2.3. UI-дизайн лендинга. Создание графической концепции, тематическое содержание дисциплины:

Основы типографики Архитектура и основные параметры шрифта. Оптическая компенсация. Классификация шрифтов: Антиква, Гротески, Брусковые шрифты. Каллиграфия и леттеринг. Наборы в верстке, микротипиграфика. Особенности верстки для web и печатных изданий. Сочетание шрифтов. Основы типографики в интерфейсах Типографика в интерфейсах. Как подобрать шрифты для проекта. Figma. Работа со шрифтами, типографикой и стилями. Физические основы цвета. Теория цвета. Передача цвета Цвет и его компоненты. Цвет как природное и физическое явления. Особенности передачи цвета. Воздействие цвета на восприятие пространства. Составление цветовой схем Психологическое и физическое влияние цвета. Цвет и его влияние на пространство. Цветовые схемы и принципы работы с ними. Цвет в интерфейсах. Как подобрать цвета для проекта Теория цвета, цветовой круг. Принципы сочетания цветов, цветовые схемы. Сочетание цвета и влияние на конечный результат. Figma. Работа с цветом, цветовая палитра сайта, UI для лендинга. Работа с изображениями. Figma. Работа с изображениями Figma: инструменты и параметры настройки. Этапы работы с изображениями в Figma. Требования к веб-изображениям. Адаптивность и респонсивность Термины: адаптивность, респонсивность. Способы создания мобильной версии сайта. Плюсы и минусы способов. Figma. Адаптивный дизайн для веб-версии лендинга Создание адаптивного лендинга. Принципы адаптивного дизайна на практике. Работа с веб-версией лендинга.

2.4. Основы дизайна сайтов, тематическое содержание дисциплины:

Основные виды веб-сайтов. Дизайн-системы, для чего нужны Виды веб-сайтов. Цели веб-сайтов. Основы дизайн-системы. Особенности проектирования e-commerce Проектирование интернет-магазинов. Заполнение интернет-магазинов. Дизайн и принципы формирования интернет-магазина. Основные этапы проектирования интернет-магазина. Анализ конкурентов Этапы проектирования интернет-магазина. Анализ сценария. Анализ конкурентов. Визуальные концепции и функциональные решения. Создание мудборда в Figma. Интернет-магазин. Создание User flow Создание мудборда в приложении. Интернет-сценарии каждой страницы. Детализированный User flow.

2.5. Интернет-магазин. Создание прототипа. Главная страница, тематическое содержание дисциплины:

Настройка сетки. Constraints, Components, Auto layout, Grids Настройка компонентов. Создание автолейаутов в Figma. Композиция. Расположение блоков

Расположение блоков на веб-странице, учитывая правила композиции. Разработка главной страницы в Figma Создание прототипа главной страницы в Figma.

2.6. Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий выбора товара, тематическое содержание дисциплины:

Разработка страницы каталога в Figma Создание прототипа страницы каталога в Figma (технически, функционально, композиционно). Разработка страницы результатов поиска в Figma Создание прототипа страницы результатов поиска в Figma (технически, функционально, композиционно). Создание карточки товара в Figma Создание прототипа страницы карточки товара в Figma (технически, функционально, композиционно).

2.7. Интернет-магазин. Создание прототипа. Сценарий покупки, тематическое содержание дисциплины:

Сценарий покупки Проектирование сценария покупки в учебном проекте. Разработка страниц корзины в Figma, часть 1 Создание страницы сценария покупки в Figma технически. Разработка страниц корзины в Figma, часть 2 Создание страницы сценария покупки в Figma функционально. Разработка страниц корзины в Figma, часть 3 Создание страницы сценария покупки в Figma композиционно. Разработка страниц корзины в Figma, часть 4 Создание страницы сценария покупки в Figma системно.

2.8. Интернет-магазин. UI-дизайн и создание интерактивного прототипа, тематическое содержание дисциплины:

Типографика. Как подобрать шрифты для проекта Подборка шрифтов для проекта. Стили, цвет, текст Настройка текстовых и цветовых стилей в Figma. Создание интерактивного UX-прототипа в Figma Настройка кликабельного интерактивного прототипа в Figma. Как подобрать цвета для проекта Подборка цвета для проекта. Работа с векторной графикой в Figma Инструменты Figma для векторной графики. Создание иллюстрации с помощью инструментов Figma. Работа с растровой графикой в Figma Инструменты Figma для растровой графики. Внесение изменения в исходное растровое фото.

2.9. Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 1, тематическое содержание дисциплины:

Применение Adobe Photoshop в UI/UX дизайне. Настройка параметров файла, особенности шаблонов для UI/UX Основы работы в фотошоп для дизайнера интерфейсов. Основные файлы для работы. Важные настройки параметров. Знакомство с интерфейсом: создание своей рабочей среды. Монтажные области, слои и папки. Импорт фото, базовое трансформирование, смарт-объекты. Импорт вектора, импорт файлов из фигмы. Экспорт файлов Основные инструменты. Импорт/экспорт изображений и объектов. Импорт/экспорт между приложениями. Автоматические инструменты обтравки: выделение объекта, неба, цвета. Добавление с учетом содержимого. Базовые инструменты обтравки: прямоугольное, круглое выделение, лассо Возможности инструментов для обтравки. Выделение объектов и цветов. Базовые инструменты. Перо и кривые безье, маска слоя. Волшебная палочка, обтравка при помощи быстрого выделения, уточнение волос Возможности инструментов для обтравки. Основные инструменты программы для оперативной работы. Особенности работы с инструментами. Слой-заливка, слой-градиент, узор. Простые фигуры и вектор: заливка, обводка Простые фигуры и вектор. Особенности редактирования объекта. Заливка и обводка объектов. Сложная деформация: скос, искажение, перспектива, варп. Кисти и ластик. Смещения слоев, обтравочная маска

Принципы деформации. Особенности редактирования объекта. Формирование слоев и маски.

2.10. Контент сайта. Adobe Photoshop для дизайнера интерфейсов, часть 2, тематическое содержание дисциплины:

Корректирующие слои. Экспозиция, яркость/контрастность, уровни. Цветность: цветовой баланс, цветовой тон Основы работы с корректирующими слоями. Принципы экспозиции, яркости/контраста, настройки уровней. Основы цветности. Кривые. Пакетная обработка: изменение размера, экшены Настройки кривых и принципы работы с ними. Изменение размера и экшены в работе дизайнера. Ретушь: восстанавливающие кисти. Штамп, заплатка, Палец, резкость, размытие Основы работы с кистями. Значение дополнительных настроек. Основы работы с коррекцией изображения. Стили слоя: внутреннее, внешнее свечение, внутренняя и внешняя тень. Инструмент Настройка стилей слоя. Свечение и тень. Ввод текста и особенности работы с ним на изображении.

2.11. Завершение проекта. Анимация, передача разработчикам, тематическое содержание дисциплины:

Основные паттерны микро-анимации Принципы анимации интерфейсов. Паттерны. Микро-анимация на практике. Анимация интерфейса в Figma Анимация интерфейсов в Figma. Анимированный прототип. Принципы создания анимации. Подготовка UI-kit Основы UI-kit. Формирование проекта для передачи в разработку. Основы создания макета для последующей разработки.

2.12. Дизайн сайтов на Tilda. Интерфейс и возможности, тематическое содержание дисциплины:

Конструкторы сайтов и сфера их применения, часть 1 и часть 2 Виды конструкторов сайтов. Применение конструкторов сайтов. Задачи и цели конструкторов сайтов. Регистрация, создание сайта, создание страницы. Элементы и возможности интерфейса. Блоки обложек и О проекте Tilda и ее преимущества. Создание страницы и сайта. Использование основных блоков. Заголовки, текстовые блоки, изображения, галереи. Меню и навигация между страницами. Формы, кнопки, рор-up Базовый функционал Tilda. Настройки и особенности функций. Значение основных разделов. Аккордеоны, слайдеры, вкладки. Типографирование текста, базовая анимация, блоки HTML и стили Базовый функционал Tilda. Использование дополнительных настроек. Оформление блоков и стилевые решения.

2.13. Создание лендинга и многостраничного сайта на Tilda, тематическое содержание дисциплины:

Zero-block, часть 1 и часть 2 Zero-блок на Tilda: основные решения. Возможности блока. Варианты использования блока. Создание лендинга, часть 1 и часть 2 Основы формирования технического задания. Создание лендинга на основе ТЗ. Этапы формирования лендинга. Создание многостраничных сайтов, часть 1 и часть 2 Создание многостраничного сайта на основе лендинга. Принципы формирования многостраничного сайта. Разница этапов создания лендинга и многостраничного сайта.

2.14. Создание интернет-магазина и сайта курса обучения на Tilda, тематическое содержание дисциплины:

Создание интернет-магазина Интернет-магазин на Tilda. Этапы разработки. Настройки и принципы формирования. Создание сайта курса Сайт курса на Tilda. Этапы разработки. Настройки и принципы формирования. SEO, аналитика и формы Аналитика и сбор данных на Tilda. Принципы аналитики. Значение аналитики данных. Комбинации

настройки. Лайфхаки Нарботки эксперта. Ускорение работы на Tilda. Качественная проработка страниц на Tilda.

2.15. Особенности работы с мобильными приложениями, тематическое содержание дисциплины:

Зачем создаются мобильные приложения. Как создаются мобильные приложения  
Отличия web от мобильных приложений (на уровне целей, функционала, проектирования, дизайна, разработки). Виды приложений. Разница между приложениями. Этапы разработки приложения. Зоны ответственности команды. Пользовательские паттерны  
Выявление основных паттернов. Принципы проектирования приложения.  
Пользовательский выбор и его значение. Создание User Story. Проектирование User Flow.  
Базовая структура приложений Создание User Story по этапам. Проектирование User Flow мобильного приложения. Анализ конкурентов для выявления паттернов. Принципы навигации и гайдлайны IOS. Создание прототипа на основе гайдлайна IOS. Принципы навигации и гайдлайны Android Создание принципов навигации и гайдлайнов IOS. Использование гайдлайнов для создания прототипа. Создание принципов навигации и гайдлайнов Android.

2.16. Мобильное приложение. Проектирование, тематическое содержание дисциплины:

Начало работы. Этапы работы. Бриф и Техническое задание Формирование брифа мобильного приложения. Техническое задание и особенности работы с заказом. Виды брифов и ТЗ. Работа с брифом. Разбор брифа учебного проекта мобильного приложения  
Вопросы для брифа. Адаптация шаблона. Бриф и ключевая задача: поиск ключевых элементов. Анализ конкурентов. Презентация и мудборд Анализ конкурентов и визуальная часть. Формирование мудборда. Презентация для клиента. Техническое задание. Базовая логика приложения. Видео. Разбор функций рассматриваемого приложения Выстраивание базовой логики приложения. Функции приложения. Разбор функционала на кейсе. Создание User Story Проведение анализа конкурентов. Создание на основе анализа User Flow. Схема потока действий пользователя.

2.17. Мобильное приложение. Создание прототипа и UI-дизайн, тематическое содержание дисциплины:

Подготовка к WF-проектированию Вайрфреймы экранов с Figma. Особенности мобильных приложений. Особенности паттернов. Особенности композиции. Создание WF-прототипа главного экрана Исходная задача при проектировании ТЗ. Разработанный сценарий. Целевое действие. Разбор готового WF-прототипа Анализ готового WF-прототипа. Особенности построения. Кейсы разработки. Создание кликабельного прототипа Кликабельный прототип. Функции и задачи кликабельного прототипа. Алгоритм создания. Особенности UI-дизайна для мобильных приложений. Создание текстовых стилей Отличия UI для мобильных телефонов. Подбор текстовых стилей. Стилиевое разнообразие и принципы подбора. Подбор цветов. Сервисы Цвет, UI, практическое применение, сервисы. Подбор цвета для проекта. Тематика, фирменный цвет, ТЗ и мудборд. Приемы сложной анимации для мобильного приложения Особенности анимации. Сложная анимация в мобильных приложениях. Дополнительные сервисы для разработки продукта. UI-kit. Подготовка к передаче в разработку Подготовка UI-kit для мобильного приложения. Передача проекта в разработку. Согласования и дополнения.

2.18. UX-исследования и аналитика, тематическое содержание дисциплины:

Структура продуктовой команды Роли в продуктовой команде. Роль исследователя в команде. Роль дизайнера в исследовании. Введение в исследования Значение исследования для продукта. Принципы проведения исследования. Основы продуктового исследования. Бизнес-задачи и задачи исследований Бизнес-задача. Задача исследования. Разница задач и возможности их проработки. Виды и методы исследований Многообразие видов исследований. Цели исследований. Методы исследования в зависимости от поставленных целей. Аналитика данных Формирование аналитики данных. Анализ полученных результатов. Способы получения данных. Количественные методы исследований Разнообразие методов количественных исследований. Подбор методов в зависимости от задачи. Аналитика подобранных методов. Правила проведения количественных исследований Основы проведения количественных исследований. Этапы проведения количественных исследований. Принципы проведения количественных исследований. Качественные методы исследований Разнообразие методов качественных исследований. Подбор методов в зависимости от задачи. Аналитика подобранных методов. Правила проведения качественных исследований Основы проведения качественных исследований. Этапы проведения качественных исследований. Принципы проведения качественных исследований. Бизнес-метрики Разнообразие видов бизнес-метрик. Методы подбора бизнес-метрик. Возможности аналитики бизнес-метрик в зависимости от ключевой задачи.

2.19. Мобильное приложение. Продуктовый подход. Прототип, тематическое содержание дисциплины:

Постановка задачи, бриф, персоны Задачи на разработку продукта. Формулирование задач из брифа. Прописывание конкретного плана работы. Формирование User Story по итогам UX-исследования Формулирование целей. Выбор методов исследования. Формулирование User Story. Полная схема User Story Формирование схемы User Story. User Story на основе бизнес-концепции. Значение User Story для продукта. Конкурентный анализ. Сценарии Анализ User Flow конкурентов. Формирование выводов для реализации в проекте. Прописывание сценария. Формирование User Flow Совмещение User Story в одном продукте. Разбор приложений конкурентов. Реализация сценариев. Прототип ключевых сценариев приложения Формирование прототипа для ключевых сценариев. Формирование прототипа на основе гайдлайнов и форм. Удачные решения юзабилити. Создание кликабельного прототипа. Подготовка к тестированию Методы формирования кликабельного прототипа. Подготовка к тестированию продукта. Анализ сформированного решения. Тестирование прототипа Модерируемое тестирование с ЦА. Комментарии фокус-группы. Вывод об интерфейсе и его улучшениях.

2.20. Мобильное приложение. Продуктовый подход. Визуальная концепция, тематическое содержание дисциплины:

Создание мудборда. Исследование Утверждение прототипа. Визуализация дизайна. Подбор референсов. Создание мудборда. Проведение опроса ЦА. Создание визуальной концепции Отрисовка сценария. Варианты реализации сценариев. Цвета, шрифты, иконки отрисованных сценариев. Подбор необходимых элементов. Презентация визуальной концепции. Анимация интерфейса Анимация сценария. Презентация визуальной концепции. Реализация сценария. UI дизайн и дизайн-системы Формирование дизайн-системы. Привязка библиотеки к сценариям. Отрисовка дизайна. Передача в разработку

Завершение работы. Передача проекта в разработку. Задачи при передаче продукта на следующий этап разработки.

2.21. Личный бренд дизайнера, тематическое содержание дисциплины:

Личный бренд. Позиционирование. Задачи личного бренда. Позиционирование как элемент личного бренда. Основы построения позиционирования. Требования к портфолио. Структура портфолио. Примеры портфолио. Портфолио под конкретные работы/специфику. Структура портфолио. Критерии отбора работ. Ценообразование на фрилансе, в найме. Каналы для поиска клиентов. Специфика каналов, форматы присутствия в них. Резюме. Поиск клиентов. Коммуникация с потенциальными клиентами. Предоставление услуг и ценообразование. Формы приема заказов. Нетворкинг. Зарубежный рынок заказчиков. Общение с заказчиками. Методики общения с заказчиком. Новые каналы продвижения услуг. Этапы выстраивания коммуникации. Правовые аспекты в работе дизайнера. Часть 1, Часть 2. Правовые нормы в работе дизайнера. Оформление деятельности. Условия договора. Авторский договор.

2.22. Разработка пользовательского сценария мобильного приложения. Практикум, тематическое содержание дисциплины:

Исследование целевой аудитории. Проведение интервью с целевой аудиторией и на основании полученных выводов формирование User Story. Анализ конкурентов. Разбор сценариев в приложениях конкурентов (не менее 3-х), определение сценария приложения; анализ нужных для своего приложения сценариев или деталей внутри сценариев. Создание User Flow. Создание User Flow в виде простой схемы на основе всех сценариев, совмещение всех user story в максимально простой интерфейс. Создание кликабельного прототипа. Создание сценария на основе гайдлайнов и простых форм. Дополнение удобными для пользователя решениями на основе конкурентного анализа других приложений. Проведение тестирования прототипа на 3-4 пользователях. Описание результатов тестирования. Создание визуальной концепции и анимации сценария. Подбор референсов к прототипу и оформление в виде 3-х мудбордов. Отрисовка полностью одного из сценариев с цветом, шрифтами, иконками.

### 3. Критерии оценки результатов освоения образовательной программы.

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по стобалльной системе и четырехбалльной.

Соответствие балльных систем оценивания:

Количество баллов по стобалльной системе	Отметка по четырехбалльной системе
81-100	«отлично»
61-80	«хорошо»
51-60	«удовлетворительно»
менее 51	«неудовлетворительно»

Оценка результатов освоения программы осуществляется итоговой аттестационной комиссией в соответствии со следующими критериями:

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций),

предусмотренных программой; допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы.

Приложение № 3 к  
дополнительной  
профессиональной программе  
профессиональной переподготовки  
«UI/UX-дизайнер. Проектирование  
интерфейсов»

## **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной и итоговой аттестации.**

1. Что такое цветовой тон?

- а) характеристика цвета, которая отвечает за его положение в видимом спектре
- б) интенсивность цвета, его отличие от равного по светлоте серого
- в) количество белого света, излучаемого цветом
- г) цвет, в который добавлен серый

2. Монохроматическая (монохромная) цветовая схема:

- а) подразумевает использование одного цвета, его тональностей и теней
- б) основывается на цветах, располагающихся рядом на цветовом круге
- в) строится на основе двух противоположных цветов круга и используется для создания эффекта контраста
- г) строится из трех равноудаленных друг от друга цветов круга

3. Триадная цветовая схема (цветовая триада):

- а) подразумевает использование одного цвета, его тональностей и теней
- б) основываются на цветах, располагающихся рядом на цветовом круге
- в) строится на основе двух противоположных цветов круга и используется для создания эффекта контраста
- г) строится из трех равноудаленных друг от друга цветов круга

4. Аналоговая цветовая схема:

- а) подразумевает использование одного цвета, его тональностей и теней
- б) основываются на цветах, располагающихся рядом на цветовом круге
- в) строится на основе двух противоположных цветов круга и используется для создания эффекта контраста
- г) строится из трех равноудаленных друг от друга цветов круга

5. Комплементарная цветовая схема:

- а) подразумевает использование одного цвета, его тональностей и теней
- б) основываются на цветах, располагающихся рядом на цветовом круге
- в) строится на основе двух противоположных цветов круга и используется для создания эффекта контраста
- г) строится из трех равноудаленных друг от друга цветов круга

6. Прямоугольная (четвертичная) цветовая схема:

- а) включает две пары комплементарных цветов
- б) основываются на цветах, располагающихся рядом на цветовом круге
- в) строится на основе двух противоположных цветов круга и используется для создания эффекта контраста
- г) строится из трех равноудаленных друг от друга цветов круга

7. Выберите формулировки, которые описывают понятие “UX-дизайн”?

- а) пользовательский опыт
- б) структура сайта и его страниц
- в) функциональность сайта/приложения
- г) внешний вид сайта/приложения
- д) графическая концепция

8. Выберите первый этап при работе над UX-дизайном.

- а) создание графической концепции
- б) создание мудборда

- в) проектирование пользовательского сценария
- г) исследование целевой аудитории и конкурентов
- д) создание прототипа
- е) тестирование прототипа

9. Какие из приведенных ниже действий могут считаться целевым для лендинга онлайн-конференции, бизнес-задача которого сбор посетителей мероприятия?

- а) просмотр фотогалереи мероприятия
- б) изучение программы на лендинге
- в) запрос на получение подробной программы мероприятия
- г) заявка на просмотр записей мастер-класса прошлого мероприятия
- д) регистрация на мероприятие
- е) покупка билета на мероприятие

10. Какие из приведенных ниже действий могут считаться целевым для лендинга СМИ, бизнес-задача которого сбор базы читателей?

- а) подписка на бесплатную e-мейл рассылку
- б) платная подписка на закрытый клуб
- в) просмотр статей
- г) оценка полезности статей (“лайки”)

11. Выберите формулировки, которые описывают понятие “UI-дизайн”.

- а) внешний вид сайта/приложения
- б) функциональность сайта/приложения
- в) структура и пользовательские сценарии
- г) паттерны поведения
- д) оформление сайта
- е) графическая концепция
- ж) цветовая гамма
- з) типографика

12. Для чего при проектировании интерфейса сайта/приложения формулируется User Story?

- а) чтобы учесть потребности каждой целевой группы сайта/приложения и отразить это в интерфейсе
- б) чтобы понять, как будет использоваться продукт (сайт/приложение)
- в) чтобы ответить на вопрос, что важно для пользователя при принятии решения о покупке
- г) все варианты верные
- д) все варианты неверны

13. Определите верную последовательность работы над UX-дизайном сайта/приложения

- а) проектирование User Flow
- б) создание WF-прототипа
- в) формулирование User Story
- г) исследование целевой аудитории, конкурентов

14. Гарнитура шрифта - это

- а) набор шрифтов, которые отличаются по размеру, начертанию, и другим параметрам, но близких по характеру и отличительным знакам рисунка
- б) это шрифт определенного начертания, размера, с наличием или отсутствием засечек, с определенной величиной выносных элементов

в) группа шрифтов, отличающихся наличием или отсутствием засечек и их характером  
г) это характеристика шрифта говорящая о его полноте и универсальности в использовании

15. Антиквенные шрифты - это

- а) шрифты с высоким контрастом, без засечек
- б) шрифты с засечками
- в) шрифты имитирующие определенный исторический стиль
- г) шрифты с мощными прямоугольными засечками

16. Какие типы шрифтов являются антиквенными?

- а) антиква старого стиля
- б) геометрическая антиква
- в) переходная антиква
- г) шотландская антиква

17. Гротески - это

- а) шрифты без засечек
- б) шрифты с засечками
- в) шрифты с мощными засечками прямоугольной формы
- г) шрифты имитирующие определенный исторический стиль

18. Какие типы шрифтов являются гротесками?

- а) переходные гротески
- б) гуманистические гротески
- в) гротески швейцарского стиля
- г) шотландские гротески

20. Брусковые шрифты - это

- а) шрифты построенные на основе простейших графических форм
- б) шрифтов с мощными засечками прямоугольной формы без скруглений или с небольшим скруглением в местах присоединения к основным штрихам
- в) шрифты, имитирующие определенный исторический стиль
- г) шрифты без засечек

21. Какие типы шрифтов являются брусковыми?

- а) геометрические брусковые
- б) кларендоны
- в) гуманистические брусковые
- г) переходные брусковые

22. Акцидентные шрифты - это

- а) шрифты с мощными засечками без скруглений или с небольшим скруглением в местах присоединения к основным штрихам
- б) шрифты, построенные на основе простейших графических форм
- в) шрифты, у которых горизонтальные штрихи толще вертикальных
- г) шрифты, специально предназначенные для акцидентного набора и имитирующие определенный исторический стиль или декоративную обработку формы

23. Кернинг - это

- а) избирательное изменение ширины букв с целью их оптического выравнивания
- б) пропорциональное изменение межбуквенных пробелов
- в) избирательное изменение пробелов между определенными парами букв, вызванные их формами

24. При оформлении текста для электронных носителей не рекомендуется
- а) использование мелкого текста
  - б) использование шрифтов с крупными межбуквенными просветами у строчных
  - в) размещение текста на фоне
  - г) использование шрифтов с длинными верхними и нижними выносными элементами
25. Удобочитаемость - это
- а) качество легкость и комфорт восприятия текста
  - б) восприятие гармоничного сочетания шрифтов
  - в) чтение удачных комбинаций фраз и слов
  - г) характеристика качественного вывода текстовой информации
26. Какие признаки влияют на удобочитаемость?
- а) характер контура буквы
  - б) качество отображения текста
  - в) пропорции сторон и плотность шрифта
  - г) качество печати или разрешение экрана
27. На основе каких принципов формируются удачные комбинации шрифтов?
- а) Принцип гармонии
  - б) Принцип контраста
  - в) Принцип серебра набора
  - г) Принцип соразмерности шрифтов
28. Разборчивость - это
- а) качество вывода букв
  - б) пропорциональное отображение шрифта, влияющее на считываемость
  - в) привычность считывания
  - г) легкое распознавание отдельных букв и слов
29. Гармоничные сочетания - это
- а) сочетания которые строятся на шрифтах со схожим каркасом, которые имеют наименьшее количество контрастов
  - б) сочетания, которые строятся на шрифтах со схожестью, насыщенности, цвета и аксессуаров
  - в) сочетания, которые строятся на шрифтах со схожестью аксессуаров, размера, насыщенности и начертания
  - г) сочетания, которые строятся на шрифтах со схожим начертанием
30. Контрастные сочетания - это
- а) сочетания, которые строятся на шрифтах с контрастом аксессуаров, размера, насыщенности и начертания
  - б) сочетания, которые строятся на шрифтах с контрастом аксессуаров, размера, насыщенности, и цвета
  - в) сочетания, которые строятся на шрифтах с контрастом размера, насыщенности, цвета и аксессуаров
  - г) сочетания, которые строятся на шрифтах с максимальным количеством контрастов и минимума