

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.В.09.01
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Проектирование графических интерфейсов пользователя 1

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль)
Программирование и UX/UI-дизайн

Форма обучения: очная

Год набора: 2025

Общая трудоемкость: 5 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	6	Итого
Форма контроля	Экзамен	
Вид занятий		
Лекции	16	16
Лабораторные		
Практические	48	48
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР	1	1
Промежуточная аттестация	0,35	0,35
Контактная работа	65,35	65,35
Самостоятельная работа	79	79
Контроль	35,65	35,65
Итого	180	180

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат:
027B1EB300BCB00E9C455CC0659A78DAC8
Владелец: Кузьмина Марина Сергеевна
Действителен: с 16.11.2023 до 28.04.2038

Рабочую программу составил:

доцент, кандидат культурологии, Кузьмина М.С.

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки

09.03.03 Прикладная информатика

Срок действия рабочей программы дисциплины до «28» августа 2029 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра дизайна

(протокол заседания №11 от «24» июня 2024 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель – познакомить студентов с процессом проектирования графических интерфейсов, с организацией творческого процесса, с основными этапами проектной деятельности, принципами и методами проектирования удобных, понятных и эффективных пользовательских интерфейсов для различных программных продуктов и сформировать практические навыки для дальнейшего применения полученных знаний в профессиональной деятельности; освоение студентами теоретических и практических знаний о технических и программных средствах в области проектирования пользовательского интерфейса с использованием современного программного обеспечения, формирование у студентов навыков проектирования эргономичных пользовательских интерфейсов. Создать основу для формирования креативного мышления, творческого подхода к дизайн-проектированию. Способствовать овладению изобразительными средствами, программами и методами, применяющимися в UX/UI дизайне. Способствовать осознанию социальной значимости своей будущей профессии.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Предпринимательская деятельность. Управление стартап-проектами», «Компьютерные сети», «Основы моделирования и проектирования программного обеспечения», «Специальные технологии в дизайне пользовательских интерфейсов 4», «История дизайна, науки и техники», «Программирование на Java (Джава) 2», «Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая) практика) 1».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Предпринимательская деятельность. Технологии продвижения и продаж», «Обеспечение безопасности при разработке программного обеспечения», «Методы исследования пользовательского опыта 2». «Проектирование графических интерфейсов пользователя 2», «Брендинг», «Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая) практика) 3», «Выпускная квалификационная работа как стартап».

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-8. Способен выявлять и учитывать потребности пользователя при взаимодействии с графическим пользовательским интерфейсом при проектировании.	ПК-8.1. Определяет специфические требования к каждому отдельному дизайн-проекту и может оценить специфику его выполнения.	Знать: способы оценки и улучшения качества пользовательского опыта при использовании различных приложений; особенности взаимодействия пользователя с графическими интерфейсами; основные требования к дизайн-проекту; основные инструменты и методы создания и проектирования пользовательских интерфейсов.
		Уметь: определять специфические требования к дизайн-проекту и

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		оценить специфику его выполнения; использовать различные инструменты и методы создания и проектирования пользовательских интерфейсов.
		Владеть: навыками применения передовых знаний в данном предмете; навыками использования различных инструментов и методов создания и проектирования пользовательских интерфейсов.
	ПК-8.2. Формирует набор возможных решений проектных задач и методологических подходов к выполнению дизайн-проекта.	Знать: основные принципы и тенденции в проектировании графических интерфейсов; новые компьютерные технологии и методы повышения полезности проектируемых и используемых графических интерфейсов.
		Уметь: формулировать цели и задачи разработки графических интерфейсов пользователя; использовать различные инструменты и методы создания и проектирования пользовательских интерфейсов; анализировать и делать выбор оптимальных возможных решений, технических и программных средств в области проектирования пользовательского интерфейса.
		Владеть: навыками применения различных инструментов и методов создания и проектирования пользовательских интерфейсов; анализа и выбора оптимальных возможных решений и методологических подходов, технических и программных средств в области проектирования пользовательского интерфейса.
	ПК-8.3. Синтезирует методологические подходы для выполнения каждого конкретного дизайн-проекта.	Знать: основы проектирования пользовательских интерфейсов, основные инструменты для создания и проектирования пользовательских интерфейсов; методы и подходы для выполнения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		каждого конкретного дизайн-проекта.
		<p>Уметь: использовать основные принципы проектирования графических интерфейсов; создавать дизайн и структуру интерфейсов, включая интуитивно понятное расположение элементов управления и логическую структуру компонентов.</p>
		<p>Владеть: навыками анализа и определения потребностей пользователей для создания эффективных и удобных интерфейсов; навыками создания дизайна и структуры интерфейсов с интуитивно понятным расположением элементов управления и логической структурой компонентов; навыками проектирования эргономичных пользовательских интерфейсов.</p>

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного)
	Самостоятельная работа	Выполнение графических заданий	7	79	-	+	Индивидуальное домашнее задание
	Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	7	0,35	-	+	
Модуль 1: Пользовательский интерфейс. Проектирование дизайна интерфейса многостраничного сайта	Лекция 1	Графический интерфейс пользователя. Основные характеристики. История развития интерфейсов. Введение в UX/UI дизайн. Основные термины	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 1	Творческое задание: Разнообразие интерфейсов. Примеры хорошего и плохого дизайна интерфейсов. Анализ деятельности пользователя	7	2	10	+	Творческое задание
	Практическое занятие 2	Творческое задание: Разнообразие интерфейсов. Примеры хорошего и плохого дизайна интерфейсов	7	2	-	+	Творческое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного)
	Лекция 2	Особенности дизайна интерфейса пользователя. Стандарты и рекомендации. Влияние предметной области на организацию пользовательских интерфейсов.	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 3	Творческое задание: Влияние предметной области на организацию пользовательских интерфейсов	7	2	-	+	Творческое задание
	Практическое занятие 4	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Формирование системы рекомендаций и требований к дизайну интерфейсов	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного)
	Лекция 3	Основные элементы пользовательских интерфейсов, их эволюция. Способы взаимодействия пользователя с интерфейсом, аппаратно-программные средства, обеспечивающие взаимодействие	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 5	Творческое задание: Сравнение различных подходов к организации пользовательских интерфейсов	7	2	10	+	Творческое задание
	Лекция 4	Основные принципы дизайна интерфейсов. Визуальное, тактильное восприятие и память. Гештальт-принципы дизайна. Закон Фиттса	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного)
	Практическое занятие 6	Творческое задание: Выполнение упражнений на определение соответствия дизайна основным принципам дизайна интерфейсов	7	2	-	+	Творческое задание
	Лекция 5	Основные этапы проектирования пользовательского интерфейса. Инструменты UX-исследования	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 7	Творческое задание: Составление учебного брифа для проектирования многостраничного сайта по вариантам	7	2	10	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Лекция 6	Аналитика. Инструменты визуализации задачи проектирования интерфейса	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного)
	Практическое занятие 8	Творческое задание: Разработка сценария пользователя (User Flow)	7	2	-	+	Творческое задание
	Практическое занятие 9	Творческое задание: Структура сайта. Разработка карты пользовательского опыта (Customer Journey Map)	7	2	-	+	Творческое задание
	Лекция 7	Прототипирование. Wireframe. Метод «прогрессивного джипега»	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 10	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Результаты аналитики в виде Mind Map	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 11	Творческое задание: Создание Wireframe многостраничного сайта по вариантам	7	2	10	+	Творческое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного)
	Лекция 8	Проектирование визуальной части – UI-дизайн. Тестирование интерфейса	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 12	Творческое задание: разработка UI-макета интерфейса многостраничного сайта по вариантам	7	2	-	+	Творческое задание
	Практическое занятие 13	Творческое задание: Контент сайта (фото, видео, шрифты, стиль, анимация). Разработка визуальной оболочки сайта	7	2	-	+	Творческое задание
	Практическое занятие 14	Творческое задание: Разработка фирменного стиля для проектирования многостраничного сайта по вариантам	7	2	10	+	Творческое задание
	Практическое занятие 15	Творческое задание: Анализ результатов тестирования	7	2	-	+	Творческое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного)
	Практическое занятие 16	Творческое задание: Разработка набора базовых элементов для проектирования многостраничного сайта по вариантам (иконок, кнопок, строк поиска, полей ввода)	7	2	10	+	Творческое задание
	Практическое занятие 17	Творческое задание: Разработка набора базовых элементов сайта для проектирования многостраничного сайта по вариантам (иконок, кнопок, строк поиска, полей ввода)	7	2	-	+	Творческое задание
	Практическое занятие 18	Творческое задание: Визуализация взаимодействия пользователя с интерфейсом	7	2	10	+	Творческое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного)
	Практическое занятие 19	Творческое задание: Визуализация взаимодействия пользователя с интерфейсом. Юзабилити-тестирование графического интерфейса	7	2	-	+	Творческое задание
	Практическое занятие 20	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Анализ промежуточных вариантов и визуальной концепции многостраничного сайта	7	2	-	+	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
	Практическое занятие 21	Проект: презентация результатов работы. Анализ и утверждение итогового варианта визуальной концепции многостраничного сайта	7	2	-	+	Проект
	Практическое занятие 22	Проект: презентация результатов работы.	7	5	20	+	Проект

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного)
	Курсовая работа	Презентация UX/UI - дизайна многостраничного сайта по теме курсовой работы	7	1	-	-	Проект
	Контроль	Подготовка к экзамену	7	35,65			
		Посещаемость	7		10		
Итого:				180	100		

Схема расчета итогового балла(Сумма + Тср)/2» - сумма баллов по всем учебным мероприятиям, предусмотренным в курсе + среднее арифметическое по всем промежуточным тестам, проводимым через ОТ.

5. Образовательные технологии

При обучении используются следующие образовательные технологии, направленные на формирование компетенций выпускника:

- технология традиционного обучения (индивидуальное домашнее задание, практическое занятие)
- технология развития критического мышления (круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты)
- технология проектного обучения (проект, творческое задание)

6. Методические указания по освоению дисциплины

Данная дисциплина носит практико-ориентированный творческий характер обучения. В рамках курса важно практически освоить и применить ключевые инструменты анализа и исследования вопросов, касающихся проектирования пользовательских интерфейсов, поэтому все практические задания и теоретический материал должен быть нацелен на практическое применение полученных знаний на практике. Также важна творческая атмосфера занятия, которая бы способствовала раскрытию креативного потенциала студентов. С результатами итогового проекта можно участвовать в специализированных выставках, конкурсах и проектах. Индивидуальная презентация проектов проводится в соответствии со следующим порядком: доклад студента, раскрывающий основной замысел, в течение 7-10 минут; ответы на вопросы преподавателей 7-10 минут. В начале доклада студент называет тему работы, далее раскрывает ее содержание. Особо подчеркивается то, что лично сделано студентом, его вклад в исследование проблемы. Особое внимание в докладе должно быть уделено новизне полученных результатов и возможной их практической и научной значимости. По окончании доклада члены комиссии экзамена задают студенту вопросы в соответствии с темой и содержанием работы, для выявления его знаний по вопросам, затронутым в работе и докладе.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
7	ПК-8	Творческое задание № 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20 Проект № 21, 22 Тестовые задания № 1-100 Вопросы к экзамену № 1-60

7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

7.2.1. Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

1. Разнообразие интерфейсов. Примеры хорошего и плохого дизайна интерфейсов.
Анализ деятельности пользователя
2. Составление учебного брифа для проектирования многостраничного сайта по вариантам
3. Разработка сценария пользователя (User Flow)
4. Создание Wireframe многостраничного сайта по вариантам
5. Разработка фирменного стиля для проектирования многостраничного сайта по вариантам
6. Разработка набора базовых элементов для проектирования многостраничного сайта по вариантам (иконок, кнопок, строк поиска, полей ввода)
7. Визуализация взаимодействия пользователя с интерфейсом
Критерии оценки:
10 баллов - высокое качество количество и качество графических работ (не менее 10 листов формата А4), владение графической техникой, выразительность графического языка, эмоциональность работ;
7 баллов - среднее качество количество и качество графических работ (не менее 5 листов формата А4), выразительность графического языка, эмоциональность работ, владение графической техникой;
5 баллов - среднее количество и качество графических работ (не менее 5 листов формата А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;
3 балла - низкое количество и качество графических работ (не менее 5 листов формата А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;
1 балл - низкое качество исследуемого материала, количество и качество графических работ (не менее 2 листов формата А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ, наличие графических ошибок.

7.2.2. Темы групповых и/или индивидуальных проектов

1. Презентация результатов работы: Презентация UX/UI -дизайна
Критерии оценки:
20 баллов - высокое качество выполнения проекта и выполненных творческих заданий, наличие всех этапов проекта, высокий уровень владения темой курса, грамотная презентация проекта;

15 баллов -высокое качество выполнения проекта и выполненных заданий в рамках командной работы, наличие всех этапов проекта, средний уровень владения темой курса, грамотная презентация проекта;

10 баллов - среднее качество выполнения проекта и выполненных заданий, отсутствие всех этапов проекта, средний уровень владения темой курса;

5 баллов-низкое качество выполнения проекта и выполненных заданий, отсутствие всех этапов проекта, низкий уровень владения темой курса.

7.2.3. Темы письменных работ

№ п/п	Темы
1	Основные принципы проектирования интерфейсов.
2	Значение аналитики в UX.
3	Инструменты UX-исследования.
4	Инструменты юзабилити-тестирования и их применение.
5	Создание карты потребительского опыта.
6	Разработка дизайн-концепции и дизайна многостраничного сайта

Краткое описание и регламент выполнения

В рамках темы семестра выдается тема для написания курсовой работы. В курсовой работе формулируется исследовательский предпроектный этап дизайн-проекта и представляется разработка UX/UI -дизайна.

Критерии оценки:

отлично - студент демонстрирует глубокое и полное овладение содержанием материала, владеет понятийным аппаратом; грамотно, логично излагает мысли, выполненная концепция проекта, высокий уровень изложения идеи проекта;

хорошо - студент вполне освоил материал, владеет понятийным аппаратом, грамотно излагает мысли, но содержание и форма ответа имеют отдельные неточности, не точно выполненная концепция проекта, средний уровень изложения идеи проекта;

удовлетворительно - студент понимает основные положения материала, но излагает его неполно в письменной работе, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, не умеет доказательно обосновать свои суждения, не выполненная концепция проекта, низкий уровень изложения идеи проекта;

не удовлетворительно – студент не понимает основные положения материала, отсутствует формулирование проектной идеи.

7.2.3. Тестовые задания № 1-500

Примерные тестовые задания

1. Специфика дизайн проектирования это:
наличие разных аспектов и уровней направленности дизайн-проектирования, образующих своеобразную матрицу основных видов дизайна
незначительное улучшение отдельных технико-эстетических параметров объекта, которое сохраняет все основные черты своего прототипа
разработка композиционно-пластических решений

2. Что такое дизайн-концепция?

это его основная мысль, главная идея, которой должны подчиняться все решения и задумки дизайнера

создание описания, изображения или концепции несуществующего объекта с заданными свойствами

это уже реализованные проекты, подобные тому, который вы планируете создать

3. Задачи предпроектного этапа:

анализ проектной ситуации, выявление проблемы
определение потребителя, поиск приемов и методов
все ответы верны

4. Выберите два закона разработки пользовательских интерфейсов ,
сформулированные

Джефом Раскиным:

«Компьютер не должен вредить вашей работе или своим бездействием допустить причинение вреда вашей работе»

«Компьютер не должен тратить ваше время или требовать от вас больше работы, чем это действительно необходимо»

«Используйте обратную связь: программа должна реагировать на каждое действие оператора»

«Программа должна помогать выполнить задачу, а не становиться этой задачей»

5. Цель проектного анализа:

создание дизайнерского продукта
разработка дизайн-концепции
составление технического задания

6. Задачи проектного этапа:

создание функциональной схемы, подбор и анализ аналогов
разработка композиционно-пластических решений, выбор оптимального варианта
все ответы верны

7. Выберите типы смыслообразования в графическом дизайне:

синонимия
метафора
гиперболизация
симметрия
ассиметрия

8. Гештальт-принципы - это:

популярный тип столбчатых диаграмм, который используется для иллюстрации плана, графика работ по какому-либо проекту

последовательное расположение задач друг за другом

хаотичное планирование

набор правил или принципов человеческого восприятия, описывающих то, как люди организуют похожие друг на друга элементы, обнаруживают закономерности и проясняют сложные образы при восприятии объектов

9. Ошибки, которые допускаются по невнимательности пользователей это:

ошибки, вызванные недостаточным знанием предметной области
опечатки

ошибки, вызванные не считыванием показаний системы
моторные ошибки

10. Проектирование в дизайне это:

процесс разработки, ориентированный на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды возможностям и потребностям человека как утилитарным, так и эстетическим

незначительное улучшение отдельных технико-эстетических параметров объекта
сложный процесс создания дизайн-концепции

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр: 6

№ п/п	Вопросы к экзамену
1	Процесс анализа потребителя
2	Методы получения представления о потребителе
3	Методы исследования для создания надежных и реалистичных представлений о целевой аудитории
4	Основные понятия: проект, проектирование, дизайн, проектная деятельность. Объект, предмет, субъект проектирования. Цель проектирования
5	Виды проектной деятельности дизайнера. Специфика и особенности проектной деятельности
6	Виды UX-исследований
7	Инструменты UX-исследования и аналитики
8	Сущность карты потребительского пути
9	Основные цели создания карты потребительского пути
10	Проектирование карты потребительского опыта (CJM)
11	Правила проектирования пользовательского интерфейса.
12	Модель пользователя, модель программы и их взаимодействие
13	Что такое пользовательский интерфейс?
14	Модели пользовательского интерфейса
15	Ментальные модели пользовательского интерфейса
16	Модель пользователя пользовательского интерфейса
17	Конкурентный анализ
18	Основы проектирования пользовательского интерфейса

19	Качество пользовательского интерфейса
20	Создание пользовательских сценариев интерфейса
21	Проектирование отдельных блоков интерфейса
22	Социальный портрет потребителя дизайн-проекта.
23	Построение прототипа интерфейса
24	Принципы проектирования пользовательского интерфейса
25	Проектирование последовательного интерфейса
26	Значение UI-дизайна. Его место в проектировании пользовательского интерфейса
27	Стандарты и руководящие принципы при проектировании интерфейса
28	Этапы разработки пользовательского интерфейса
29	Коллективный подход к разработке
30	Инструментарий разработчика интерфейсов
31	Профессиональные методы и технологии разработки пользовательского интерфейса
32	Прикладные программы для разработки дизайна интерфейса
33	Фирменный стиль сайта. Составляющие. Основные принципы создания ФС.
34	Инструментарий для разработки пользовательского интерфейса
35	Применение Гештальт-принципов
36	Визуализация механики взаимодействия пользователя с интерфейсом
37	Цели Юзабилити-тестирования
38	Разнообразие интерфейсов
39	Закон Фиттса
40	Креативность в профессиональной деятельности дизайнера. Личностные качества. Области профессионального применения.
41	Золотые правила дизайна
42	Работа с контентом многостраничного сайта. Структурирование контента
43	Структура многостраничного сайта
44	Прототипирование интерфейсов
45	Выбор типа элементов управления для заданного набора полей
46	Дизайн-мышление, как методология для создания инновационных дизайн-продуктов

47	Разработка набора базовых элементов сайта. Разработка системы навигации
48	Дизайн-исследования. Методы и способы применения.
49	Как устроен рынок веб-дизайна и почему он востребован
50	Прототип сайта
51	Какие задачи решает WEB и UX/UI дизайнер
52	Сценарии взаимодействия с сайтом
53	Кто такой веб-дизайнер, UX/UI, графический дизайнер
54	Визуальное взаимодействие пользователя с продуктами дизайна. Современные тенденции в визуальной культуре. Айтирекинг. Гейтрекинг. Их возможное использование в дизайне
55	Разработка набора базовых элементов сайта
56	Анализ результатов тестирования
57	Карта пользовательских путей Customer Journey Map (CJM)
58	Дизайн многостраничных сайтов
59	Дизайн пользовательского интерфейса
60	Композиция сайта

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
7	Экзамен	«Отлично»	85-100 б.
		«Хорошо»	70-84 б.
		«Удовлетворительно»	55-69 б.
		«Неудовлетворительно»	0-54 б.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно- методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Адамчук В. В., Варна Т. П., Воротникова В. В.	Эргономика	Учебное пособие	2017	ЭБС «IPRbooks»
2	Поляков Е.А.	Web-дизайн	Учебное пособие	2019	ЭБС «IPRbooks»
3	Поляков Е.А.	Web-дизайн	Практикум	2019	ЭБС «IPRbooks»
4	Тонких А.П.	WEB-дизайн и WEB-программирование. Выполнение курсовой работы	Учебно-методическое пособие	2019	Репозиторий ТГУ

8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно- методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Елисеенков Г. С.	Дизайн-проектирование	Учебное пособие	2016	ЭБС «IPRbooks»

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- ЭБС «Лань»: e.lanbook.com
- ЭБС «РУКОНТ»: <http://rucont.ru/>
- ЭБС «БиблиоТех»: <http://www.bibliotech.ru/>
- ЭБСIPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- WebofScience [Электронный ресурс]: мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2016– . – Режим доступа: apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus[Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004– . – Режим доступа : scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000– . – Режим доступа: elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа: neicon.ru/resources/archive. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

8.4. Перечень программного обеспечения

№	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	Договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно. Контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно.
2	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	Договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно.

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий	Перечень основного оборудования
1	Проектная мастерская. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации (С-909).	Столы ученические трехместные, стол преподавательский, стул преподавательский, стулья и кресла дизайнерские, сцена, стулья ученические, доска аудиторная (меловая), доски флипчарт, жалюзи, электроцит, проектор.
2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (Г-401).	Столы, стулья, компьютеры.
3.	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (С-508).	Доска аудиторная (меловая), столы ученические, стол преподавательский, стулья, стенды, шкафы.