

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Клочков Юрий Сергеевич
Должность: и.о. ректора
Дата подписания: 03.04.2024 09:42:14
Уникальный программный ключ:
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d7400d1

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель образовательной
программы

_____ У.В. Лаптева
« _____ » _____ 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины: **Основы UI и UX дизайна**

направление подготовки: **09.03.02 Информационные системы и технологии**

направленность (профиль): **Искусственный интеллект и программирование**

форма обучения: **очная**

Рабочая программа рассмотрена
на заседании кафедры Интеллектуальных систем и технологий

Протокол № ___ от _____ 20__ г.

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины является приобретение знаний, умений и навыков создания цифровых продуктов, разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений, проектирования пользовательского опыта и анализа целевой аудитории.

Задачи изучения дисциплины:

- формирование знаний процесса создания цифрового продукта;
- получение знаний основных методов анализа пользовательского опыта;
- развитие умений и навыков работы с интернет-сервисами, применяемыми в области разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений;
- приобретение умений и навыков в области анализа целевой аудитории и проектирования пользовательского опыта.

Обучающиеся должны овладеть знаниями и умениями проводить анализ потребительского опыта; работать с интернет-сервисами, применяемыми в области разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений; применять методы анализа целевой аудитории.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Необходимыми условиями для освоения дисциплины являются:

Знания, полученные при изучении математических, естественнонаучных дисциплин, информационных технологий и программирования.

Умение анализировать предметную область, выделять проблему и формулировать решение.

Владение методиками использования программных средств для решения практических задач.

Содержание дисциплины является логическим продолжением содержания дисциплин Разработка приложений для мобильных платформ и/или Технологии разработки web-приложений и может быть использовано при изучении дисциплин Системы машинного зрения и распознавания образов, Проектирование интеллектуальных информационных систем и для подготовки и написания ВКР.

3. Результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Таблица 3.1

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине
ПКС-4 Способен проектировать и разрабатывать взаимодействия пользователя с программным продуктом, анализировать и оценивать данные о действиях пользователей при работе с интерфейсом и осуществлять юзабилити-тестирование	ПКС-4.1 Выявляет требования к пользовательским интерфейсам, определяет методы, способы и стили взаимодействия пользователя с программным продуктом, создает и тестирует графический пользовательский интерфейс	Знать: З1 - основные методы анализа пользовательского опыта З2 - принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций
		Уметь: У1 – создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов У2 - разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации
		Владеть: В1- навыками оформления результатов

		предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач
	ПКС-4.2 Анализирует действия пользователя и оценивает работу графического пользовательского интерфейса программного продукта	Знать: 33 - методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта
		Уметь: У3 - осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых коммуникаций
		Владеть: В2 - навыками качественной оценки предоставляемых файлов
	ПКС-4.3 Организует и проводит юзабилити-тестирование	Знать: 34 - типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций
		Уметь: У4 - проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.
		Владеть: В3 - опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет
ПКС-5 Способен выполнять работы по созданию, модификации и сопровождению интеграционных решений, осуществлять инженерно-технологическую поддержку процесса согласования требований к интеграционному решению, разрабатывать техническую документацию на интеграционное решение	ПКС-5.1 Анализирует потребности интеграционного решения, строит конфигурацию интеграционного решения на базе интеграционной платформы, сопровождает эксплуатацию интеграционного решения.	Знать: 35 - методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI 36 - принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна
		Уметь: У5 - руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций
		Владеть: В4- методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла

4. Объем дисциплины

Общий объем дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

Таблица 4.1.

Форма обучения	Курс/ семестр	Аудиторные занятия/контактная работа, час.			Самостоятельная работа, час.	Контроль, час	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия			
очная	4/7	30	-	16	26	36	экзамен

5. Структура и содержание дисциплины

5.1. Структура дисциплины

очная форма обучения (ОФО)

Таблица 5.1.1

№ п/п	Структура дисциплины		Аудиторные занятия, час.			СРС, час.	Всего, час.	Код ИДК	Оценочные средства
	Номер раздела	Наименование раздела	Л.	Пр.	Лаб.				
1	1	Введение в курс дисциплины "UX/UI-дизайн"	6	-	-	6,5	12,5	4.1 4.2	Опрос
2	2	Инструменты UX-исследования и аналитики	8	-	4	6,5	18,5	4.1 4.2 4.3	Опрос, Отчёт по лабораторным работам
3	3	Межпрограммное взаимодействие	8	-	8	6,5	22,5	4.1 4.2 4.3 5.1	Опрос, Отчёт по лабораторным работам
4	4	UX/UI-дизайн	8	-	4	6,5	18,5	4.1 4.2 4.3 5.1	Опрос, Отчёт по лабораторным работам
5	Экзамен		-	-	-	-	36		Письменный опрос
Итого:			30	-	16	26	108		

заочная форма обучения (ЗФО): не реализуется

очно-заочная форма обучения (ОЗФО): не реализуется

5.2. Содержание дисциплины

5.2.1. Содержание разделов дисциплины

Раздел 1. «Введение в курс дисциплины "UX/UI-дизайн"». Введение в курс дисциплины "UX/UI-дизайн". Стандарт d.school и NNGroup. Человеко-машинное взаимодействие. Введение в предметную область человеко-машинного интерфейса. Понятие интерфейса. Виды интерфейсов. Субъекты и объекты интерфейса. История человеко-машинного интерфейса. История межпрограммного интерфейса. Обоснование необходимости межпрограммного обмена данными.

Раздел 2. «Инструменты UX-исследования и аналитики». Психология восприятия человека. Характеристики «удобного» сервиса или продукта. Основные инструменты UX-аналитики. Выбор методов исследования. Основные цели создания карты потребительского пути. Выбор

пользовательского контекста для визуализации на карте. Проектирование карты потребительского опыта (СJM).

Раздел 3. «Межпрограммное взаимодействие». Форматы данных при межпрограммном обмене. Способы организации межпрограммного интерфейса. Организация обмена данными через общие файлы. Организация полнодуплексного обмена данными через общую (разделяемую память). Организация полудуплексного обмена данными через очередь сообщений. Введение понятий клиента и сервера как ролей программ при межпрограммном обмене данными. Поддержка межпрограммного обмена со стороны операционной системы: именованные блоки памяти, сокеты, мьютексы и семафоры. Проектирование клиентской и серверной части. Понятие протокола обмена данными. Форматы данных. Вопросы безопасности.

Раздел 4. «UX/UI-дизайн». UX/UI-принципы проектирования решений. Современная дизайн-среда. Трансформация в Digital. От газеты в радио. От радио в телевидение. От телевидения в Интернет. Изменение дизайн-среды WWW. От сложного - к простому. От скевоморфизма - к material-design. Интеграции в анимации. Использование возможностей средств анимации для демонстрации микровзаимодействий. Интеграции в передаче для разработчиков. Использование программ дополнительного расширения взаимодействий и интеграций.

5.2.2. Содержание дисциплины по видам учебных занятий.

Лекционные занятия

Таблица 5.2.1

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема лекции
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	1	6	-	-	Введение в курс дисциплины "UX/UI-дизайн". Стандарт d.school и NNGroup. Человеко-машинное взаимодействие. Введение в предметную область человеко-машинного интерфейса. Понятие интерфейса. Виды интерфейсов. Субъекты и объекты интерфейса. История человеко-машинного интерфейса. История межпрограммного интерфейса. Обоснование необходимости межпрограммного обмена данными
2	2	8	-	-	Психология восприятия человека. Характеристики «удобного» сервиса или продукта. Основные инструменты UX-аналитики. Выбор методов исследования. Основные цели создания карты потребительского пути. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте. Проектирование карты потребительского опыта (СJM)
3	3	8	-	-	Форматы данных при межпрограммном обмене. Способы организации межпрограммного интерфейса. Организация обмена данными через общие файлы. Организация полнодуплексного обмена данными через общую (разделяемую память). Организация полудуплексного обмена данными через очередь сообщений. Введение понятий клиента и сервера как ролей программ при межпрограммном обмене данными. Поддержка межпрограммного обмена со стороны операционной системы: именованные блоки памяти, сокеты, мьютексы и семафоры. Проектирование клиентской и серверной части. Понятие протокола обмена данными. Форматы данных. Вопросы безопасности.
4	4	8	-	-	UX/UI-принципы проектирования решений. Современная дизайн-среда. Трансформация в Digital. От газеты в радио. От радио в телевидение. От телевидения в Интернет. Изменение дизайн-среды WWW. От сложного - к простому. От скевоморфизма - к material-design. Интеграции в анимации. Использование возможностей средств анимации для демонстрации микро-

					взаимодействий. Интеграции в передаче для разработчиков. Использование программ дополнительного расширения взаимодействий и интеграций.
Итого:		30	-	-	

Лабораторные работы

Таблица 5.2.2

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Наименование лабораторной работы
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	2	4	-	-	Человеко-машинное взаимодействие
2	3	4	-	-	Проектирование карты потребительского опыта (СJM)
3	3	4	-	-	Межпрограммное взаимодействие
4	4	4	-	-	UX/UI-проектирование решений
Итого:		16	-	-	

Практические занятия

Практические работы учебным планом не предусмотрены

Самостоятельная работа студента

Таблица 5.2.3

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема	Вид СРС
		ОФО	ЗФО	ОЗФО		
1	1	6.5	--	-	Введение в курс дисциплины "UX/UI-дизайн"	Подготовка к защите темы дисциплины Подготовка к лабораторным работам, оформление отчетов к лабораторным работам Индивидуальные консультации студентов в течение семестра Консультации в группе перед экзаменом.
2	2	6.5	-	-	Инструменты UX-исследования и аналитики	Подготовка к защите темы дисциплины Подготовка к лабораторным работам, оформление отчетов к лабораторным работам Индивидуальные консультации студентов в течение семестра Консультации в группе перед экзаменом.

3	3	6.5	-	-	Межпрограммное взаимодействие	Подготовка к защите темы дисциплины Подготовка к лабораторным работам, оформление отчетов к лабораторным работам Индивидуальные консультации студентов в течение семестра Консультации в группе перед экзаменом.
4	4	6.5	-	-	UX/UI-дизайн	Подготовка к защите темы дисциплины Подготовка к лабораторным работам, оформление отчетов к лабораторным работам Индивидуальные консультации студентов в течение семестра Консультации в группе перед экзаменом.
Итого:		26		-		

5.2.3. Преподавание дисциплины ведется с применением следующих видов образовательных технологий: практико-модульное, проектно-ориентированное обучение и смешанных (обучение с использованием системы blendedlearning - используются специальные информационные технологии, такие как компьютерная графика, аудио и видео, интерактивные элементы и т.п), обучение в дистанционном формате.

6. Тематика курсовых работ/проектов

Курсовые работы/проекты учебным планом не предусмотрены

7. Контрольные работы для заочной формы обучения

Заочная форма не реализуется

8. Оценка результатов освоения дисциплины

8.1. Критерии оценивания степени полноты и качества освоения компетенций в соответствии с планируемыми результатами обучения приведены в Приложении 1.

8.2. Рейтинговая система оценивания степени полноты и качества освоения компетенций обучающихся очной формы обучения представлена в таблице 8.1.

Таблица 8.1

№ п/п	Виды мероприятий в рамках текущего контроля	Количество баллов
1 текущая аттестация		
1	Выполнение и защита лабораторной работы №1	0-10
2	Собеседование по Разделу 1	0-20
	ИТОГО за первую текущую аттестацию	30
2 текущая аттестация		
3	Выполнение и защита лабораторных работ №2-3	0-20

4	Собеседование по Разделам 2, 3 дисциплины	0-20
	ИТОГО за вторую текущую аттестацию	40
3 текущая аттестация		
5	Выполнение и защита лабораторной работы №4	0-10
6	Собеседование по Разделу 4 дисциплины	0-20
	ИТОГО за третью текущую аттестацию	30
	ВСЕГО	100

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

9.1. Перечень рекомендуемой литературы представлен в Приложении 2.

9.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

- 1 Сайт ФГБОУВО ТИУ - <http://www.tyuiu.ru/>
- 2 Система поддержки дистанционного обучения Educon - <http://educon2.tyuiu.ru/>
- 3 Электронный каталог Библиотечно-издательского комплекса -<http://webirbis.tsogu.ru/>
- 4 Электронная библиотечная система eLib -<http://elib.tsogu.ru/>
- 5 Научная электронная библиотека eLibrary.ru -<http://elibrary.ru/defaultx.asp>
- 6 ЭБС издательства «Лань» - <http://e.lanbook.com>
- 7 Официальный сайт компании «Консультант Плюс» - <http://www.consultant.ru>
- 8 Международная Электротехническая Комиссия МЭК - <http://www.iec.ch>
- 9 Международная Организация по Стандартизации ISO - <http://www.iso.org/iso.ru>
- 10 Единый портал тестирования в сфере образования - <http://www.i-exam.ru>
- 11 Открытая программная библиотека для машинного обучения для решения задач построения и тренировки нейронной сети с целью автоматического нахождения и классификации образов, достигая качества человеческого восприятия [TensorFlow](#)
- 12 Фреймворк машинного обучения для языка Python с открытым исходным кодом, созданный на базе [PyTorch](#)
- 13 Открытая библиотека, написанная на языке Python и обеспечивающая взаимодействие с искусственными нейронными сетями [KERAS](#)

9.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в т.ч. отечественного производства

- 1 Figma – онлайн-сервис для проектирования и дизайна интерфейсов, для создания маршрута пользователя (CJM), информационной архитектуры (IA) и шагов достижения цели в продукте (User Flow);
- 2 InVision Studio – для проектирования и дизайна интерфейсов;
- 3 InVision Studio или ProtoPie, Principle, After Effects – для проработки анимации, для прототипирования и сбора обратной связи;
- 4 Photoshop – для создания коллажей, уникальных графических ходов и фотоэффектов;
- 5 xMind, MindMeister, Miro - для структурирования информации;
- 6 Python, Retentioneering-tools, Google Sheets – для обработки данных;
- 7 Microsoft Windows;
- 8 Microsoft Office Professional Plus.

10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Помещения для проведения всех видов работы, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимым оборудованием и техническими средствами обучения.

Обеспеченность материально-технических условий реализации ОПОП ВО

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, иных видов учебной деятельности, предусмотренных учебным планом образовательной программы	Наименование помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом, в том числе помещения для самостоятельной работы, с указанием перечня основного оборудования, учебно-наглядных пособий	Адрес (местоположение) помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом (в случае реализации образовательной программы в сетевой форме дополнительно указывается наименование организации, с которой заключен договор)
1	2	3	4
1	Основы UI и UX дизайна	<p>Лекционные занятия: Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа; групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации. Учебная мебель: столы, стулья, доска аудиторная. Моноблок - 1 шт., проектор - 1 шт., акустическая система (колонки) - 4 шт., проекционный экран - 1 шт., документ-камера - 1 шт., телевизор - 2 шт.</p>	625039, Тюменская область, г. Тюмень, ул. Мельникайте, д. 70
		<p>Лабораторные занятия: Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа (практические занятия); групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации, Учебная мебель: столы, стулья, доска аудиторная. Моноблок - 1 шт., проектор - 1 шт., акустическая система (колонки) - 4 шт., проекционный экран - 1 шт., документ-камера - 1 шт., телевизор - 2 шт.</p>	625039, Тюменская область, г. Тюмень, ул. Мельникайте, д. 70

11. Методические указания по организации СРС

Самостоятельная работа обучающихся заключается в получении заданий (тем) у преподавателя для индивидуального освоения. Преподаватель на занятии дает рекомендации, необходимые для освоения материала. В ходе самостоятельной работы обучающиеся должны выполнить задания на компьютере с помощью пакетов прикладных программ, изучить теоретический материал по разделам. Обучающиеся должны понимать содержание выполненной работы (знать определения понятий, уметь разяснить значение и смысл любого термина, используемого в работе и т.п).

Планируемые результаты обучения для формирования компетенции и критерии их оценивания

Дисциплина: **Основы UI и UX дизайна**

Код, направление подготовки: **09.03.02 Информационные системы и технологии**

Направленность (профиль): **Искусственный интеллект и программирование**

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине	Критерии оценивания результатов обучения			
			1-2	3	4	5
ПКС-4 Способен проектировать и разрабатывать взаимодействия пользователя с программным продуктом, анализировать и оценивать данные о действиях пользователей при работе с интерфейсом и осуществлять юзабилити-тестирование	ПКС-4.1 Выявляет требования к пользовательским интерфейсам, определяет методы, способы и стили взаимодействия пользователя с программным продуктом, создает и тестирует графический пользовательский интерфейс	Знать: 31 - основные методы анализа пользовательского опыта 32 - принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций	Не знает - основные методы анализа пользовательского опыта - принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций	Знает частично - основные методы анализа пользовательского опыта - принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций	Знает - основные методы анализа пользовательского опыта - принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций	Отлично знает - основные методы анализа пользовательского опыта - принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций
		Уметь: У1 – создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов У2 - разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации	Не умеет – создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов - разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного	Умеет частично – создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов - разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного	Умеет – создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов - разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного	Уверенно умеет – создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов - разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного

			развития и адаптации	развития и адаптации	развития и адаптации	развития и адаптации
		Владеть: В1- навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач	Не владеет навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач	Плохо владеет навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач	Владеет навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач	Прекрасно владеет навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач
	ПКС-4.2 Анализирует действия пользователя и оценивает работу графического пользовательского интерфейса программного продукта	Знать: З3 - методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта	Не знает методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта	Знает частично методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта	Знает методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта	Отлично знает методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта
		Уметь: У3 - осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых коммуникаций	Не умеет - осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну	Умеет частично - осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну	Умеет - осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну	Уверенно умеет - осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну

			цифровых коммуникаций	цифровых коммуникаций	цифровых коммуникаций	цифровых коммуникаций
		Владеть: В2 - навыками качественной оценки предоставляемых файлов	Не владеет навыками качественной оценки предоставляемых файлов	Плохо владеет навыками качественной оценки предоставляемых файлов	Владеет навыками качественной оценки предоставляемых файлов	Прекрасно владеет навыками качественной оценки предоставляемых файлов
ПКС-4.3 Организует и проводит юзабилити-тестирование	Знать: З4 - типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций	Не знает типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций	Знает частично типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций	Знает типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций	Отлично знает типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций	
	Уметь: У4 - проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.	Не умеет проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры,	Умеет частично проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры,	Умеет проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры,	Уверенно умеет проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры,	

			анимированные объекты и пр.	анимированные объекты и пр.	анимированные объекты и пр.	анимированные объекты и пр.
		Владеть: ВЗ - опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет	Не владеет опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет	Плохо владеет опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет	Владеет опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет	Прекрасно владеет опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет
ПКС-5 Способен выполнять работы по созданию, модификации и сопровождению интеграционных решений, осуществлять инженерно-технологическую поддержку процесса согласования требований к интеграционному решению, разрабатывать техническую	ПКС-5.1 Анализирует потребности интеграционного решения, строит конфигурацию интеграционного решения на базе интеграционной платформы, сопровождает эксплуатацию интеграционного решения.	Знать: 35 - методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI 36 - принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна	Не знает - методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI - принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна	Знает частично - методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI - принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна	Знает - методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI - принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна	Отлично знает - методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI - принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна

документацию на интеграционное решение	<p>Уметь: У5 - руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций</p>	<p>Не умеет руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций</p>	<p>Умеет частично руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций</p>	<p>Умеет руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций</p>	<p>Уверенно умеет руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций</p>
	<p>Владеть: В4 - методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла</p>	<p>Не владеет методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла</p>	<p>Плохо владеет методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла</p>	<p>Владеет методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла</p>	<p>Прекрасно владеет методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла</p>

КАРТА
обеспеченности дисциплины (модуля) учебной и учебно-методической литературой

Дисциплина: **Основы UI и UX дизайна**

Код, направление подготовки: **09.03.02 Информационные системы и технологии**

Направленность (профиль): **Искусственный интеллект и программирование**

№ п/п	Название учебного, учебно-методического издания, автор, издательство, вид издания, год издания	Количество экземпляров в БИК	Контингент обучающихся, использующих указанную литературу	Обеспеченность обучающихся литературой, %	Наличие электронного варианта в ЭБС (+/-)
1	Никулова, Г. А. Проектирование и реализация Web-интерфейса : учебно-методическое пособие / Г. А. Никулова. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2020. — 66 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/156075 . — Режим доступа: для авториз. пользователей.	ЭР	30	100	+
2	Можаров, М. С. Проектирование и разработка информационных систем с web-интерфейсом : учебное пособие / М. С. Можаров. — Новокузнецк : НФИ КемГУ, 2019. — 135 с. — ISBN 978-5-8353-1393-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/169625 . — Режим доступа: для авториз. пользователей.	ЭР	30	100	+
3	Компьютерные интерфейсы и периферийные устройства : учебное пособие / С. М. Коваленко, Ю. С. Асадова, М. М. Расулов [и др.]. — Москва : РТУ МИРЭА, 2022. — 37 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/256736 . — Режим доступа: для авториз. пользователей.	ЭР	30	100	+
4	Малышев, К. В. Построение пользовательских интерфейсов / К. В. Малышев. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 268 с. — ISBN 978-5-97060-962-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/ . — Режим доступа: для авториз. пользователей.	ЭР	30	100	+
5	Медникова, О. В. Проектирование интерфейсов : учебно-методическое пособие / О. В. Медникова. — Москва : РУТ (МИИТ), 2019. — 68 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/175769 . — Режим доступа: для авториз. пользователей.	ЭР	30	100	+

6	<p>Целеориентированное проектирование интерфейса : методические указания / составители А. М. Нужный, Н. И. Гребенникова. — Воронеж : ВГТУ, 2022. — 33 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/222749. — Режим доступа: для авториз. пользователей.</p>	ЭР	30	100	+
---	--	----	----	-----	---

Лист согласования

Внутренний документ "Основы UI и UX дизайна_2023_09.03.02_ИСТ (ИИПб)"

Ответственный: Тутубалина Оксана Викторовна

Дата начала: Дата окончания:

Серийный номер ЭП	Должность	ФИО	ИО	Согласовано		
				Виза	Комментарий	Дата
	Доцент, не имеющий ученой степени (базовый уровень)	Сидоров Андрей Юрьевич		Согласовано		
	Специалист 1 категории		Радичко Диана Викторовна	Согласовано		
	Директор	Каюкова Дарья Хрисановна		Согласовано	отредактировано	