

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о документе:
ФИО: Клочков Юрий Сергеевич
Должность: и.о. ректора
Дата подписания: 26.04.2024 14:17:30
Уникальный программный ключ:
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d7400d1

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по
учебно-методической работе
_____ Т.А. Харитонова

«23» июня 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины:	<u>UX/UI - дизайн</u>
направление подготовки:	38.03.05 Бизнес – информатика
направленность (профиль):	Информационные системы предприятия
форма обучения:	очная

Рабочая программа разработана для обучающихся по направлению подготовки 38.03.05
Бизнес – информатика

Рабочая программа рассмотрена
на заседании кафедры бизнес – информатики и математики

Заведующий кафедрой

_____ О.М. Барбаков
(подпись)

Рабочую программу разработал:

Барбакова Е.В., ст. преподаватель

_____ (подпись)

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины: формирование знаний, умений и навыков создания цифровых продуктов, разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений.

Задачи дисциплины:

- формирование знаний процесса создания цифрового продукта;
- развитие умений и навыков работы с интернет-сервисами, применяемыми в области разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

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

Необходимыми условиями для освоения дисциплины являются:

знание:

- особенностей разработки цифровых продуктов;
- содержания этапов процесса разработки цифрового продукта;

умение:

- определять тренды, основные тенденции в развитии современного web-дизайна на основе информационного поиска,
- использовать интернет-сервисы, применяемые в области разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений;

владение:

- навыками разработки дизайна пользовательского интерфейса, навыками разработки дизайн-проекта сайта с учетом эргономических требований и современных тенденций

Содержание дисциплины является логическим продолжением содержания дисциплин «Объектно-ориентированное программирование», «Web-технологии», «Исследование пользователей цифровых продуктов», «Проектирование взаимодействия и прототипирование» и служит основой для освоения дисциплин «Жизненный цикл цифрового продукта» и для подготовки к защите выпускной квалификационной работы.

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
УК – 1 Способен	УК – 1.1 Осуществляет выбор	Знать (31) теоретические основы, передовые

<p>осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>актуальных российских и зарубежных источников, а также поиск, сбор и обработку информации, необходимой для решения поставленной задачи</p>	<p>исследования и актуальные источники информации о современном состоянии UX/UI-дизайна</p>
		<p>Уметь (У1) осуществлять сбор и обработку актуальной информации в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна</p>
		<p>Владеть (В1) методиками работы с российскими и зарубежными источниками в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна</p>
	<p>УК – 1.2 Систематизирует и критически анализирует информацию, полученную из разных источников, в соответствии с требованиями и условиями задачи</p>	<p>Знать (З2) основные принципы классификации информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна</p>
		<p>Уметь (У2) проводить критический анализ информации из различных источников, основываясь на их надежности для решения поставленных задач</p>
		<p>Владеть (В2) самостоятельными навыками выбора оптимальных источников информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна</p>
<p>УК – 1.3 Использует методики системного подхода при решении поставленных задач</p>	<p>Знать (З3) основные методы критического анализа и основы системного подхода как общенаучного метода; основные понятия и теоретические основы UX/UI-дизайна</p>	
	<p>Уметь (У3) анализировать задачи в UX/UI-дизайне, используя основы критического анализа и системного подхода, сопоставляя и оценивая варианты решения поставленной задачи</p>	
	<p>Владеть (В3) основами алгоритмизации задач, навыками выбора ресурсов при решении поставленных задач, навыками практического использования решений в UX/UI-дизайне</p>	
<p>ПКС – 3. Способен выявлять и анализировать требования к ИС, разрабатывать архитектуру, осуществлять прототипирование, проектирование и дизайн ИС, писать технические задания на разработку ИС, создавать пользовательскую документацию к ИС</p>	<p>ПКС – 3.1 Грамотно оформляет техническую и пользовательскую документацию на различных стадиях жизненного цикла информационных систем</p>	<p>Знать (З4) необходимую нормативно-правовую базу, принципы и правила формирования технической и пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта</p>
		<p>Уметь (У4) грамотно формировать техническую и пользовательскую документацию на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта</p>
		<p>Владеть (В4) навыками разработки техзаданий, шаблонов документов, пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта</p>
	<p>ПКС – 3.2 Осуществляет профессиональную деятельность согласно основным принципам разработки и управления архитектурой предприятия</p>	<p>Знать (З5) основные принципы разработки и управления архитектурой предприятия</p>
		<p>Уметь (У5) анализировать основные документы, регламентирующие функционирование существующей архитектуры предприятия</p>
		<p>Владеть (В5) навыками применения результатов анализа документов, регламентирующих функционирование существующей архитектуры предприятия при осуществлении профессиональной деятельности</p>

	ПКС – 3.3 Использует современные стандарты и регламенты деятельности при разработке и управлении ИТ-архитектуры предприятия	Знать (З6) современные стандарты и регламенты деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом
		Уметь (У6) способы использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом
		Владеть (В6) навыками использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом
	ПКС – 3.4 Успешно применяет основные методы и принципы прототипирования, проектирования и дизайна для разработки ИС	Знать (З7) основные пути применения основных методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта
		Уметь (У7) анализировать и определять способы применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта
		Владеть (В7) навыками применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта
	ПКС – 3.5 Демонстрирует знания в прототипировании, проектировании и разработке дизайна ИС	Знать (З8) основные методы прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта
		Уметь (У8) осуществлять выбор необходимых методов и программных продуктов в целях прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта
		Владеть (В8) навыками применения знаний и умений для прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта
	ПКС – 3.6 Рационально применяет в своей профессиональной деятельности методы и принципы прототипирования, проектирования и разработки дизайна ИС	Знать (З9) основные теории, цели и задачи рационального использования ресурсов
		Уметь (У9) анализировать имеющиеся ресурсы с целью определения рациональности их использования
		Владеть (В9) навыками рационального применения в своей профессиональной деятельности методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта

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	14	28	-	66	-	Зачет

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	Оценочное средство
	Номер раздела	Наименование раздела	Л.	Пр.	Лаб.				
1	1	Введение в дисциплину «UX/UI-дизайн»	3	4	-	6	13	УК – 1.1 УК – 1.2 УК – 1.3 ПКС – 3.1 ПКС – 3.2 ПКС – 3.3 ПКС – 3.4 ПКС – 3.5 ПКС – 3.6	Вопросы к коллоквиуму №1, защита рефератов
2	2	Визуальный дизайн (UI)	4	8	-	15	27	УК – 1.1 УК – 1.2 УК – 1.3	Вопросы к коллоквиуму №1 подготовка и защита индивидуального задания
3	3	Аналитика и логика (UX)	7	16	-	45	68	УК – 1.1 УК – 1.2 УК – 1.3 ПКС – 3.1 ПКС – 3.2 ПКС – 3.3 ПКС – 3.4 ПКС – 3.5 ПКС – 3.6	Вопросы к коллоквиуму №2 подготовка и защита индивидуального задания в рамках деловой игры
4	Зачет		-	-	-	-	-	УК – 1.1 УК – 1.2 УК – 1.3 ПКС – 3.1 ПКС – 3.2 ПКС – 3.3 ПКС – 3.4 ПКС – 3.5 ПКС – 3.6	Вопросы к зачету
Итого:			14	28	-	66	108	X	X

заочная форма обучения (ЗФО)

не реализуется

очно-заочная форма обучения (ОЗФО)

не реализуется

5.2. Содержание дисциплины.

5.2.1. Содержание разделов дисциплины (дидактические единицы).

Раздел 1. Введение в дисциплину «UX/UI-дизайн».

Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна (в чем разница и где связь). Профессия UX/UI-дизайнер: основные профессиональные навыки, профессиональные и личные качества. Основы безопасности жизнедеятельности в профессии. Основные подходы к анализу финансово-

экономических показателей деятельности организации. Основы психологии пользователя: основы психофизиологии, паттерны восприятия информации, поведенческий паттерн.

Раздел 2. Визуальный дизайн (UI).

Адаптивный дизайн: исторический аспект, принципы адаптивности, типы экранов и устройств (десктопные устройства, планшеты, мобильные устройства) и особенности работы; брейкпоинты. Визуальная логика: основные принципы, декомпозиция, иерархия, дизайн-система; развитие насмотренности. Веб-анимация: виды анимации, принципы анимации, предметная анимация, рисованная анимация, плюсы и минусы креативной анимации, программы для создания анимации.

Раздел 3. Аналитика и логика (UX).

Интерфейс и классификация сайтов; основы проектирования интерфейса. Элементы интерфейса, компоненты сайта. Технологический процесс: общий алгоритм управления проектом, управление командами разработки (гибкие методы), тайминг проекта. Экономические основы проекта. Типы страниц: основные типы страниц сайта, контентные страницы, презентация, статья. Сценарии повествования: UX копирайтинг, логические блоки. Лендинг: понятие, типовая структура. Навигация: навигация или поиск, принципы навигации. Визуальная концепция: визуальный анализ индустрии, к которой относится проект, работа с референсами, поиск визуальной концепции, презентация визуальной концепции. Конструкторы сайтов.

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	3	-	-	Введение в дисциплину «UX/UI-дизайн»
2	2	4	-	-	Визуальный дизайн (UI)
3	3	7	-	-	Аналитика и логика (UX)
Итого:		14	-	-	X

Практические занятия

Таблица 5.2.2

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема практического занятия
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	1	2	-	-	Введение в дисциплину «UX/UI-дизайн»
2	1	2	-	-	Практическая работа «Работа в Figma»
3	2	2	-	-	Практическая работа «Работа с UI Kit»
4	2	2	-	-	Практическая работа «Работа с приложением Stop Motion Studio»
5	2	2	-	-	Практическая работа «Работа с приложением Krita»
6	2	2	-	-	Практическая работа «Лендинг»
7	3	2	-	-	Практическая работа «Интернет-магазин»
8	3	2	-	-	Практическая работа «Корпоративный сайт»

9	3	2	-	-	Практическая работа «Новостной сайт»
10	3	2	-	-	Практическая работа «Сайт-портфолио»
11	3	2	-	-	Практическая работа «Сайт агентства»
12	3	6	-	-	«Деловая игра «Верстка клиентского сайта на Tilda/Webflow»
Итого:		28	-	-	X

Лабораторные работы

Лабораторные 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	-	-	Введение в дисциплину «UX/UI-дизайн»	Подготовка к коллоквиуму, подготовка и защита реферата
2	2	15	-	-	Визуальный дизайн (UI)	Подготовка к коллоквиуму, выполнение и защита индивидуального задания
3	3	45	-	-	Аналитика и логика (UX)	Подготовка к коллоквиуму, выполнение и защита индивидуального задания, подготовка и презентация деловой игры
Итого:		66	-	-	X	X

6. Тематика курсовых работ/проектов

Курсовые работы/проекты учебным планом не предусмотрены.

7. Контрольные работы

Контрольные работы учебным планом не предусмотрены.

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	Коллоквиум №1	0 – 20
2	Защита рефератов	0 – 10
ИТОГО за первую текущую аттестацию		0 – 30
3	Коллоквиум №2	0 – 20
4	Индивидуальное задание	0 – 20
ИТОГО за вторую текущую аттестацию		0 – 40
5	Индивидуальное задание в рамках деловой игры	0 – 30
ИТОГО за третью текущую аттестацию		0 – 30
ВСЕГО		0 – 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:

- Электронный каталог/Электронная библиотека ТИУ <http://webirbis.tsogu.ru/>;
- Цифровой образовательный ресурс – библиотечная система IPR SMART — <https://www.iprbookshop.ru/>;
- Электронно-библиотечная система «Консультант студента» www.studentlibrary.ru;
- Электронно-библиотечная система «Лань» https://e.lanbook.com;
- Образовательная платформа ЮРАЙТ www.urait.ru;
- Научная электронная библиотека ELIBRARY.RU http://www.elibrary.ru;
- Национальная электронная библиотека (НЭБ);
- ЭКБСОН – информационная система доступа к электронным каталогам библиотек сферы образования и науки;
- Библиотеки нефтяных вузов России:
 - Электронная нефтегазовая библиотека РГУ нефти и газа им. Губкина <http://elib.gubkin.ru/>;
 - Электронная библиотека Уфимского государственного нефтяного технического университета <http://bibl.rusoil.net/>;
 - Библиотечно-информационный комплекс Ухтинского государственного технического университета УГТУ <http://lib.ugtu.net/books>;
 - Электронная справочная система нормативно-технической документации «Технорматив».

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

- Microsoft Windows;
- 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.

Таблица 10.1

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.	UX/UI-дизайн	Лекционные занятия: Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа; групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации. Оснащенность: Учебная мебель: столы, стулья. Моноблок - 1 шт., проектор - 1 шт., проекционный экран - 1 шт., акустическая система (колонки) - 4 шт., микрофон - 1 шт., документ-камера - 1 шт., телевизор - 2	625039, г. Тюмень, ул. Мельникайте, д. 70

	шт.	
	Практические занятия: Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа; групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации. Оснащенность: Учебная мебель: столы, стулья. Моноблок - 1 шт., проектор - 1 шт., проекционный экран - 1 шт., акустическая система (колонки) - 4 шт., микрофон - 1 шт., документ-камера - 1 шт., телевизор - 2 шт.	625039, г. Тюмень, ул. Мельникайте, д. 70

11. Методические указания по организации СРС

11.1. Методические указания по подготовке к практическим занятиям.

Важной формой самостоятельной работы студента является систематическая и планомерная подготовка к практическому занятию. После лекции студент должен познакомиться с планом практических занятий и списком обязательной и дополнительной литературы, которую необходимо прочитать, изучить и законспектировать. Подготовка к занятию требует, прежде всего, чтения рекомендуемых источников. Важным этапом в самостоятельной работе студента является повторение материала по конспекту лекции. Одна из главных составляющих внеаудиторной подготовки – работа с книгой. Она предполагает: внимательное прочтение, критическое осмысление содержания, обоснование собственной позиции по дискуссионным моментам, постановки интересующих вопросов, которые могут стать предметом обсуждения на практическом занятии.

В начале занятия должен присутствовать организационный момент и вступительная часть. Преподаватель произносит краткую вступительную речь, где формулируются основные вопросы и проблемы, способы их решения в процессе работы.

В конце каждой темы подводятся итоги, предлагаются темы докладов, выносятся вопросы для самоподготовки.

Практические занятия являются одной из важнейших форм обучения студентов: они позволяют студентам закрепить, углубить и конкретизировать знания по изучаемому разделу теории вероятностей и математической статистики.

Усвоенный материал необходимо научиться применять при решении поставленных задач.

11.2. Методические указания по организации самостоятельной работы.

Самостоятельная работа является одной из важнейших форм изучения любой дисциплины. Она позволяет систематизировать и углубить теоретические знания, закрепить умения и навыки, способствует развитию умений пользоваться научной и учебно-методической литературой.

Познавательная деятельность в процессе самостоятельной работы требует от студента высокого уровня активности и самоорганизованности.

В учебном процессе выделяют два вида самостоятельной работы: аудиторная и внеаудиторная.

Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию.

Внеаудиторная самостоятельная работа студентов представляет собой логическое продолжение аудиторных занятий. Затраты времени на выполнение этой работы регламентируются рабочим учебным планом. Режим работы выбирает сам обучающийся в зависимости от своих способностей и конкретных условий.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Самостоятельная работа включает в себя работу с конспектом лекций, изучение и конспектирование рекомендуемой литературы, изучение мультимедиалекций, расположенных в свободном доступе, решение ситуационных (профессиональных) задач, проектирование и моделирование разных видов и компонентов профессиональной деятельности, научно-исследовательскую работу и др.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине и внеаудиторную самостоятельную работу студентов по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Работа на лекции – это сложный процесс, который включает в себя такие элементы как слушание, осмысление и, собственно, конспектирование. Для того, чтобы лекция выполнила свое назначение, важно подготовиться к ней и ее записи еще до прихода преподавателя в аудиторию, поскольку в первые минуты лекции объявляется тема лекции, формулируется ее основная цель. Без этого дальнейшее восприятие лекции становится сложным. Важно научиться слушать преподавателя во время лекции. Здесь не следует путать такие понятия как слышать и слушать. Слушание лекции состоит из нескольких этапов, начиная от слышания (первый шаг в процессе осмысленного слушания) и заканчивая оценкой сказанного.

Чтобы процесс слушания стал более эффективным, нужно разделять качество общения с лектором, научиться поддерживать непрерывное внимание к выступающему. Для оптимизации процесса слушания следует:

1. научиться выделять основные положения. Нельзя понять и запомнить все, что говорит выступающий, однако можно выделить основные моменты. Для этого необходимо обращать

внимание на вводные слова, словосочетания, фразы, которые используются, как правило, для перехода к новым положениям, выводам и обобщениям;

2. во время лекции осуществлять поэтапный анализ и обобщение, услышанного. Необходимо постоянно анализировать и обобщать положения, раскрываемые в речи говорящего. Стараясь представить материал обобщенно, мы готовим надежную базу для экономной, свернутой его записи. Делать это лучше всего по этапам, ориентируясь на момент логического завершения одного вопроса (подвопроса, тезиса и т.д.) и перехода к другому;

3. готовность слушать выступление лектора до конца.

Слушание является лишь одним из элементов хорошего усвоения лекционного материала.

Поток информации, который сообщается во время лекции необходимо фиксировать, записывать – научиться вести конспект лекции, где формулировались бы наиболее важные моменты, основные положения, излагаемые лектором. Для ведения конспекта лекции следует использовать тетрадь. Ведение конспекта на листочках не рекомендуется, поскольку они не так удобны в использовании и часто теряются. При оформлении конспекта лекции необходимо оставлять поля, где студент может записать свои собственные мысли, возникающие параллельно с мыслями, высказанными лектором, а также вопросы, которые могут возникнуть в процессе слушания, чтобы получить на них ответы при самостоятельной проработке материала лекции, при изучении рекомендованной литературы или непосредственно у преподавателя в конце лекции.

Составляя конспект лекции, следует оставлять значительный интервал между строчками. Это связано с тем, что иногда возникает необходимость вписать в первоначальный текст лекции одну или несколько строчек, имеющих принципиальное значение и почерпнутых из других источников. Расстояние между строками необходимо также для подчеркивания слов или целых групп слов (такое подчеркивание вызывается необходимостью привлечь внимание к данному месту в тексте при повторном чтении). Обычно подчеркивают определения, выводы.

Главным отличием конспекта лекции от текста является свертывание текста. При ведении конспекта удаляются отдельные слова или части текста, которые не выражают значимую информацию, а развернутые обороты речи заменяют более лаконичными или же синонимичными словосочетаниями. При конспектировании основную информацию следует записывать подробно, а дополнительные и вспомогательные сведения, примеры – очень кратко. Особенно важные моменты лекции, на которые следует обратить особое внимание лектор, как правило, читает в замедленном темпе, что позволяет сделать их запись дословной. Также важно полностью без всяких изменений вносить в тетрадь схемы, таблицы, чертежи и т.п., если они предполагаются в лекции. Для того, чтобы совместить механическую запись с почти дословным фиксированием наиболее важных положений, можно использовать системы условных сокращений. В первую

очередь сокращаются длинные слова и те, что повторяются в речи лектора чаще всего. При этом само сокращение должно быть по возможности кратким.

Планируемые результаты обучения для формирования компетенции и критерии их оценивания

Дисциплина: **UX/UI - дизайн**

Код, направление подготовки: **38.03.05 Бизнес – информатика**

Направленность (профиль): **Информационные системы предприятия**

Код компетенции	Код, наименование ИДК	Код и наименование результата обучения по дисциплине	Критерии оценивания результатов обучения			
			1 – 2	3	4	5
УК – 1	УК – 1.1 Осуществляет выбор актуальных российских и зарубежных источников, а также поиск, сбор и обработку информации, необходимой для решения поставленной задачи	Знать (31) теоретические основы, передовые исследования и актуальные источники информации о современном состоянии UX/UI-дизайна	Не знает теоретические основы, передовые исследования и актуальные источники информации о современном состоянии UX/UI-дизайна	Знает на низком уровне теоретические основы, передовые исследования и актуальные источники информации о современном состоянии UX/UI-дизайна	Знает на среднем уровне теоретические основы, передовые исследования и актуальные источники информации о современном состоянии UX/UI-дизайна	Знает в совершенстве теоретические основы, передовые исследования и актуальные источники информации о современном состоянии UX/UI-дизайна
		Уметь (У1) осуществлять сбор и обработку актуальной информации в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна	Не умеет осуществлять сбор и обработку актуальной информации в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна	Умеет на низком уровне осуществлять сбор и обработку актуальной информации в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна	Умеет на среднем уровне осуществлять сбор и обработку актуальной информации в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна	Умеет в совершенстве осуществлять сбор и обработку актуальной информации в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна
		Владеть (В1) методиками работы с российскими и зарубежными источниками в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна	Не владеет методиками работы с российскими и зарубежными источниками в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна	Владеет на низком уровне методиками работы с российскими и зарубежными источниками в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна	Владеет на среднем уровне методиками работы с российскими и зарубежными источниками в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна	Владеет в совершенстве методиками работы с российскими и зарубежными источниками в рамках поставленных задач UX/UI-дизайна
	УК – 1.2 Систематизирует и критически	Знать (31) основные принципы	Не знает основные принципы классификации	Знает на низком уровне основные принципы	Знает на среднем уровне основные принципы	Знает в совершенстве основные принципы классификации информации для решения

	анализирует информацию, полученную из разных источников, в соответствии с требованиями и условиями задачи	классификации информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна	информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна	классификации информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна	классификации информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна	поставленных задач UX/UI-дизайна
		Уметь (У1) проводить критический анализ информации из различных источников, основываясь на их надежности для решения поставленных задач	Не умеет проводить критический анализ информации из различных источников, основываясь на их надежности для решения поставленных задач	Умеет на низком уровне проводить критический анализ информации из различных источников, основываясь на их надежности для решения поставленных задач	Умеет на среднем уровне проводить критический анализ информации из различных источников, основываясь на их надежности для решения поставленных задач	Умеет в совершенстве проводить критический анализ информации из различных источников, основываясь на их надежности для решения поставленных задач
		Владеть (В1) самостоятельными навыками выбора оптимальных источников информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна	Не владеет самостоятельными навыками выбора оптимальных источников информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна	Владеет на низком уровне самостоятельным и навыками выбора оптимальных источников информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна	Владеет на среднем уровне самостоятельным и навыками выбора оптимальных источников информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна	Владеет в совершенстве самостоятельным и навыками выбора оптимальных источников информации для решения поставленных задач UX/UI-дизайна
УК – 1.3 Использует методики системного подхода при решении поставленных задач	Знать (З1) основные методы критического анализа и основы системного подхода как общенаучного метода; основные понятия и теоретические основы UX/UI-дизайна	Не знает основные методы критического анализа и основы системного подхода как общенаучного метода; основные понятия и теоретические основы UX/UI-дизайна	Знает на низком уровне основные методы критического анализа и основы системного подхода как общенаучного метода; основные понятия и теоретические основы UX/UI-дизайна	Знает на среднем уровне основные методы критического анализа и основы системного подхода как общенаучного метода; основные понятия и теоретические основы UX/UI-дизайна	Знает в совершенстве основные методы критического анализа и основы системного подхода как общенаучного метода; основные понятия и теоретические основы UX/UI-дизайна	
		Уметь (У1) анализировать задачи в UX/UI-дизайне,	Не умеет анализировать задачи в UX/UI-дизайне,	Умеет на низком уровне анализировать задачи в UX/UI-дизайне, используя основы	Умеет на среднем уровне анализировать задачи в UX/UI-дизайне, используя основы	Умеет в совершенстве анализировать задачи в UX/UI-дизайне, используя основы критического анализа и

		используя основы критического анализа и системного подхода, сопоставляя и оценивая варианты решения поставленной задачи	используя основы критического анализа и системного подхода, сопоставляя и оценивая варианты решения поставленной задачи	критического анализа и системного подхода, сопоставляя и оценивая варианты решения поставленной задачи	критического анализа и системного подхода, сопоставляя и оценивая варианты решения поставленной задачи	системного подхода, сопоставляя и оценивая варианты решения поставленной задачи
		Владеть (B1) основами алгоритмизации задач, навыками выбора ресурсов при решении поставленных задач, навыками практического использования решений в UX/UI-дизайне	Не владеет основами алгоритмизации задач, навыками выбора ресурсов при решении поставленных задач, навыками практического использования решений в UX/UI-дизайне	Владеет на низком уровне основами алгоритмизации задач, навыками выбора ресурсов при решении поставленных задач, навыками практического использования решений в UX/UI-дизайне	Владеет на среднем уровне основами алгоритмизации задач, навыками выбора ресурсов при решении поставленных задач, навыками практического использования решений в UX/UI-дизайне	Владеет в совершенстве основами алгоритмизации задач, навыками выбора ресурсов при решении поставленных задач, навыками практического использования решений в UX/UI-дизайне
ПКС-3	ПКС – 3.1 Грамотно оформляет техническую и пользовательскую документацию на различных стадиях жизненного цикла информационных систем	Знать (34) необходимую нормативно-правовую базу, принципы и правила формирования технической и пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта	Не знает необходимую нормативно-правовую базу, принципы и правила формирования технической и пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта	Знает на низком уровне необходимую нормативно-правовую базу, принципы и правила формирования технической и пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта	Знает на среднем уровне необходимую нормативно-правовую базу, принципы и правила формирования технической и пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта	Знает в совершенстве необходимую нормативно-правовую базу, принципы и правила формирования технической и пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта
		Уметь (У4) грамотно формировать техническую и пользовательскую документацию на различных стадиях UX/UI-дизайна	Не умеет грамотно формировать техническую и пользовательскую документацию на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового	Умеет на низком уровне грамотно формировать техническую и пользовательскую документацию на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта	Умеет на среднем уровне грамотно формировать техническую и пользовательскую документацию на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта	Умеет в совершенстве грамотно формировать техническую и пользовательскую документацию на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта

		цифрового продукта	продукта			
		Владеть (B4) навыками разработки техзаданий, шаблонов документов, пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта	Не владеет навыками разработки техзаданий, шаблонов документов, пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта	Владеет на низком уровне навыками разработки техзаданий, шаблонов документов, пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта	Владеет на среднем уровне навыками разработки техзаданий, шаблонов документов, пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта	Владеет в совершенстве навыками разработки техзаданий, шаблонов документов, пользовательской документации на различных стадиях UX/UI-дизайна цифрового продукта
ПКС – 3.2 Осуществляет профессиональную деятельность согласно основным принципам разработки и управления архитектурой предприятия	и	Знать (35) основные принципы разработки и управления архитектурой предприятия	Не знает основные принципы разработки и управления архитектурой предприятия	Знает на низком уровне основные принципы разработки и управления архитектурой предприятия	Знает на среднем уровне основные принципы разработки и управления архитектурой предприятия	Знает в совершенстве основные принципы разработки и управления архитектурой предприятия
		Уметь (У5) анализировать основные документы, регламентирующие функционирование существующей архитектуры предприятия	Не умеет анализировать основные документы, регламентирующие функционирование существующей архитектуры предприятия	Умеет на низком уровне анализировать основные документы, регламентирующие функционирование существующей архитектуры предприятия	Умеет на среднем уровне анализировать основные документы, регламентирующие функционирование существующей архитектуры предприятия	Умеет в совершенстве анализировать основные документы, регламентирующие функционирование существующей архитектуры предприятия
		Владеть (B5) навыками применения результатов анализа документов, регламентирующих функционирование существующей архитектуры предприятия при осуществлении	Не владеет навыками применения результатов анализа документов, регламентирующих функционирование существующей архитектуры предприятия при осуществлении	Владеет на низком уровне навыками применения результатов анализа документов, регламентирующих функционирование существующей архитектуры предприятия при осуществлении профессиональной деятельности	Владеет на среднем уровне навыками применения результатов анализа документов, регламентирующих функционирование существующей архитектуры предприятия при осуществлении профессиональной деятельности	Владеет в совершенстве навыками применения результатов анализа документов, регламентирующих функционирование существующей архитектуры предприятия при осуществлении профессиональной деятельности

		профессиональной деятельности	профессиональной деятельности			
ПКС – 3.3 Использует современные стандарты и регламенты деятельности при разработке и управлении ИТ-архитектуры предприятия	Знать (36)	Знать современные стандарты и регламенты деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Не знает современные стандарты и регламенты деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Знает на низком уровне современные стандарты и регламенты деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Знает на среднем уровне современные стандарты и регламенты деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Знает в совершенстве современные стандарты и регламенты деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом
	Уметь (У6)	Уметь способы использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Не умеет способы использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Умеет на низком уровне способы использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Умеет на среднем уровне способы использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Умеет в совершенстве способы использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом
	Владеть (В6)	Владеть навыками использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Не владеет навыками использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Владеет на низком уровне навыками использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Владеет на среднем уровне навыками использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом	Владеет в совершенстве навыками использования современных стандартов и регламентов деятельности при разработке и управлении цифровым продуктом в целом
ПКС – 3.4 Успешно применяет основные методы и принципы прототипирования, проектирования и дизайна для разработки ИС	Знать (37)	Знать основные пути применения основных методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Не знает основные методы прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	Знает на низком уровне основные методы прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	Знает на среднем уровне основные методы прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	Знает в совершенстве основные методы прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта
	Уметь (У7)	Уметь	Не умеет	Умеет на низком уровне	Умеет на среднем уровне	Умеет в совершенстве

		анализировать и определять способы применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	осуществлять выбор необходимых методов и программных продуктов в целях прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	осуществлять выбор необходимых методов и программных продуктов в целях прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	осуществлять выбор необходимых методов и программных продуктов в целях прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	осуществлять выбор необходимых методов и программных продуктов в целях прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта
		Владеть (B7) навыками применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Не владеет навыками применения знаний и умений для прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	Владеет на низком уровне навыками применения знаний и умений для прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	Владеет на среднем уровне навыками применения знаний и умений для прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	Владеет в совершенстве навыками применения знаний и умений для прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта
	ПКС – 3.5 Демонстрирует знания в прототипировании, проектировании и разработке дизайна ИС	Знать (38) основные методы прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	Не знает основные пути применения основных методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Знает на низком уровне основные пути применения основных методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Знает на среднем уровне основные пути применения основных методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Знает в совершенстве основные пути применения основных методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта
		Уметь (У8) осуществлять выбор необходимых методов и программных продуктов в целях прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового	Не умеет анализировать и определять способы применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового	Умеет на низком уровне анализировать и определять способы применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Умеет на среднем уровне анализировать и определять способы применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Умеет в совершенстве анализировать и определять способы применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта

		продукта	продукта			
		Владеть (B8) навыками применения знаний и умений для прототипирования, проектирования и разработки дизайна цифрового продукта	Не владеет навыками применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Владеет на низком уровне навыками применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Владеет на среднем уровне навыками применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Владеет в совершенстве навыками применения методов, принципов и инструментов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта
ПКС – 3.6	Рационально применяет в своей профессиональной деятельности методы и принципы прототипирования, проектирования и разработки дизайна ИС	Знать (39) основные теории, цели и задачи рационального использования ресурсов	Не знает основные теории, цели и задачи рационального использования ресурсов	Знает на низком уровне основные теории, цели и задачи рационального использования ресурсов	Знает на среднем уровне основные теории, цели и задачи рационального использования ресурсов	Знает в совершенстве основные теории, цели и задачи рационального использования ресурсов
		Уметь (У9) анализировать имеющиеся ресурсы с целью определения рациональности их использования	Не умеет анализировать имеющиеся ресурсы с целью определения рациональности их использования	Умеет на низком уровне анализировать имеющиеся ресурсы с целью определения рациональности их использования	Умеет на среднем уровне анализировать имеющиеся ресурсы с целью определения рациональности их использования	Умеет в совершенстве анализировать имеющиеся ресурсы с целью определения рациональности их использования
		Владеть (B9) навыками рационального применения в своей профессиональной деятельности методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Не владеет навыками рационального применения в своей профессиональной деятельности методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Владеет на низком уровне навыками рационального применения в своей профессиональной деятельности методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Владеет на среднем уровне навыками рационального применения в своей профессиональной деятельности методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта	Владеет в совершенстве навыками рационального применения в своей профессиональной деятельности методов и принципов прототипирования, проектирования в UX/UI-дизайне цифрового продукта

КАРТА
обеспеченности дисциплины учебной и учебно-методической литературой

Дисциплина: **UX/UI - дизайн**

Код, направление подготовки: **38.03.05 Бизнес – информатика**

Направленность (профиль): **Информационные системы предприятия**

№ 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	Проектирование и разработка web-приложений: учебное пособие / Тузовский, А.Ф. – М.: Юрайт, 2022. – 218с. https://www.urait.ru/bcode/490128	ЭР*	30	100%	+
2	Гранкин, В. Е. Разработка web-сайтов средствами online конструктора uKit : практикум / В. Е. Гранкин. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 78 с . https://www.iprbookshop.ru/117041.html	ЭР*	30	100%	+
3	Дизайн новых медиа: учебник / Литвинова Т.В. – М.: Юрайт, 2022. – 181с. https://www.urait.ru/book/dizayn-novyh-media-493319	ЭР*	30	100%	+
4	Основы web-дизайна. Разработка, создание и сопровождение web-сайтов: учебное пособие / А. Б. Фролов, И.А. Нагаева, И. А. Кузнецов.— Саратов : Профобразование, 2020. —244с. https://www.iprbookshop.ru/epd-reader?publicationId=96765	ЭР*	30	100%	+
5	Дизайн всего: как появляются вещи, о которых мы не задумываемся / С. Беркун ; перевод В. Васильева ; под редакцией К. Герцен. — Москва: Альпина Паблишер, 2022. — 192 с. https://www.iprbookshop.ru/119593.html	ЭР*	30	100%	+
6	Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 с. https://www.iprbookshop.ru/102235.html	ЭР*	30	100%	+

ЭР – электронный ресурс для автор. пользователей доступен через Электронный каталог/Электронную библиотеку ТИУ <http://webirbis.tsogu.ru/>