

ООО «АКАДЕМИЯ ЛАД»

УТВЕРЖДЕНО
Директором ООО «Академия Лад»



А.В. Усков

(Приказ №1 от 23 мая 2023 г.)

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА -
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ДЛЯ СПЕЦИАЛИСТОВ В
ОБЛАСТИ ВЕБ-ДИЗАЙНА

(Наименование программы)

144 часа

Нижний Новгород

2023

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Цель программы: совершенствование компетенций по проектированию, графическому дизайну и юзабилити-исследованию интерактивных пользовательских интерфейсов для обеспечения высоких эксплуатационных характеристик программных продуктов и систем.

1.2. Нормативные документы для разработки программы повышения квалификации:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

- Профессиональный стандарт 06.025 «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от от 29.09.2020 № 671н.

- Федеральный государственный образовательный стандарт по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ от 27 октября 2014 г. N 1391.

1.3. Категории слушателей на обучение которых рассчитана программа повышения квалификации (далее – Программа): лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование.

1.4. Входные требования к обучающимся:

Наличие базовых навыков работы с персональным компьютером.

1.5. Сфера применения слушателями полученных профессиональных компетенций, умений и знаний. Сфера организации работы по проектированию интерактивных пользовательских интерфейсов.

1.6. Программа реализуется исключительно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

2. ХАРАКТЕРИСТИКА ПОДГОТОВКИ ПО ПРОГРАММЕ

2.1. Нормативный срок освоения программы 144 часа.

2.2. Срок обучения 20 недель

2.3. Общая трудоемкость 4 ЗЕ.

2.4. Режим обучения 9 часов в неделю.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Слушатель, освоивший программу, должен:

3.1. обладать профессиональными компетенциями, включающими в себя способность:

ПК1. Способен осуществлять процесс дизайнерского проектирования и юзабилити-исследования интерактивных пользовательских интерфейсов с применением информационных технологий и специального программного обеспечения.

3.2. знать:

- принципы работы, сферы применения и внедрения современного программного обеспечения для создания, редактирования, хранения и передачи дизайн-макетов интерактивных пользовательских интерфейсов;

- технические требования и технические ограничения при проектировании интерактивных пользовательских интерфейсов;

- принципы формирования эффективного пользовательского взаимодействия при проектировании интерактивных пользовательских интерфейсов;

- принципы визуализации данных;

- подходы к юзабилити-исследованию интерактивных пользовательских интерфейсов;

- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.

3.3. уметь:

- анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектами интерактивных пользовательских интерфейсов;
- оценивать необходимость использования программного обеспечения различных видов для решения профессиональных задач по проектированию интерактивных пользовательских интерфейсов;
- использовать современные информационные технологии и программное обеспечение для проектирования интерактивных пользовательских интерфейсов;
- выбирать релевантные дизайнерские решения задач по проектированию интерактивных пользовательских интерфейсов;
- выстраивать взаимоотношения с заказчиком.

3.4. владеть:

- современными информационными технологиями и навыками работы со специальным программным обеспечением для проектирования интерактивных пользовательских интерфейсов;
- навыками разработки информационной структуры;
- навыками прототипирования интерактивных пользовательских интерфейсов;
- навыками создания дизайн-макетов с применением композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемых интерактивных пользовательских интерфейсов.

3.5. Сфера применения слушателями полученных профессиональных компетенций, умений и знаний. Сфера организации работы по проектированию интерактивных пользовательских интерфейсов.

4. ТРЕБОВАНИЯ К СТРУКТУРЕ ПРОГРАММЫ

Программа предусматривает изучение следующих дисциплин:

Дисциплина “Проектирование взаимодействия пользователя с системой”

Дисциплина “Проектирование графического пользовательского интерфейса с применением специального программного обеспечения”

5. ТРЕБОВАНИЯ К ОЦЕНКЕ КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ДЛЯ СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ ВЕБ-ДИЗАЙНА

Процедура **промежуточной аттестации** предусматривает выполнение практических заданий по темам дисциплин.

Процедура **итоговой аттестации** предусматривает выполнение итогового проекта. При подготовке итогового проекта слушатель должен продемонстрировать полученные умения и навыки проектирования интерактивных пользовательских интерфейсов, обеспечивающих высокие эксплуатационные характеристики.

Текущий контроль проверки качества освоения дисциплин программы повышения квалификации осуществляется в форме устного опроса.

Таблица 1

Формы и методы контроля и оценки результатов освоения дисциплин

№ п/п	Наименование процедуры	Основные показатели оценки	Формы и методы контроля и оценки
1.	Дисциплина “Проектирование взаимодействия пользователя с системой”	<i>Знает</i> подходы к выстраиванию модели работы с заказчиком. Понятия UX и CX-исследований. Различия между ними. Существующие методы и инструменты для проведения таких исследований. Методики тестирования. Принципы эффективного пользовательского опыта (UX), подходы к его созданию. Понятие пути пользователя (user-flow), информационной архитектуры, карты навигации. Принципы прототипирования пользовательских интерфейсов. <i>Умеет</i> составлять бриф, вести по нему работу с заказчиком.	Текущий контроль - устный опрос. Промежуточная аттестация - выполнение практических заданий.

		Разрабатывать user-flow для поставленных задач, разрабатывать информационную архитектуру сайта, составлять карту навигации. <i>Владеет</i> методами и инструментами UX-проектирования на высоком/среднем уровне.	
2.	Дисциплина “Проектирование графического пользовательского интерфейса с применением специального программного обеспечения”	<i>Знает</i> принципы визуализации дизайн-макетов; принципы работы с модульными сетками; особенности создания макетов для разных устройств и разрешений; принципы композиции, теории цвета, типографики. <i>Умеет</i> создавать макеты веб-страниц для разных разрешений и экранов; настраивать и использовать модульные сетки; управлять визуальным весом объектов и выстраивать композицию; подбирать цветовую гармонию для проекта; подбирать и легитимно использовать шрифты для проекта; создавать дизайн-систему; собирать UI-kit, подготавливать макеты для передачи их в разработку. <i>Владеет</i> методами и инструментами проектирования интерактивных пользовательских интерфейсов.	Текущий контроль - устный опрос. Промежуточная аттестация - выполнение практических заданий.
3	Итоговая аттестация	Способность обучающегося решать задачи по проектированию интерактивных пользовательских интерфейсов, обеспечивающих высокие эксплуатационные характеристики.	Итоговый проект

Примеры вопросов для текущего контроля освоения учебного материала:

1. Что такое дизайн?
2. Каковы особенности дизайна в цифровой среде?
3. Базовые принципы дизайна интерактивных пользовательских интерфейсов?
4. Что представляет собой интерактивный пользовательский интерфейс?

5. Понятие пользовательского опыта (UX)?
6. Понятие и назначение брифа на проектирование веб-ресурса?
7. Что представляет собой информационная архитектура сайта?
8. Понятие UX/CX-исследований. Различия.
9. Методики проведения UX-исследований.
10. Методики тестирования пользовательских интерфейсов.
11. Что представляет собой user-flow?
12. Что такое прототип интерактивных пользовательских интерфейсов?
13. Какие существуют инструменты и программные средства для автоматизации прототипирования интерактивных пользовательских интерфейсов?
14. Как называют шрифты с выраженным характером, настроением, которые используют для акцентов?
15. Как называется расстояние между базовыми линиями текста?
16. Что такое визуальное равновесие?
17. Метр и ритм при построении композиции. Понятие. Примеры.
18. Какие действия с объектами можно производить в приложении Figma?
19. Каково назначение компонентов в приложении Figma?
20. Каковы правила работы с растровой и векторной графикой?
21. Существуют ли авторские права на шрифты?
22. Существуют ли авторские права на изображения?
23. В чем отличия растровой и векторной графики?
24. Какие правила цветовой гармонии вы знаете?
25. Что представляют собой модульные сетки?
26. Какие размеры и разрешения современных мониторов, планшетов, мобильных устройств?
27. Что такое адаптивный веб-дизайн?
28. Какие инструменты и программные средства для визуализации интерактивных пользовательских интерфейсов вы знаете?

29. Что представляет собой UI-kit?

30. Понятие дизайн-системы.

Примеры практических заданий для осуществления промежуточной аттестации:

Дисциплина “Проектирование взаимодействия пользователя с системой”.

Задание 1. Составить список вопросов для заказчика проекта. Разработать форму брифа с вопросами.

Задание 2. Выбрать тему исследования. Составить список вопросов и опросить целевую аудиторию. Результат занести в таблицу и сделать выводы.

Задание 3. Разработать путь пользователя (user-flow) на основе выбранной тематики и проведенного исследования в задании 2. Представить визуализированную карту пользователя.

Задание 4. Спроектировать прототип карты товара, страницы заказа и оформления заявки по заданным параметрам с адаптивными версиями для планшетов и мобильных устройств.

Критерии оценки текущих практических заданий по дисциплине

На основании выполненных практических заданий обучающемуся определяется оценка – «зачтено», «не зачтено».

Оценка	Уровень подготовки
Зачтено	Хорошая подготовка. Обучающийся выполнил все предложенные задания. Составлен полный список вопросов для работы над проектом по брифу заказчика. Проведено исследование пользовательского опыта, представлены его результаты. Сделаны корректные выводы. Разработана информационная структура веб-проекта. Представлена визуальная карта навигации. Разработанные прототипы выполнены в размерах, предусматривающих адаптацию под различные размеры устройств, в прототипах содержатся все необходимые элементы пользовательского интерфейса.
Не зачтено	Подготовка недостаточная и требует дополнительного изучения материала. Работа по проектированию пользовательского опыта не выполнена либо выполненные работы не отвечают предъявляемым требованиям.

Дисциплина “Проектирование графического пользовательского интерфейса с применением специального программного обеспечения”.

Задание 1. Создать макет 3 кнопок для пользовательского интерфейса: “купить”, “подробнее”, “читать далее”. Попробуйте сделать эти объекты максимально универсальными, чтобы их можно было использовать на сайте любой тематики.

Задание 2. Создать варианты (Variants) кнопок “купить” и “подробнее”, каждый из которых может отличаться некоторыми признаками (напр., с иконкой и без, разного цвета для разных состояний и т.п.). Присвоить кнопкам названия, продемонстрировать вставку вариантов в проект.

Задание 3. Проектирование трех вариантов баннера заданного размера. Тематика произвольная. На каждый баннер поместите визуальный образ, текст оффера и кнопку призыва к действию. Отличия в 3-х вариантах будут заключаться в используемых выразительных средствах:

- 1) используйте фоновое изображение, подумайте о возможной необходимости обработки изображения для улучшения читаемости текста, для акцентирования блоков;
- 2) используйте растровый объект без фона, обтравочную маску, дополнительные декоративные векторные объекты;
- 3) используйте абстрактный фон, созданный с помощью векторных объектов, градиентов и т.п., добавьте специфические объекты, используя плагины.

Задание 4. Создать 3 пары фреймов. Настроить между ними переходы:

- 1) переход к фрейму по кнопке, возврат обратно;
- 2) открытие фрейма - всплывающего окна по кнопке, его закрытие по кнопке.
- 3) анимация с помощью smart animate.

Задание 5. Проектирование прототипа окна пользовательского интерфейса по заданным параметрам.

Задание 6. Визуализировать прототип, разработанный при выполнении задания 5. Подобрать цветовую палитру, шрифтовые пары, графику. Настроить стили.

Критерии оценки текущих практических заданий по дисциплине

На основании выполненных практических заданий обучающемуся определяется оценка – «зачтено», «не зачтено».

Оценка	Уровень подготовки
Зачтено	Хорошая подготовка. Обучающийся выполнил все предложенные задания. Графические макеты элементов пользовательских интерфейсов выполнены в корректных размерах, учтены технологические особенности разработки веб-ресурсов. В макетах, предполагающих следование фирменному стилю, стиль выдержан, используются его ключевые элементы. В макетах, не предполагающих следования какому-либо брендбуку, корректно подобраны шрифты, цветовая палитра, макеты отличаются стилистическим единообразием. Макет веб-проекта содержит систематизированный набор элементов пользовательского интерфейса.
Не зачтено	Подготовка недостаточная и требует дополнительного изучения материала. Работа по проектированию графических макетов элементов пользовательских интерфейсов не выполнена либо выполненные работы не отвечают предъявляемым требованиям.

Пример описания итогового зачетного проекта

Требуется разработать с применением специального программного обеспечения дизайн-проект пользовательского интерфейса веб-сайта по предложенному брифу:

Выполненное задание должно отвечать следующим требованиям:

1. Должно быть организовано и проведено UX-исследование по одной из методик, представлен анализ его результатов.
2. Должно быть разработана информационная структура проектируемого веб-ресурса, составлена с применением специальных программных средств визуальная карта навигации.
3. Необходимо выполнение прототипирования проектируемого веб-ресурса с применением специальных программных средств.

Выполняется прототип всех страниц и окон интерактивных интерфейсов с указанием способов взаимодействия между ними.

4. Должен быть выполнен готовый визуальный дизайн-макет всех объектов проектируемого веб-ресурса с собранными и систематизированными элементами интерактивного интерфейса, цветовой схемой, системой типографики, сеток. Макеты должны быть выполнены в размерах, соответствующих отображению на различных устройствах.

Критерии оценки итогового проекта

На основании выполненного итогового проекта обучающемуся определяется оценка – «зачтено», «не зачтено».

Оценка	Уровень подготовки
Зачтено	Хорошая подготовка. Обучающийся выполнил все предложенные этапы работы над проектом. Проведено исследование пользовательского опыта, представлены его результаты. Сделаны корректные выводы. Разработана полная информационная структура веб-проекта. Представлена визуальная карта навигации. Макеты прототипов и итоговые визуализированные макеты выполнены в корректных размерах, учтены технологические особенности разработки веб-ресурсов. В макетах, предполагающих следование фирменному стилю, стиль выдержан, используются его ключевые элементы. В макетах, не предполагающих следования какому-либо брендбуку, корректно подобраны шрифты, цветовая палитра, макеты отличаются стилистическим единообразием. Макет веб-проекта содержит систематизированный набор элементов пользовательского интерфейса.
Не зачтено	Подготовка недостаточная и требует дополнительного изучения материала. Работа по проектированию интерактивных пользовательских интерфейсов не выполнена либо выполненные дизайн-макеты не отвечают техническим требованиям.

6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Разработчики программы повышения квалификации:

Бурова М.С., преподаватель кафедры информационных технологий и инструментальных методов в экономике ИЭП ННГУ.

Свинцова Н.Ю., веб-дизайнер, компания R-top.

Составители учебно-тематического плана программы повышения квалификации:

Бурова М.С., преподаватель кафедры информационных технологий и инструментальных методов в экономике ИЭП ННГУ.

Свинцова Н.Ю., веб-дизайнер, компания R-top

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

№ п.п.	Наименование дисциплины (модуля)	Материально-технические условия для реализации программ (наличие лабораторий, производственных участков и т.п. по профилю программы повышения квалификации)
1.	Дисциплина “Проектирование взаимодействия пользователя с системой”	- Система дистанционного обучения: https://getcourse.ru
2.	Дисциплина “Проектирование графического пользовательского интерфейса с применением специального программного обеспечения”.	

ООО «Академия Лад»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ДЛЯ СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ ВЕБ-ДИЗАЙНА

наименование программы повышения квалификации

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей)	Форма промежуточной аттестации	Зачетные единицы	Часов						
				Всего	В том числе:					Промежуточная аттестация
			Всего		Аудиторных	В том числе:		Самостоятельная работа		
Лекции	Семинары, практические занятия									
1	Дисциплина “Проектирование взаимодействия пользователя с системой”	Зачет	2	70	60	24	36	8	2	
2	Дисциплина “Проектирование графического пользовательского интерфейса с применением специального программного обеспечения”	Зачет	2	70	56	20	36	12	2	
3	Итоговая аттестация - зачет			4						4
	ИТОГО		4	144	116	44	72	20	4	4

Па	Промежуточная аттестация
Иа	Итоговая аттестация
К	Каникулы
*	Обучение не ведется

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Проектирование взаимодействия пользователя с системой»

1. АННОТАЦИЯ

Цель. Сформировать навыки проектирования пользовательского взаимодействия с системой на основе выявления потребностей пользователей при эксплуатации графических пользовательских интерфейсов, навыки проектирования прототипов пользовательских интерфейсов и их тестирования.

2. СОДЕРЖАНИЕ

Учебная программа по модулю

№ п/п	Наименование модуля, разделов и тем	Содержание обучения (по темам в дидактических единицах), наименование и тематика лабораторных работ, практических занятий (семинаров), самостоятельной работы	Итого часов	Лекции	Семинары	Самостоятельная работа	Зачет
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	Тема 1. Веб-дизайн. Основные понятия.	Понятие дизайна, понятие диджитал-дизайна, веб-дизайна. Понятие UX/UI-проектирования, их цели и задачи. Коммерческий дизайн, дизайн для пользователя. Дизайн-мышление.	6	4		2	
2.	Тема 2. Организация предпроектной работы при проектировании и интерактивных пользовательских интерфейсов.	Модель работы с заказчиком. Составление брифа. UX и CX-исследования. Различия между ними. Методы и инструменты для проведения исследований потребностей пользователя и пользовательского опыта. Методики тестирования. Семинар “Работа с заказчиком по брифу”.	27	8	16	3	

		<i>Семинар “Проведение UX/СХ-исследований”.</i>					
3.	Тема 3. Проектирование пользовательского опыта.	Принципы эффективного пользовательского опыта (UX), подходы к его созданию. Понятие пути пользователя (user-flow), информационной архитектуры, карты навигации. Принципы прототипирования пользовательских интерфейсов. Информационную архитектуру сайта, карта навигации. <i>Семинар “Разработка пути пользователя (user-flow)”.</i> <i>Семинар “Прототипирование пользовательского интерфейса”.</i>	35	12	20	3	
4.	Промежуточная аттестация		2				2
5.	Итого		70	24	36	8	2

3. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ МОДУЛЯ

(формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Текущий контроль проверки качества освоения тем дисциплины “Проектирование взаимодействия пользователя с системой” повышения квалификации осуществляется в форме устного опроса.

Процедура промежуточной аттестации предусматривает выполнение практических заданий по темам дисциплины.

Формы и методы контроля и оценки результатов освоения тем дисциплины

№ п/п	Наименование процедуры	Основные показатели оценки	Формы и методы контроля и оценки
1.	Текущий контроль. Тема 1. Веб-дизайн. Основные понятия.	<i>Знает</i> понятия дизайна, цифрового дизайна, коммерческого дизайна, веб-дизайна, UX/UI-дизайна.	Текущий контроль - устный опрос.
2.	Текущий контроль.	<i>Знает</i> Понятия UX и СХ-исследований. Различия между	Текущий контроль - устный опрос.

	Тема 2. Организация предпроектной работы при проектировании интерактивных пользовательских интерфейсов.	ними. Существующие методы и инструменты для проведения таких исследований. Методики тестирования. <i>Умеет</i> составлять бриф, вести по нему работу с заказчиком. <i>Владеет</i> методами и инструментами проведения исследований и организации работы над проектом на высоком/среднем уровне.	Промежуточная аттестация - выполнение практических заданий.
3.	Текущий контроль. Тема 3. Проектирование пользовательского опыта.	<i>Знает</i> принципы прототипирования и визуализации дизайн-макетов; принципы работы с модульными сетками; особенности создания макетов для разных устройств и разрешений. <i>Умеет</i> разрабатывать user-flow для поставленных задач, разрабатывать информационную архитектуру сайта, составлять карту навигации. <i>Владеет</i> методами и инструментами UX-проектирования и прототипирования на высоком/среднем уровне.	Текущий контроль - устный опрос. Промежуточная аттестация - выполнение практических заданий.

Примеры вопросов для текущего контроля освоения учебного материала по дисциплине:

1. Что такое дизайн?
2. Каковы особенности дизайна в цифровой среде?
3. Базовые принципы дизайна интерактивных пользовательских интерфейсов?
4. Что представляет собой интерактивный пользовательский интерфейс?
5. Понятие пользовательского опыта (UX)?
6. Понятие и назначение брифа на проектирование веб-ресурса?
7. Что представляет собой информационная архитектура сайта?
8. Понятие UX/CX-исследований. Различия.
9. Методики проведения UX-исследований.
10. Методики тестирования пользовательских интерфейсов.

11. Что представляет собой user-flow?

12. Что такое прототип интерактивных пользовательских интерфейсов?

13. Какие существуют инструменты и программные средства для автоматизации прототипирования интерактивных пользовательских интерфейсов?

Примеры практических заданий для осуществления промежуточной аттестации:

Задание 1. Составить список вопросов для заказчика проекта. Разработать форму брифа с вопросами.

Задание 2. Выбрать тему исследования. Составить список вопросов и опросить целевую аудиторию. Результат занести в таблицу и сделать выводы.

Задание 3. Разработать путь пользователя (user-flow) на основе выбранной тематики и проведенного исследования в задании 2. Представить визуализированную карту пользователя.

Задание 4. Спроектировать прототип карты товара, страницы заказа и оформления заявки по заданным параметрам с адаптивными версиями для планшетов и мобильных устройств.

Критерии оценки текущих практических заданий по дисциплине

На основании выполненных практических заданий обучающемуся определяется оценка – «зачтено», «не зачтено».

Оценка	Уровень подготовки
Зачтено	Хорошая подготовка. Обучающийся выполнил все предложенные задания. Составлен полный список вопросов для работы над проектом по брифу заказчика. Проведено исследование пользовательского опыта, представлены его результаты. Сделаны корректные выводы. Разработана информационная структура веб-проекта. Представлена визуальная карта навигации. Разработанные прототипы выполнены в размерах, предусматривающих адаптацию под различные размеры устройств, в прототипах содержатся все необходимые элементы пользовательского интерфейса.
Не зачтено	Подготовка недостаточная и требует дополнительного изучения материала. Работа по проектированию пользовательского опыта не выполнена либо выполненные работы не отвечают предъявляемым требованиям.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

Реализация компетентностного подхода в программах повышения квалификации должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков слушателей.

В соответствии с рабочей программой и тематическим планом изучение дисциплины проходит в виде аудиторной работы слушателей с применением информационных технологий. Учебный процесс осуществляется в дистанционном формате в виде лекционных и практических занятий.

Лекции призваны сформировать у слушателей знания в области подходов к исследованиям потребностей пользователя и пользовательского опыта; принципов проектирования взаимодействия пользователя с системой.

Практические семинарские занятия формируют умения и навыки проведения исследований, проектирования информационной структуры системы, прототипирования пользовательских интерфейсов и тестирования пользовательского опыта.

Для достижения поставленных целей преподавания дисциплины реализуются следующие средства, способы и организационные мероприятия:

- изучение теоретического материала дисциплины на лекции с использованием компьютерных технологий;
- практическое освоение материала дисциплины с использованием компьютерных технологий, специального программного обеспечения – путем выполнения предложенных практических упражнений и практических заданий.

4.2. Содержание комплекта учебно-методических материалов.

Специальное программное обеспечение для работы с графикой. Может быть использовано следующее ПО:

- Figma (бесплатный онлайн-сервис).

4.3. Используемые образовательные технологии. Краткое описание

Лекции и практические занятия по программе повышения квалификации проводятся в дистанционном формате с использованием специального программного обеспечения.

4.4. Литература

а. Основная литература по дисциплине

1. Бирман Илья. Пользовательский интерфейс. Электронный учебник: [Электронный ресурс]: // Издательство Бюро Горбунова. URL: <https://bureau.ru/projects/book-ui/> (дата обращения: 12.12.2022).

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 208 с.

б. Дополнительная литература

1. Круг Стив. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл. – Москва: Эксмо-Пресс, 2021 г. – 256 с.

2. Мюллер-Брокманн Йозеф. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок. – Москва: Студия Артемия Лебедева, 2018 г. – 184 с.

3. Норман Дональд. Дизайн привычных вещей. – Москва: Издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2021 г. – 384 с.

в. Электронные ресурсы

1. Бесплатное онлайн-приложение для работы с растровой и векторной графикой Figma. – URL: <https://figma.com/>.

2. UX-дизайн: Закон Хика. Как ускорить принятие решений [Электронный ресурс] // vc.ru : бизнес, технологии, идеи, модели роста, стартапы. – URL:
<https://vc.ru/design/189134-ux-dizayn-zakon-hika-kak-uskorit-prinyatie-resheniy-polzovatelyami> (дата обращения: 12.12.2022).
3. Про UX тексты. [Электронный ресурс] // habr.com : ресурс для IT-специалистов. – URL:
<https://habr.com/ru/company/indriner/blog/674946/> (дата обращения: 12.12.2022).
4. 7 факторов, которые помогут улучшить UX-дизайн [Электронный ресурс] // vc.ru : бизнес, технологии, идеи, модели роста, стартапы. – URL:
<https://vc.ru/design/479290-7-faktorov-kotorye-pomogut-uluchshit-ux-dizayn> (дата обращения: 12.12.2022).

4.5. Материально-технические условия реализации программы:

Материально-техническая база

№ п.п.	Наименование модуля (тем, разделов)	Материально-технические условия для реализации программ (наличие лабораторий, производственных участков и т.п. по профилю программы повышения квалификации)
1.	Тема 1. Веб-дизайн. Основные понятия.	- Система дистанционного обучения: https://getcourse.ru
2.	Тема 2. Организация предпроектной работы при проектировании интерактивных пользовательских интерфейсов.	
3.	Тема 3. Проектирование пользовательского опыта.	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Проектирование графического пользовательского интерфейса с применением специального программного обеспечения»

1. АННОТАЦИЯ

Цель. Сформировать навыки проектирования и визуализации графических пользовательских интерфейсов с применением специального программного обеспечения.

2. СОДЕРЖАНИЕ

Учебная программа по модулю

№ п/п	Наименование модуля, разделов и тем	Содержание обучения (по темам в дидактических единицах), наименование и тематика лабораторных работ, практических занятий (семинаров), самостоятельной работы	Итого часов	Лекции	Семинары	Самостоятельная работа	Зачет
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	Тема 1. Применение специального программного обеспечения при проектировании и интерактивных пользовательских интерфейсов.	Рабочее пространство figma. панели инструментов. Создание, копирование, группировка, блокировка, отображение, удаление фреймов, объектов. Управление параметрами объектов - цветом, размером, стилями, прозрачностью и проч. Создание и изменение векторных объектов. Добавление растровых и векторных объектов, управление их свойствами. Использование обтравочных масок. Создание и настройка модульных сеток. Использование инструментов выравнивания объектов. Создание компонентов и	22	4	14	4	

		вариантов, использование autolayout. Настройка переходов между объектами и анимации. Использование библиотеки компонентов.					
2.	Тема 2. Проектирование графического пользовательского интерфейса.	Принципы визуализации дизайн-макетов. Принципы работы с модульными сетками. Принципы композиции, теории цвета, типографики. Создание макетов веб-страниц для разных разрешений и экранов. Управление визуальным весом объектов и построение композиции. Подбор цветовой палитры для проекта. Подбор и легитимное использование шрифтов для проекта. Создание дизайн-системы. Формирование UI-kit. Подготовка графических макетов пользовательских интерфейсов для передачи в разработку.	46	16	22	8	
3.	Промежуточная аттестация		2				2
4.	Итого		70	20	36	12	2

3. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ МОДУЛЯ

(формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Текущий контроль проверки качества освоения тем дисциплины “Проектирование графического пользовательского интерфейса с применением специального программного обеспечения” повышения квалификации осуществляется в форме устного опроса.

Процедура промежуточной аттестации предусматривает выполнение практических заданий по темам дисциплины.

Формы и методы контроля и оценки результатов освоения тем дисциплины

№ п/п	Наименование процедуры	Основные показатели оценки	Формы и методы контроля и оценки
1.	Текущий контроль. Тема 1. Применение специального программного обеспечения при проектировании интерактивных пользовательских интерфейсов.	<p><i>Знает</i> Принципы работы со специальным программным обеспечением при подготовке графических макетов пользовательских интерфейсов.</p> <p><i>Умеет</i> создавать графические макеты веб-страниц для разных разрешений и экранов с использованием специального программного обеспечения.</p> <p><i>Владеет</i> инструментами проектирования интерактивных пользовательских интерфейсов в графической среде специального программного обеспечения.</p>	Текущий контроль - устный опрос. Промежуточная аттестация - выполнение практических заданий.
2.	Текущий контроль. Тема 2. Проектирование графического пользовательского интерфейса.	<p><i>Знает</i> принципы визуализации дизайн-макетов; принципы работы с модульными сетками; особенности создания макетов для разных устройств и разрешений; принципы композиции, теории цвета, типографики.</p> <p><i>Умеет</i> создавать макеты веб-страниц для разных разрешений и экранов; настраивать и использовать модульные сетки; управлять визуальным весом объектов и выстраивать композицию; подбирать цветовую гармонию для проекта; подбирать и легитимно использовать шрифты для проекта; создавать дизайн-систему; собирать UI-kit, подготавливать макеты для передачи их в разработку.</p> <p><i>Владеет</i> методами и инструментами проектирования интерактивных пользовательских интерфейсов.</p>	Текущий контроль - устный опрос. Промежуточная аттестация - выполнение практических заданий.

Примеры вопросов для текущего контроля освоения учебного материала по дисциплине:

1. Как называют шрифты с выраженным характером, настроением, которые используют для акцентов?
2. Как называется расстояние между базовыми линиями текста?
3. Что такое визуальное равновесие?
4. Метр и ритм при построении композиции. Понятие. Примеры.
5. Какие действия с объектами можно производить в приложении Figma?
6. Каково назначение компонентов в приложении Figma?
7. Каковы правила работы с растровой и векторной графикой?
8. Существуют ли авторские права на шрифты?
9. Существуют ли авторские права на изображения?
10. В чем отличия растровой и векторной графики?
11. Какие правила цветовой гармонии вы знаете?
12. Что представляют собой модульные сетки?
13. Какие размеры и разрешения современных мониторов, планшетов, мобильных устройств?
14. Что такое адаптивный веб-дизайн?
15. Какие инструменты и программные средства для визуализации интерактивных пользовательских интерфейсов вы знаете?
16. Что представляет собой UI-kit?
17. Понятие дизайн-системы.

Примеры практических заданий для осуществления промежуточной аттестации:

Задание 1. Создать макет 3 кнопок для пользовательского интерфейса: “купить”, “подробнее”, “читать далее”. Попробуйте сделать эти объекты максимально универсальными, чтобы их можно было использовать на сайте любой тематики.

Задание 2. Создать варианты (Variants) кнопок “купить” и “подробнее”, каждый из которых может отличаться некоторыми признаками (напр., с

иконкой и без, разного цвета для разных состояний и т.п.). Присвоить кнопкам названия, продемонстрировать вставку вариантов в проект.

Задание 3. Проектирование трех вариантов баннера заданного размера. Тематика произвольная. На каждый баннер поместите визуальный образ, текст оффера и кнопку призыва к действию. Отличия в 3-х вариантах будут заключаться в используемых выразительных средствах:

4) используйте фоновое изображение, подумайте о возможной необходимости обработки изображения для улучшения читаемости текста, для акцентирования блоков;

5) используйте растровый объект без фона, обтравочную маску, дополнительные декоративные векторные объекты;

6) используйте абстрактный фон, созданный с помощью векторных объектов, градиентов и т.п., добавьте специфические объекты, используя плагины.

Задание 4. Создать 3 пары фреймов. Настроить между ними переходы:

4) переход к фрейму по кнопке, возврат обратно;

5) открытие фрейма - всплывающего окна по кнопке, его закрытие по кнопке.

6) анимация с помощью smart animate.

Задание 5. Проектирование прототипа окна пользовательского интерфейса по заданным параметрам.

Задание 6. Визуализировать прототип, разработанный при выполнении задания 5. Подобрать цветовую палитру, шрифтовые пары, графику. Настроить стили.

Критерии оценки текущих практических заданий по дисциплине

На основании выполненных практических заданий обучающемуся определяется оценка – «зачтено», «не зачтено».

Оценка	Уровень подготовки
Зачтено	Хорошая подготовка. Обучающийся выполнил все предложенные задания. Графические макеты элементов пользовательских интерфейсов выполнены в корректных размерах, учтены технологические особенности разработки веб-ресурсов. В макетах, предполагающих следование фирменному стилю, стиль выдержан, используются его ключевые элементы. В макетах, не предполагающих следования какому-либо брендбуку, корректно подобраны шрифты, цветовая палитра, макеты отличаются стилистическим единообразием. Макет веб-проекта содержит систематизированный набор элементов пользовательского интерфейса.
Не зачтено	Подготовка недостаточная и требует дополнительного изучения материала. Работа по проектированию графических макетов элементов пользовательских интерфейсов не выполнена либо выполненные работы не отвечают предъявляемым требованиям.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

Реализация компетентного подхода в программах повышения квалификации должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков слушателей.

В соответствии с рабочей программой и тематическим планом изучение дисциплины проходит в виде аудиторной работы слушателей с применением информационных технологий. Учебный процесс осуществляется в дистанционном формате в виде лекционных и практических занятий.

Лекции призваны сформировать у слушателей знания в области подходов к исследованиям потребностей пользователя и пользовательского опыта; принципов проектирования взаимодействия пользователя с системой.

Практические семинарские занятия формируют умения и навыки проведения исследований, проектирования информационной структуры системы, прототипирования пользовательских интерфейсов и тестирования пользовательского опыта.

Для достижения поставленных целей преподавания дисциплины реализуются следующие средства, способы и организационные мероприятия:

- изучение теоретического материала дисциплины на лекции с использованием компьютерных технологий;

- практическое освоение материала дисциплины с использованием компьютерных технологий, специального программного обеспечения – путем выполнения предложенных практических упражнений и практических заданий.

4.2. Содержание комплекта учебно-методических материалов.

Специальное программное обеспечение для работы с графикой. Может быть использовано следующее ПО:

- Figma (бесплатный онлайн-сервис).

4.3. Используемые образовательные технологии. Краткое описание

Лекции и практические занятия по программе повышения квалификации проводятся в дистанционном формате с использованием специального программного обеспечения.

4.4. Литература

а. Основная литература по дисциплине

1. Уэйншенк Сьюзен. 100 главных принципов дизайна. Как удержать внимание. – СПб: Питер, 2022 г. – 256 с.

б. Дополнительная литература

1. Круг Стив. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл. – Москва: Эксмо-Пресс, 2021 г. – 256 с.
2. Мюллер-Брокманн Йозеф. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок. – Москва: Студия Артемия Лебедева, 2018 г. – 184 с.
3. Шпикерман Эрик. О шрифте. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2018 г. – 208 с.

в. Электронные ресурсы

1. Бесплатное онлайн-приложение для работы с растровой и векторной графикой Figma. –URL: <https://figma.com/>.
2. Бесплатный фотосток Unsplash. –URL: <https://unsplash.com/>.
3. Бесплатная библиотека шрифтов GoogleFonts.
–URL:<https://fonts.google.com/>.
4. Библиотека векторных иконок IconFinder. – URL:
<https://www.iconfinder.com/>.

4.6. Материально-технические условия реализации программы:

Материально-техническая база

№ п.п.	Наименование модуля (тем, разделов)	Материально-технические условия для реализации программ (наличие лабораторий, производственных участков и т.п. по профилю программы повышения квалификации)
1.	Тема 1. Применение специального программного обеспечения при проектировании интерактивных пользовательских интерфейсов.	- Система дистанционного обучения: https://getcourse.ru
2.	Тема 2. Проектирование графического пользовательского интерфейса.	