Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 30.05.2026 15:08:56
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Факультет «Информационные технологии»

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
«Информационных технологий»
/ Д.Г. Демидов /
« 26 » февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«UI/UX-дизайн»

Направление подготовки
09.03.03 Прикладная информатика

Профиль
«Корпоративные решения на платформе 1С»

Квалификация
Бакалавр

Формы обучения
очная

Москва, 2026 г.

Разработчик(и):

к.э.н., доцент  / С.В.Суворов /

Согласовано:

Заведующий кафедрой «Прикладная информатика»,
к.э.н., доцент  / С.В.Суворов/

Содержание

1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 4
2 Место дисциплины в структуре образовательной программы 4
3 Структура и содержание дисциплины....5
3.1 Виды учебной работы и трудоемкость 5
3.2 Тематический план изучения дисциплины....5
3.3 Содержание дисциплины 6
3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий 7
3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ) 8
4 Учебно-методическое и информационное обеспечение....8
4.1 Нормативные документы и ГОСТы 8
4.2 Основная литература 8
4.3 Дополнительная литература....9
4.4 Электронные образовательные ресурсы 9
4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 9
4.6 Современные образовательные базы данных и информационные справочные системы 9
5 Материально-техническое обеспечение....9
6 Методические рекомендации 9
6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения 9
6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины 10
7 Фонд оценочных средств 10
7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения 10
7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения 10
7.3 Оценочные средства....11

1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью изучения дисциплины «UI/UX-дизайн» является получение знаний и навыков разработки дизайна интерфейсов, исследования пользовательского опыта и целевой аудитории, а также проектирования логики.

К основным **задачам** дисциплины стоит отнести:

- получение теоретических знаний об основных принципах UI/UX-дизайна, методах исследования целевой аудитории и ее потребностей;
- получение практических навыков проектирования логики и разработки дизайна;
- изучение программного обеспечения для проектирования.

Обучение по дисциплине «UI/UX-дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1. Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение	ИПК-1.1. Знает способы разработки требований и проектирования программного обеспечения с учетом особенностей медиаиндустрии и требований дизайна к готовым продуктам ИПК-1.2. Умеет проектировать программное обеспечение с применением современных инструментальных средств с учетом особенностей медиаиндустрии и требований дизайна к готовым продуктам ИПК-1.3. Имеет навыки разработки требований и проектирования информационных и автоматизированных систем с учетом особенностей медиаиндустрии и требований дизайна
ПК-2. Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению медийных информационных ресурсов	ИПК-2.1. Знает способы управления работами по созданию и обслуживанию ИС в медиаиндустрии и методов дизайна, применяемых в этой отрасли: ИПК-2.2. Умеет управлять работами по разработке и обслуживанию ИС в медиаиндустрии: продумывать наиболее удобные решения подачи информации; использовать существующие типовые решения и шаблоны веб–ресурсов ИПК-2.3. Владеет навыками применения программного обеспечения для управления работами по разработке ИС в медиаиндустрии

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «UI/UX-дизайн» относится к части Б1.2, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение дисциплины «UI/UX-дизайн» базируется на следующих дисциплинах:

- Проектирование интерфейсов информационных систем;
- Растровая и векторная графика;
- Веб-программирование и дизайн;

- Композиционный дизайн.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Программирование для мобильных устройств;
- Генеративный дизайн;
- Технологии компьютерной верстки.

3 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы (144 часов).

Разделы дисциплины изучаются на 3 курсе в 6 семестре, форма аттестации – экзамен.

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

3.1.1 Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			6
1	**Аудиторные занятия**	**36**	**36**
	В том числе:		
1.1	Лекции	18	18
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	18	18
2	**Самостоятельная работа**	**108**	**108**
	В том числе:		
2.1	Подготовка и выполнение лабораторных работ	108	108
3	**Промежуточная аттестация**		
	Экзамен/зачет/диф.зачет		**экзамен**
	Итого:	**144**	**144**

3.2 Тематический план изучения дисциплины

3.2.1 Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.1	Тема 1. Введение в UI и UX дизайн	4	2				2
1.2	Лабораторная работа 1 «Разработка технического задания на проектирование интерфейса»	4			2		2
2.1	Тема 2. Основы дизайна	4	2				2
	Лабораторная работа 2 «Проектирование дизайн-концепции»	8			1		4

3.1	Тема 3. Визуальный дизайн	4	2				2
3.2	Лабораторная работа 3 «Разработка элементов визуального дизайна»	8			4		4
4.1	Тема 4. Исследование пользовательского опыта	4	2				2
4.2	Лабораторная работа 4 «Применение методов исследования пользовательского опыта»	8			4		4
5.1	Тема 5. Инструменты проектирования интерфейсов	4	2				2
5.2	Лабораторная работа 5 «Применение эффективных инструментов проектирования пользовательских интерфейсов»	4			2		2
6.1	Тема 6. Проектирование пользовательского интерфейса	4	2				2
6.2	Лабораторная работа 6 «Проектирование пользовательского интерфейса»	16			1		8
7.1	Тема 7. Прототипирование интерфейсов	4	2				2
7.2	Лабораторная работа 7 «Прототипирование макета»	8			4		4
8.1	Тема 8. UX-тестирование	4	2				2
8.2	Лабораторная работа 8 «Тестирование и оптимизация пользовательского интерфейса»	8			4		4
9.1	Тема 9. Адаптивный и мобильный дизайн	4	2				2
9.2	Лабораторная работа 9 «Оптимизация интерфейса под мобильные устройства»	8			4		4
	Итого	**144**	**18**		**18**		**108**

3.3 Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в UI и UX дизайн.
Рассматриваются основные понятия UI и UX и их отличия друг от друга.

Тема 2. Основы дизайна.
Рассматриваются базовые принципы и подходы к созданию визуальных образов, а также основы композиции, цвета и типографики.

Тема 3. Визуальный дизайн
Рассматриваются принципы и методы создания графических и мультимедийных элементов, а также навыки креативного мышления и творческого подхода к решению задач визуального оформления проектов.

Тема 4. Исследование пользовательского опыта.

Рассматриваются методы и подходы к анализу потребностей и предпочтений пользователей, а также к оценке качества и удобства цифровых продуктов.

Тема 5. Инструменты проектирования интерфейсов.
Рассматриваются основными программные средства, используемые в процессе создания интерфейсов, а также их возможности.

Тема 6. Проектирование пользовательского интерфейса.
Рассматриваются методы проектирования пользовательского интерфейса.

Тема 7. Прототипирование интерфейсов.
Рассматриваются различные виды прототипов и способы их создания.

Тема 8. UX-тестирование.
Рассматриваются подходы к проведению UX-тестирования, сценарии тестирования, а также анализ результатов и использование их для улучшения пользовательских интерфейсов.

Тема 9. Адаптивный и мобильный дизайн.
Рассматриваются особенности проектирования интерфейсов для различных устройств и разрешений, а также принципы адаптивного дизайна.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1 Семинарские/практические занятия

Семинарские/практические занятия не предусмотрены.

3.4.2 Лабораторные занятия

Лабораторная работа 1 «Разработка технического задания на проектирование интерфейса»
В данной лабораторной работе составляется техническое задание, которое содержит требования к проектируемому интерфейсу.

Лабораторная работа 2 «Проектирование дизайн-концепции»
В данной лабораторной работе происходит разработка основной идеи дизайна пользовательского интерфейса.

Лабораторная работа 3 «Разработка элементов визуального дизайна»
В данной лабораторной работе разрабатываются основные дизайн-элементы будущего интерфейса, описываются цветовая гамма и типографика.

Лабораторная работа 4 «Применение методов исследования пользовательского опыта»
В данной лабораторной работе происходит практическое освоение методов исследования пользовательского опыта.

Лабораторная работа 5 «Применение эффективных инструментов проектирования пользовательских интерфейсов»
В данной лабораторной работе происходит изучение и освоение основных инструментов, используемых в проектировании пользовательских интерфейсов.

Лабораторная работа 6 «Проектирование пользовательского интерфейса»
В данной лабораторной работе происходит проектирование пользовательского интерфейса на основании данных, полученных в предыдущих лабораторных работах, с использованием программного обеспечения для проектирования пользовательских интерфейсов.

Лабораторная работа 7 «Прототипирование макета»
В данной лабораторной работе изучаются методы прототипирования интерфейсов и их применение в рамках проектирования пользовательских интерфейсов.

Лабораторная работа 8 «Тестирование и оптимизация пользовательского интерфейса»
В данной лабораторной работе проводится оценка качества разработанных интерфейсов и их оптимизация.

Лабораторная работа 9 «Оптимизация интерфейса под мобильные устройства»
В данной лабораторной работе рассматриваются особенности проектирования интерфейсов под мобильные устройства, а также методы адаптации под них.

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Курсовые проекты/работы не предусмотрены.

4 Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года No 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, утвержденный Приказом Министерства образования и науки РФ от 19 сентября 2017 г. N 929 "Об утверждении федерального... Редакция с изменениями N 722 от 26.11.2020;
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 05 апреля 2017 г. No 301 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

4.2 Основная литература

1. Технические средства автоматизации. Интерфейсные устройства и микропроцессорные средства: Учебное пособие / Беккер В. Ф. - 2-е изд. - Москва : ИЦ РИОР, НИЦ ИНФРА-М, 2024. - 152 с.: - (ВО: Бакалавриат) - Текст : электронный. - URL: http://znanium.com/catalog/product/1007994
2. Попов А.А. - Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах - КноРус - 2021 - ISBN: 978-5-406-07634-7 Текст электронный // ЭБС BOOKRU - URL: https://book.ru/book/935936

4.3 Дополнительная литература

1. Купер А. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия. 4-е изд. / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин, К. Носсел. - Санкт-Петербург : Питер, 2023. - 720 с. - ISBN 978-5-4461-0877-0. - URL: https://ibooks.ru/bookshelf/364140/reading

4.4 Электронные образовательные ресурсы

ЭОР в разработке.

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Figma
2. Notion

4.6 Современные образовательные базы данных и информационные справочные системы

1. ОП "Юрайт" https://urait.ru/
2. IPR Smart https://www.iprbookshop.ru/
3. ЭБС "Лань" https://e.lanbook.com/

5 Материально-техническое обеспечение

Лабораторные работы и самостоятельная работа студентов должны проводиться в специализированной аудитории, оснащенной современной оргтехникой и персональными компьютерами с программным обеспечением в соответствии с тематикой изучаемого материала. Число рабочих мест в аудитории должно быть достаточным для обеспечения индивидуальной работы студентов. Рабочее место преподавателя должно быть оснащены современным компьютером с подключенным к нему проектором на настенный экран, или иным аналогичным по функциональному назначению оборудованием. Компьютеры в аудитории должны быть подключены к сети Интернет.

6 Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Методика преподавания дисциплины «UI/UX-дизайн» может предусматривать использование онлайн-курса в системе дистанционного обучения Университета, групповых и индивидуальных консультаций обучающихся, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Лабораторные работы по дисциплине «UI/UX-дизайн» осуществляются в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися; выполнения практического задания; защиты преподавателю лабораторной работы (знание теоретического материала и выполнение практического задания по теме лабораторной работы).

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Изучение дисциплины осуществляется в соответствии с учебным планом.

На занятиях осуществляется закрепление полученных, в том числе и в процессе самостоятельной работы, знаний. Особое внимание обращается на умение применять полученные знания на практике, в том числе при решении реальных задач, отличающихся от проработанных.

В процессе самостоятельной работы студенты закрепляют и углубляют знания, полученные во время аудиторных занятий, самостоятельно знакомятся с теоретическим материалом, выполняют лабораторные работы, готовятся к текущему контролю и промежуточной аттестации.

Выполнение и сдача лабораторных работ проводится с применением системы дистанционного образования Университета и свободно распространяемого программного обеспечения.

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде защиты лабораторных работ. Критериями оценки результатов являются:

– уровень освоения теоретического материала;

– уровень владения практическими навыками (в виде вопросов по процессу выполнения лабораторных работ);

– умения обучающегося использовать теоретические знания при выполнении практических задач (в виде дополнительных заданий);

– сформированность компетенций;

– оформление материала в соответствии с требованиями.

Промежуточный контроль осуществляется на зачете в форме тестирования в системе дистанционного обучения Университета.

7 Фонд оценочных средств

7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций: лабораторные работы, экзамен.

7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

К промежуточной аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «UI/UX-дизайн».

7.2.1. Критерии оценки ответа на экзамене

(формирование компетенций — ПК-1, ПК-2)

«Отлично»:

Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом.

Обучающийся выполнил и защитил лабораторные работы со средним баллом от 4,5 до 5. Обучающийся демонстрирует прочные теоретические знания, практические навыки, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, которые обучающийся может исправить самостоятельно.

«Хорошо»:

Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом.

Обучающийся выполнил и защитил лабораторные работы со средним баллом от 4 до 4,5. Обучающийся демонстрирует достаточные теоретические знания, практические навыки, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации, которые обучающийся может исправить при незначительной коррекции преподавателем.

«Удовлетворительно»:

Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом.

Обучающийся выполнил и защитил лабораторные работы со средним баллом ниже 4. Обучающийся демонстрирует неполное соответствие теоретических знаний, практических навыков, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками. При этом могут быть допущены ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации, которые обучающийся может исправить при коррекции преподавателем.

«Неудовлетворительно»:

Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Обучающийся не выполнил одно или более заданий текущего и промежуточного контроля. Обучающийся демонстрирует незнание теоретических основ предмета, отсутствие практических навыков, не умеет делать аргументированные выводы и приводить примеры, не владеет терминами, проявляет отсутствие логичности и последовательности изложения, делает ошибки, которые не может исправить даже при коррекции преподавателем, отказывается отвечать на дополнительные вопросы, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.

7.2.2. Критерии оценки работы обучающегося на лабораторных занятиях

(формирование компетенций — ПК-1, ПК-2)

«5» (отлично): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся четко и без ошибок ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог выполнить дополнительные задания.

«4» (хорошо): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся с корректирующими замечаниями преподавателя ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог частично выполнить дополнительные задания.

«3» (удовлетворительно): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, с замечаниями преподавателя; обучающийся ответил на все контрольные вопросы с замечаниями, дополнительные задания выполнены с замечаниями.

«2» (неудовлетворительно): обучающийся не выполнил или выполнил неправильно практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся ответил на контрольные вопросы с ошибками или не ответил на контрольные вопросы, дополнительные задания выполнены неверно или не выполнены.

7.3 Оценочные средства

Примеры вопросов к защите лабораторных работ, сдаче экзамена (оцениваемые компетенции — ПК-1, ПК-2):

1. Определение понятий UI и UX дизайна.
2. Роль дизайна в создании цифровых продуктов.
3. Методы исследования пользовательских предпочтений.
4. Основные инструменты и техники в UI/UX дизайне.
5. Принципы и методы создания логотипов и фирменного стиля.
6. Основы композиции, цвета и типографики в графическом дизайне.
7. Методы и подходы к анализу пользовательского опыта.
8. Принципы адаптивного и мобильного дизайна.
9. Методы оценки качества пользовательского интерфейса.
10. Инструменты проектирования интерфейсов.
11. Процесс проектирования пользовательского интерфейса и анализ пользовательских требований.
12. Создание прототипов интерфейсов и их тестирование.
13. Принципы создания технического задания для проектирования интерфейса.

7.4. Контрольные задания и материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

7.4.1. Контрольные вопросы по темам (разделам) для опроса на занятиях

Тема (раздел)	Вопросы
1. Базовые разновидности дизайна	Определение дизайна. Этапы проектирования дизайна. Графический дизайн. Определение промышленного дизайна. Проектирование электроники, автомобилей, мебели, сантехники, посуды, украшений, бытовой химии, парфюмерии, одежды, оборудования. Архитектурный дизайн. Ландшафтный дизайн. Дизайн среды. Арт-дизайн. Экологический дизайн. Звуковой дизайн. Футуродизайн. Дизайн имиджа человека.
2. Графический дизайн.	Графический дизайн. Методология графического дизайна. Дизайн рекламной полиграфической продукции. Книжные макеты и иллюстрации. Дизайн открыток, почтовых марок. Корпоративный стиль бренда. Дизайн обложек, этикеток, упаковок. Дизайн сувенирной продукции, информационных плакатов. Дизайн веб-сайтов.
3. UX/UI-дизайн	Психология восприятия человека. Характеристики «удобного» сервиса или продукта. UX/UI-принципы проектирования решений.
4. Инструменты UX-исследования и аналитики.	Взаимодействие с заказчиком. Виды исследований. Основные инструменты UX-аналитики. Выбор методов исследования. Работа с гипотезами. Проектирование интерфейса (UX). Тестирование на реальных пользователях. Отрисовка интерфейса (UI). Работа с фидбэком заказчика.
5. Создание карты потребительского опыта.	Основные цели создания карты потребительского пути. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте. Проектирование карты потребительского опыта (CJM).
6. Правовые аспекты дизайнерской деятельности	Дизайнерская деятельность как объект правового регулирования. Право интеллектуальной собственности в деятельности дизайнера. Юридическая ответственность в дизайнерской деятельности. Интернет-реклама и российское законодательство. Требования к рекламе в Интернете. Федеральный закон от 13.03.2006 N 38-ФЗ (ред. от 05.12.2022) "О рекламе". Этический кодекс блогера

Шкала оценивания ответов на вопросы

Шкала оценивания	Критерии оценивания
«Отлично»	Обучающийся глубоко и содержательно раскрывает ответ

	на каждый теоретический вопрос, не допустив ошибок. Ответ носит развернутый и исчерпывающий характер.
«Хорошо»	Обучающийся в целом раскрывает теоретические вопросы, однако ответ хотя бы на один из них не носит развернутого и исчерпывающего характера.
«Удовлетворительно»	Обучающийся в целом раскрывает теоретические вопросы и допускает ряд неточностей, фрагментарно раскрывает содержание теоретических вопросов или их раскрывает содержательно, но допуская значительные неточности.
«Неудовлетворительно»	Обучающийся не знает ответов на поставленные теоретические вопросы.

7.4.2. Темы для докладов

1. Значение аналитики в UX.
2. Особенности определения целевой аудитории и персон.
3. Инструменты юзабилити-тестирования и их применение.
4. Процесс разработки интерфейсов.
5. Принципы составления информационной архитектуры.
6. Типы модульных сеток и их назначение.

Шкала оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
«Отлично»	Обучающийся глубоко и содержательно раскрывает тему доклада, не допустив ошибок. Ответ носит развернутый и исчерпывающий характер.
«Хорошо»	Обучающийся в целом раскрывает тему доклада, однако ответ хотя бы на один из них не носит развернутого и исчерпывающего характера.
«Удовлетворительно»	Обучающийся в целом раскрывает тему доклада и допускает ряд неточностей, фрагментарно раскрывает содержание теоретических вопросов или их раскрывает содержательно, но допуская значительные неточности.
«Неудовлетворительно»	Обучающийся не владеет выбранной темой

7.4.3. Оценочные средства остаточных знаний (тест)

1. Как называется совокупность средств и правил взаимодействия человека и компьютера:
   а) приложение
   б) пользовательский интерфейс
   в) объектный интерфейс
2. Какой тип интерфейса позволяет проводить идентификацию пользователя по отпечаткам пальцев:
   а) интерфейс командной строки
   б) на основе биометрической технологии
   в) речевой интерфейс

3. Совокупность инструментов и приемов общения человека и ЭВМ:
   а) базовая система ввода-вывода
   б) периферийное устройство
   в) пользовательский интерфейс
4. Использование графических элементов управления характерно для:
   а) графического интерфейса
   б) речевого интерфейса
   в) интерфейса командной строки
5. Под UI KIT понимается: …
   а) визуальная составляющая процесса взаимодействия с сайтами и приложениями, куда входят вид, размер и расположение иконок, надписей, других элементов интерфейса
   б) набор готовых элементов для дизайна интерфейса: шрифтов, иконок, форм и других элементов сайта или приложения
   в) пользовательский интерфейс

6. Под UX понимается ….
   а) визуальная составляющая процесса взаимодействия с сайтами и приложениями, куда входят вид, размер и расположение иконок, надписей, других элементов интерфейса
   б) набор готовых элементов для дизайна интерфейса: шрифтов, иконок, форм и других элементов сайта или приложения
   в) пользовательский интерфейс

7. Под UI понимается ….
   в) пользовательский интерфейс
   б) визуальная составляющая процесса взаимодействия с сайтами и приложениями, куда входят вид, размер и расположение иконок, надписей, других элементов интерфейса
   в) набор готовых элементов для дизайна интерфейса: шрифтов, иконок, форм и других элементов сайта или приложения
8. Что такое карта ценности продукта?
   а) то разновидность блок-схемы, которая иллюстрирует процесс поставки продукта или услуги и позволяет провести его анализ и оптимизацию
   б) некий обобщенный образ/прототип потенциального клиента
   в) влияние пользовательских установок на восприятие интерфейса
9. Что такое профиля потребителя?
   а) то разновидность блок-схемы, которая иллюстрирует процесс поставки продукта или услуги и позволяет провести его анализ и оптимизацию
   б) некий обобщенный образ/прототип потенциального клиента
   в) влияние пользовательских установок на восприятие интерфейса
10. Психология юзабилити – это..
   а) то разновидность блок-схемы, которая иллюстрирует процесс поставки продукта или услуги и позволяет провести его анализ и оптимизацию
   б) некий обобщенный образ/прототип потенциального клиента

в) влияние пользовательских установок на восприятие интерфейса

11. Что такое дизайн UI/UX?
12. Что такое юзабилити?
13. Что такое тестирование UI/UX?
14. Почему тестирование UI/UX крайне важно?
15. Каковы требования к пользовательскому интерфейсу сайта или приложения?
16. Что такое прототипирование?
17. Что такое карта сайта?
18. Что такое диаграмма потоков задач?
19. Перечислите элементы карты сайтов и диаграммы задач
20. Перечислите этапы создания коммерческого предложения?

Ключ к тесту

№ вопроса	Ответ	№ вопроса	Ответ
1	а	11	Дизайн UI (пользовательского интерфейса) — разработка вида/дизайна программного продукта; каждый экран, кнопка, страница, и все прочие визуальные компоненты, видимые на экране приложения/странице. Дизайн UX (User Experience) — стратегия улучшения впечатлений пользователей посетителей от взаимодействия с продуктом.
2	б	12	Юзабилити — это общая комфортабельность продукта, с точки зрения пользователя. Юзабилити — это «точка соединения» UI+UX. Юзабилити-тестирование - одна из методик проверки функциональности продукта, путем наблюдения за реальными пользователями во время их взаимодействия с продуктом. Цель юзабилити-тестирования: определить проблемные области и возможности улучшения пользовательских впечатлений
3	в	13	Это тестирование пользовательского интерфейса и пользовательских впечатлений в программных продуктах. Тестирование UI это проверка пользовательского интерфейса, а именно: кнопок, полей ввода, меню и прочих элементов на странице/экране, работают ли они как прописано в требованиях к продукту. Проверяются все составляющие UI: меню, цвета, шрифты, размеры и пропорции, кнопки, иконки, и прочие элементы. Оценивается, как они отвечают на действия пользователя — это ключевой компонент тестирования пользовательского

			интерфейса. Тестирование UX оценивает, как продукт влияет на общее впечатление пользователя (то есть User Experience). Тестирование UX — это о комфорте пользователя. Такое тестирование включает все аспекты UX, от разметки и дизайна интерфейса до тонкостей подачи контента. Оно определяет проблемы с комфортабельностью, например меню, неудобные для навигации, некорректная или просроченная информация, или медленно реагирующие кнопки.
4	а	14	Любая проблема с комфортабельностью продукта приводит к тому, что по крайней мере часть пользователей отказывается от продукта. Это может быть даже небольшая проблема, например некорректная отрисовка какой-то не очень важной кнопки, или слишком мелкий шрифт. Позитивное впечатление пользователей — это то что привлекает пользователей и удерживает их. Хорошей практикой является проводить тестирование UI/UX на ранних этапах процесса жизненного цикла разработки. Это позволяет вовремя определить любые проблемы с юзабельностью и устранить их до релиза, экономить время и усилия, поскольку устранение багов на поздних этапах цикла обходится намного дороже, и приносит больше проблем.
5	б	15	Требования к пользовательскому интерфейсу сайта: Доступность Продукт должен быть доступен большому количеству потенциальных пользователей, в том числе пользователям с ограниченными возможностями. Легкость восприятия Все части интерфейса должны быть понятны, а также иметь некие альтернативные варианты. Скорость и производительность Распространенной проблемой является контент с изображениями и иллюстрациями, которые подгружаются с большой задержкой. Следует убедиться, что контент загружается быстро и равномерно. Понятный интерфейс Контент на странице/экране должен быть удобочитаемым, особенно что касается шрифтов и цветовых сочетаний.

			Правильный интерфейс — интуитивно-понятный, тогда пользователи не делают ошибок. Удобство навигации Навигация обязана быть простой, легкой, интуитивной, чтобы пользователи не думали ни о чем другом кроме своих задач. Плавность Продукт должен комфортно для пользователя реагировать на его действия, независимо от платформы, размеров и ориентации экрана.
6	а	16	Прототипирование — это один из начальных этапов разработки, в ходе которого создается предварительный дизайн сайта, лендинга, приложения или другого проекта (его структура со схематичным изображением основных элементов). В ходе прототипирования создается макет, который имитирует взаимодействие пользователя с интерфейсом проекта. Нередко прототипы делают интерактивными (кликабельными).
7	а	17	Карта сайта — это и есть путеводитель, который: делает сайт удобным для посетителей; позволяет роботам корректно сканировать страницы; ускоряет индексацию контента.
8	а	18	Диаграмма потоков задач – это пути и операции, которые выбирает система или пользователь для работы с программой или сайтом. На первый взгляд она очень похожа на карту сайта. Это не так. Диаграмма потоков задач показывает все те действия, которые может сделать пользователь и пути их направления.
9	б	19	Группа страниц Это несколько элементов, чей контент схож. Например, обычные страницы блога. Их проектируют один раз, а в дальнейшем используют готовый шаблон. Точка принятия решения Этот элемент показывает пути, которые может выбрать пользователь, когда отвечает на определенные вопросы. Хороший пример – процедура заполнения регистрационной формы. Если все сделано правильно, пользователь попадает на домашнюю страницу. Сделана ошибка? Он возвращается в исходную точку. Стрелки и соединители Они показывают движение и переходы между группами страниц, условиями и

			страницами. Соединители используют там, где требуется определенное действие для перехода. Стрелки показывают переход к завершению задачи. Линии с нижней чертой применяют, когда перемещение необратимо. То есть на исходную страницу вернуться нельзя. Условия Их обозначают пунктиром. Встречаются на диаграммах потоков задач, на картах сайтов и в некоторых созданных документах. Она обозначает, что переход к странице зависит от события или действия.
10	в	20	Создание коммерческого предложения включает в себя несколько этапов: сбор информации; постановка задачи; составление текста; оформление; приведение к фирменному или стандартизированному виду; рассылка.

Шкала оценивания результатов тестирования

% верных решений (ответов)	Шкала оценивания
85 - 100	отлично
70 - 84	хорошо
50- 69	удовлетворительно
0 - 49	неудовлетворительно

7.4.4. Примеры заданий для индивидуальной самостоятельной работы

1. Разработайте дизайн своего устройства (эскизный проект) и дайте определение его основных характеристик?

2 Спроектируйте свое мобильное приложение, ориентированное на выполнение выбранных вами задач

3. Создайте модель пользовательского взаимодействия

4. Создайте набор UI KIT для вашей концепции дизайна.

Шкала оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
«Отлично»	обучающийся ясно изложил условие задачи, решение обосновал
«Хорошо»	обучающийся ясно изложил условие задачи, но в обосновании решения имеются сомнения;
«Удовлетворительно»	обучающийся изложил решение задачи, но обосновал его формулировками обыденного мышления;
«Неудовлетворительно»	обучающийся не уяснил условие задачи, решение не обосновал либо не сдал работу на проверку (в случае

	проведения решения задач в письменной форме).

7.4.5. Индивидуальные задания для выполнения расчетно-графической работы, курсовой работы (проекта)

РГР, КР и КП по дисциплине «UX/UI-дизайн» рабочей программой и учебным планом не предусмотрены.

7.4.6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ

Вопросы (задания) для зачета:

1. Определение дизайна.
2. Этапы проектирования дизайна.
3. Графический дизайн.
4. Определение промышленного дизайна.
5. Проектирование электроники, автомобилей, мебели, сантехники, посуды, украшений, бытовой химии, парфюмерии, одежды, оборудования.
6. Архитектурный дизайн.
7. Ландшафтный дизайн.
8. Дизайн среды.
9. Арт-дизайн.
10. Экологический дизайн.
11. Звуковой дизайн.
12. Футуродизайн.
13. Дизайн имиджа человека.
14. Графический дизайн.
15. Методология графического дизайна.
16. Дизайн рекламной полиграфической продукции.
17. Книжные макеты и иллюстрации.
18. Дизайн открыток, почтовых марок.
19. Корпоративный стиль бренда.
20. Дизайн обложек, этикеток, упаковок.
21. Дизайн сувенирной продукции, информационных плакатов.
22. Дизайн веб-сайтов.
23. Психология восприятия человека.
24. Характеристики «удобного» сервиса или продукта.
25. UX/UI-принципы проектирования решений.
26. Взаимодействие с заказчиком.
27. Виды исследований.
28. Основные инструменты UX-аналитики.
29. Выбор методов исследования.
30. Работа с гипотезами.
31. Проектирование интерфейса (UX).
32. Тестирование на реальных пользователях.
33. Отрисовка интерфейса (UI).

34. Работа с фидбэком заказчика.
35. Основные цели создания карты потребительского пути.
36. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте.
37. Проектирование карты потребительского опыта (CJM).
38. Право интеллектуальной собственности в деятельности дизайнера.
39. Юридическая ответственность в дизайнерской деятельности.
40. Этический кодекс блогера

7.5 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Основной целью проведения промежуточной аттестации является определение степени достижения целей по учебной дисциплине или ее разделам. Осуществляется это проверкой и оценкой уровня теоретической знаний, полученных обучающимися, умения применять их в решении практических задач, степени овладения обучающимися практическими навыками и умениями в объеме требований рабочей программы по дисциплине, а также их умение самостоятельно работать с учебной литературой.

Организация проведения промежуточной аттестации регламентирована «Положением об организации образовательного процесса в федеральном государственном автономном образовательном учреждении «Московский политехнический университет»

7.5.1. Показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования, достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции ПК-2 Способен анализировать данные о действиях пользователей при работе с интерфейсом.				
Этап (уровень)	**Критерии оценивания**			
	неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
знать	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие следующих знаний: -базовые разновидности дизайна; - этапы проектирования дизайна; - современные виды дизайна - основные инструменты UX-аналитики - UX/UI-принципы проектирования	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих знаний: - -базовые разновидности дизайна; - этапы проектирования дизайна; - современные виды дизайна - основные инструменты UX-аналитики - UX/UI-принципы проектирования решений;	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих знаний: -базовые разновидности дизайна; - этапы проектирования дизайна; - современные виды дизайна - основные инструменты UX-аналитики	Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих знаний: -базовые разновидности дизайна; - этапы проектирования дизайна; - современные виды дизайна - основные инструменты UX-аналитики

	решений; - характеристики «удобного» сервиса или продукта; - методологию авторского надзора в дизайнерской деятельности	- характеристики «удобного» сервиса или продукта; - методологию авторского надзора в дизайнерской деятельности	- UX/UI-принципы проектирования решений; - характеристики «удобного» сервиса или продукта; - методологию авторского надзора в дизайнерской деятельности	- UX/UI-принципы проектирования решений; - характеристики «удобного» сервиса или продукта; - методологию авторского надзора в дизайнерской деятельности
уметь	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет – проводить проектный анализ для разработки дизайн-проектов; - разрабатывать концепцию проекта; - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; - корректно применять графику в печатных материалах (буклеты, листовки, визитки, газеты, журналы), в рекламе, в интерьере и в среде города; - использовать инструменты UX-исследования и аналитики; - пользоваться UX/UI-принципами проектирования решений; - создавать карты потребительского опыта - ориентироваться в содержании и основных нормативных правовых актов, действующих в Российской Федерации в сфере дизайнерской деятельности	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих умений: - - проводить проектный анализ для разработки дизайн-проектов; - разрабатывать концепцию проекта; - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; - корректно применять графику в печатных материалах (буклеты, листовки, визитки, газеты, журналы), в рекламе, в интерьере и в среде города; - использовать инструменты UX-исследования и аналитики; - пользоваться UX/UI-принципами проектирования решений; - создавать карты потребительского опыта - ориентироваться в содержании и основных нормативных правовых актов, действующих в Российской Федерации в сфере дизайнерской деятельности	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих умений: - проводить проектный анализ для разработки дизайн-проектов; - разрабатывать концепцию проекта; - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; - корректно применять графику в печатных материалах (буклеты, листовки, визитки, газеты, журналы), в рекламе, в интерьере и в среде города; - использовать инструменты UX-исследования и аналитики; - пользоваться UX/UI-принципами проектирования решений; - создавать карты потребительского опыта - ориентироваться в содержании и основных нормативных правовых актов, действующих в Российской Федерации в сфере дизайнерской деятельности	Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих умений: - - проводить проектный анализ для разработки дизайн-проектов; - разрабатывать концепцию проекта; - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; - корректно применять графику в печатных материалах (буклеты, листовки, визитки, газеты, журналы), в рекламе, в интерьере и в среде города; - использовать инструменты UX-исследования и аналитики; - пользоваться UX/UI-принципами проектирования решений; - создавать карты потребительского опыта - ориентироваться в содержании и основных нормативных правовых актов, действующих в

				Российской Федерации в сфере дизайнерской деятельности
владеть	Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет - - навыками проектного анализа для разработки дизайн-проектов; - навыками разработки концепции дизайн-проекта; - инструментами UX-исследования и аналитики; - навыком выбора пользовательского контекста для визуализации на карте; - навыками создания карты потребительского опыта - навыками правовой оценки действий субъектов правоотношений в области защиты результатов интеллектуальной собственности	Обучающийся владеет в неполном объеме и проявляет недостаточность владения - - навыками проектного анализа для разработки дизайн-проектов; - навыками разработки концепции дизайн-проекта; - инструментами UX-исследования и аналитики; - навыком выбора пользовательского контекста для визуализации на карте; - навыками создания карты потребительского опыта - навыками правовой оценки действий субъектов правоотношений в области защиты результатов интеллектуальной собственности	Обучающимся допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения, частично владеет - - навыками проектного анализа для разработки дизайн-проектов; - навыками разработки концепции дизайн-проекта; - инструментами UX- исследования и аналитики; - навыком выбора пользовательского контекста для визуализации на карте; - навыками создания карты потребительского опыта - навыками правовой оценки действий субъектов правоотношений в области защиты результатов интеллектуальной собственности	Обучающийся свободно применяет полученные навыки, в полном объеме владеет - - навыками проектного анализа для разработки дизайн-проектов; - навыками разработки концепции дизайн-проекта; - инструментами UX- исследования и аналитики; - навыком выбора пользовательского контекста для визуализации на карте; - навыками создания карты потребительского опыта - навыками правовой оценки действий субъектов правоотношений в области защиты результатов интеллектуальной собственности

7.5.2. Методика оценивания результатов промежуточной аттестации

Показателями оценивания компетенций на этапе промежуточной аттестации по дисциплине «UX/UI-дизайн» являются результаты обучения по дисциплине.

Оценочный лист результатов обучения по дисциплине

Код компетенции	Знания	Умения	Навыки	Уровень сформированности компетенции на данном этапе / оценка

ПК-2 Способен анализировать данные о действиях пользователей при работе с интерфейсом.	Знать: -базовые разновидности дизайна; - этапы проектирования дизайна; - современные виды дизайна - основные инструменты UX-аналитики - UX/UI-принципы проектирования решений; - характеристики «удобного» сервиса или продукта; - методологию авторского надзора в дизайнерской деятельности	Уметь: - проводить проектный анализ для разработки дизайн-проектов; - разрабатывать концепцию проекта; - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; - корректно применять графику в печатных материалах (буклеты, листовки, визитки, газеты, журналы), в рекламе, в интерьере и в среде города; - использовать инструменты UX-исследования и аналитики; - пользоваться UX/UI-принципами проектирования решений; - создавать карты потребительского опыта - ориентироваться в содержании и основных нормативных правовых актов, действующих в Российской Федерации в сфере дизайнерской деятельности	Владеть: - навыками проектного анализа для разработки дизайн-проектов; - навыками разработки концепции дизайн-проекта; - инструментами UX-исследования и аналитики; - навыком выбора пользовательского контекста для визуализации на карте; - навыками создания карты потребительского опыта - навыками правовой оценки действий субъектов правоотношений в области защиты результатов интеллектуальной собственности	

Оценка по дисциплине (среднее арифметическое)	

Оценка по дисциплине зависит от уровня сформированности компетенций, закрепленных за дисциплиной и представляет собой среднее арифметическое от выставленных оценок по отдельным результатам обучения (знания, умения, навыки).

Оценка «зачтено» выставляется, если среднее арифметическое находится в интервале от 2,4 до 5,0. Оценка «не зачтено» выставляется, если среднее арифметическое находится в интервале от 0 до 2,4.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по дисциплине «UX/UI-дизайн», при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине проводится преподавателем, ведущим занятия по дисциплине методом экспертной оценки. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине выставляется оценка «зачтено», или «не зачтено».

Шкала оценивания	**Описание**
Зачтено	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Студент демонстрирует соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
Не зачтено	Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Студент демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков по этапам (уровням) сформированности компетенций, допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие знаний, умений, навыков по ряду показателей, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.