

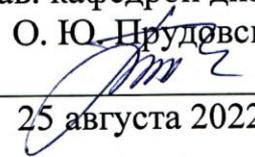
Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Прудовская Ольга Юрьевна  
Должность: Заведующая кафедрой дизайна  
Дата подписания: 23.06.2023 17:56:01  
Уникальный программный ключ:  
16736d9a9cae005f0e179944503f7b2b7b7cabd1

Министерство культуры Российской Федерации  
Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования  
«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

Факультет дизайна, изобразительных искусств и гуманитарного образования

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ  
Зав. кафедрой дизайна  
О. Ю. Прудовская

  
25 августа 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Б1.В.02 Прототипирование UI/UX**

Направление подготовки	<b>54.03.01 Дизайн</b>
Профиль подготовки	<b>Диджитал-дизайн</b>
Квалификация (степень) выпускника	<b>Бакалавр</b>
Форма обучения	<b>Очная</b>
Года начала подготовки	<b>2022</b>

Краснодар 2022

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины **Б1.В.02 Прототипирование UI/UX** Блока Б1 в части, формируемой участниками образовательных отношений, студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн в 5-7 семестрах.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО, утвержденным приказами Министерства образования и науки Российской Федерации, по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (№ 1015 от 13.08.2020 г.)

Рецензенты:

Доктор пед. наук, профессор, зав. кафедрой дизайна, компьютерной и технической графики ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

\_\_\_\_\_ М. Н. Марченко

Старший преподаватель кафедры дизайна КГИК, арт-директор ООО «Версия-ЮГ»

\_\_\_\_\_ О. В. Делиско

Составитель:

Старший преподаватель кафедры дизайна КГИК

А. К. Шахбазян

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры дизайна 25 августа 2022 г., протокол № 1.

Рабочая программа учебной дисциплины **Б1.В.02 Прототипирование UI/UX** одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 26 августа 2022 г., протокол № 11.

©Шахбазян А.К., 2022  
© ФГБОУ ВО КГИК, 2022

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО .....	4
3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	5
4. Структура и содержание дисциплины .....	7
4.1. Структура дисциплины .....	7
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы .....	7
5. Образовательные технологии .....	12
6. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации .....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
6.1. Контроль освоения дисциплины <b>Ошибка! Закладка не определена.</b>	
6.2. Оценочные средства .....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) .....	27
7.1. Основная литература .....	27
7.2. Дополнительная литература .....	27
7.3. Периодические издания.....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
7.4. Интернет-ресурсы .....	28
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий .....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
7.6. Программное обеспечение .....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля) Б1.В.02 Прототипирование UI/UX .....	30
Аннотация рабочей программы по дисциплине Б1.В.02 Прототипирование UI/UX .....	31

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины (модуля) **Б1.В.02 Прототипирование UI/UX** – получение теоретических знаний и развитие практических навыков в области концептуального проектирования и визуального дизайна пользовательских интерфейсов для мобильных и настольных приложений, а также веб-сайтов.

### Задачи:

- раскрытие основных концепций UI/UX-дизайна;
- анализ проблем и изучение принципов и методов концептуального проектирования и визуального дизайна пользовательских интерфейсов для мобильных, настольных и веб-приложений;
- развитие у студентов навыков исследования пользовательского опыта, создания дизайн-макетов и интерактивных прототипов интерфейсов.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина **Б1.В.02 Прототипирование UI/UX** относится к дисциплинам Блока Б1 в части, формируемой участниками образовательных отношений (**Б1.В.02**).

При изучении дисциплины «Прототипирование UI/UX» используются знания следующих дисциплин: Профессиональное программное обеспечение в дизайне, Проектирование в цифровой среде, Цветоведение и колористика, Основы композиции, Фотография, типографика и вёрстка, Психология.

Учебный материал по дисциплине «Прототипирование UI/UX» является фундаментом для прохождения студентами преддипломной практики, а также для подготовки выпускной квалификационной работы, если тема последней связана с ключевой темой дисциплины. Содержание дисциплины позволяет студентам подготовиться к решению задач в соответствующей сфере.

### 3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения дисциплины **Б1.В.02 Прототипирование UI/UX** обучающиеся должны демонстрировать следующие результаты:

Наименование компетенций	Индикаторы сформированности компетенций		
	знать	уметь	владеть
Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) (ОПК-3)	ОПК-3.1 знание методов разработки проектных идей и ведения проектно-графических разработок; использование графического языка на разных этапах проектирования, обусловленных особенностями проекта, совокупностью исходных данных и авторским почерком		
	Концепцию понятий UI/UX. Основы юзабилити и юзабилити-тестирования на основе паттернов поведения пользователей.	Создавать прототипы интуитивно понятных интерфейсов сайтов и приложений, включая визуальные элементы и системы UX.	Актуальным инструментарием интерактивного дизайна и UI/UX-тестирования.
Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4)	ОПК-4.1 общая способность решать проектно-художественные задачи, знание теоретических основ и методов дизайн-проектирования		
	Этапы проектирования визуальной концепции.	Переводить результаты проведенного исследования в практическую плоскость.	Навыками практической реализации UX-прототипа в форме визуального дизайн-макета.

Способен к разработке концептуальной идеи и проектно-творческой реализации дизайн-объектов и систем в средовом и визуально-коммуникационном пространстве (ПК-2)	ПК-2.1 умение формулировать проектную задачу и разрабатывать дизайн-концепцию		
	Принципы визуального дизайна, влияющие на пользовательский опыт.	Анализировать паттерны поведения пользователей и выстраивать концепцию юзерфлоу, согласно результатам анализа.	Базовыми методами проведения UX-исследования.

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины **Б1.В.02 Прототипирование UI/UX** составляет **9** зачетных единиц (**324** часа).

#### *По очной форме обучения*

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах / з.е.)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
1	Введение в предметную область UI/UX	5	1–6	6	10		10	Защита презентации
2	Основы проектирования пользовательского опыта	5	7–18	8	18		20	Зачет
3	Основы проектирования пользовательского интерфейса	6	1-6		18		5	Защита презентации
4	Подготовка к разработке прототипа приложения	6	7–18		38		20	27 Зачет
5	Разработка детализированного интерактивного прототипа приложения	7	1–6		20		20	Защита презентации
6	Взаимная обратная связь с аудиторией	7	7–18		44		42	18 Экзамен
<b>ИТОГО:</b>				<b>14</b>	<b>148</b>		<b>117</b>	<b>Экзамен</b>

### 4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

#### *По очной форме обучения*

Наименование разделов	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
1	2	3	4
<b>5 семестр</b>			

Раздел 1. Введение в предметную область UI/UX			
Тема 1.1 Введение в предметную область UI/UX	Лекции: Понятия интерфейса, человеко-машинного интерфейса, пользовательского интерфейса. История человеко-машинного интерфейса. История графического пользовательского интерфейса.	2	ПК-2
	Лекции: Виды интерфейсов.	2	
	Практические занятия (семинары): Подготовка докладов и презентаций по лекционному материалу.	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Сбор материала для докладов и презентаций по лекционному материалу.	4	
Тема 1.2. Концепции проектирования пользовательских интерфейсов	Лекции: Обзор популярных концепций проектирования пользовательского интерфейса. Основные понятия в области UI/UX.	2	
	Практические занятия (семинары): Подготовка докладов и презентаций по лекционному материалу.	6	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Сбор материала для докладов и презентаций по лекционному материалу.	6	
Раздел 2. Основы проектирования пользовательского опыта			
Тема 2.1. Актуальные методологии и артефакты UX-исследований	Лекции: Артефакты: карты сценариев, карты путешествия потребителя, сценарии, персонажи, карта эмпатии, макеты UI (wireframes), отчеты по юзабилити-аудиту, референсные подборки и мудборды.	4	ПК-2

	Практические занятия (семинары): Практическое применение лекционного материала. Выполнение технических заданий.	10	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Формирование референсных подборок и мудбордов.	8	
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации.	6	
Тема 2.2. Информационная архитектура и проектирование взаимодействия	Лекции: Информационная архитектура и проектирование взаимодействия.	4	
	Практические занятия (семинары): Формирование тезисной концепции UX.	4	
	Практические занятия (семинары): Представление архитектуры в наглядной форме.	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации.	6	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		Зачет	ПК-2

## 6 семестр

### Раздел 3. Основы проектирования пользовательского интерфейса

Тема 3.1. UI-дизайн	Лекции:	-	ОПК-4 ПК-2
	Практические занятия (семинары): Типографика и вёрстка.	4	
	Практические занятия (семинары): Работа с цветом. Специфика цвета в веб-среде.	2	

	Практические занятия (семинары): Работа с графикой.	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа:	-	
Тема 3.2. Инструменты дизайна и прототипирования	Лекции:		
	Практические занятия (семинары): Среда Figma для продвинутого дизайна и скоростного прототипирования.	4	
	Практические занятия (семинары): Возможности Axure RP для детализированного прототипирования.	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации.	5	
<b>Раздел 4. Подготовка к разработке прототипа приложения</b>			
Тема 4.1. Дизайн интерфейса мобильного приложения	Лекции:	-	ОПК-4 ПК-2
	Практические занятия (семинары): Дизайн интерфейса мобильного приложения: применение лучших практик.	14	
	Практические занятия (семинары): Официальные гайдлайны и ресурсы интерфейсов iOS и Android.	12	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Разработка интерактивной презентации.	6	
	Лекции:	-	

Тема 4.2. Этапы разработки мобильного приложения	Практические занятия (семинары): Поэтапное планирование проекта.	12	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Разработка юзерфлоу.	10	
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации.	4	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		Зачет	ОПК-4 ПК-2

## 7 семестр

### Раздел 5. Разработка детализированного интерактивного прототипа приложения

Тема 5.1. Разработка интерактивного прототипа приложения	Лекции:	-	ОПК-3 ОПК-4 ПК-2
	Практические занятия (семинары): Разработка детализированного интерактивного прототипа приложения.	10	
	Практические занятия (семинары): Внедрение анимации интерфейса.	2	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Эскизирование визуальных материалов.	8	
Тема 5.2. Тестирование прототипа с привлечением фокусной группы	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Методики тестирования.	2	
	Практические занятия (семинары): Тестирование прототипа.	6	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Формирование фокусной группы.	4	
	Самостоятельная работа: Сбор обратной связи.	8	

Раздел 6. Взаимная обратная связь с аудиторией			
Тема 6.1. Анализ и применение обратной связи фокусной группы	Лекции:	-	ОПК-3 ОПК-4 ПК-2
	Практические занятия (семинары): Анализ обратной связи, полученной от фокусной группы во время тестирования.	10	
	Практические занятия (семинары): Реализация результатов анализа в проекте.	14	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Приоритетное ранжирование обратной связи.	10	
Тема 6.2. Презентационная подача проекта	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Разработка визуальной подачи проекта.	20	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Эскизирование визуальной подачи.	14	
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации.	8	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		Экзамен	ОПК-3 ОПК-4 ПК-2

## 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Изучение дисциплины предполагает использование исследовательского метода, представление предметного материала в контексте профессиональных задач, компьютерное проектирование, мастер-классы, проводимые посредством стримингового оборудования.

Интерактивные презентации готовятся по всем темам дисциплины. В целом объем практических занятий с использованием активных технологий составляет 100%. Остальное время составляют самостоятельные занятия студентов.

Для достижения планируемых результатов обучения в дисциплине «Прототипирование UI-UX» используются различные образовательные технологии:

1. Деятельностные практико-ориентированные технологии, направленные на формирование системы профессиональных практических умений при проведении экспериментальных исследований, обеспечивающих возможность качественно выполнять профессиональную деятельность.

2. Развивающие проблемно-ориентированные технологии, направленные на формирование и развитие проблемного мышления, мыслительной активности, способности видеть и формулировать проблемы и ставить задачи для их решения.

3. Личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе учебного процесса учёт различных способностей и личностных особенностей обучающихся, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе. Личностно-ориентированные технологии обучения реализуются в результате индивидуального общения преподавателя и студента при выполнении индивидуальных домашних заданий, решении задач повышенной сложности, на еженедельных консультациях.

4. Технологии дифференцированного обучения, учитывающие индивидуальные особенности состояния здоровья и уровня физической подготовленности студентов. При оценивании учитывается не только достигнутый результат, но и динамика изменений физического состояния.

5. Информационно-коммуникативные технологии, направленные на использование в образовательных и познавательных целях образовательных ресурсов на электронных носителях в качестве наглядных пособий, релевантного профессионально-учебного программного обеспечения.

6. Технологии игрового моделирования, направленные на повышение эффективности занятий, качества усвоения учебного материала учащимися, реализацию потребности личности студента в самовыражении и самоопределении.

Самостоятельная работа студентов построена таким образом, что в её процессе студенты закрепляют знания, полученные в процессе аудиторных занятий, тем самым формируют полноценные профессиональные умения и навыки. Выполнение практической части к зачёту с оценкой требует от студента анализа проблемной ситуации, выбора средств и методов её решения, а значит, практическая работа не ограничивается только усвоением базовых навыков, но также формирует умения в исследовательской и творческой деятельности.

В процессе изучения дисциплины осуществляется текущий и периодический контроль за результатами освоения учебного курса. Текущий контроль осуществляется непосредственно в процессе усвоения, закрепления, обобщения и систематизации знаний, умений, владения навыками и позволяет оперативно диагностировать и корректировать, совершенствовать знания, умения и владение навыками студентов, обеспечивает стимулирование и мотивацию их деятельности на каждом занятии. Текущий контроль осуществляется в форме защиты

презентации и выполнения практических работ. Периодический контроль, цель которого состоит в обобщении и систематизации знаний, проверке эффективности усвоения студентами определенного, логически завершенного содержания учебного материала, осуществляется в форме защиты практической части.

## **6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

### **6.1. Контроль освоения дисциплины**

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

*Текущий контроль* успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

- аналитические задания (интерактивные презентации);
- индивидуальные практические задания.

*Рубежный контроль* предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценок:

- оценка теоретических знаний (тест);
- оценка аналитических заданий (интерактивных презентаций);
- оценка индивидуальных практических заданий, по итогам каждого;
- оценка выполнения самостоятельной работы студентов: аналитическая и исследовательская работа, работа с первоисточниками, практическое применение теоретических знаний.

*Промежуточный контроль* по результатам семестра по дисциплине проходит в форме экзамена в 7 семестре.

### **6.2. Оценочные средства**

#### **6.2.1. Тестовые задания по дисциплине**

Что такое UI?

- A. unidentified intelligence;
- B. under investigation;
- C. user interface.

ANSWER: C

Сколько символов, сочетающих оттенки красного, зеленого и синего, в шестнадцатеричном цветовом коде?

- A. 7;
- B. 6;
- C. 5.

ANSWER: B

Какой из указанных вариантов не относится к стилям веб-дизайна?

- A. красивая типографика;
- B. скевоморфизм;
- C. material design.

ANSWER: A

Что такое wireframe веб-сайта?

- A. интерактивный кликабельный прототип сайта;
- B. дизайн сайта низкой точности, определяющий основные блоки и их расположение на сайте;
- C. готовый макет сайта.

ANSWER: B

Как в Photoshop можно вписать изображение в круг?

- A. с помощью обтравочной маски;
- B. с помощью инструмента «перо»;
- C. с помощью инструмента «волшебная палочка».

ANSWER: A

Какой формат файла поддерживает анимационные изображения?

- A. PSD;
- B. GIF;
- C. PNG.

ANSWER: B

Что такое дизайн-мышление?

- A. творческая активность, имеющая цель улучшить внешний вид производимых объектов;
- B. способ решения задач, ориентированных в первую очередь на интересы пользователя.

ANSWER: B

В чем отличие трекинга текста от кернинга?

- A. за счет изменения пробелов между буквами трекинг делает текст визуально светлее, а кернинг - темнее;
- B. трекинг задается не для пары, а для нескольких символов и в Adobe Photoshop характеризует величину межсимвольного пробела в группе символов;

С. трекинг одинаково меняет пробелы для всех выделенных символов, а кернинг - не одинаково.

ANSWER: В

Что такое прототип в веб-дизайне?

А. пример сайта, предоставленный клиентом;

В. упрощённая начальная версия конечного продукта.

ANSWER: В

Как называется несимметричное расположение основных частей целого, при котором второстепенные элементы расположены симметрично?

А. диссимметрия;

В. е-симметрия.

ANSWER: А

Сколько типов градиентов существует в Photoshop?

А. 3;

В. 4;

С. 6.

ANSWER: А

Что такое колористика?

А. модель конкретизированной классификации гаммы световых цветов воспринимаемых человеком, которая дает возможность классифицировать конкретный цвет для дальнейшей возможности его воспроизведения;

В. свойство света вызывать определенное зрительное ощущение в соответствии со спектральным составом отражаемого или испускаемого излучения;

С. наука о цвете, включающая знания о природе цвета, основных, составляющих и дополнительных цветах, основных характеристиках цвета, цветовых контрастах, смешивании цветов, цветовой гармонии, цветовом языке и цветовой культуре.

ANSWER: С

Что такое UX?

А. unidentified extension;

В. use Xeon;

С. user experience.

ANSWER: С

Какое из следующих утверждений является примером хорошего дизайна веб-сайта?

А. наличие максимально детальной инструкции, объясняющей, как пользоваться сайтом;

В. наличие навигации, которая делает использование веб-сайта интуитивно понятным.

ANSWER: B

Какую клавишу в Figma нужно зажать и кликнуть на объекты, чтобы выбрать в слоях несколько объектов, которые расположены друг за другом?

- A. Shift
- B. Enter
- C. Ctrl/Cmd

ANSWER: A

Какую клавишу в Figma нужно зажать и кликнуть на объекты, чтобы выбрать в слоях несколько объектов? В данном случае объекты могут находиться в произвольных местах в слоях, не обязательно друг за другом.

- A. Space
- B. Shift
- C. Alt/Option
- D. Ctrl/Cmd

ANSWER: D

Какая комбинация клавиш в Figma опускает выбранный объект в самый конец списка со слоями?

- A. Shift + Ctrl/Cmd + [
- B. Alt/Option + Ctrl/Cmd + [
- C. Alt/Option + Ctrl/Cmd + ]

ANSWER: B

Какая комбинация клавиш в Figma поднимает выбранный объект на самый верх списка со слоями?

- A. Alt/Option + Ctrl/Cmd + [
- B. Alt/Option + Ctrl/Cmd + ]
- C. Shift + Ctrl/Cmd + ]

ANSWER: B

Какие действия в Figma нужно сделать с изображением, чтобы быстро перейти к режиму Crop?

- A. Кликнуть на изображение 2 раза левой кнопкой мыши;
- B. Кликнуть на изображение 2 раза правой кнопкой мыши;
- C. Зажать Alt/Option и дважды кликнуть на изображение.

ANSWER: C

Вы выбрали слой с фигурой в Figma. Какую клавишу нужно нажать, чтобы перейти к редактированию точек фигуры?

- A. Space
- B. Ctrl/Cmd
- C. Enter

ANSWER: C

Чтобы удалить заливку объекта в Figma, какое нужно нажать сочетание клавиш?

- A. Alt/Option + /
- B. Shift + G
- C. Alt/Option + G

ANSWER: A

Чтобы удалить обводку объекта в Figma, какое нужно нажать сочетание клавиш?

- A. Alt/Option + G
- B. Shift + /
- C. Alt/Option + /

ANSWER: B

Как в Figma вызвать плагин, который был использован последний раз?

- A. Alt/Option + Ctrl/Cmd + T
- B. Shift+P
- C. Alt/Option + Ctrl/Cmd + P

ANSWER: C

Какая комбинация клавиш в Figma позволяет вставить скопированный объект четко над выделенным объектом?

- A. Alt/Option + Ctrl/Cmd + V
- B. Shift + Ctrl/Cmd + V
- C. Ctrl/Cmd + V

ANSWER: B

Что такое HTML?

- A. Язык программирования;
- B. Язык гипертекстовой разметки.

ANSWER: B

Что такое CSS?

- A. Язык описания внешнего вида документа;
- B. Язык гипертекстовой разметки.

ANSWER: A

Что является основным недостатком использования кэша браузера?

- A. Данные кэша могут быть устаревшими;
- B. Использование кэша увеличивает время загрузки;
- C. Нельзя использоваться шифрование.

ANSWER: A

Чем однозначно определяется веб-страница?

- A. Содержанием;
- B. Веб-сервером;
- C. Адресом URL.

ANSWER: C

Как можно уменьшить размер графического файла JPG с помощью Photoshop, не изменяя его разрешение?

- A. Понизить качество файла при сохранении (экспорте);
- B. Сохранить его в формате PNG;
- C. Сохранить его в формате TIFF;
- D. Отразить его содержание по горизонтали или вертикали.

ANSWER: A

Как можно вновь открыть любое случайно закрытое вами окно в Photoshop?

- A. View > Screen Mode > Full Screen Mode;
- B. View > Show Grid;
- C. Window > Нужно окно.

ANSWER: C

Контролируемые компетенции ОПК-3, ОПК-4, ПК-2

Критерии оценки:

– «3» балла выставляется обучающемуся, если правильно выполнено от 60 до 80% заданий

– «4» балла выставляется обучающемуся, если правильно выполнено от 80 до 90% заданий

– «5» баллов выставляется обучающемуся, если правильно выполнено от 90 до 100% заданий

#### Разбалловка

№ задания	Кол-во баллов за правильный ответ	№ задания	Кол-во баллов за правильный ответ
<b>1.</b>	5	<b>16.</b>	5
<b>2.</b>	5	<b>17.</b>	5
<b>3.</b>	5	<b>18.</b>	5
<b>4.</b>	5	<b>19.</b>	5
<b>5.</b>	5	<b>20.</b>	5

6.	5	21.	5
7.	5	22.	5
8.	5	23.	5
9.	5	24.	5
10.	5	25.	5
11.	5	26.	5
12.	5	27.	5
13.	5	28.	5
14.	5	29.	5
15.	5	30.	5

### 6.2.2. Комплект заданий для контрольной работы

#### Тема 1

Введение в предметную область UI/UX

Вариант 1	Вариант 2
Индивидуальное творческое задание: Разработка тематики мобильного приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Разработка тематики образовательного мобильного приложения по заданной теме
Вариант 3	Вариант 4
Индивидуальное творческое задание: Разработка тематики веб-приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Разработка тематики образовательного веб-приложения по заданной теме

#### Тема 2

Основы проектирования пользовательского опыта

Вариант 1	Вариант 2
Индивидуальное творческое задание: Разработка пользовательской карты мобильного приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Разработка пользовательской карты образовательного мобильного приложения по заданной теме
Вариант 3	Вариант 4
Индивидуальное творческое задание: Разработка пользовательской карты веб-приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Разработка пользовательской карты образовательного веб-приложения по заданной теме

#### Тема 3

Основы проектирования пользовательского интерфейса

<b>Вариант 1</b>	<b>Вариант 2</b>
Индивидуальное творческое задание: Изучение инструментария для прототипирования мобильного приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Изучение инструментария для прототипирования образовательного мобильного приложения по заданной теме
<b>Вариант 3</b>	<b>Вариант 4</b>
Индивидуальное творческое задание: Изучение инструментария для прототипирования веб-приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Изучение инструментария для прототипирования образовательного веб-приложения по заданной теме

#### **Тема 4**

Подготовка к разработке прототипа приложения

<b>Вариант 1</b>	<b>Вариант 2</b>
Индивидуальное творческое задание: Планирование разработки прототипа мобильного приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Планирование разработки прототипа образовательного мобильного приложения по заданной теме
<b>Вариант 3</b>	<b>Вариант 4</b>
Индивидуальное творческое задание: Планирование разработки прототипа веб-приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Планирование разработки прототипа образовательного веб-приложения по заданной теме

#### **Тема 5**

Разработка детализированного интерактивного прототипа приложения

<b>Вариант 1</b>	<b>Вариант 2</b>
Индивидуальное творческое задание: Детализированное прототипирование мобильного приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Детализированное прототипирование образовательного мобильного приложения по заданной теме
<b>Вариант 3</b>	<b>Вариант 4</b>
Индивидуальное творческое задание: Детализированное прототипирование веб-приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Детализированное прототипирование образовательного веб-приложения по заданной теме

#### **Тема 6**

## Взаимная обратная связь с аудиторией

<b>Вариант 1</b>	<b>Вариант 2</b>
Индивидуальное творческое задание: Тестирование, сбор обратной связи и доработка прототипа мобильного приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Тестирование, сбор обратной связи и доработка прототипа образовательного мобильного приложения по заданной теме
<b>Вариант 3</b>	<b>Вариант 4</b>
Индивидуальное творческое задание: Тестирование, сбор обратной связи и доработка прототипа веб-приложения социальной направленности по заданной теме	Индивидуальное творческое задание: Тестирование, сбор обратной связи и доработка прототипа образовательного веб-приложения по заданной теме

### Контролируемые компетенции ОПК-3, ОПК-4, ПК-2

#### Критерии оценки:

– «5» баллов выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, на высоком уровне продемонстрировано грамотное композиционное и графическое решение, оригинальность композиционного решения, оформление работ в соответствии с требованиями, оригинальность графической подачи, аккуратность.

– «4» балла выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, продемонстрировано грамотное графическое и композиционное решение, работа не отличается оригинальностью композиционного решения и оригинальностью графической подачи, отдельные положения недостаточно увязываются с требованиями оформления работ, не всегда проявляется аккуратность выполнения работ.

– «3» балла выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, студентом продемонстрировано в основном грамотное графическое решение, но без должного композиционного, при решении практических задач студент использовал прежний опыт и не применял новые знания и оригинальные композиционные решения, оформление работ не всегда соответствует требованиям, работа нечеткая и без должной аккуратности и оригинальности графической подачи.

– «2» балла выставляется обучающемуся, если студент сдаёт неполный объем работы, присутствуют некоторые существенные ошибки в графическом и композиционном решении, оформление работ не соответствует требованиям, работа выполнена без должной аккуратности и оригинальности графической подачи.

– «1» балл выставляется обучающемуся, если студент затрудняется при выполнении практических задач, работа не выполнена.

### **6.2.3. Темы эссе (рефератов, докладов, сообщений)**

1. Интерфейс, человекомашинный интерфейс, пользовательский интерфейс
2. История графического пользовательского интерфейса
3. Актуальные концепции проектирования пользовательского интерфейса
4. Основные понятия в области UI/UX
5. Артефакты UI/UX
6. Информационная архитектура и проектирование взаимодействия
7. Типографика и вёрстка в UI/UX
8. Работа с цветом и специфика цвета в цифровой среде
9. Работа с растровой и векторной графикой в проектировании UI
10. Особенности среды Figma для дизайна и прототипирования
11. Возможности Axure RP для детализированного прототипирования
12. Лучшие практики в дизайне интерфейсов мобильных приложений
13. Официальные гайдлайны и ресурсы интерфейсов iOS и Android
14. Поэтапное планирование разработки прототипа интерфейса
15. Современные методики формирования фокус-группы
16. Методология тестирования интерфейсов
17. Особенности анализа и ранжирования обратной связи
18. Обзор актуального инструментария UI/UX-прототипирования
19. Обзор нормативной документации в дизайне интерфейсов
20. Методология графической подачи проектов интерфейсов

Контролируемые компетенции ОПК-3, ОПК-4, ПК-2

Критерии оценки:

– «5» баллов выставляется обучающемуся, если соблюдены актуальность темы и рассматриваемых проблем, выдержано соответствие содержания теме, заявленная тема полностью раскрыта, рассмотрены дискуссионные вопросы по проблеме, сопоставлены различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, выдержаны научность языка, логичность и последовательность в изложении материала, отмечено большое количество исследованной литературы, в том числе новейших источников по проблеме, наблюдается чёткость выводов, а оформление работы соответствует предъявляемым требованиям.

– «4» балла выставляется обучающемуся, если соблюдены актуальность темы и рассматриваемых проблем, выдержаны соответствие содержания заявленной теме и научность языка изложения, но заявленная тема раскрыта недостаточно полно, отсутствуют новейшие литературные источники по проблеме, а при оформлении работы имеются недочеты.

– «3» балла выставляется обучающемуся, если содержание работы не в полной мере соответствует заявленной теме, заявленная тема раскрыта недостаточно полно, использовано небольшое количество научных источников, нарушена логичность и последовательность в изложении материала, при оформлении работы имеются недочёты.

– «2–0» баллов выставляются обучающемуся, если работа не соответствует целям и задачам дисциплины, содержание работы не соответствует заявленной теме и изложено не научным стилем.

#### **6.2.4. Промежуточный контроль**

ФОС для промежуточной аттестации обучающихся по учебной дисциплине (модулю) **Прототипирование UI/UX** предназначен для оценки степени достижения запланированных результатов обучения по завершению изучения дисциплины в установленной учебным планом форме и позволяют определить результаты освоения дисциплины.

Итоговой формой контроля сформированности компетенций у обучающихся по учебной дисциплине (модулю) является **экзамен**.

ФОС промежуточной аттестации состоит из вопросов к **экзамену**.

#### **Оценивание обучающегося на экзамене/зачете с оценкой**

<b>Оценка экзамена, зачета с оценкой</b>	<b>Требования к знаниям</b>
«Отлично»	Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и полностью усвоил материал; исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает; умеет тесно увязывать теорию с практикой; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий; использует в ответе материал из различных литературных источников; правильно обосновывает принятое решение; владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«Хорошо»	Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал; грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос; правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач; владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения, а также имеет достаточно полное представление о значимости знаний по дисциплине.
«Удовлетворительно»	Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей; допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической

	последовательности в изложении программного материала; испытывает сложности при выполнении практических работ и затрудняется связать теорию вопроса с практикой.
«Неудовлетворительно»	Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала; неуверенно отвечает; допускает серьезные ошибки; не имеет представлений по методике выполнения практической работы. Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по данной дисциплине.

## Вопросы к экзамену для промежуточной аттестации

### Билет 1

1. Что такое интерфейс, человекомашинный интерфейс, пользовательский интерфейс?
2. Расскажите основные вехи в развитии графического пользовательского интерфейса.

### Билет 2

1. Какие вы знаете основные концепции проектирования пользовательского интерфейса?
2. Перечислите основные понятия в области UI/UX.

### Билет 3

1. Что называется артефактами в проектировании UI/UX?
2. Раскройте понятие информационной архитектуры.

### Билет 4

1. Опишите особенности типографики и вёрстки в UI/UX.
2. В чём состоит специфика работы с цветом в цифровой среде?

### Билет 5

1. Опишите специфику работы с растровой и векторной графикой в проектировании UI.
2. Расскажите об основных особенностях среды Figma для дизайна и прототипирования.

### Билет 6

1. Расскажите об основных возможностях Axure RP для детализированного прототипирования.
2. Какие лучшие практики в дизайне интерфейсов мобильных приложений вы знаете?

### Билет 7

1. В чём состоят необходимость и особенности использования официальных гайдлайнов и ресурсов интерфейсов iOS и Android?
2. Расскажите об этапах планирования разработки прототипа интерфейса.

Билет 8

1. Расскажите о современных методиках формирования фокус-группы.
2. Какой актуальный инструментарий UI/UX-прототипирования вы знаете?

Билет 9

1. Опишите актуальную методологию тестирования интерфейсов.
2. Расскажите о нормативной документации в дизайне интерфейсов.

Билет 10

1. Расскажите об особенностях анализа и ранжирования обратной связи.
2. Опишите методологию графической подачи проектов интерфейсов.

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **7.1. Основная литература**

1. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602208> (дата обращения: 09.05.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1957-1. – Текст : электронный.

2. Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие : [16+] / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. – 107 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619064> (дата обращения: 09.05.2023). – Библиогр.: с. 99-91. – ISBN 978-5-9275-3637-5. – Текст : электронный.

### **7.2. Дополнительная литература**

3. Никулова, Г. А. Web-дизайн : приемы адаптивного Web-дизайна: технологии Flexbox и CSS Grid : учебно-методическое пособие : [16+] / Г. А. Никулова, А. С. Терлецкий ; Липецкий государственный педагогический университет им. П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2021. – 69 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=693949> (дата обращения: 09.05.2023). – Библиогр.: с. 61-63. – ISBN 978-5-907461-41-3. – Текст : электронный.

4. Баканов, А. С. Эргономика пользовательского интерфейса: от проектирования к моделированию человеко-компьютерного взаимодействия : практическое пособие : [16+] / А. С. Баканов, А. А. Обознов. – Москва : Институт психологии РАН, 2011. – 176 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=86262> (дата обращения: 09.05.2023). – ISBN 978-5-9270-0191-0. – Текст : электронный.

### **7.3. Периодические издания**

5. UxJournal: <https://ux-journal.ru>
6. The Future Web: <https://thefutureweb.ru>

#### 7.4. Интернет-ресурсы

7. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»: <http://biblioclub.ru>
8. Российская государственная библиотека: <http://www.rsl.ru>
9. Московский научный общественный фонд: <http://www.mpst.org>
10. Национальная электронная библиотека: <http://nel.nns.ru>

#### 7.5. Методические указания и материалы по видам занятий

При изучении курса студенты должны выполнить практические задания и проделать необходимую самостоятельную работу. Для выполнения практических заданий и самостоятельной работы студенты используют рекомендуемую научно-учебную литературу.

Прототипирование UI/UX раскрываются и как один из инструментов дизайнерской работы для выражения творческого замысла и обоснования посредством него проектных предложений.

Главным является освоение навыков создания прототипов пользовательских интерфейсов, в первую очередь в области мобильных и веб-приложений.

В качестве инструментария используется специализированное программное обеспечение.

Принципиально важным является самостоятельное решение задач, без использования готовых прототипов, к чему, однако, не относится использование официальных гайдлайнов и ресурсов дизайн-систем (например, мобильных ОС), а также обращение к референсам в качестве источников методологии.

#### 7.6. Программное обеспечение

Microsoft Windows	Операционная система, лицензия
Figma	Среда прототипирования, бесплатное ПО
Adobe Photoshop	Растровый редактор, лицензия
Adobe Illustrator	Векторный редактор, лицензия
Microsoft Office	Офисный пакет, лицензия

### 8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для проведения практических занятий необходима хорошо освещённая аудитория, оборудованная аудиторными столами и стульями по количеству студентов (на одного студента — одно рабочее место), столами с компьютерами и по количеству студентов (на одного студента — одно компьютерное рабочее место) с установленным учебным графическим ПО, а также оснащённая интерактивной доской с подключенным компьютером (или со встроенным компьютерным модулем) с установленными программами для просмотра изображений и презентаций.

	Наименование	Количество
1.	Специальное оборудование	
2.	Технические средства обучения	
3.	Интерактивная доска	
4.	Комплект ПК с учебным графическим программным обеспечением	
5.	Специализированная мебель и оргтехника	
6.	Стол преподавателя	
7.	Стол аудиторный	
8.	Стулья аудиторные	

**9. ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ  
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)  
Б1.В.02 ПРОТОТИПИРОВАНИЕ UI/UX**

на 20\_\_ – 20\_\_ уч. год

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

—  
\_\_\_\_\_  
—  
\_\_\_\_\_  
—  
\_\_\_\_\_  
—  
\_\_\_\_\_  
—  
\_\_\_\_\_  
—  
\_\_\_\_\_  
—  
\_\_\_\_\_  
—  
\_\_\_\_\_

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и рекомендованы на заседании кафедры \_\_\_\_\_.

Протокол № \_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Исполнитель(и):

_____ должность	_____ Подпись	_____ Фамилия И. О.	_____ Дата
_____ должность	_____ Подпись	_____ Фамилия И. О.	_____ Дата

Заведующий кафедрой

_____ наименование кафедры	_____ Подпись	_____ Фамилия И. О.	_____ Дата
-------------------------------	------------------	------------------------	---------------

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ Б1.В.02 ПРОТОТИПИРОВАНИЕ UI/UX

Индекс и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.02 Прототипирование UI/UX
Цель дисциплины	Получение теоретических знаний и развитие практических навыков в области концептуального проектирования и визуального дизайна пользовательских интерфейсов для мобильных и настольных приложений, а также веб-сайтов.
Задачи дисциплины	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Раскрытие основных концепций UI/UX-дизайна.</li> <li>2. Анализ проблем и изучение принципов и методов концептуального проектирования и визуального дизайна пользовательских интерфейсов для мобильных, настольных и веб-приложений.</li> <li>3. Развитие у студентов навыков исследования пользовательского опыта, создания дизайн-макетов и интерактивных прототипов интерфейсов.</li> </ol>
Коды формируемых компетенций	ОПК-3; ОПК-4; ПК-2
Планируемые результаты обучения по дисциплине	<p>В результате освоения дисциплины студент должен приобрести:</p> <p><b>знания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– концепции понятий UI/UX,</li> <li>– основ юзабилити и юзабилити-тестирования на основе паттернов поведения пользователей,</li> <li>– этапов проектирования визуальной концепции,</li> <li>– принципов визуального дизайна, влияющих на пользовательский опыт.</li> </ul> <p><b>умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– создавать прототипы интуитивно понятных интерфейсов сайтов и приложений, включая визуальные элементы и системы UX,</li> <li>– переводить результаты проведённого исследования в практическую плоскость,</li> <li>– анализировать паттерны поведения пользователей и выстраивать концепцию юзерфлоу, согласно результатам анализа.</li> </ul> <p><b>навыки:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применения актуального инструментария интерактивного дизайна и UI/UX-тестирования,</li> <li>– практической реализации UX-прототипа в форме визуального дизайн-макета,</li> <li>– проведения базового UX-исследования.</li> </ul>
Общая трудоемкость дисциплины	в зачетных единицах – 9; в академических часах – 324.
Разработчики	А. К. Шахбазян, старший преподаватель кафедры дизайна КГИК