

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Кудинова Анна Васильевна

Должность: Заведующая кафедрой истории, культурологии и музееведения

Дата подписания: 04.07.2025 16:51:32

Уникальный программный идентификатор:

f44eef2bd05d36fb6ccbfd4c09b3b18c8392fed4

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

Факультет дизайна и изобразительных искусств
Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой дизайна
О. Ю. Прудовская

24 июня 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.ДВ.06.01 Визуальный контент в цифровом пространстве

Направление подготовки	51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия
Профиль подготовки	Цифровые технологии в музейной индустрии
Квалификация (степень) выпускника	Бакалавр
Форма обучения	Очная, заочная
Года начала подготовки	2025

Краснодар
2025

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины **Б1.В.ДВ.06.01 Визуальный контент в цифровом пространстве** базовой части Блока 1 студентам очной формы обучения по направлению подготовки 51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия профиль Цифровые технологии в музейной индустрии в 5 семестре.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО, утвержденным приказами Министерства образования и науки Российской Федерации, по направлению подготовки 51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия (№ 1180 от 06.12.2017 г.)

Рецензенты:

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

М.Н. Марченко

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 24 июня 2025 г., протокол № 13.

Рабочая программа учебной дисциплины **Б1.В.ДВ.06.01 Визуальный контент в цифровом пространстве** одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 25 июня 2025 г., протокол № 11.

СОДЕРЖАНИЕ

Содержание	3
1. Цели и задачи освоения дисциплины	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО	4
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций.....	5
4. Структура и содержание дисциплины.....	6
4.1. Структура дисциплины.....	6
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы	6
5. Образовательные технологии.....	9
6. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	13
6.1. Контроль освоения дисциплины.....	13
6.2. Фонд оценочных средств.....	14
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)	26
7.1. Основная литература.....	26
7.2. Дополнительная литература.....	26
7.3. Периодические издания	26
7.4. Интернет-ресурсы.....	26
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий.....	27
7.6. Программное обеспечение	27
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)	28
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля) Б1.В.ДВ.06.01 Визуальный контент в цифровом пространстве	29
Аннотация рабочей программы по дисциплине Б1.В.ДВ.06.01 Визуальный контент в цифровом пространстве	30

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины (модуля) Б1.В.ДВ.06.01 Визуальный контент в цифровом пространстве– получение теоретических знаний и развитие практических навыков в области концептуального проектирования пользовательского опыта в сфере цифровых технологий музейной индустрии.

Задачи:

- раскрытие основных концепций UI/UX,
- анализ проблем и изучение принципов и методов концептуального проектирования пользовательского опыта интерфейсов мобильных и веб-приложений,
- развитие у студентов навыков исследования пользовательского опыта, создания интерактивных прототипов интерфейсов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина **Б1.В.ДВ.06.01 Визуальный контент в цифровом пространстве** относится к дисциплинам Блока Б1 в части, формируемой участниками образовательных отношений (**Б1.В.ДВ.06**).

При изучении дисциплины используются знания следующих дисциплин: Цифровое пространство музея, Современные методы работы с музейной аудиторией, Виртуальные музеи, Информационно-коммуникационные технологии музейной деятельности, Информационная безопасность в музеях, Экспозиционный дизайн, Цифровизация музейных фондов, Психология.

Освоение данной дисциплины используется как предшествующее при изучении таких дисциплин, как Маркетинг музейных услуг, Цифровой музей как образовательное пространство, Музейная педагогика. Учебный материал по дисциплине «Визуальный контент в цифровом пространстве» 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. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С УСТАНОВЛЕННЫМИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ ИНДИКАТОРАМИ ДОСТИЖЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

В результате освоения дисциплины **Б1.В.ДВ.06.01 Визуальный тент в цифровом пространстве** обучающиеся должны демонстрировать следующие результаты:

Наименование компетенций	Индикаторы сформированности компетенций		
	знать	уметь	владеть
Способен к деятельности по проектированию экспозиций и выставок в музее, популяризации объектов культурного и природного наследия (ПК-3)	Концепцию понятий UI/UX. Основы юзабилити и юзабилити-тестирования на основе паттернов поведения пользователей. Принципы визуального дизайна, влияющие на пользовательский опыт.	Создавать базовые прототипы интуитивно понятных интерфейсов и систем пользовательского опыта. Переводить результаты проведенного исследования в практическую плоскость. Анализировать паттерны поведения пользователей и выстраивать концепцию юзерфлоу, согласно результатам анализа.	Актуальным инструментарием интерактивного прототипирования и UI/UX-тестирования. Навыками практической реализации концепции пользовательского опыта в форме базового UX-прототипа. Основными методами проведения UX-исследования.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины **Б1.В.ДВ.06.01 Визуальный контент в цифровом пространстве** составляет **3** зачетных единицы (**108** часов).

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 UX	5	8	8	16		13	Защита презентации
2	Основы проектирования пользовательского опыта в цифровом пространстве	5	18	8	16		20	27
ИТОГО:				16	32		33	27 экзамен

По заочной 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 UX	5	8	8	16		13	Защита презентации
2	Основы проектирования пользовательского опыта в цифровом пространстве	5	18	8	16		20	27
ИТОГО:				16	32		33	27 экзамен

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

5 семестр			
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 и графического пользовательского интерфейса.	2	
	Лекции: Виды интерфейсов.	2	
	Практические занятия (семинары): Подготовка докладов и интерактивных презентаций по лекционному материалу.	8	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Сбор материала для докладов и презентаций по лекционному материалу.	6	
Тема 1.2. Концепции проектирования пользовательских интерфейсов	Лекции: Обзор популярных концепций проектирования пользовательского интерфейса.	2	
	Лекции: Основные понятия в области UI/UX.	2	
	Практические занятия (семинары): Подготовка докладов и интерактивных презентаций по лекционному материалу.	8	
	Индивидуальные занятия:	-	

	Самостоятельная работа: Сбор материала для докладов и презентаций по лекционному материалу.	7	
Раздел 2. Основы проектирования пользовательского опыта в цифровом пространстве			
Тема 2.1. Актуальные методологии и артефакты UX-исследований	Лекции: Артефакты: карты сценариев, карты путешествия потребителя, сценарии, персонажи, карта эмпатии, отчеты по юзабилити-аудиту.	4	
	Практические занятия (семинары): Практическое применение лекционного материала. Выполнение аналитических заданий.	8	
	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.	8	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации.	6	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		Экзамен	

По заочной форме обучения

5 семестр			
Раздел 1. Введение в предметную область UI/UX			
Тема 1.1. Введение в предметную область UI/UX	Лекции: Понятия интерфейса, человекома- шинного интерфейса, пользователь- ского интерфейса.История человеко- машинного интерфейса и графиче- ского пользовательского интерфейса.	2	
	Лекции: Виды интерфейсов.	2	
	Практические занятия (семинары): Подготовка докладов и интерактив- ных презентаций по лекционному материалу.	8	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Сбор материала для докладов и пре- зентаций по лекционному материалу.	6	
Тема 1.2. Концепции проектирования пользовательских ин- терфейсов	Лекции: Обзор популярных концепций проек- тирования пользовательского интер- фейса.	2	
	Лекции: Основные понятия в области UI/UX.	2	
	Практические занятия (семинары): Подготовка докладов и интерактив- ных презентаций по лекционному материалу.	8	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Сбор материала для докладов и пре- зентаций по лекционному материалу.	7	
Раздел 2. Основы проектирования пользовательского опыта в цифровом пространстве			

Тема 2.1. Актуальные методологии и артефакты UX-исследований	Лекции: Артефакты: карты сценариев, карты путешествия потребителя, сценарии, персонажи, карта эмпатии, отчеты по юзабилити-аудиту.	4	
	Практические занятия (семинары): Практическое применение лекционного материала. Выполнение аналитических заданий.	8	
	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.	8	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Подготовка интерактивной презентации.	6	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		Экзамен	

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 «Визуальный контент в цифровом пространстве» 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 обучаемых, 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 заня-

тий, 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 завершеногo 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 5 семестре.

6.2. Фонд оценочных средств

6.2.1. Тестовые задания по дисциплине

Что такое UI?

- A. unidentifiedintelligence;
- B. underinvestigation;
- C. userinterface.

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

ANSWER: B

Что такое прототип в веб-дизайне?

- A. пример сайта, предоставленный клиентом;
- B. упрощённая начальная версия конечного продукта.

ANSWER: B

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

- A. диссимметрия;
- B. е-симметрия.

ANSWER: A

Сколько типов градиентов существует в Photoshop?

- A. 3;
- B. 4;
- C. 6.

ANSWER: A

Что такое колористика?

- A. модель конкретизированной классификации гаммы световых цветов воспринимаемых человеком, которая дает возможность классифицировать конкретный цвет для дальнейшей возможности его воспроизведения;
- B. свойство света вызывать определенное зрительное ощущение в соответствии со спектральным составом отражаемого или испускаемого излучения;
- C. 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 цвето-

вой культуре.
ANSWER: C

Что такое UX?

- A. unidentified extension;
- B. use Xeon;
- C. user experience.

ANSWER: C

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

- A. наличие максимально детальной инструкции, объясняющей, как пользоваться сайтом;
- B. 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 объектов Figma, какое нужно нажать сочетание клавиш?

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

ANSWER: A

Чтобы удалить обводку объектов 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 использовать 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 _____

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
1.	5	16.	5
2.	5	17.	5
3.	5	18.	5
4.	5	19.	5
5.	5	20.	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

6.2.3. 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 в цифровом пространстве

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

Контролируемые компетенции _____

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 ре-

шение, 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, студент 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 сдает 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. Тематика 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 верстка UI/UX
8. Работа с цветом 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 _____

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 изложения 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, нару-

шена логичность и последовательность изложения материала, при оформлении работы имеются недочёты.

– «2–0» баллов выставляются обучающемуся, если работа не соответствует целям и задачам дисциплины, содержания 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

Оценка экзамена, зачета с оценкой	Требования к знаниям
«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; не-

	уверенно 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, которые вы знаете.

Билет 3

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

Билет 4

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

Билет 5

1. Опишите базовую специфику работы с графикой в проектировании UI.
2. Расскажите об основных особенностях среды Figma для прототипирования пользовательского опыта.

Билет 6

1. Расскажите об основных возможностях Axure RP.
2. Какие лучшие практики в прототипировании 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 разработке интерфейсов.

Билет 10

1. Расскажите об особенностях анализа и ранжирования обратной связи.
2. Опишите базовую методологию 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: 09.05.2024). – 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: 09.05.2024). – 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: 09.05.2024). – 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: 09.05.2024). – 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.

Предметная область дисциплины раскрываются и как один из инструментов для выражения концептуального замысла и обоснования посредством него проектных предложений.

Главным является освоение навыков прототипирования пользовательского опыта и интерфейсов.

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.ДВ.06.01 ВИЗУАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ В ЦИФРОВОМ
ПРОСТРАНСТВЕ**

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.ДВ.06.01 ВИЗУАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Индекс и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ДВ.06.01 Визуальный контент в цифровом пространстве
Цель дисциплины	Получение теоретических знаний и развитие практических навыков в области концептуального проектирования пользовательского опыта в сфере цифровых технологий музейной индустрии.
Задачи дисциплины	1. Раскрытие основных концепций UI/UX. 2. Анализ проблем и изучение принципов и методов концептуального проектирования пользовательского опыта интерфейсов мобильных и веб-приложений. 3. Развитие у студентов навыков исследования пользовательского опыта, создания интерактивных прототипов интерфейсов.
Коды формируемых компетенций	
Планируемые результаты обучения по дисциплине	В результате освоения дисциплины студент должен приобрести: знания: – концепции понятий UI/UX, – основ юзабилити и юзабилити-тестирования на основе паттернов поведения пользователей, – принципов визуального дизайна, влияющих на пользовательский опыт; умения: – создавать базовые прототипы интуитивно понятных интерфейсов и систем пользовательского опыта, – переводить результаты проведенного исследования в практическую плоскость, – анализировать паттерны поведения пользователей и выстраивать концепцию юзерфлоу, согласно результатам анализа; навыки: – применения актуального инструментария интерактивного прототипирования и UI/UX-тестирования, – практической реализации концепции пользовательского опыта в форме базового UX-прототипа, – проведения UX-исследования.
Общая трудоемкость дисциплины	в зачетных единицах – 3 ; в академических часах – 108.
Разработчики	А. К. Шахбазян, старший преподаватель кафедры дизайна КГИК