

Приложение 2.Х
к ПООП по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.0Х UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН

2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.0Х UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП.0Х UX/UI веб-дизайн» является вариантивной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 4, ОК 9, ПК Х.2, ПК Х.3.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 4	Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; Основы проектной деятельности.
ОК 9	Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; Применять современную научную профессиональную терминологию; Определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования	Содержание актуальной нормативно-правовой документации Современная научная и профессиональная терминология Возможные траектории профессионального развития и самообразования
ПК Х.2	Создавать и взаимодействие цифровых изображений, выполнять типовые действия с объектами	Эффективные способы взаимодействия объектов дизайна в графических программах
ПК Х.3	Создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами	Основы проектирования объектов дизайна в графических программах

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы	108
в т.ч. в форме практической подготовки	106
в том числе:	
теоретическое обучение	26
практические занятия	74
<i>Самостоятельная работа</i> ¹	6
Промежуточная аттестация	2

¹ Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся.	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Разработка прототипов и дизайн-макетов цифровых продуктов и сервисов		108/74	
Тема 1.1. Визуальный дизайн	Содержание учебного материала	12	ОК 4, ОК 9, ПК X.2, ПК X.3..
	1. Виды сайтов: Landing page, посадочная страница, корпоративный сайт, информационный сайт, e-commerce и др		
	2. Типографика		
	3. Теория и психология цвета		
	В том числе практических и лабораторных занятий	38	
	1. Практическая работа «Изучение Figma (как работать в программе, основные функции, работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки)».	4	
	2. Практическая работа «Кнопки, формы, компоненты, UI-кит».	4	
	3. Практическая работа «Адаптив».	4	
	4. Практическая работа «Мудборд, референсы, концепты».	4	
	5. Практическая работа «Разработка лендинга».	4	
	6. Практическая работа «Разработка информационного или корпоративного сайта».	4	
	7. Практическая работа «Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему».	4	
	8. Практическая работа «Разработка приложения на выбранную тему».	4	
9. Практическая работа «Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете».	4		
10. Практическая работа «Передача макетов в разработку».	2		
Самостоятельная работа обучающихся	2		
1. Завершение практических работ, изучение литературы	2		
Тема 1.2. Аналитика и исследования	Содержание учебного материала <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	ОК 4, ОК 9, ПК X.2, ПК X.3..
	В том числе практических и лабораторных занятий	24	

	1. Практическая работа «Брифинг клиента».	2	
	2. Практическая работа «Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)».	4	
	3. Практическая работа «Виды исследований (количественные, качественные)».	6	
	4. Практическая работа «Анализ аудитории, анализ конкурентов».	6	
	5. Практическая работа «Обзор инструментов (Maze, Miro или другие платформы)».	4	
	Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
Тема 1.3. Что такое UX/UI дизайн	Содержание учебного материала	4	ОК 4, ОК 9, ПК X.2, ПК X.3..
	1. История дизайна пользовательского опыта		
	2. Процесс от задачи до релиза		
	В том числе практических и лабораторных занятий <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Изучение гайдлайнов операционных систем	2	
Тема 1.4. Проектирование	Содержание учебного материала <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	ОК 4, ОК 9, ПК X.2, ПК X.3..
	В том числе практических и лабораторных занятий	12	
	1. Практическая работа «Персона, CJM, JTBD».	4	
	2. Практическая работа «User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура».	4	
	3. Практическая работа «Прототипы».	2	
	4. Практическая работа «Обзор инструментов (Miro, FigJam, Invision и другие)».	2	
	Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
Тема 1.5. Soft skills	Содержание учебного материала	4	ОК 4, ОК 9, ПК X.2, ПК X.3...
	1. Коммуникация с заказчиком, с командой		
	2. Self-менеджмент		
	В том числе практических и лабораторных занятий <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
	Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	

Тема 1.6. Портфолио	Содержание учебного материала	6	ОК 4, ОК 9, ПК X.2, ПК X.3..
	1. Как составить резюме		
	2. Сборка портфолио		
	В том числе практических и лабораторных занятий <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
	Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
	Дифференцированный зачет	2	
		Всего:	108

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Медиа-дизайн», оснащенный оборудованием:

персональное рабочее место для создания медиа-дизайна (по количеству рабочих мест + для преподавателя);

мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная);

рабочее место преподавателя, мебель для инвентаря и материалов (шкафы, стеллажи, тумбы); учебно-наглядные пособия.

техническими средствами:

презентационная система для интерактивной работы над 3D графикой и UX/UI дизайном;

модуль прототипирования и аддитивных технологий;

программное обеспечение для направления UX/UI дизайн и 3D графика (офисное ПО, графические редакторы, программы верстки.).

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве : учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений, реализующих программы среднего профессионального образования по специальности "Дизайн (по отраслям)" / Ёлочкин Михаил Евгеньевич, Тренин Глеб Александрович, Костина Анастасия Викторовна др. - Москва : Академия, 2018. - 160 с. - Профессиональное образование - ISBN 978-5-4468-1317-9 - URL: <https://academia-moscow.ru/catalogue/4918/415645/>.

2. Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики : учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений, реализующих программы среднего профессионального образования по специальности "Дизайн (по отраслям)" / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. - Москва : Академия, 2019. - 160 с. - Профессиональное образование - ISBN 978-5-4468-1481-7 - URL: <https://academia-moscow.ru/catalogue/4918/369516/>.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Купер, А. Психбольница в руках пациентов : Алан Купер об интерфейсах : почему высокие технологии сводят с ума и как восстановить душевное равновесие. - Изд. испр. - Санкт-Петербург ; Москва : Символ, 2009. - 328 с. : ил., портр.; 22 см. - (Профессионально).; ISBN 978-5-93286-168-4.

2. Круг, С. Не заставляйте меня думать : веб-юзабилити и здравый смысл : [лучшая книга по юзабилити для начинающих] / Стив Круг ; [пер. с англ. М. А. Райтмана].

- 3-е изд. - Москва : Э, 2018. - 253, [1] с. : ил., цв. ил.; 24 см. - (Мировой компьютерный бестселлер).; ISBN 978-5-699-91492-0

3. Эяль, Н. На крючке : как создавать продукты, формирующие привычки : [16+] / Нир Эяль, Райан Хувер ; перевод с английского Сергея Филина. - 3-е изд. - Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. - 267, [2] с. : ил., табл.; ISBN 978-5-00146-312-2.

4. Фитцпатрик, Р. Спроси маму. Как общаться с клиентами и подтвердить правоту своей бизнес-идеи, если все кругом врут? / Роб Фитцпатрик ; перевод с английского Дмитрия Янина. - Москва : Альпина паблишер, 2020. - 158, [1] с.; 21 см. - (Альпина бизнес / Инновации и стартапы) (Founder centric. ФРИИ).; ISBN 978-5-9614-3045-5.

5. Канеман, Даниэль. Думай медленно... Решай быстро : [16+] / Даниэль Канеман ; [перевод с английского А. Андреева и др.]. - Москва : АСТ, печ. 2018. - 653 с. : ил.; 22 см. - (№1 в рейтинге Amazon.com).; ISBN 978-5-17-080053-7

6. Норман, Дональд. Дизайн привычных вещей. - Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2022.; ISBN 978-5-00195-363-0.

7. Яблонски, Д. Законы UX-дизайна : понимание психологии пользователя-ключ к успеху : перевод с английского / Джон Яблонски ; перевод с английского Андрея Логунова. - Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2022. - 143 с. : ил., цв. ил.; 21 см.; ISBN 978-5-9775-6771-8.

8. Разработка ценностных предложений : Как создавать товары и услуги, которые захотят потребители. Ваш первый шаг... : [0+] / Александр Остервальдер, Ив Пинье, Грег Бернарда, Алан Смит ; дизайн: Триш Пападакос ; [пер. с англ.: Мария Кульнева]. - Москва : Альпина Паблишер, 2015. - 309 с. : цв. ил., табл.; 19x24 см. - (Серия "Модели ведущих корпораций") (Editor's choice).; ISBN 978-5-9614-4907-5.

9. Ильяхов, Максим. Пиши, сокращай [Текст] : как создавать сильный текст : [12+] / Максим Ильяхов, Людмила Сарычева. - Москва : Альпина Паблишер, 2016. - 439 с. : ил., портр., цв. ил.; 20 см.; ISBN 978-5-9614-5750-6.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умения		
Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; Применять современную научную профессиональную терминологию; Определять и выстраивать траектории	Формулирует образ желаемого будущего в рамках профессионального развития и личного роста Формулирует собственный образовательный запрос, анализирует и соотносит собственные образовательные потребности с требованиями к специалисту по ФГОС Умеет собирать и использовать метрики Умеет создавать цифровой продукт Работает в специальных программах Понимает принципы построения компонентов Умеет выпускать продукт под ключ Умеет использовать аналитику решений Проектирует цифровой продукт	Оценка результатов выполнения практической работы. Оценка в рамках текущего контроля результатов выполнения индивидуальных контрольных заданий. Оценка результатов выполнения самостоятельной работы

<p>профессионального развития и самообразования</p> <p>Создавать и взаимодействие цифровых изображений, выполнять типовые действия с объектами</p> <p>Создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами</p>		
<p>Знания</p>		
<p>Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности;</p> <p>Основы проектной деятельности.</p> <p>Содержание актуальной нормативно-правовой документации</p> <p>Современная научная и профессиональная терминология</p> <p>Возможные траектории профессионального развития и самообразования</p> <p>Эффективные способы взаимодействия объектов дизайна в графических программах</p> <p>Основы проектирования объектов дизайна в графических программах</p>	<p>Способен дать определения проектной деятельности, проблеме, задаче, целям</p> <p>Умеет работать в основных графических пакетах</p> <p>Умеет отделить цель от задачи;</p> <p>Умеет генерировать гипотезы и проверить их</p> <p>Понимает разницу между количественными и качественными исследованиями, умеет применить их на практике</p> <p>Проектирует сценарии и навигацию</p> <p>Умеет создать прототип.</p> <p>Работает в специальных программах</p> <p>Понимает принципы построения компонентов</p> <p>Знает гайдлайны iOS и Android.</p> <p>Умеет сохранять документы в различных форматах</p> <p>Умеет обрабатывать проект</p> <p>Понимает композицию, сетки, типографику, цветовые схемы, копирайтинг</p>	<p>Тестирование</p> <p>Оценка за устный индивидуальный опрос</p>