



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

«Дальневосточный федеральный университет»  
(ДФУ)

ШКОЛА ИСКУССТВ И ГУМАНИТАРНЫХ НАУК

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОП  
Куманева И.П.



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор департамента коммуникаций и  
медиа

Куманева И.П.

«5» апреля 2023 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

UX/UI-дизайн для мобильных медиа

Направление подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации

Профиль «Медиакоммуникации»

Форма подготовки: очная

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального Рабочая программа составлена в соответствии в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 42.03.05 **Медиакоммуникации**, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 08.06.2017 г. № 527.

Рабочая программа обсуждена на заседании департамента коммуникаций и медиа, протокол от «09» января 2023 г. №5).

Директор Департамента доцент, канд.ист.наук, Куманева И.П.  
Составитель: старший преподаватель Куманев Д.С.

Владивосток  
2023

## Оборотная сторона титульного листа РПД

### **I. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента:**

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

Директор Департамента \_\_\_\_\_  
(подпись) (И.О. Фамилия)

### **II. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента:**

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

Директор Департамента \_\_\_\_\_  
(подпись) (И.О. Фамилия)

## I. Цели и задачи освоения дисциплины:

**Целью** этого курса является изучение основных тенденций развития UX/UI-дизайна, освоение навыков проектирования графических элементов интерфейса и навыков проектирования пользовательского опыта.

### **Задачи:**

- научиться разделять сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна, основные тенденции развития дизайна интерфейсов, роль анализа и проектирования пользовательского опыта в разработке интерфейсов, основные системы ведения проектов в UI-дизайне на основе информационно-коммуникационных технологий, основные визуальные компоненты web-сайта, основные тенденции развития шрифтовой культуры в web-дизайне.

- определять тренды, основные тенденции в развитии современного web-дизайна на основе информационного поиска, разрабатывать прототип web-сайта, использовать принципы современной типографики в проектировании web-интерфейса.

Совокупность запланированных результатов обучения по дисциплинам (модулям) должна обеспечивать формирование у выпускника всех компетенций, установленных ОПОП.

### **Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:**

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Участие в производственном процессе выпуска медиапроекта и (или) медиапродукта с применением современных мультимедийных технологий	ПК-5. Способен принимать участие в производственном процессе разработке концепций медиапроекта и (или) медиапродукта, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания, а также в разработке и выпуске медиапроекта и (или) медиапродукта с применением современных редакционных и мультимедийных технологий	ПК-5.1. Оценивает, выбирает и контролирует соблюдение технологии и/или использование оборудования для создания медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе программных продуктов
		ПК-5.2. Использует современные информационно-коммуникационные технологии, в том числе интернет-технологии и специализированные программные продукты для создания медиапроекта и (или) медиапродукта, включая подготовку интерфейсной графики
		ПК-5.3. Поддерживает, анализирует и производит процессы модернизации производственной технологии медиапроекта и (или) медиапродукта

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ПК-5.1. Оценивает, выбирает и контролирует соблюдение технологии и/или использование оборудования для создания медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе программных продуктов</p>	<p>Знает особенности производственного процесса, технологии разработки медиапроекта и (или) медиапродукта, программных продуктов.</p> <p>Умеет ориентироваться в производственных мощностях, соотносить и выбирать вид и формат медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе программного продукта, с выбранной технологией производств, оценивать плюсы и минусы выбранного оборудования и возможность его покупки/аренды, готовить план использования оборудования.</p> <p>Владеет способностью оценивать и контролировать соблюдение технологии и/или использование оборудования для создания медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе программных продуктов.</p>
<p>ПК-5.2. Использует современные информационно-коммуникационные технологии, в том числе интернет-технологии и специализированные программные продукты для создания медиапроекта и (или) медиапродукта, включая подготовку интерфейсной графики</p>	<p>Знает, какие современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии используются при создании медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе интерфейсной графики, а также знает основы маркетинговой теории, основы эргономики, особенности функционирования информационно-коммуникационной сети «Интернет».</p> <p>Умеет пользоваться языками разметки и описания стилей, работать с программами верстки и графического дизайна, разрабатывать и оформлять проектную документацию, эскизировать графическое пользовательские интерфейсы, определять технологию и оборудование для использования при воплощении визуальной идеи</p> <p>Владеет навыками использования современных стационарных и мобильных цифровых устройств и программного обеспечения на всех этапах проектирования медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе навыками проектирования графического пользовательского интерфейса, визуализации цифровых данных.</p>
<p>ПК-5.3. Поддерживает, анализирует и производит процессы модернизации производственной технологии медиапроекта и (или) медиапродукта</p>	<p>Знает о тенденциях и достижениях в мировой опыт медиаотрасли с точки зрения производственных решений и технологий.</p> <p>Умеет оценивать и анализировать результаты изученных тенденций и достижений мирового опыта в медиаотрасли точки зрения производственных решений и технологий.</p> <p>Владеет навыками обобщения результатов анализа тенденций и достижений мирового опыта в медиаотрасли точки зрения производственных решений и технологий, а также способностью адаптировать полученную информацию к реальному производственному процессу для последующей его</p>

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
	оптимизации и модернизации.

## II. Трудоёмкость дисциплины и видов учебных занятий по дисциплине

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы (108 академических часов).

(1 зачетная единица соответствует 36 академическим часам)

Видами учебных занятий и работы обучающегося по дисциплине являются:

Обозначение	Виды учебных занятий и работы обучающегося
Лек	Лекции
Лаб	Лабораторные работы
СР	Самостоятельная работа обучающегося в период теоретического обучения
Контроль	Самостоятельная работа обучающегося и контактная работа обучающегося с преподавателем в период промежуточной аттестации

### Структура дисциплины:

Форма обучения – очная.

№	Наименование раздела дисциплины	Семестр	Количество часов по видам учебных занятий и работы обучающегося						Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации
			Лек	Лаб	Пр	ОК	СР	Контроль	
1	Тема 1. UI-дизайн и UX-дизайн как сферы цифрового дизайна	7	1,5	18			27	27	ПР-6 ПР-13
2	Тема 2. Основные этапы разработки web-проекта	7	1,5						
3	Тема 3. Визуальные компоненты web-дизайна.	7	1,5						
4	Тема 4. Понятие интерфейса информационной системы	7	1,5	36			27	27	
5	Тема 5. Проектирование интерфейса средствами векторной графики.	7	1,5						
6	Тема 6. Проектирование интерфейса средствами растровой графики	7	1,5						
	Итого:	7	18	45			27	27	экзамен

### **III. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА (9 час.)**

#### **Тема 1. UI-дизайн и UX-дизайн как сферы цифрового дизайна (1,5 час.)**

Основные тенденции развития современного дизайна. Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна. Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов.

#### **Тема 2. Основные этапы разработки web-проекта (1,5 час.)**

Методы разработки идеи проекта цифрового продукта. Основы исследования пользовательского опыта. Методы взаимодействия пользователей с интерфейсом. Выбор визуального стиля web-проекта. Референсы и мудборды. Основные инструменты и методы прототипирования. Модульные сетки.

#### **Тема 3. Визуальные компоненты web-дизайна. (1,5 час.)**

Визуальная иерархия в web-дизайне. Роль негативного пространства в дизайне. Цвет в web-дизайне.

#### **Тема 4. Понятие интерфейса информационной системы. (1,5 час.)**

Интерфейсы информационных систем. Классификация интерфейсов. Понятие пользовательского интерфейса. Проблемы интеграции компонентов ИС.

#### **Тема 5. Проектирование интерфейса средствами векторной графики. (1,5 час.)**

Инструменты векторных редакторов для проектирования интерфейсов. Разработка анимированного прототипа интерфейса.

#### **Тема 6. Проектирование интерфейса средствами растровой графики. (1,5 час.)**

Инструменты разработки дизайна интерфейса мобильного приложения.

### **IV. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА**

**Лабораторные работы (45 час., в том числе 18 час. в интерактивной форме)**

**Лабораторное занятие № 1. «Элементы пользовательского интерфейса. Правила использования компонентов интерфейса для разных ОС». (9 час.)** Проводится в форме лабораторной работы.

**Лабораторное занятие № 2. «Сравнительный анализ колористического решения и типографического оформления сайтов.**

**Референсы и мудборды для собственного проекта» (9 час.)** Проводится в форме лабораторной работы.

**Лабораторное занятие № 3. «Составление технического задания и концепция проекта» (9 час.)** Проводится в форме лабораторной работы.

**Лабораторное занятие № 4. «Разработка концепции дизайна мобильного приложения» (18 час.)** Проводится в форме индивидуального творческого задания.

## **V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «UX/UI-дизайн для мобильных медиа» включает в себя:

план-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине, в том числе примерные нормы времени на выполнение по каждому заданию;

критерии оценки выполнения самостоятельной работы.

План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Дата/сроки выполнения	Вид самостоятельной работы	Примерные нормы времени на выполнение	Форма контроля
1	1-4 неделя	Подготовка к практическому заданию	7	Выполнение практического задания к занятию №1
2	5-8 неделя	Подготовка к практическому заданию	7	Выполнение практического задания к занятию №2
3	9-12 неделя	Подготовка к практическому заданию	7	Выполнение практического задания к занятию №3
4	13-18 неделя	Подготовка к практическому заданию	6	Выполнение практического задания к занятию №4

Изучение дисциплины предполагает следующий вид самостоятельной работы студентов в течение семестров:

- Работа над практическими заданиями.

**Рекомендации по организации самостоятельной работы студентов**

Самостоятельная деятельность студентов направлена на:

–расширение и углубление профессиональных знаний по отдельным темам;

– освоение умений использования знаний для решения прикладных задач;

– усвоение умений и навыков практической работы;

– развитие умений самопознания и саморазвития.

Для подготовки к занятиям в форме дискуссий: изучение материалов лекции, с которым связана тема практического занятия; изучение рекомендованной литературы по теме занятия, составление конспекта прочитанного, а затем группировка информации и составление плана устного ответа на каждый вопрос.

### **Критерии оценки работы на практическом занятии**

На практическом занятии студент должен продемонстрировать умение быстро и полно отвечать на вопросы, заданные преподавателем, кратко и емко излагать свою точку зрения на проблему, соблюдая установленный регламент (не более 5 минут на выступление), свободно ориентироваться во всех вопросах по теме практического занятия, при необходимости дополняя выступления одногруппников.

<b>Количество баллов</b>	<b>Критерии оценки</b>
5	Студент ответил на все вопросы, заданные преподавателем, демонстрирует точное понимание рамок вопроса, знание фактического материала, умение найти подтверждение своей точке зрения в тексте источника, владеет базовой терминологией, способен вступать в полемику с другими выступающими, при необходимости дополнять выступления одногруппников, делать обобщающие выводы по рассмотренной проблеме.
4	Студент ответил на 75% вопросов, заданных преподавателем, демонстрирует точное понимание рамок вопроса, знание фактического материала, умение найти подтверждение своей точке зрения в тексте источника, владеет базовой терминологией, при необходимости стремится дополнить выступления одногруппников.
3	Студент ответил на 50% вопросов, заданных преподавателем, демонстрирует точное понимание рамок вопроса, знание фактического материала, умение найти подтверждение своей точке зрения в тексте источника, владеет базовой терминологией. Студент не проявлял инициативу дополнить выступления одногруппников.
2	Студент ответил на 25% вопросов, заданных преподавателем, ответы давались неполно и нелогично, демонстрируя фрагментарное знание либо искажение фактического материала, базовой терминологии и текста источника. Студент не проявлял инициативу дополнить выступления одногруппников.
0	Студент не ответил ни на один вопрос, заданный преподавателем, не дополнял выступления одногруппников и не участвовал в коллективном обсуждении.

Под творческими заданиями понимаются такие учебные задания, которые требуют от студента не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного метода. Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни) придает смысл обучению, мотивирует студента. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем персональном опыте и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, самообучения, общения всех участников образовательного процесса, включая преподавателя.

### **Критерии оценки творческого задания, выполняемого на практическом занятии**

✓ 100-86 баллов выставляется, если студент/группа выразили своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировали его, точно определив ее содержание и составляющие. Приведены данные отечественной и зарубежной литературы, статистические сведения, информация нормативно-правового характера. Продемонстрировано знание и владение навыком самостоятельной исследовательской работы по теме исследования; методами и приемами анализа международно-политической практики. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет

✓ 85-76 - баллов - работа студента/группы характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения; допущено не более 1 ошибки при объяснении смысла или содержания проблемы. Для аргументации приводятся данные отечественных и зарубежных авторов. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет.

✓ 75-61 балл – проведен достаточно самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимание базовых основ и теоретического обоснования выбранной темы. Привлечены основные источники по рассматриваемой теме. Допущено не более 2 ошибок в смысле или содержании проблемы

✓ 60-50 баллов - если работа представляет собой пересказанный или полностью переписанный исходный текст без каких бы то ни было комментариев, анализа. Не раскрыта структура и теоретическая составляющая темы. Допущено три или более трех ошибок смыслового содержания раскрываемой проблемы

## VI. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Код и наименование индикатора достижения	Результаты обучения	Результаты обучения	
				текущий контроль	Пром-ая атт-ция
1	<p>Тема 1. UI-дизайн и UX-дизайн как сферы цифрового дизайна</p> <p>Тема 2. Основные этапы разработки web-проекта</p> <p>Тема 3. Визуальные компоненты web-дизайна.</p> <p>Тема 4. Понятие интерфейса информационной системы.</p> <p>Тема 5. Проектирование интерфейса средствами векторной графики.</p> <p>Тема 6. Проектирование интерфейса средствами растровой графики</p>	<p>ПК-5.1.</p> <p>Оценивает, выбирает и контролирует соблюдение технологии и/или использование оборудования для создания медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе программных продуктов</p>	<p>Знает особенности производственного процесса, технологии разработки медиапроекта и (или) медиапродукта, программных продуктов.</p> <p>Умеет ориентироваться в производственных мощностях, соотносить и выбирать вид и формат медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе программного продукта, с выбранной технологией производств, оценивать плюсы и минусы выбранного оборудования и возможность его покупки/аренды, готовить план использования оборудования.</p> <p>Владеет способностью оценивать и контролировать соблюдение технологии и/или использование оборудования для создания медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе программных продуктов.</p>	<p>ПР-6</p> <p>Лабораторные работы №1-3</p> <p>ПР-13</p> <p>Творческое задание</p>	<p>ПР-6</p> <p>Лабораторные работы №1-3</p> <p>ПР-13</p> <p>Творческое задание</p>
		<p>ПК-5.2.</p> <p>Использует современные информационно-коммуникационные технологии, в том числе интернет-технологии и специализированные программные продукты для создания</p>	<p>Знает, какие современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии используются при создании медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе интерфейсной графики, а также знает основы маркетинговой теории, основы эргономики, особенности функционирования информационно-коммуникационной сети «Интернет».</p> <p>Умеет пользоваться языками разметки и описания стилей, работать с программами</p>		

		<p>медиапроект а и (или) медиапродукта, включая подготовку интерфейсной графики</p>	<p>верстки и графического дизайна, разрабатывать и оформлять проектную документацию, эскизировать графическое пользовательские интерфейсы, определять технологию и оборудование для использования при воплощении визуальной идеи  Владеет навыками использования современных стационарных и мобильных цифровых устройств и программного обеспечения на всех этапах проектирования медиапроекта и (или) медиапродукта, в том числе навыками проектирования графического пользовательского интерфейса, визуализации цифровых данных.</p>		
		<p>ПК-5.3.  Поддерживает, анализирует и производит процессы модернизации и производственной технологии медиапроекта и (или) медиапродукта</p>	<p>Знает о тенденциях и достижениях в мировой опыт медиаотрасли с точки зрения производственных решений и технологий.  Умеет оценивать и анализировать результаты изученных тенденций и достижений мирового опыта в медиаотрасли точки зрения производственных решений и технологий.  Владеет навыками обобщения результатов анализа тенденций и достижений мирового опыта в медиаотрасли точки зрения производственных решений и технологий, а также способностью адаптировать полученную информацию к реальному производственному процессу для последующей его оптимизации и модернизации.</p>		

## VII. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

## Основная литература

*(электронные и печатные издания)*

1. Сычев, А. В. Теория и практика разработки современных клиентских веб-приложений : учебное пособие / А. В. Сычев. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 482 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/102067.html>
2. Баканов, А. С. Эргономика пользовательского интерфейса. От проектирования к моделированию человеко-компьютерного взаимодействия / А. С. Баканов, А. А. Обознов. — Москва : Институт психологии РАН, 2011. — 176 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/15677.html>
3. Федотенко, М. А. Разработка мобильных приложений. Первые шаги / М. А. Федотенко ; под редакцией В. В. Тарапаты. — Москва : Лаборатория знаний, 2019. — 336 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/89067.html>
4. Ларина, Э. С. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash / Э. С. Ларина. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 191 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/79722.html>

## Дополнительная литература

*(печатные и электронные издания)*

1. Уитни, Кесенбери Сторителлинг в проектировании интерфейсов : как создавать истории, улучшающие дизайн / Кесенбери Уитни, Брукс Кевин ; перевод А. Сарычев, Л. Поминова. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 316 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/39420.html>
2. Киргизов, Ю. В. Дизайн интерфейса в игровой графике : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 316 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/102614.html>
3. [Макарова Т.В. Веб-дизайн \[Электронный ресурс\] : учебное пособие / Т.В. Макарова. — Электрон. текстовые данные. — Омск: Омский государственный технический университет, 2015. — 148 с. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/58086.html](http://www.iprbookshop.ru/58086.html)

4. [Никулова, Г. А. Проектирование и реализация Web-интерфейса : учебно-методическое пособие / Г. А. Никулова. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2020. — 63 с. Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/101032.html>](http://www.iprbookshop.ru/101032.html)

### **Перечень информационных технологий и программного обеспечения**

Изучение дисциплины проводится на основе рейтинговой технологии. При осуществлении образовательного процесса используется следующее программное обеспечение: Microsoft Office (PowerPoint, Word), Open Office, Skype, программное обеспечение электронного ресурса сайта ДВФУ, включая ЭБС ДВФУ.

## **VIII. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Работа с теоретическими материалами.** Изучение дисциплины следует начинать с проработки тематического плана лекций, уделяя особое внимание структуре и содержанию темы и основных понятий. Изучение «сложных» тем следует начинать с составления логической схемы основных понятий, категорий, связей между ними. Целесообразно прибегнуть к классификации материала, в частности при изучении тем, в которых присутствует большое количество незнакомых понятий, категорий, теорий, концепций, либо насыщенных информацией типологического характера. Студенты должны составлять конспекты лекций, систематически готовиться к практическим занятиям, вести глоссарий и быть готовы ответить на контрольные вопросы в ходе лекций и аудиторных занятий. Успешное освоение программы курса предполагает прочтение ряда оригинальных работ и выполнение практических заданий.

**Подготовка и выполнение практических заданий.** По каждой теме дисциплины предлагаются вопросы и практические задания. Перед выполнением заданий изучите теорию вопроса, предполагаемого к исследованию. Самостоятельная работа студентов заключается:

- в подготовке к практическим занятиям в форме дискуссий, коллоквиумов, групповых заданий для решения кейс-задач;

- в выполнении и защите реферата.

Цель практических (семинарских) занятий – научить студентов самостоятельно анализировать учебную и научную литературу и вырабатывать у них опыт самостоятельного мышления по проблемам курса, а также выработать навыки практического применения теоретических знаний. Как правило, семинары проводятся в виде практик-консультаций с элементами дискуссии. При этой форме работы отдельным студентам могут поручаться сообщения по тому или иному вопросу, а также ставя дополнительные вопросы, как всей аудитории, так и определенным участникам обсуждения.

Самостоятельная работа студентов, предусмотренная учебным планом, соответствует более глубокому усвоению изучаемого курса, формирует навыки исследовательской работы и ориентирует на умение применять теоретические знания на практике.

Материалом для подготовки могут стать конспекты лекций, профессиональная литература, учебно-методическое обеспечение дисциплины.

Изучение дисциплины предполагает следующие виды самостоятельной работы студентов в течение семестра:

- Работа над подготовкой к практическим занятиям в форме коллоквиума, практикам-консультациям с элементами дискуссии.

- Написание реферата.

- Подготовка к рубежному устному опросу.

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента по дисциплине «UX/UI-дизайн для мобильных медиа» предусматривает:

- поиск дополнительной литературы, к которой студенты могут прибегать при возникновении особой заинтересованности в конкретной теме;

- организацию консультаций преподавателя со студентами для разъяснения вопросов, вызывающих у студентов затруднения при самостоятельном освоении учебного материала.

Дополнительными формами самостоятельной работы являются групповые и индивидуальные задания, выступающие продолжением аудиторных занятий и направленные на овладение практическими навыками по основным разделам дисциплины.

## IX. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия по дисциплине могут проводиться в следующих помещениях, оснащенных соответствующим оборудованием и программным обеспечением, расположенных по адресу 690022, г. Владивосток, о.Русский, п. Аякс, 10:

Перечень материально-технического и программного обеспечения дисциплины приведен в таблице.

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы <sup>1</sup>	Оснащенность специальных помещений и помещений для проведения учебных занятий, для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
<b>Учебные аудитории для проведения учебных занятий:</b>		
690922, Приморский край, г.Владивосток, о.Русский, п.Аякс, 10, этаж 6, № 306	Аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа. Комплекты учебной мебели (столы и стулья), ученическая доска. Компьютерный класс. Мультимедийный комплекс: Матричный коммутатор DVI 4x4. Extron DXP 44 DVI PRO, Усилитель-распределитель DVI сигнала, Extron DVI DA2, Мультимедийный проектор, Mitsubishi FD630U, 4000 ANSI Lumen, 1920x1080, Экран проекционный Projecta Elpro Electrol, 300x173 см, размер рабочей области 2, ЖК-панель 42", Full HD, LGM4214CCBA, Сетевая видеочамера Multipix MP-HD718, Усилитель мощности, Extron XPA 2001-100V, Цифровой аудиопроцессор, Extron DMP 44 LC, Сетевой контроллер управления Extron IPL T S4, Комплект удлинителей DVI по витой паре (передатчик/приёмник), Extron DVI 201 Tx/, Врезной интерфейс с системой автоматического втягивания кабелей TLS TAM 201 Stan, Акустическая система для потолочного монтажа с низким профилем, Extron SI 3CT LP, Преобразователь сигнала SD/HD/3G-SDI в формат HDMI 1.3. Multipix 3G HD-SDI TO H, Кодек видеоконференцсвязи LifeSizeExpress 220-Codeonly- Non-AES в составе:коде, Расширение для контроллера управления Extron IPL T CR48, 26 Моноблоков D5U18EA HP ProOne 400 G1 AiO 19.5" Intel Core i3-4130T 4GB DDR3-1600 SO, Моноблок HP 3420 AIO PG850/500GB/4GB/DVDRW/WiFi/kbd/mouse/W7HB64/cam/20"	Microsoft Office. Номер лицензии Standard Enrollment 62820593. Дата окончания 2020-06-30. Родительская программа Campus 3 49231495. Торговый посредник: JSC «Softline Trade». Номер заказа торгового посредника: Tr000270647-18.  ESET NOD32 Secure Enterprise. Контракт с ООО «Софтлайн Проекты» № ЭА-091-18 от 24.04.2018. Дата окончания 01.03.2019.  BLACKBOARD Learn. Сублицензионное соглашение BLACKBOARD с ООО «Отраслевые порталы» №2906/1 от 29.06.2012, постоянное (бессрочное) исключительное право на использование программного обеспечения. Заказ на покупку 032901.
<b>Помещения для самостоятельной работы:</b>		
этаж 10, № 477	Аудитории для самостоятельной работы студентов. Комплекты учебной мебели	Microsoft Windows 7 Pro MAGic 12.0 Pro, Jaws for Windows 15.0 Pro,

<sup>1</sup> В соответствии с п.4.3. ФГОС

	<p>(столы и стулья)  Моноблок Lenovo C360G-i34164G500UDK – 115 шт.  Интегрированный сенсорный дисплей Polymedia FlipBox  Копир-принтер-цветной сканер в e-mail с 4 лотками Xerox WorkCentre 5330 (WC5330C). Полноцветный копир-принтер-сканер Xerox WorkCentre 7530 (WC7530CPS). Скорость доступа в Интернет 500 Мбит/сек. Рабочие места для людей с ограниченными возможностями здоровья оснащены дисплеями и принтерами Брайля; оборудованы: портативными устройствами для чтения плоскочечатных текстов, сканирующими и читающими машинами видеоувеличителем с возможностью регуляции цветовых спектров; увеличивающими электронными лупами и ультразвуковыми маркировщиками</p>	<p>Open book 9.0, Duxbury BrailleTranslator, Dolphin Guide (контракт № А238-14/2);  Неисключительные права на использование ПО Microsoft рабочих станций пользователей (контракт ЭА-261-18 от 02.08.2018):  - лицензия на клиентскую операционную систему; - лицензия на пакет офисных продуктов для работы с документами включая формат.docx , .xlsx , .vsd , .ppt.; - лицензия па право подключения пользователя к серверным операционным системам , используемым в ДВФУ : Microsoft Windows Server 2008/2012; - лицензия на право подключения к серверу Microsoft Exchange Server Enterprise; - лицензия па право подключения к внутренней информационной системе документооборота и порталу с возможностью поиска информации во множестве удаленных и локальных хранилищах, ресурсах, библиотеках информации, включая порталные хранилища, используемой в ДВФУ: Microsoft SharePoint; - лицензия на право подключения к системе централизованного управления рабочими станциями, используемой в ДВФУ: Microsoft System Center.</p>
--	---	--

Рабочие места для людей с ограниченными возможностями здоровья оснащены дисплеями и принтерами Брайля; оборудованы: портативными устройствами для чтения плоскочечатных текстов, сканирующими и читающими машинами, видеоувеличителем с возможностью регуляции цветовых спектров; увеличивающими электронными лупами и ультразвуковыми маркировщиками.

В целях обеспечения специальных условий обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в ДВФУ все здания оборудованы пандусами, лифтами, подъемниками, специализированными местами, оснащенными туалетными комнатами, табличками информационно-навигационной поддержки.

## **Х. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

### **Методические рекомендации, определяющие процедуры оценивания результатов освоения дисциплины**

**Текущая аттестация студентов.** Текущая аттестация студентов по дисциплине «UX/UI-дизайн для мобильных медиа» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной. Текущая аттестация по дисциплине «UX/UI-дизайн для мобильных медиа» проводится в форме контрольных мероприятий, практических занятий по оцениванию фактических результатов обучения студентов и осуществляется ведущим преподавателем.

Объектами оценивания выступают:

- учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине);
- степень усвоения теоретических знаний;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы;
- результаты самостоятельной работы. По каждому объекту дается характеристика процедур оценивания в привязке к используемым оценочным средствам.

Для оценивания степени усвоения теоретических знаний, практических умений и навыков используются оценочные средства в виде ПР-6 Лабораторная работа, ПР-13 Творческое задание

Критерии оценки указаны ниже.

Перечень оценочных средств

Код ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ПР-6	Лабораторная работа	Средство для закрепления и практического освоения материала по определенному разделу.	Комплект лабораторных заданий
ПР-13	Творческое задание	Частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

**Промежуточная аттестация студентов.** Промежуточная аттестация студентов по дисциплине «UX/UI-дизайн для мобильных медиа» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной.

В зависимости от вида промежуточного контроля по дисциплине и формы его организации могут быть использованы различные критерии оценки знаний, умений и навыков.

**Критерии оценки (устного доклада, реферата, эссе, в том числе выполненных в форме презентаций):**

✓ 100-86 баллов выставляется студенту, если студент выразил своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировал его, точно определив ее содержание и составляющие. Приведены данные отечественной и зарубежной литературы, статистические сведения, информация нормативно-правового характера. Студент знает и владеет навыком самостоятельной исследовательской работы по теме исследования; методами и приемами анализа теоретических и/или практических аспектов изучаемой области. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; графически работа оформлена правильно

✓ 85-76 - баллов - работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения; допущено не более 1 ошибки при объяснении смысла или содержания проблемы. Для аргументации приводятся данные отечественных и зарубежных авторов. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет. Допущены одна-две ошибки в оформлении работы

✓ 75-61 балл – студент проводит достаточно самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимает базовые основы и теоретическое обоснование выбранной темы. Привлечены основные источники по рассматриваемой теме. Допущено не более 2 ошибок в смысле или содержании проблемы, оформлении работы

✓ 60-50 баллов - если работа представляет собой пересказанный или полностью переписанный исходный текст без каких бы то ни было комментариев, анализа. Не раскрыта структура и теоретическая составляющая темы. Допущено три или более трех ошибок в смысловом содержании раскрываемой проблемы, в оформлении работы

**Критерии оценки презентации доклада:**

Оценка	50-60 баллов (неудовлетворительно)	61-75 баллов (удовлетворительно)	76-85 баллов (хорошо)	86-100 баллов (отлично)
Критерии	<b>Содержание критериев</b>			
Раскрытие проблемы	Проблема не раскрыта. Отсутствуют выводы	Проблема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы	Проблема раскрыта. Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Не все выводы сделаны и/или обоснованы	Проблема раскрыта полностью. Проведен анализ проблемы с привлечением дополнительной литературы. Выводы обоснованы
Представление	Представляемая информация логически не связана. Не использованы профессиональные термины	Представляемая информация не систематизирована и/или не последовательна. использовано 1-2 профессиональных термина	Представляемая информация не систематизирована и последовательна. Использовано более 2 профессиональных терминов	Представляемая информация систематизирована, последовательна и логически связана. Использовано более 5 профессиональных терминов
Оформление	Не использованы технологии Power Point. Больше 4 ошибок в представляемой информации	Использованы технологии Power Point частично. 3-4 ошибки в представляемой информации	Использованы технологии Power Point. Не более 2 ошибок в представляемой информации	Широко использованы технологии (Power Point и др.). Отсутствуют ошибки в представляемой информации
Ответы на вопросы	Нет ответов на вопросы	Только ответы на элементарные вопросы	Ответы на вопросы полные и/или частично полные	Ответы на вопросы полные, с приведением примеров и/или пояснений

### **Критерии оценки (письменный ответ)**

✓ 100-86 баллов - если ответ показывает глубокое и систематическое знание всего программного материала и структуры конкретного вопроса, а также основного содержания и новаций лекционного курса по сравнению с учебной литературой. Студент демонстрирует отчетливое и свободное

владение концептуально-понятийным аппаратом, научным языком и терминологией соответствующей научной области. Знание основной литературы и знакомство с дополнительно рекомендованной литературой. Логически корректное и убедительное изложение ответа.

✓ 85-76 - баллов - знание узловых проблем программы и основного содержания лекционного курса; умение пользоваться концептуально-понятийным аппаратом в процессе анализа основных проблем в рамках данной темы; знание важнейших работ из списка рекомендованной литературы. В целом логически корректное, но не всегда точное и аргументированное изложение ответа.

✓ 75-61 - балл – фрагментарные, поверхностные знания важнейших разделов программы и содержания лекционного курса; затруднения с использованием научно-понятийного аппарата и терминологии учебной дисциплины; неполное знакомство с рекомендованной литературой; частичные затруднения с выполнением предусмотренных программой заданий; стремление логически определенно и последовательно изложить ответ.

✓ 60-50 баллов – незнание, либо отрывочное представление о данной проблеме в рамках учебно-программного материала; неумение использовать понятийный аппарат; отсутствие логической связи в ответе.

### **Критерии оценки (устный ответ)**

✓ 100-85 баллов - если ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

✓ 85-76 - баллов - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

✓ 75-61 - балл – оценивается ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных

вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

✓ 60-50 баллов – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

### **Оценочные средства для промежуточной аттестации**

#### **Примерный перечень вопросов на экзамен:**

1. Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна. Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов.
2. Методы разработки идеи проекта цифрового продукта.
3. Основы исследования пользовательского опыта. Методы взаимодействия пользователей с интерфейсом.
4. Роль негативного пространства в дизайне. Цвет в web-дизайне.
5. Понятие пользовательского интерфейса. Проблемы интеграции компонентов ИС.
6. Инструменты в проектировании интерфейсов.

*Образец экзаменационного билета*

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
**«Дальневосточный федеральный университет»**  
Школа искусств и гуманитарных наук

**ООП 42.03.05 «Медиакоммуникации»**

**Дисциплина « UX/UI-дизайн для мобильных медиа»**

**Форма обучения** Очная

Семестр \_\_\_\_\_ учебного года

Реализующий Департамент коммуникаций и медиа

**Экзаменационный билет № 1**

1. Основы исследования пользовательского опыта. Методы взаимодействия пользователей с интерфейсом.
2. Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна. Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов.
3. Инструменты в проектировании интерфейсов.

Директор Департамента \_\_\_\_\_

**Критерии выставления оценки студенту на экзамене  
по дисциплине «UX/UI-дизайн для мобильных медиа»:**

<b>Баллы (рейтинговой оценки)</b>	<b>Оценка зачета (стандартная)</b>	<b>Требования к сформированным компетенциям</b>
<b>100-86</b>	«зачтено»/ «отлично»	Оценка «отлично» выставляется студенту, если он глубоко и прочно усвоил программный 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 монографической литературы, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
<b>85-76</b>	«зачтено»/ «хорошо»	Оценка «хорошо» выставляется студенту, 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.
<b>75-61</b>	«зачтено»/ «удовлетворительно»	Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, 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 затруднения при выполнении практических работ.
60-50	«незачтено»/ «неудовлетворительно»	Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, который не знает значительной части программного «не материала, допускает существенные ошибки, зачтено»/ неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы. Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится студентам, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине

### Кейс-задача №1

по дисциплине «UX/UI-дизайн для мобильных медиа»

#### Задание:

Задание соответствует Практическому занятию №4. Студенты индивидуально разрабатывают концепцию и дизайн мобильного приложения, визуальных компонентов дизайна пользовательского интерфейса, готовят дизайн-проекта к презентации, приводят способы обоснования дизайн-решения.

#### Критерии оценки:

- 4 балла - если ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры;
- 3 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы и т.д. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

- 1-2 - балла – оценивается ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

- 0 баллов – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Составитель \_\_\_\_\_ Д.С. Куманев  
(подпись)

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г.