

Приложение

К ООП по специальности/профессии

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПЦ.В.10 Введение в UX/UI: Базовые Принципы

Программу составили:

1. Шинкарева Инна Викторовна

Дисциплина: ОПЦ.В.10 Введение в UX/UI: Базовые Принципы

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) утверждённым приказом Минобрнауки России от 05.05.2022 г. №308.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании учебного плана по специальности «54.02.01 Дизайн (по отраслям)»

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рассмотрено и рекомендовано на заседании кафедры Строительства и дизайна

Протокол №10 от 13.05.2025

Заведующий кафедрой Воробьева Лариса Викторовна

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПЦ.В.10 Введение в UX/UI: Базовые Принципы

(наименование дисциплины)

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.В.10 Введение в UX/UI: Базовые Принципы является обязательной частью обязательной частью цикла основной образовательной программы в соответствии ФГОС «54.02.01 Дизайн (по отраслям)» по специальности . Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК), профессиональных компетенций (ПК):

1. ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
2. ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
3. ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
4. ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
5. ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
6. ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
7. ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
8. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
9. ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
10. ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий
11. ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением

специализированных компьютерных программ

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01., ПК 1.2., ПК 4.3., ПК 1.3.	Организация интерфейса, создание иерархии, используя размеры, цвет и композицию; Единообразие элементов стиля и паттернов на всех страницах и экранах для доступности, эстетизации и эффективности интерфейса	Базовые принципы формирования привлекательного и функционального интерфейса; Базовые принципы формирования удобного и интуитивно понятного интерфейса

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объём учебной дисциплины и виды учебной дисциплины

Вид учебной работы	Объём в часах
Лекционные занятия	20
Практические занятия	2
Самостоятельная работа под руководством преподавателя	6
Практическая подготовка	20
Общий объём образовательной программы учебной дисциплины, в том числе в форме практической подготовки	48
Форма(-ы) контроля: Дифференцированный зачет	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПЦ.В.10 Введение в UX/UI: Базовые Принципы

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 1 Лекции	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.2., ПК 1.3., ПК 4.3.	
	1	Лекционные занятия №1 Введение в UX/UI	2		1
	2	Лекционные занятия №2 Концепция	2		1
	3	Лекционные занятия №3 Композиция в дизайне	2		1
	4	Лекционные занятия №4 Законы, типы и виды композиции	2		1
	5	Лекционные занятия №5 Закономерности визуального восприятия при построении композиции	2		1
	6	Лекционные занятия №6 Принципы визуального восприятия – теоретическая основа создания композиции	2		1
	7	Лекционные занятия №7 Изобразительные средства в композиции	2		1
	8	Лекционные занятия №8 Психология цвета	2		1
	9	Лекционные занятия №9 Сетка	2		1
	10	Лекционные занятия №10 Шаблон страницы	2	1	
Тема 2 Практические занятия. Практическая подготовка	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.2., ПК 1.3., ПК 4.3.	
	1	Практические занятия №1 Создание шаблона страницы	2		2
	2	Практическая подготовка №1 Страница статьи	4		2
	3	Практическая подготовка №2 Информационная страница	4		2
	4	Практическая подготовка №3 Информационная страница	4		2
	5	Практическая подготовка №4 Страница профиля	4		2
	6	Практическая подготовка №5 Страница профиля	4		2
	7	Самостоятельная работа под руководством преподавателя Домашняя страница	2		2
	8	Самостоятельная работа под руководством преподавателя Домашняя страница	2		2
	9	Самостоятельная работа под руководством преподавателя Домашняя страница	2	2	
		Всего	48		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 - ознакомительный (ознакомление с ранее изученными объектами, свойствами);
- 2 - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3 - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Кабинет компьютерного дизайна
Лаборатория разработки веб-приложений
Студия инженерной и компьютерной графики
Студия разработки дизайна веб-приложений:

1. Системный блок (16 шт.)
2. Монитор (16 шт.)
3. Клавиатура (16 шт.)
4. Мышь (16 шт.)
5. Мультимедийное оборудование (проектор, экран) (1 шт.)
6. Доска поворотная (1 шт.)
7. Стол компьютерный (16 шт.)
8. Стул (16 шт.)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Основные печатные издания

1. Катунин, Г. П. Мультимедийные технологии / Г. П. Катунин. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2023. — 644 с. — ISBN 978-5-507-45945-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/292043>

3.2.2. Дополнительные источники

1. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517147>

3.2.3. Интернет-ресурсы

1. СПС <http://www.consultant.ru>
2. ЭБС <https://znanium.com>
3. ЭБС <https://book.ru/>
4. Artlib.ru: библиотека изобразительных искусств - <http://www.artlib.ru/>
5. Издательский дом «Первое сентября» (электронная версия газеты «Искусство») - <https://art.1sept.ru/index.php>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Образовательные результаты освоения образовательной программы учебной дисциплины, подлежащие проверке

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знание		
Базовые принципы формирования привлекательного и функционального интерфейса	Знать базовые принципы формирования привлекательного и функционального интерфейса	Индивидуальный опрос Фронтальный опрос
Базовые принципы формирования удобного и интуитивно понятного интерфейса	Знать базовые принципы формирования удобного и интуитивно понятного интерфейса	Индивидуальный опрос Фронтальный опрос
Умение		
Организация интерфейса, создание иерархии используя размеры, цвет и композицию	Уметь организовывать интерфейс так, чтобы пользователи могли легко различать основные и второстепенные элементы, уметь создавать иерархии используя размеры, цвета и композицию.	Оценка выполнения практических заданий Оценка выполнения заданий к практической подготовке Экспертное наблюдение за работой обучающегося на занятии
Единообразие элементов стиля и паттернов на всех страницах и экранах для доступности, эстетизации и эффективности интерфейса	Уметь использовать одинаковые элементы стиля и паттернов на всех страницах и экранах для доступности, эстетизации и эффективности интерфейса	Оценка выполнения практических заданий Оценка выполнения заданий к практической подготовке Экспертное наблюдение за работой обучающегося на занятии

4.2. Матрица соответствия контрольно-оценочных средств образовательным результатам учебной дисциплины

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
Знание		
Базовые принципы формирования привлекательного и функционального интерфейса	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.2., ПК 1.3., ПК 4.3.	Вопросы к дифференцированному зачёту №1-25
Базовые принципы формирования удобного и интуитивно понятного интерфейса	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.2., ПК 1.3., ПК 4.3.	Вопросы к дифференцированному зачёту №26-50
Умение		
Организация интерфейса, создание иерархии используя размеры, цвет и композицию	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.2., ПК 1.3., ПК 4.3.	Задания к практической подготовке №2-5; Задания к практическим занятиям №1
Единообразие элементов стиля и паттернов на всех страницах и экранах для доступности, эстетизации и эффективности интерфейса	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 1.2., ПК 1.3., ПК 4.3.	Задания к практической подготовке №2-5; Задания к практическим занятиям №1

Вопросы к практическому занятию указаны в методических указаниях к практическим занятиям по дисциплине Введение в UX/UI: Базовые Принципы для обучающихся по специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2025