

Приложение

К ООП по специальности/профессии

09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.В.12 Дизайн интерфейса пользователя

Программу составили:

1. Хилько Мария Викторовна

Дисциплина: ОП.В.12 Дизайн интерфейса пользователя

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением утверждённым приказом Минобрнауки России от 24.02.2025 г. №138.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании учебного плана по специальности «09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением»

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рассмотрено и рекомендовано на заседании кафедры Информационных систем и программирования

Протокол №12 от 14.05.2026

Заведующий кафедрой Эршова Вероника Джораевна

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.В.12 Дизайн интерфейса пользователя

(наименование дисциплины)

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОП.В.12 Дизайн интерфейса пользователя является обязательной частью обязательной частью цикла основной образовательной программы в соответствии ФГОС «09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением» по специальности . Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК), профессиональных компетенций (ПК):

1. ПК 2.1. Проектировать модули программного обеспечения
2. ПК 2.2. Разрабатывать модули программного обеспечения
3. ПК 2.3. Выполнять интеграцию модулей и компонентов программного обеспечения
4. ПК 2.5. Осуществлять документирование программных модулей программного обеспечения
5. ПК 3.1. Разрабатывать техническое задание на веб-приложение в соответствии с требованиями заказчика
6. ПК 3.2. Разрабатывать веб-приложения в соответствии с техническим заданием
7. ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
8. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
9. 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
10. ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
11. ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2., ОК 09., ОК 01., ОК 03., ОК 04., ОК 02.	Способен применять системный подход для решения поставленных задач; Способен осуществлять поиск и критический анализ информации	

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной дисциплины

Вид учебной работы	Объем в часах
Лекционные занятия	20
Самостоятельная работа	2
Практическая подготовка	20
Общий объем образовательной программы учебной дисциплины, в том числе в форме практической подготовки	42
Форма(-ы) контроля: Дифференцированный зачет	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.В.12 Дизайн интерфейса пользователя

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 Основы проектирования пользовательского интерфейса	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.
	1 Лекционные занятия №1 Основы проектирования пользовательского интерфейса	3	1	
	2 Практическая подготовка №1 Основы проектирования пользовательского интерфейса	3	2	
Тема 2 Пользовательский опыт (User Experience)	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.
	1 Лекционные занятия №2 Пользовательский опыт (User Experience)	3	1	
	2 Практическая подготовка №2 Пользовательский опыт (User Experience)	3	2	
Тема 3 Информационная архитектура	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.
	1 Лекционные занятия №3 Информационная архитектура	3	1	
	2 Практическая подготовка №3 Информационная архитектура	3	2	
Тема 4 Визуальный дизайн интерфейсов	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.
	1 Лекционные занятия №4 Визуальный дизайн интерфейсов	3	1	
	2 Практическая подготовка №4 Визуальный дизайн интерфейсов	3	2	
Тема 5 Прототипирование и тестирование	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.
	1 Лекционные занятия №5 Прототипирование и тестирование	2	1	
	2 Практическая подготовка №5 Прототипирование и тестирование	2	2	
Тема 6 Проектирование мобильных интерфейсов	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.
	1 Лекционные занятия №6 Проектирование мобильных интерфейсов	2	1	
	2 Практическая подготовка №6 Проектирование мобильных интерфейсов	2	2	
Тема 7 Интерактивный дизайн	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.
	1 Лекционные занятия №7 Микроинтеракции: создание живых интерфейсов	2	1	
	2 Практическая подготовка №7 Состояние элементов: работа с различными состояниями интерфейса	2	2	
Тема 8 Современные тенденции в дизайне интерфейсов	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.
	1 Лекционные занятия №8 AI и интерфейсы: интеграция искусственного интеллекта	2	1	
	2 Практическая подготовка №8 AR/VR: особенности проектирования в дополненной и виртуальной реальности	2	2	
	3 Самостоятельная работа №1 Этика дизайна: ответственность дизайнера перед пользователем	2	3	
Всего		42		

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

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

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Основные печатные издания

1. Коломейченко А.С., Информационные технологии: Учебное пособие для СПО / А. С. Коломейченко, Н.В. Польшакова, О.В. — Лань, 2025. — 212с. — ISBN 978-5-507-51015-3. — URL: <https://e.lanbook.com/book/499427>

3.2.2. Дополнительные источники

1. Лопатин В.М., Информатика : учебник для СПО / М.В. Лопатин, С.С. Кумков. — Лань, 2025. — 212 с. — ISBN 978-5-507-50479-4. — URL: <https://e.lanbook.com/book/440138>

3.2.3. Интернет-ресурсы

1. Электронно-библиотечная система Лань

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
Иметь практический опыт		
Способен выбирать оптимальные способы решения задач, исходя из правовых норм, ресурсов и ограничений	Владеть: - Навыками оценки ресурсов и ограничений при проектировании. - Методами обоснования выбора оптимальных решений.	Оценка выполнения практических работ
Способен определять круг задач в рамках поставленной цели	Владеть: - Навыками определения и формулирования задач проекта. - Методами анализа и структурирования требований.	Оценка выполнения практических работ
Умение		
Способен применять системный подход для решения поставленных задач	Уметь: - Применять системный подход для анализа и решения задач в области дизайна интерфейсов. - Разрабатывать план действий для реализации проекта дизайна интерфейса	Опрос, тестирование
Способен осуществлять поиск и критический анализ информации	Уметь: - Осуществлять поиск релевантной информации по темам дизайна пользовательского интерфейса. Проводить критический анализ найденной информации для выявления ключевых аспектов и тенденций. - Проводить критический анализ найденной информации для выявления ключевых аспектов и тенденций.	Опрос, тестирование

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

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
Иметь практический опыт		
Способен выбирать оптимальные способы решения задач, исходя из правовых норм, ресурсов и ограничений	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.	Вопросы к дифференцированному зачёту №1-50
Способен определять круг задач в рамках поставленной цели	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.	Вопросы к дифференцированному зачёту №1-50
Умение		
Способен применять системный подход для решения поставленных задач	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.	Вопросы к дифференцированному зачёту №1-50
Способен осуществлять поиск и критический анализ информации	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.5., ПК 3.1., ПК 3.2.	Вопросы к дифференцированному зачёту №1-50

Вопросы к практическому занятию указаны в методических указаниях к практическим занятиям по дисциплине Дизайн взаимодействия пользователя с интерфейсом для обучающихся специальности "Информационные системы и программирование". Ставрополь, 2025 Вопросы к практической подготовке указаны в методических указаниях к практической подготовке по дисциплине Дизайн взаимодействия пользователя с интерфейсом для обучающихся специальности "Информационные системы и программирование". Ставрополь,

2025