
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Проектирование пользовательского опыта: UX и UI»**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	9
4. Содержание дисциплины (модуля).....	9
5. Учебно-методическое обеспечение	10
6. Материально-техническое обеспечение	10
7. Методические и оценочные материалы	12

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Проектирование пользовательского опыта: UX и UI» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1015 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Проектирование пользовательского опыта: UX и UI» позволяет освоить принципы создания удобных, интуитивно понятных и визуально привлекательных цифровых интерфейсов, обеспечивающих высокое качество взаимодействия пользователя с продуктом.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн и входит в обязательную часть Блока 1, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 2 курсе в 4 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование компетенций, необходимых для проектирования эффективных и пользователь-ориентированных цифровых интерфейсов на основе современных методов UX-исследований и UI-дизайна.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- освоить теоретические основы проектирования пользовательского опыта и принципы создания удобных интерфейсов;
- научиться анализировать пользовательские сценарии и выявлять проблемные зоны взаимодействия;
- развить навыки проектирования UX-решений, ориентированных на удобство, вовлечение и регулярное использование;
- освоить работу с инструментами Figma и FigJam для создания макетов, прототипов и визуализации процессов;
- сформировать компетенции в области визуального дизайна интерфейсов, включая композицию, цвет и иерархию элементов.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- принципы проектирования удобных и пользовательско-ориентированных интерфейсов;
- подходы к созданию интерфейсов, формирующих пользовательские привычки и вовлечение;
- методы упрощения пользовательских сценариев и цифровых процессов;
- основы эмоционального дизайна и его влияния на пользовательский опыт;
- базовые принципы визуальной композиции, цвета и иерархии в интерфейсах.

уметь:

- анализировать пользовательские сценарии и выявлять точки усложнения опыта;
- проектировать интерфейсные решения с учетом принципов юзабилити и UX;
- разрабатывать интерфейсы, поддерживающие вовлечение и регулярное использование продукта;
- создавать и подготавливать макеты интерфейсов для передачи в разработку;
- применять логическое и системное мышление при проектировании цифровых продуктов.

владеть:

- инструментами проектирования и прототипирования интерфейсов в Figma;

- инструментами совместной работы и визуализации пользовательских сценариев в FigJam;
- навыками создания интерактивных прототипов пользовательских интерфейсов;
- основами композиции, визуальной иерархии и работы с цветом в интерфейсном дизайне;
- подходами к проектированию пользовательского опыта и цифровых интерфейсов.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-2.	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.2.	Умеет определять круг задач в рамках поставленной цели, выбирать оптимальные способы решения задач, учитывая имеющиеся ресурсы и ограничения
		УК-2.3.	Имеет практический опыт применения знаний о правовых нормах и ресурсах в реальных ситуациях, разработки и реализации решений в соответствии с установленными ограничениями
УК-5.	Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.1.	Знает основные концепции межкультурного разнообразия и его значение в обществе; социально-исторические, этические и философские аспекты межкультурных взаимодействий
		УК-5.2.	Умеет анализировать и интерпретировать культурные различия в различных контекстах; оценивать влияние межкультурного разнообразия на социальные процессы
		УК-5.3.	Имеет практический опыт реализации решений, учитывающих культурное разнообразие целевой аудитории
УК-9.	Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	УК-9.1.	Осознает значимость и проблемы профессиональной и социальной адаптации лиц с ограниченными возможностями
		УК-9.2.	Способен учитывать принципы доступности и инклюзивности при разработке учебных проектов

ОПК-4.	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1.	Знает изобразительные средства, а также методы и способы выполнения проектной графики, необходимые для разработки проектной идеи на основе творческого подхода
		ОПК-3.2.	Умеет выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
		ОПК-3.3.	ОПК-3.3. Имеет практический опыт создания дизайн-решений и их научного обоснования при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1.	Знает принципы работы современных технологий и способы поиска необходимой информации с учётом основных требований к дизайн-проектам и/или художественным объектам
		ОПК-6.2.	Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии в решении профессиональных задач
		ОПК-6.3.	Имеет практический опыт применения современных компьютерных технологий в решении профессиональных задач
ПК-1.	Способен проводить комплексные предпроектные исследования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1.	Знает методы сбора и анализа информации для комплексного предпроектного исследования объектов и систем визуальной коммуникации, а также критерии оценки предпочтений целевой аудитории в сфере дизайна
		ПК-1.2.	Умеет подбирать и систематизировать источники информации, выявлять тенденции в дизайне и формулировать выводы для

			концептуальной стадии проекта
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт проведения сравнительного анализа аналогичных решений в рамках предпроектного исследования и оформления результатов в виде отчётов и/или презентаций, служащих основой для разработки концепции проекта
ПК-3.	Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1.	ПК-3.1. Знает принципы формирования дизайн-концепций, художественно-технические требования к проектированию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и нормативы их воспроизведения
		ПК-3.2.	Умеет разрабатывать авторские концепции, оригинал-макеты, отдельные объекты дизайна и/или художественные объекты и адаптировать элементы системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для разных каналов коммуникации
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, включая формирование концепции и подготовку художественно-технических макетов для производства
ПК-5.	Способен проектировать сценарии взаимодействия пользователя с объектами продуктового дизайна, применяя принципы и методы проектирования пользовательского опыта (UX), а также критерии оценки эффективности, удобства и доступности продуктовых решений	ПК-5.1.	Знает принципы и методы проектирования пользовательского опыта (UX), а также критерии оценки удобства, эффективности и доступности взаимодействия с продуктом
		ПК-5.2.	Умеет разрабатывать сценарии взаимодействия пользователя с продуктом, применяя методы UX-проектирования для обеспечения интуитивности и удобства использования

		ПК-5.3.	Имеет практический опыт создания объектов продуктового дизайна с продуманными сценариями пользовательского взаимодействия, соответствующими принципам удобства, доступности и эффективности
--	--	---------	---

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Введение в UX/UI	20	20		16	Домашние задания, Мини-проект
2	Изучение существующего	8	8		16	Домашние задания, Мини-проект
3	Работа на практике	16	16		16	Домашние задания, Мини-проект
4	Проверка своих решений	16	16	2	16	Домашние задания, Мини-проект
	Экзамен			4		
Итого:		60	60	6	64	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Введение в UX/UI	Введение в UX/UI (отличия) Примеры лучших UX решений на рынке Примеры лучших UI решений на рынке Самостоятельный анализ UX в популярном приложении Самостоятельный анализ UI в популярном приложении
2	Изучение существующего	Знакомство с привычными паттернами на основе дизайн-систем Анализ пользовательского опыта сценария из жизни
3	Работа на практике	Перекладывание сценария из жизни на интерфейсный опыт Упрощение как цель UX Работа с вниманием пользователя как цель UI Построение сложного UX-сценария (в рамках задания)
4	Проверка своих решени	Проверка спроектированного сложного UX-сценария Обработка данных, полученных после проверки, внедрение изменений Повторная проверка сценария после внедрения изменений Доработка UI этого сценария с учетом специфики аудитории сценария

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Абрамян, А. В. Разработка пользовательского интерфейса на основе системы Windows Presentation Foundation : учебник / А. В. Абрамян. М. Э. Абрамян ; Южный федеральный университет. — Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2017. — 301 с. - ISBN 978-5-9275-2375-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1020507>.

2. Основы работы с последовательным периферийным интерфейсом (SPI) : учебное пособие / Д.О. Варламов, С.М. Зуев, Ю.М. Шматков, А.А. Лавриков, А.А. Тимошенко. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 66 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-109364-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1232181>.

Дополнительная литература:

1. Ткаченко, О. Н. Взаимодействие пользователей с интерфейсами информационных систем для мобильных устройств: исследование опыта : учебное пособие / О.Н. Ткаченко. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 152 с. - ISBN 978-5-16-021361-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2178768>.

2. Рояк, М. Э. Программирование под Windows графических интерфейсов пользователя : учебное пособие / М. Э. Рояк, И. М. Ступаков. - Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2018. - 72 с. - ISBN 978-5-7782-3754-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1866917>.

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		

КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Проектирование пользовательского опыта: UX и UI» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, мини-проекты, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив..

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал. Использовать различные источники

информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Мини-проект — это краткосрочная практическая работа в малых группах на семинарах, направленная на применение теоретических знаний для решения конкретных задач.

В ходе мини-проекта студенты проводят анализ проблемы, разрабатывают техническое решение и представляют результаты в виде отчета, модели или презентации. Такой формат способствует развитию навыков самостоятельной работы, критического мышления и командного взаимодействия.

Бонусные баллы – это оценки, которые студенты могут получить за выполнение дополнительных заданий.

Формат бонусных баллов позволяет студентам улучшить общую оценку по дисциплине (модулю) и стимулирует углубленное изучение материала.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Проектирование пользовательского опыта: UX и UI»

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме экзамена, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в syllabus дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину (модуль). Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Проектирование пользовательского опыта: UX и UI» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	30%	10	Набор задач по темам недели
Мини-проекты	30%	4	Краткосрочная практическая работа в малых группах на занятиях, направленная на решение конкретных задач
Экзамен	40%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

В рамках изучения дисциплины (модуля) возможно получение бонусных баллов.

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Проектирование пользовательского опыта: UX и UI»: $\langle 0,3 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,3 \times \text{среднее за мини-проекты} + 0,4 \times \text{экзамен} \rangle$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1.

1. Выбери одно популярное мобильное приложение и опиши, как в нём организован вход пользователя в основной функционал.
2. Найди три момента в интерфейсе, где пользователь может почувствовать затруднение, и объясни, почему это происходит.
3. Как приложение помогает пользователю запомнить, где находятся важные функции?

4. Есть ли в приложении элементы, формирующие привычку пользоваться им регулярно? Приведи пример.

5. Предложи одно упрощение, которое улучшит общий пользовательский опыт.

Домашнее задание 2.

1. Выбери приложение и опиши, как в нём используется цвет для выделения важных элементов.

2. Оцени, насколько понятна визуальная иерархия на главном экране — легко ли понять, с чего начать?

3. Есть ли в интерфейсе повторяющиеся визуальные элементы (кнопки, иконки, шрифты)? Как это влияет на восприятие?

4. Подходит ли стиль дизайна приложения целевой аудитории? Обоснуй свой ответ.

5. Предложи одно изменение в визуальном оформлении, которое сделало бы интерфейс понятнее.

Домашнее задание 3.

1. Опиши простой бытовой процесс (например, покупка кофе), который можно перевести в цифровой формат.

2. Какие шаги пользователя нужно учесть при создании интерфейса для этого сценария?

3. Какие элементы интерфейса помогут пользователю не потеряться в процессе?

4. Где в этом сценарии можно сократить количество действий без потери смысла?

5. Как сделать этот цифровой опыт более приятным и быстрым?

Домашнее задание 4.

1. Протестируй свой интерфейсный сценарий с другом или на себе — где возникли сложности?

2. Запиши три замечания, которые появились в ходе проверки.

3. Какие изменения нужно внести, чтобы упростить выполнение основной задачи?

4. Внеси правки в свой прототип и опиши, что изменилось.

5. Проверь сценарий ещё раз — стало ли взаимодействие понятнее и быстрее?

Домашнее задание 5.

1. Кто является целевой аудиторией твоего интерфейсного сценария (возраст, цели, уровень подготовки)?

2. Соответствует ли текущий стиль дизайна потребностям этой аудитории? Почему?

3. Какие цвета, шрифты и размеры элементов лучше подойдут этой группе пользователей?

4. Есть ли в интерфейсе элементы, которые могут вызвать недопонимание у целевой аудитории?

5. Внеси изменения в макет, чтобы он стал более понятным и удобным именно для этой группы.

Примерное описание задания и критерии оценивания к мини-проекту

Мини-проект 1.

Описание задания:

Электронный документ

Разработайте визуальный интерфейс (UI) для конкретного пользовательского сценария с учётом особенностей целевой аудитории. Дизайн должен учитывать возраст, цели, уровень цифровой грамотности и контекст использования приложения.

В рамках проекта необходимо:

- определить целевую аудиторию и её особенности;
- описать сценарий взаимодействия;
- создать макеты основных экранов в Figma;
- применить принципы визуальной иерархии, цвета и композиции;
- объяснить, как дизайн соответствует потребностям аудитории.

Формат сдачи:

- макеты в Figma (ссылка);
- короткая презентация (до 4 слайдов) с описанием аудитории, дизайна и обоснованием решений.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Понимание целевой аудитории	Аудитория чётко описана, учтены её особенности и потребности	2.0
Соответствие дизайна аудитории	Визуальные решения (цвет, шрифт, размер, иконки) подходят аудитории	2.0
Качество визуальной композиции	Экраны сбалансированы, есть чёткая иерархия, нет визуального шума	2.0
Удобство интерфейса	Макеты понятны, логичны, соответствуют стандартным паттернам	2.0
Обоснование дизайнерских решений	Каждый элемент объяснён с точки зрения потребностей пользователя	2.0
Оформление и подача	Работа представлена аккуратно, легко воспринимается, содержит все элементы	2.0
Итого:		12.0

Мини-проект 2.

Описание задания:

Создайте оригинальный пользовательский сценарий для цифрового продукта (например, приложение для записи на приём к врачу, умная напоминалка, сервис аренды велосипедов) и разработайте его интерактивный прототип. Проверьте его на удобство использования и внесите улучшения на основе обратной связи.

В рамках проекта необходимо:

- придумать и описать простой, но реалистичный пользовательский сценарий;
- создать макеты основных экранов;
- собрать интерактивный прототип в Figma;
- провести мини-тестирование с 1–2 пользователями или на себе;
- внести правки в прототип на основе полученных данных.

Формат сдачи:

- ссылка на интерактивный прототип в Figma;

— краткое пояснение (до 1 страницы в PDF): описание сценария, результаты тестирования, внесённые изменения.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Логичность и актуальность сценария	Сценарий понятен, полезен и соответствует реальным потребностям	2.0
Качество каркасов и структуры	Экраны логично организованы, навигация понятна, нет лишних шагов	2.0
Функциональность прототипа	Прототип интерактивный, отражает все ключевые действия пользователя	2.0
Проведение проверки сценария	Проведено тестирование, выявлены реальные сложности взаимодействия	2.0
Внесение улучшений	Правки сделаны на основе тестирования и улучшают пользовательский опыт	2.0
Оформление и ясность подачи	Отчёт и прототип понятны, структурированы, легко воспринимаются	2.0
Итого:		12.0

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Какие законы могут влиять на дизайн сайта или приложения? Приведите один пример.	Например, закон о защите персональных данных. Он требует спрашивать разрешение перед сбором данных пользователя.	УК-2
2.	Вы разрабатываете приложение за 2 недели. Какие задачи нужно сделать в первую очередь? Приведите пример.	В первую очередь главный экран и основная функция (например, вход и поиск).	УК-2
3.	Почему важно учитывать культуру людей при создании интерфейса? Приведите пример.	Потому что цвета, иконки и текст могут по-разному пониматься. Например, в некоторых странах жёлтый цвет – это знак опасности.	УК-5

4.	Как можно адаптировать сайт для пользователей из других стран? Назовите несколько способов.	Перевести текст и изменить формат даты/валюты. Также можно учитывать направление текста.	УК-5
5.	Почему важно, чтобы сайт был удобен для людей с плохим зрением?	Потому что все люди должны иметь равный доступ к информации.	УК-9
6.	Как сделать текст на сайте удобнее для людей с нарушениями зрения? Назовите два способа.	Использовать крупный шрифт и высокий контраст (например, чёрный текст на белом фоне). Также добавить поддержку скринридеров.	УК-9
7.	Нарисуйте три варианта экрана входа в приложение. Какой из них самый понятный? Почему?	Самый понятный — тот, где есть только логин, пароль и кнопка "Войти". Когда меньше элементов, понятнее путь пользователя.	ОПК-3
8.	Вы создали кнопку "Начать". Как вы выбрали цвет, размер и место для неё на экране?	Выбрал заметный цвет, сделал кнопку достаточно большой и разместил в центре или в удобном месте экрана, чтобы пользователю было понятно, что по ней нужно нажать.	ОПК-3
9.	Какие инструменты в Figma помогают рисовать чёткие формы (прямоугольники, круги, линии)?	Фреймы, фигуры, перо, выравнивание и сетка.	ОПК-6
10.	В чём преимущество использования компонентов в Figma?	Можно создать кнопку один раз, а потом использовать её много раз. Если изменить оригинал — все копии обновятся.	ОПК-6
11.	Посмотрите три сайта одной темы. Что у них общего? Назовите две черты.	Общее для онлайн-магазинов: крупное фото на главной, кнопка "Каталог" и корзина в углу. Так удобнее пользователям.	ПК-1
12.	Что такое юзабилити-тестирование и зачем оно нужно на предпроектной стадии?	Это проверка удобства использования интерфейса с участием пользователей, которая помогает выявить проблемы до начала разработки и улучшить дизайн на основе реального поведения аудитории.	ПК-1

13.	Какие требования предъявляются к дизайну логотипа, чтобы он одинаково хорошо воспроизводился как в печати, так и на экране?	Логотип должен быть векторным, читаемым в малом размере, работать в чёрно-белом варианте и соответствовать нормативам цветовых профилей (CMYK для печати, sRGB для экрана)	ПК-3
14.	Как можно адаптировать макет для разных каналов: сайт, соцсети, упаковка, презентация?	Макет может: масштабироваться, менять цветовую модель (RGB/CMYK), сохранять единые пропорции и шрифтовые решения для всех каналов.	ПК-3
15.	Какие два качества должен иметь интерфейс, чтобы пользователь мог легко и быстро достичь цели?	Интерфейс должен быть понятным (интуитивная навигация) и эффективным (минимум шагов для выполнения задачи)	ПК-5
16.	Составьте сценарий взаимодействия пользователя с приложением для заказа еды: от открытия приложения до подтверждения заказа	1) Открытие приложения 2) Выбор ресторана 3) Добавление блюд в корзину 4) Оформление доставки 5) Оплата 6) Подтверждение заказа	ПК-5