

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Минцаев Марсель Шаварович

Должность: Ректор

Дата подписания: 07.05.2025 04:30:42

Уникальный программный ключ:

236bcc35c296f119d6aafdc22836b21db52dbc07971a86865a5825f9fa4304cc

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ГРОЗНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НЕФТЯНОЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
имени академика М.Д. Миллионщикова



Первый проректор – проректор
по образовательной деятельности
И.Г. Гахрабеков

«22» 05 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

«Дизайн UI/UX»

Направление подготовки

09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль)

«Разработка цифровых продуктов»

Квалификация

бакалавр

Год начала подготовки – 2025

Грозный – 2025

1. Цели и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины «Дизайн UI/UX» является формирование у бакалавров теоретических знаний и практических навыков в области исследования пользовательских потребностей, проектирования пользовательского опыта и разработки современных графических пользовательских интерфейсов цифровых продуктов.

Задачи дисциплины:

- знакомство с основными понятиями, принципами и методами UI/UX-дизайна;
- изучение подходов к исследованию пользователей, формированию пользовательских сценариев и информационной архитектуры;
- получение практических навыков разработки пользовательских потоков, wireframes и интерактивных прототипов;
- освоение принципов визуального дизайна интерфейсов: композиции, типографики, цвета, сеток и компонентов;
- формирование навыков создания и применения дизайн-систем и UI-компонентов;
- освоение методов юзабилити-тестирования и итерационного улучшения интерфейсов;
- получение навыков подготовки макетов и спецификаций для передачи в разработку;
- понимание принципов адаптивного и доступного дизайна для web и мобильных продуктов.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы:

Данная учебная дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.04 Программная инженерия (квалификация «бакалавр»).

Предшествующие дисциплины, освоение которых необходимо для изучения данной дисциплины:

- ✓ Информатика;
- ✓ Ознакомительная практика
- ✓ Компьютерная графика;
- ✓ Технологическая (проектно-технологическая) практика.

Последующие дисциплины, для которых данная дисциплина является предшествующей:

- ✓ Трехмерное моделирование и анимация;
- ✓ Разработка мобильных приложений;
- ✓ Проектирование интерфейсов;
- ✓ Основы 3-D моделирования;
- ✓ Эксплуатационная практика;
- ✓ Преддипломная практика (НИР);
- ✓ Выполнение и защита выпускной квалификационной работы (ВКР).

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

4. Таблица 1

Код по ФГОС	Индикаторы достижения	Планируемые результаты обучения по дисциплине (ЗУВ)
Профессиональные		
ПК-5. Способен выполнять проектирование и дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов ИС	ПК 5.1. Умеет проектировать стили взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта ПК 5.2. Участвует в разработке и тестировании прототипа графического пользовательского интерфейса ПК 5.3. Умеет разрабатывать сценарий юзабилити-тестирования	Знать: понятия UI, UX, usability; принципы человеко-ориентированного проектирования; основы информационной архитектуры, пользовательских сценариев, прототипирования, визуальной иерархии, типографики, цвета, сеток и компонентов. Уметь: проводить базовый анализ пользователей и конкурентов; формировать user flow, customer journey и wireframes; создавать интерактивные прототипы; разрабатывать адаптивные макеты и компоненты; проводить юзабилити-тестирование и вносить изменения по результатам тестов. Владеть: навыками работы в Figma или аналогичных средствах; методами прототипирования и построения дизайн-систем; приемами подготовки UI-макетов и спецификаций для разработчиков; методами оценки удобства и качества пользовательского интерфейса.

5. Объем дисциплины и виды учебной работы

Таблица 2

Вид учебной работы		Всего часов/ зач. ед.	Семестр	
			Всего часов/ зач. ед.	5 6
		ОФО	ЗФО	ОФО 3ФО
Контактная работа (всего)		48/1,33	16/0,44	48/1,33 16/0,44
В том числе:		-	-	-
Лекции		16/0,44	8/0,22	16/0,44 8/0,22
Практические занятия		-	-	-
Семинары		-	-	-
Лабораторные работы		32/0,88	8/0,22	32/0,88 8/0,22
Самостоятельная работа (всего)		60/1,66	92/2,55	60/1,66 92/2,55
В том числе:		-	-	-
Курсовая работа (проект)		-	-	-
Расчетно-графические работы		-	-	-
ИТР		-	-	-
Рефераты		-	-	-
Подготовка проекта		40/6,6	40/6,6	40/6,6 40/6,6
<i>И (или) другие виды самостоятельной работы:</i>		-	-	-
Подготовка к лабораторным работам		20/0,55	20/0,55	20/0,55 20/0,55
Подготовка к практическим занятиям		-	32/0,88	- 32/0,88
Подготовка к зачету		-	-	-
Подготовка к экзамену		-	-	-
Вид отчетности		Экзамен	Экзамен	Экзамен Экзамен
Общая трудоемкость дисциплины	ВСЕГО в часах	108	108	108 108
	ВСЕГО в зач. единицах	3	3	3 3

6. Содержание дисциплины

5.1. Разделы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

№ п/п	Наименование раздела дисциплины по семестрам	Лекц. зан. часы	Лаб.зан. часы	Всего часов
		ОФО	ОФО	ОФО
1.	Введение в UI/UX-дизайн	2	4	6

2.	Исследование пользователей и постановка задачи	2	4	6
3.	Информационная архитектура и пользовательские сценарии	2	4	6
4.	Wireframes и прототипирование	2	4	6
5.	Визуальный дизайн интерфейса	2	4	6
6.	Дизайн-системы и адаптивные интерфейсы	2	4	6
7.	Юзабилити-тестирование и оценка интерфейса	2	4	6
8.	Подготовка UI/UX-проекта к разработке	2	2	4
	Итого	16	32	48

5.2. Лекционные занятия

Таблица 4

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	Введение в UI/UX-дизайн	Понятия UI, UX, usability. Отличия UI-дизайна от UX-дизайна. Человеко-ориентированный подход. Этапы создания цифрового продукта. Принципы хорошего интерфейса. Роли UI/UX-дизайнера в команде.
2.	Исследование пользователей и постановка задачи	Целевая аудитория и пользовательские потребности. Методы UX-исследований. Интервью, опросы, наблюдение, анализ конкурентов. Персоны. User Story. Формулирование проблемы и критериев успеха.
3	Информационная архитектура и пользовательские сценарии	Структура цифрового продукта. Контент и навигация. User Flow, Customer Journey Map. Карта сайта и структура экранов. Принципы последовательности и предсказуемости взаимодействия.
4	Wireframes и прототипирование	Низко- и высокодетализированные прототипы. Сценарии взаимодействия. Интерактивные прототипы. Состояния элементов. Принципы работы в Figma. Проверка гипотез до разработки.

5	Визуальный дизайн интерфейса	Композиция, визуальная иерархия, сетки. Типографика и читаемость. Цвет и контраст. Иконография. Кнопки, поля ввода, карточки, списки и другие UI-элементы. Ошибки визуального дизайна.
6	Дизайн-системы и адаптивные интерфейсы	Компоненты и варианты. Auto Layout. Design Tokens. Структура дизайн-системы. Адаптивность и responsive design. Web и mobile patterns. Основы доступности интерфейсов.
7	Юзабилити-тестирование и оценка интерфейса	Цели и виды usability testing. Подготовка сценария и заданий. Подбор участников. Наблюдение и фиксация результатов. Метрики и качественная оценка. Итеративное улучшение интерфейса.
8	Подготовка UI/UX-проекта к разработке	Передача макетов разработчикам. Спецификации, состояния и размеры. Работа с ассетами. Основы handoff. Документирование решений. Презентация кейса и защита проектных решений.

5.3. Лабораторные занятия

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Наименование лабораторных работ
1.	Введение мультимедиа технологий	Лабораторная работа 1. Анализ интерфейса цифрового продукта: выявление проблем пользовательского опыта и формулирование предложений по улучшению.
2.	Основы композитинга в After Effects	Лабораторная работа 2. Создание персоны, User Story и карты проблем для выбранного цифрового продукта.
3.	Маски и трекинг	Лабораторная работа 3. Разработка информационной архитектуры, User Flow и структуры основных экранов.
4.	Визуальные эффекты (VFX)	Лабораторная работа 4. Создание набора wireframes и интерактивного прототипа основного пользовательского сценария в Figma.
5.	3D-слои и камера	Лабораторная работа 5. Разработка визуального стиля интерфейса: сетка, типографика, цветовая схема, UI-kit и ключевые экраны.
6.	Выражения (Expressions)	Лабораторная работа 6. Создание компонентов, вариантов и адаптивных экранов. Организация мини-дизайн-системы.

7.	Видео и звук Интеграция с другими инструментами	Лабораторная работа 7. Разработка сценария usability-тестирования, проведение тестирования прототипа, фиксация проблем и подготовка рекомендаций.
8.	Продвинутый рендеринг	Лабораторная работа 8. Подготовка итогового макета к передаче разработчикам: состояния, спецификации, ассеты, описание взаимодействий и презентация проекта.

Таблица 5

5.4. Практические (семинарские) занятия: нет

Таблица 6

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	-	-

6. Самостоятельная работа студентов по дисциплине

В качестве самостоятельной работы студент должен выполнить и защитить UI/UX-проект цифрового продукта, включающий исследование задачи, описание пользователя, пользовательский сценарий, прототип, визуальный дизайн и результаты проверки удобства интерфейса.

1. Основы UI/UX Понятия UI, UX и usability; анализ удачных и неудачных интерфейсов; разбор паттернов взаимодействия.

2. UX-исследования Персоны; интервью и опросы; анализ конкурентов; формулирование проблем и гипотез.

3. Информационная архитектура Карта сайта; User Flow; Customer Journey; организация навигации.

4. Прототипирование Wireframes; интерактивные прототипы; состояния элементов; проверка пользовательских сценариев.

5. Визуальный дизайн Сетки; типографика; цвет; контраст; иконки; визуальная иерархия.

6. Дизайн-системы Компоненты; варианты; Auto Layout; токены; правила использования компонентов.

7. Доступность и адаптивность Контраст; размеры интерактивных элементов; понятные состояния; адаптация для разных экранов.

8. Кейсы и тренды Разбор современных цифровых продуктов; дизайн мобильных приложений и web-сервисов; применение AI-инструментов в UX/UI-процессе.

Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы студентов:

Основная литература

1. Баланов, А. Н. Прототипирование и разработка пользовательского интерфейса. Оптимизация UX: учебное пособие для вузов / А. Н. Баланов. — Санкт-Петербург: Лань, 2024. — 220 с. — ISBN 978-5-507-49211-4. — Текст: электронный.
2. Шуваев, Я. А. UX/UI дизайн для создания идеального продукта. Полный и исчерпывающий гид / Я. А. Шуваев. — Москва: БОМБОРА, 2023. — 240 с. — ISBN 978-5-04-169734-1. — Текст: электронный.
3. Бирман, И. Б. Пользовательский интерфейс / И. Б. Бирман. — Москва: Изд-во Бюро Горбунова, 2017. — 360 с. — ISBN 978-5-9907024-1-7. — Текст: электронный.
4. Уэлен, Дж. Дизайн пользовательского опыта. Как создать продукт, который ждут / Дж. Уэлен; пер. с англ. Э. Кондуховой; науч. ред. М. Стащенко. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2021. — 272 с. — ISBN 978-5-00169-440-3. — Текст: электронный.
5. Малышев, К. В. Построение пользовательских интерфейсов / К. В. Малышев. — Москва: ДМК Пресс, 2021. — Текст: электронный.

Дополнительная литература

1. Акулич, М. В. Дизайн пользовательского интерфейса и дизайн UI/UX в разработке мобильных приложений. Базовые знания / М. В. Акулич. — 2023. — ISBN 978-5-0060-3375-7. — Текст: электронный.
2. Нильсен, Я. Веб-дизайн: удобство использования Web-сайтов / Я. Нильсен. — Москва: Вильямс.
3. Круг, С. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл / С. Круг. — Москва: Эксмо.
4. Купер, А. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин, К. Носсел. — Санкт-Петербург: Питер.
5. Норман, Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман. — Москва: Манн, Иванов и Фербер.

7. Оценочные средства

7.1. Вопросы к рубежным аттестациям

К 1-ой рубежной аттестации:

1. Понятие UI/UX-дизайна
2. Основные этапы UX-процесса
3. Целевая аудитория и пользовательские потребности
4. Методы UX-исследований
5. Персоны и User Story
6. Постановка проблемы и формирование гипотез
7. Информационная архитектура
8. User Flow и Customer Journey Map
9. Wireframes и виды прототипов
10. Основные принципы юзабилити мультимедиа продуктов.

Ко 2-ой рубежной аттестации:

1. Визуальная иерархия интерфейса
2. Типографика в UI-дизайне
3. Цвет и контраст
4. Сетки и композиция
5. UI-компоненты

6. Дизайн-система
7. Адаптивный дизайн
8. Основы доступности интерфейсов
9. Юзабилити-тестирование
10. Сценарий usability-тестирования
11. Передача макетов разработчикам
12. Презентация и защита UI/UX-кейса

Образец билетов рубежной аттестации:

Грозненский Государственный Нефтяной Технический Университет им. акад. М.Д. Миллионщикова Кафедра «Информационные технологии» Дисциплина «Дизайн UI/UX» 1-я рубежная аттестация	
Группа:	Семестр: 5
Билет №	
1. Понятие UI/UX-дизайна 2. Основные этапы UX-процесса	
Преподаватель _____	

Грозненский Государственный Нефтяной Технический Университет им. акад. М.Д. Миллионщикова Кафедра «Информационные технологии» Дисциплина «Дизайн UI/UX» 2-я рубежная аттестация	
Группа:	Семестр: 5
Билет №	
1. Цвет и контраст 2. Сетки и композиция	
Преподаватель _____	

7.2. Вопросы к экзамену

1. Понятие UI/UX-дизайна и его место в разработке цифрового продукта
2. Человеко-ориентированное проектирование
3. Основные этапы UX-процесса
4. Методы исследования пользователей
5. Персоны, User Story и формулирование проблемы
6. Информационная архитектура
7. User Flow и Customer Journey Map
8. Wireframes и прототипирование
9. Интерактивные прототипы и состояния интерфейса

10. Принципы визуальной иерархии
11. Типографика и читаемость
12. Цвет, контраст и визуальная доступность
13. Сетки и композиция интерфейса
14. UI-компоненты и паттерны взаимодействия
15. Дизайн-системы
16. Компоненты и варианты в Figma
17. Auto Layout и адаптивные интерфейсы
18. Responsive design для web
19. Особенности проектирования мобильных интерфейсов
20. Основы accessibility
21. Юзабилити и эвристическая оценка
22. Подготовка сценария usability-тестирования
23. Проведение и анализ результатов пользовательского тестирования
24. Итеративное улучшение интерфейса
25. Подготовка макетов к разработке
26. Спецификации и передача ассетов
27. Документирование взаимодействий
28. Структура UI/UX-кейса
29. Презентация проектных решений
30. Критерии качества пользовательского интерфейса

Образец билета к экзамену:

Грозненский Государственный Нефтяной Технический Университет им. акад. М.Д. Миллионщикова Кафедра «Информационные технологии» Дисциплина «Дизайн UI/UX»	
Группа:	Семестр: 5
Билет №	
1. Цвет и контраст 2. Сетки и композиция	
Подпись преподавателя _____	Подпись заведующего _____
кафедрой _____	

7.3. Текущий контроль

Образец типового задания для лабораторных занятий

Лабораторная работа на тему «Создание интерактивного прототипа цифрового продукта»

Цель: освоить базовые принципы проектирования пользовательского сценария и создания интерактивного прототипа интерфейса.

1. Определите цифровой продукт и целевой пользовательский сценарий.
2. Сформулируйте цель пользователя и 2–3 ключевые задачи.
3. Создайте структуру основных экранов и пользовательский поток.
4. Разработайте wireframes основных экранов.
5. Создайте визуальный макет ключевых экранов.
6. Добавьте интерактивные переходы и состояния элементов.
7. Проверьте прототип по заданному сценарию.
8. Зафиксируйте выявленные проблемы и внесите корректировки.
9. Подготовьте ссылку/файл проекта и краткую презентацию решений.

Контрольные вопросы:

1. Что такое пользовательский сценарий?
2. Чем wireframe отличается от визуального макета?
3. Какие состояния интерактивного элемента необходимо предусмотреть?
4. Как определить, что прототип удобен пользователю?
5. Какие изменения были внесены после проверки прототипа?

7.4. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкалы оценивания.

Таблица 7

Планируемые результаты освоения компетенции	Критерии оценивания результатов обучения				Наименование оценочного средства
	менее 41 баллов (неудовлетворительно)	41-60 баллов (удовлетворительно)	61-80 баллов (хорошо)	81-100 баллов (отлично)	
ПК-5. Способен выполнять проектирование и дизайн интерактивных пользова-тельских интерфейсов ИС					
Знать: основы UI/UX, UX-исследований, информационной архитектуры, прототипирования, визуального дизайна и usability	Фрагментарные знания	Неполные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	Комплект заданий для выполнения лабораторных работ, темы докладов с видео презентациями, вопросы по темам / разделам дисциплины
Уметь: проектировать пользовательские сценарии, wireframes, прототипы и визуальные интерфейсы	Частичные умения	Неполные умения	Умения полные, допускаются небольшие ошибки	Сформированные умения	
Владеть: инструментами прототипирования, компонентами, дизайн-системами и методами usability-тестирования	Частичное владение навыками	Несистематическое применение навыков	В систематическом применении навыков допускаются пробелы	Успешное и систематическое применение навыков	

8. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Оценочные средства: комплект заданий для лабораторных работ, индивидуальный UI/UX-проект, защита проектных решений, вопросы по темам/разделам дисциплины, тестирование.

8.1. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся создаются фонды оценочных средств, адаптированные для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение запланированных результатов обучения и уровень сформированности компетенций.

Форма проведения текущей аттестации устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей обучающегося (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При необходимости предусматриваются увеличенный шрифт, дополнительное время, ассистивные технологии, альтернативные способы выполнения проектных и письменных заданий, а также сопровождение при прохождении аттестации.

Учебные материалы предоставляются в печатной и электронной формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации. Для обучающихся с нарушениями зрения предусматриваются доступные электронные документы и увеличенный шрифт; для обучающихся с нарушениями слуха – письменные инструкции и визуальные материалы; для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата – возможность выполнения заданий с использованием специализированного программного обеспечения или в альтернативной форме.

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная литература

6. Баланов, А. Н. Прототипирование и разработка пользовательского интерфейса. Оптимизация UX: учебное пособие для вузов / А. Н. Баланов. — Санкт-Петербург: Лань, 2024. — 220 с. — ISBN 978-5-507-49211-4. — Текст: электронный.
7. Шуваев, Я. А. UX/UI дизайн для создания идеального продукта. Полный и исчерпывающий гид / Я. А. Шуваев. — Москва: БОМБОРА, 2023. — 240 с. — ISBN 978-5-04-169734-1. — Текст: электронный.
8. Бирман, И. Б. Пользовательский интерфейс / И. Б. Бирман. — Москва: Изд-во Бюро Горбунова, 2017. — 360 с. — ISBN 978-5-9907024-1-7. — Текст: электронный.
9. Уэлен, Дж. Дизайн пользовательского опыта. Как создать продукт, который ждут / Дж. Уэлен; пер. с англ. Э. Кондуховой; науч. ред. М. Стащенко. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2021. — 272 с. — ISBN 978-5-00169-440-3. — Текст: электронный.
10. Малышев, К. В. Построение пользовательских интерфейсов / К. В. Малышев. — Москва: ДМК Пресс, 2021. — Текст: электронный.

Дополнительная литература

6. Акулич, М. В. Дизайн пользовательского интерфейса и дизайн UI/UX в разработке мобильных приложений. Базовые знания / М. В. Акулич. — 2023. — ISBN 978-5-0060-3375-7. — Текст: электронный.
7. Нильсен, Я. Веб-дизайн: удобство использования Web-сайтов / Я. Нильсен. — Москва: Вильямс.
8. Круг, С. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл / С. Круг. — Москва: Эксмо.
9. Купер, А. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин, К. Носсел. — Санкт-Петербург: Питер.
10. Норман, Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман. — Москва: Манн, Иванов и Фербер.

10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

10.1. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Перечень материально-технических средств учебной аудитории для проведения занятий по дисциплине:

- учебная аудитория, доска;
- стационарные компьютеры;
- мультимедийный проектор;
- настенный экран.

10.2. Помещения для самостоятельной работы

Учебная аудитория для самостоятельной работы – 4-06.

Методические указания по освоению дисциплины

«Дизайн UI/UX»

1. Методические указания для обучающихся по планированию и организации времени, необходимого для освоения дисциплины.

Изучение рекомендуется начать с ознакомления с рабочей программой дисциплины, ее структурой и содержанием разделов (модулей), фондом оценочных средств, ознакомиться с учебно-методическим и информационным обеспечением дисциплины.

Дисциплина «Дизайн UI/UX» состоит из 8 связанных между собою тем, обеспечивающих последовательное изучение материала.

Обучение по дисциплине «Дизайн UI/UX» осуществляется в следующих формах:

1. Аудиторные занятия (лекции, лабораторные работы).
2. Самостоятельная работа студента (подготовка к лекциям, лабораторным занятиям, тестам, докладам с видео, и иным формам письменных работ).

Учебный материал структурирован и изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому лабораторному занятию и самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме. Обучающиеся самостоятельно проводят предварительную подготовку к занятию, принимают активное и творческое участие в обсуждении теоретических вопросов, разборе проблемных ситуаций и поисков путей их решения. Многие проблемы, изучаемые в курсе, носят дискуссионный характер, что предполагает интерактивный характер проведения занятий на конкретных примерах.

Описание последовательности действий обучающегося:

При изучении дисциплины следует внимательно слушать и конспектировать материал, излагаемый на аудиторных занятиях. Для его понимания и качественного усвоения рекомендуется следующая последовательность действий:

1. После окончания учебных занятий для закрепления материала просмотреть и обдумать текст лекции, прослушанной сегодня, разобрать рассмотренные примеры (10 – 15 минут).
2. При подготовке к лекции следующего дня повторить текст предыдущей лекции, подумать о том, какая может быть следующая тема (10 - 15 минут).
3. В течение недели выбрать время для работы с литературой в библиотеке (по 1 часу).
4. При подготовке к лабораторному занятию повторить основные понятия по теме, изучить примеры. Решая конкретную ситуацию, - предварительно понять, какой теоретический материал нужно использовать. Наметить план решения, попробовать на его основе решить 1 - 2 практические ситуации (лаб. работы).

2. Методические указания по работе обучающихся во время проведения лекций.

Лекции дают обучающимся систематизированные знания по дисциплине, концентрируют их внимание на наиболее сложных и важных вопросах. Лекции обычно излагаются в традиционном или в проблемном стиле. Для студентов в большинстве случаев в проблемном стиле. Проблемный стиль позволяет стимулировать активную познавательную деятельность обучающихся и их интерес к дисциплине, формировать творческое мышление, прибегать к противопоставлениям и сравнениям, делать обобщения, активизировать внимание обучающихся путем постановки проблемных вопросов, поощрять дискуссию.

Во время лекционных занятий рекомендуется вести конспектирование учебного материала, обращать внимание на формулировки и категории, раскрывающие суть того или иного явления, или процессов, выводы и практические рекомендации.

Конспект лекции лучше подразделять на пункты, соблюдая красную строку. Этому в большой степени будут способствовать вопросы плана лекции, предложенные преподавателям. Следует обращать внимание на акценты, выводы, которые делает преподаватель, отмечая наиболее важные моменты в лекционном материале замечаниями

«важно», «хорошо запомнить» и т.п. Можно делать это и с помощью разноцветных маркеров или ручек, подчеркивая термины и определения.

Целесообразно разработать собственную систему сокращений, аббревиатур и символов. Однако при дальнейшей работе с конспектом символы лучше заменить обычными словами для быстрого зрительного восприятия текста.

Работая над конспектом лекций, необходимо использовать не только основную литературу, но и ту литературу, которую дополнительно рекомендовал преподаватель. Именно такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит глубоко овладеть теоретическим материалом.

Тематика лекций дается в рабочей программе дисциплины.

3. Методические указания обучающимся по подготовке к практическим/семинарским занятиям.

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к семинарскому занятию:

1. Ознакомление с планом лабораторного занятия, который отражает содержание ~~предложенной~~ темы;
2. Проработать конспект лекций;
3. Прочитать основную и дополнительную литературу.

В процессе подготовки к лабораторным занятиям, необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной литературы. При всей полноте конспектирования лекции в ней невозможно изложить весь материал из-за лимита аудиторных часов. Поэтому самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения дополнительных знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у студентов отношение к конкретной проблеме. Все новые понятия по изучаемой теме необходимо выучить наизусть и внести в глоссарий, который целесообразно вести с самого начала изучения дисциплины;

4. Ответить на вопросы плана лабораторного занятия;
5. При затруднениях сформулировать вопросы к преподавателю.

Результат такой работы должен проявиться в способности студента свободно ответить на теоретические вопросы практикума, выступать и участвовать в коллективном обсуждении вопросов изучаемой темы, правильно выполнять практические задания и иные задания, которые даются в фонде оценочных средств дисциплины.

3. Методические указания обучающимся по организации самостоятельной работы.

Цель организации самостоятельной работы по дисциплине «Дизайн UI/UX» - это углубление и расширение знаний в области Дизайн UI/UX; формирование навыка и интереса к самостоятельной познавательной деятельности.

Самостоятельная работа обучающихся является важнейшим видом освоения содержания дисциплины, подготовки к практическим занятиям и к контрольной работе. Сюда же относятся и самостоятельное углубленное изучение тем дисциплины. Самостоятельная работа представляет собой постоянно действующую систему, основу образовательного процесса и носит исследовательский характер, что послужит в будущем основанием для написания выпускной квалификационной работы, практического применения полученных знаний.

Организация самостоятельной работы обучающихся ориентируется на активные методы овладения знаниями, развитие творческих способностей, переход от поточного к индивидуализированному обучению, с учетом потребностей и возможностей личности.

Правильная организация самостоятельных учебных занятий, их систематичность, целесообразное планирование рабочего времени позволяет студентам развивать умения и навыки в усвоении и систематизации приобретаемых знаний, обеспечивать высокий уровень успеваемости в период обучения, получить навыки повышения профессионального уровня.

Подготовка к практическому занятию включает, кроме проработки конспекта и презентации лекции, поиск литературы (по рекомендованным спискам и самостоятельно), подготовку заготовок для выступлений по вопросам, выносимым для обсуждения по конкретной теме. Такие заготовки могут включать цитаты, факты, сопоставление различных позиций, собственные мысли. Если проблема заинтересовала обучающегося, он может подготовить реферат и выступить с ним на практическом занятии. Практическое занятие - это, прежде всего, дискуссия, обсуждение конкретной ситуации, то есть предполагает умение внимательно слушать членов малой группы и модератора, а также стараться высказать свое мнение, высказывать собственные идеи и предложения, уточнять и задавать вопросы коллегам по обсуждению.

При подготовке к контрольной работе обучающийся должен повторять пройденный материал в строгом соответствии с учебной программой, используя конспект лекций и литературу, рекомендованную преподавателем. При необходимости можно обратиться за консультацией и методической помощью к преподавателю.

Самостоятельная работа реализуется:

- непосредственно в процессе аудиторных занятий - на лекциях, лабораторных занятиях;
- в контакте с преподавателем вне рамок расписания - на консультациях по учебным вопросам, в ходе творческих контактов, при ликвидации задолженностей, при выполнении индивидуальных заданий и т.д.
- в библиотеке, дома, на кафедре при выполнении обучающимся учебных и практических задач.

Виды СРС и критерии оценок

(по балльно-рейтинговой системе ГГНТУ, СРС оценивается в 15 баллов)

1. Доклад
2. Участие в мероприятиях

Темы для самостоятельной работы прописаны в рабочей программе дисциплины. Эффективным средством осуществления обучающимся самостоятельной работы

является электронная информационно-образовательная среда университета, которая обеспечивает доступ к учебным планам, рабочим программам дисциплин (модулей), практик, к изданиям электронных библиотечных систем.

Составитель:

Старший преподаватель
«Информационные технологии»

/Бисултанова А.А./

СОГЛАСОВАНО:

Зав. выпускающей кафедры
«Информационные технологии»

/Моисеенко Н.А./

Директор ДУМР

/ Магомаева М.А./