

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Тульский государственный университет»

Институт горного дела и строительства  
Кафедра «Городское строительство, архитектура и дизайн»

Утверждено на заседании кафедры  
«ГСАиД»  
«16» января 2020 г., протокол № 5

Заведующий кафедрой ГСАиД

 К.А. Головин

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**«Дизайн интерфейса»**

**основной профессиональной образовательной программы  
высшего образования – программы бакалавриата**

по направлению подготовки  
**54.03.01 Дизайн**

с направленностью (профилем)  
**Графический дизайн**

Форма обучения: очная

Идентификационный номер образовательной программы: 540301-01-20

Тула 2020 год

**ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ**  
**рабочей программы дисциплины (модуля)**

**Разработчик(и):**

Кудряшов М.А. доц., к.т.н.

*(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)*



*(подпись)*

## **1 Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)**

**Целью** освоения дисциплины (модуля) является – овладение студентами теоретическими и практическими знаниями и навыками по проектированию и созданию графических оболочек управления.

**Задачами** освоения дисциплины (модуля) являются:

- проектирование опыта пользователя
- создание дизайна цифровых продуктов.
- изучение технических и программных средств создания интерфейса.

## **2 Место дисциплины (модуля) в структуре основной профессиональной образовательной программы**

Дисциплина (модуль) относится к вариативной части основной профессиональной образовательной программы.

Дисциплина (модуль) изучается в 8 семестре.

## **3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)**

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы (формируемыми компетенциями), установленными в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы, приведён ниже.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

### **Знать:**

1. Цели интерфейса и потребности пользователей (код компетенции ПК-6, код компетенции ПК-10);
2. Функциональные спецификации и требования к контенту (код компетенции ПК-6, код компетенции ПК-10);
3. Информационная архитектура и проектирование взаимодействия (код компетенции ПК-6, код компетенции ПК-10).

### **Уметь:**

1. Проектировать человеческий опыт во взаимодействии с сайтами, сервисами, автоматами, мобильными приложениями. (код компетенции ПК-6, код компетенции ПК-10).

### **Владеть:**

1. Навыками работы с пакетами программ проектирования интерфейса (код компетенции ПК-6, код компетенции ПК-10).

Полные наименования компетенций и индикаторов их достижения представлены в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

## **4 Объем и содержание дисциплины (модуля)**

#### 4.1 Объем дисциплины (модуля), объем контактной и самостоятельной работы обучающегося при освоении дисциплины (модуля), формы промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

Номер семестра	Формы промежуточной аттестации	Общий объем в зачетных единицах	Общий объем в академических часах	Объем контактной работы в академических часах						Объем самостоятельной работы в академических часах
				Лекционные занятия	Практические (семинарские) занятия	Лабораторные работы	Клинические практические занятия	Консультации	Промежуточная аттестация	
Очная форма обучения										
8	Э	2	72	12		24		2	0,25	33,75
Итого	–	2	72	12		24		2	0,25	33,75

Условные сокращения: Э – экзамен, ЗЧ – зачет, ДЗ – дифференцированный зачет (зачет с оценкой), КП – защита курсового проекта, КР – защита курсовой работы.

#### 4.2 Содержание лекционных занятий

№ п/п	Темы лекционных занятий
<b>8 семестр</b>	
1.	Интерфейс как средство коммуникации
2.	Семиотика интерфейсов
3.	Пользовательские платформы
4.	Мобильные приложения и электронные публикации
5.	Законы визуального восприятия и программная логика
6.	Этапы проектирования интерфейса

#### 4.3 Содержание практических (семинарских) занятий

Занятия указанного типа не предусмотрены основной профессиональной образовательной программой

#### 4.4 Содержание лабораторных работ

##### Очная форма обучения

№ п/п	Наименование лабораторных работ
<b>8 семестр</b>	
1.	Задача и польза интерфейса.
2.	Логика программы и человеческий язык.
3.	Обратная связь и аффорданс.
4.	Закон Фитса.
5.	Формы.
6.	Верстка интерфейса.
7.	Особенности мобильных платформ и отличия от десктопа.

№ п/п	Наименование лабораторных работ
8.	Гайдлайны iOS.
9.	Material Design.
10.	Создание дизайна простого mobile app.

#### 4.5 Содержание клинических практических занятий

Занятия указанного типа не предусмотрены основной профессиональной образовательной программой.

#### 4.6 Содержание самостоятельной работы обучающегося

##### Очная форма обучения

№ п/п	Виды и формы самостоятельной работы
<b>8 семестр</b>	
1	Подготовка к промежуточной аттестации и ее прохождение
2	Работа с литературными источниками
3	Подготовка презентации интерфейса

#### 5 Система формирования оценки результатов обучения по дисциплине (модулю) в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося

##### Очная форма обучения

Мероприятия текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося		Максимальное количество баллов
<b>8 семестр</b>		
Текущий контроль успеваемости	<b>Оцениваемая учебная деятельность обучающегося:</b>	
	Посещение лекционных занятий	12
	Посещение лабораторных работ	8
	Выполнение лабораторной работы №1	4
	Выполнение лабораторной работы №2	4
	Выполнение лабораторной работы №3	4
	Выполнение лабораторной работы №4	4
	Выполнение лабораторной работы №5	4
	Выполнение лабораторной работы №6	4
	Выполнение лабораторной работы №7	4
	Выполнение лабораторной работы №8	4
	Выполнение лабораторной работы №9	4
	Выполнение лабораторной работы №10	4
Итого		60
Промежуточная аттестация	Экзамен	40 (100*)

\* В случае отказа обучающегося от результатов текущего контроля успеваемости

#### Шкала соответствия оценок в стобалльной и академической системах оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Система оценивания результатов обучения	Оценки			
Стобальная система оценивания	0 – 39	40 – 60	61 – 80	81 – 100
Академическая система оценивания (экзамен, дифференцированный зачет, защита курсового проекта, защита курсовой работы)	Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Академическая система оценивания (зачет)	Не зачтено	Зачтено		

## **6 Описание материально-технической базы (включая оборудование и технические средства обучения), необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) требуется аудитория, оборудованная ПК с возможностью подключения к локальным сетям и Интернету.

## **7 Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

### **7.1 Основная литература**

1. Проектирование в графическом дизайне: учебник для вузов / С.А.Васин [и др.] — М. : Машиностроение-1, 2007. — 320 с.

2. Уитни, Кесенбери Сторителлинг в проектировании интерфейсов : как создавать истории, улучшающие дизайн / Кесенбери Уитни, Брукс Кевин ; перевод А. Сарычев, Л. Поминова. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 316 с. — ISBN 978-5-91657-714-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/39420.html>

3. Глазычев, В. Дизайн как он есть : монография / В. Глазычев. — М. : Европа, 2006. — 320 с. — ISBN 5-9739-0066-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/11619.html>

4. Евсеев, Д. А. Web-дизайн в примерах и задачах : учебное пособие / Д. А. Евсеев, В. В. Трофимов. - Москва : КноРус, 2016. - 263 с. - ISBN 978-5-406-04803-0. - Текст электронный // ЭБС «Book.ru» : [сайт]. — URL: <https://www.book.ru/book/918599> (дата обращения: 20.04.2017). — Режим доступа: для авторизир. пользователей.

### **7.2 Дополнительная литература**

1. Стив Круг. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл / М. Бомбора, 2019.

2. Итан Маркотт. Отзывчивый Веб-дизайн / М. МИФ, 2012.

3. Дональд Норман. Дизайн привычных вещей / М. Вильямс, 2006.

4. Джереми Леви. UX-стратегия. Чего хотят пользователи и как им это дать / СПб. Питер, 2017.

5. Джефф Джонсон. Умный дизайн. Простые приемы разработки пользовательских интерфейсов / СПб. Питер, 2012

6. Маргарита Акулич. Дизайн пользовательского интерфейса и дизайнерское мышление / М. Издательские решения, 2018.

## **8 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

1. Электронный читальный зал “БИБЛИОТЕХ” : учебники авторов ТулГУ по всем дисциплинам.- Режим доступа: <https://tsutula.bibliotech.ru/>, по паролю.- Загл. С экрана
2. ЭБС IPRBooks универсальная базовая коллекция изданий.-Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/>, по паролю.- - Загл. с экрана
3. Научная Электронная Библиотека eLibrary – библиотека электронной периодики, режим доступа: <http://elibrary.ru/> , по паролю.- Загл. с экрана.
4. НЭБ КиберЛенинка научная электронная библиотека открытого доступа, режим доступа <http://cyberleninka.ru/> ,свободный.- Загл. с экрана.
5. Единое окно доступа к образовательным ресурсам: портал [Электронный ресурс]. - Режим доступа : <http://window.edu.ru>. - Загл. с экрана.

## **9 Перечень информационных технологий, необходимых для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

### **9.1 Перечень необходимого ежегодно обновляемого лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства**

1. Текстовый редактор Microsoft Word;
2. Программа для работы с электронными таблицами Microsoft Excel;
3. Программа подготовки презентаций Microsoft PowerPoint;
4. Пакет офисных программ МойОфис.

### **9.2 Перечень необходимых современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем**

1. Компьютерная справочная правовая система КонсультантПлюс.