

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Директор Д.В. Галкин

Рабочая программа дисциплины

UX&UI и дизайн интерфейсов

по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки:
Графический дизайн

Форма обучения
Очная

Квалификация
Бакалавр

Год приема
2022

Руководитель ОП
Т.А. Завьялова

Председатель УМК
М.В. Давыдов

Томск – 2022

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

- ОПК-6 – Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
- ПК-2 – Способен к проектированию художественно-технических дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации на основе технического задания с учетом производственных, технологических, экономических условий и характеристик материалов

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИПК-2.3 Применяет технологии мультимедиа, видеомонтажа и моушн в профессиональной деятельности.

ИОПК-6.3 Выполняет отдельные виды исследовательских и проектных работ в сфере информационных технологий.

ИОПК-6.2 Использует прикладные информационные технологии для решения научно-исследовательских и практических задач профессиональной деятельности.

2. Задачи освоения дисциплины

- Научиться определять тренды, основные тенденции в развитии современного web-дизайна на основе информационного поиска.
- Сформировать готовность студентов к проектированию в области UI-дизайна (дизайна пользовательского интерфейса),
- Освоить навыки проектирования графических элементов интерфейса и навыков проектирования пользовательского опыта.
- Научиться разрабатывать прототип web-сайта с использованием принципов современной типографики в проектировании web-интерфейса,
- Приобрести навыки разработки дизайн-проекта сайта с учетом эргономических требований и современных тенденций развития визуальной культуры
- Научиться применять изученных основных тенденций развития UX-дизайна при проектировании интерфейсов

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы. Дисциплина входит в модуль «Цифровая культура».

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Седьмой семестр, зачет с оценкой

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам:

«Основы графического дизайна», «Айдентика и корпоративная культура», «Маркетинговые коммуникации», «Дизайн системы бренд-имиджа», «Типографика и многостраничный дизайн», «Дизайн цифровой иллюстрации», «Основы Motion-дизайна»

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

-лекции: 10 ч.

-практические занятия: 52 ч.

в том числе практическая подготовка: 52 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Раздел 1. UI-дизайн и UX-дизайн как сферы цифрового дизайна

- 1.1. Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна
- 1.2. Основные тенденции развития современного дизайна
- 1.3. Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов
- 1.4. Работа с терминологией курса

Раздел 2. Основные этапы разработки web-проекта

2.1. Методы разработки идеи проекта цифрового продукта. Основы исследования пользовательского опыта

- 2.2. Методы взаимодействия пользователей с интерфейсом
- 2.3. Выбор визуального стиля web-проекта. Референсы и мудборды
- 2.4. Основные инструменты и методы прототипирования. Модульные сетки
- 2.5. Работа с модульными сетками

Раздел 3. Визуальные компоненты web-дизайна

- 3.1. Визуальная иерархия в web-дизайне
- 3.2. Подбор референсов и составление мудборда
- 3.3. Роль негативного пространства в дизайне
- 3.4. Цвет в web-дизайне
- 3.5. Кнопки и формы в web-дизайне
- 3.6. Универсальные элементы сайтов

Раздел 4. Дизайн как проектная деятельность

4.1. Системы ведения проектов в web-дизайне

4.2. Сравнительный анализ колористического решения и типографического оформления сайтов

- 4.3. Составление технического задания и проекта
- 4.4. Landing page как web-проект
- 4.5. Разработка портфолио web-дизайнера
- 4.6. Разработка сайта-портфолио
- 4.7. Формальные методики оценки интерфейса
- 4.8. Подготовка презентации сайта

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения контрольных работ, тестов по лекционному материалу, выполнения практических заданий, проверке самостоятельной работы и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Курсовая работа по дисциплине не предусмотрена.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет с оценкой в седьмом семестре проводится в форме отчета и демонстрации презентации хода работ над практическими заданиями.

Типовые контрольные работы Вопросы 1 1. Основные этапы процесса анализа потребителя. 2. Методы исследований UX. 3. Проектирование карты потребительского

опыта (CJM). Вопросы 2 1. Содержание профиля потребителя. 2. Виды исследований UX-исследований. 3. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте. Примерный перечень теоретических вопросов для теста^

Введение в UX/UI Design

Пользовательские тестирования

Прототипы

Адаптивный дизайн

UX дизайнер

UI/Visual дизайнер (Часть: 1)

Мобильные интерфейсы

Интерфейс

UI/Visual дизайнер (Часть: 2)

Краткий обзор инструментов для современного UX/UI дизайнера

Открытый тест:

1. Под дизайном интерфейса следует понимать: ...
2. Примером дизайна UI может быть: ...
3. Под UX понимается: ...
4. Выделяют следующие виды UX-исследований: ...
5. Под картой потребительского опыта (CJM) понимают: ...
6. Основными компонентами пользовательского интерфейса UI являются: ...
7. Под UI KIT понимается: ...
8. Выделяют следующие методы исследований UX: ...
9. Под разработкой конструкции по техническому заданию понимается: ...
10. Методами получения представления о потребителе являются (перечислить): ...

Типовые контрольные задания курса:

1. Разработайте дизайн своего устройства (эскизный проект) и дайте определение его основных характеристик?
2. 2. Спроектируйте свое мобильное приложение, ориентированное на выполнение выбранных вами задач, обоснуйте их и предложите модель пользовательского взаимодействия UI.

Типовые контрольные задания или иные материалы для проведения промежуточной аттестации.

Итоговое задание Разработайте дизайн-концепцию и дизайн вашего мобильного приложения. Обоснуйте ее и предложите набор UI KIT для вашей концепции дизайна.

Контроль самостоятельной работы:

- 9.1.2 Темы рефератов 1. Значение аналитики в UX. 2. Особенности определения целевой аудитории и персон. 3. Инструменты юзабилити-тестирования и их применение. 4. Процесс разработки интерфейсов. 5. Принципы составления информационной архитектуры. 6. Типы модульных сеток и их назначение. 9.1.3 Вопросы для текущего контроля и самостоятельной работы студентов: 1. Процесс анализа потребителя. 2. Содержание профиля потребителя. 3. Карта ценности продукта. 4. Методы получения представления о потребителе. 5. Методы исследования для создания надежных и реалистичных представлений о целевой аудитории. 6. Виды UX-исследований. 7. Инструменты UX-исследования и аналитики. 8. Методы исследований UX. 9. Сущность карты потребительского пути. 10. Основные цели создания карты потребительского пути. 11. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте. 12. Проектирование

карты потребительского опыта (CJM). 9.1.4 Типовые домашние задания: 1. Разработайте дизайн своего устройства (эскизный проект) и дайте определение его основных характеристик? 2. Спроектируйте свое мобильное приложение, ориентированное на выполнение выбран

Результаты зачета с оценкой определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Текущий контроль влияет на аттестацию. В случае невыполнения домашних заданий или пропусков занятий более чем на 25% по неуважительной причине оценка будет снижена.

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=00000>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) План семинарских / практических занятий по дисциплине.

г) Методические указания по проведению практических работ.

д) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) Основная литература:

1. Диков А.В. Клиентские технологии веб-программирования: JavaScript и DOM. – М.: Издательство "Лань", 2020. – 124с.

2. Кон, Майк Пользовательские истории: гибкая разработка программного обеспечения (Signature Series) / Майк Кон. – М.: Диалектика-Вильямс, 2018. – 256 с.

3. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учебное пособие для вузов / А. Ф. Тузовский. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 218 с

б) Дополнительная литература:

1. Богданов М. Р. Перспективные языки веб-разработки: Учебная литература для ВУЗов. - Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016 http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428953

2. Браун, Т. Дизайн-мышление. От разработки новых продуктов до проектирования бизнесмоделей / Т. Браун. -М.:Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 256 с.

3. Диков А.В. Веб-технологии HTML и CSS: Учебное пособие - М.: Директ-Медиа // ЭБС "ONLINE", 2012

4. Кемпкенс, О. Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге / Оливер Кемпкенс. – М.:Бомбора, 2019. – 224 с.

5. Креативное мышление в бизнесе [Текст] / Harvard Business Review. – М.: Юнайтед Пресс, 2014. – 232 с.

6. Круг, С. Веб-дизайн: книга Стива Круга, или Не заставляйте меня думать! / Стив Круг. – М.: ЭКСМО, 2019. - 256 с.

7. Построение бизнес-моделей. Настольная книга стратега и новатора / И. Пинье — «Альпина Диджитал», 2010 3. Разработка ценностных предложений. Как создавать товары и услуги, которые захотят купить потребители. Ваш первый шаг. / И. Пинье — «Альпина Диджитал», 2015

8. Сидоренко, И. Дизайнер интерфейсов / Сидоренко Илья. - М: Олимп-Бизнес, 2019. – 224 с.

9. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под ред. А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство

Юрайт, 2019. — 208 с. <https://biblio-online.ru/book/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-424029>

в) ресурсы сети Интернет:

1. <https://www.behance.net/> онлайн портфолио графических дизайнеров
2. <https://www.pinterest.ru/> социальный интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения и помещать их в тематические коллекции
3. <https://bezier.method.ac/> тренажер работы с векторной графикой
4. <http://www.idea-mag.com/en/> - журнал
5. <https://www.interior.ru/design/8716-online.html> - журнал
6. <https://www.eyemagazine.com/> - журнал
7. <https://www.creativereview.co.uk/> - - журнал
8. <https://www.commarts.com/magazines> - - журнал
9. <http://interactions.acm.org/> - - журнал
10. <https://www.printmag.com/> - - журнал

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

— публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).

— Adobe Photoshop

—Blender Стандартная общественная лицензия
<https://www.blender.org/about/license/>

—Figma Shareware (условно-бесплатная) <https://www.figma.com/tos/>

б) информационные справочные системы:

1. Российская государственная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 1998 - . – Режим доступа: <http://www.rsl.ru/>

2. 2. Российская национальная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 2000 - . – Режим доступа: <http://www.nlr.ru/>

3. Электронная библиотека ТГУ [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Томск, 2011 - . – Режим доступа: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>

4. Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система. <http://www.consultant.ru>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории с мультимедийным оборудованием для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Компьютерный класс с доступом к сети Интернет и программное обеспечение:

– Photoshop

– Figma

Оргтехника в стандартной комплектации для практической работы:

– графические планшеты формат А 5

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

15. Информация о разработчиках

Юровская Алёна Сергеевна, ассистент кафедры программной инженерии ИПМиК