

**Образовательная автономная некоммерческая организация
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»**

Актуализированная версия
утверждена на заседании
Ученого совета
ОАНО ВО «МосТех»
протокол № 07 от 12 февраля 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
Ю.В. Вепринцева
«12» февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«FIGMA С 0 ДО PRO»

(наименование программы)

Москва 2026

1. Цель изучения дисциплины

Формирование знаний и практического опыта использования сервиса Figma для создания прототипа сайта.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Формируемые компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-3. Создание графического пользовательского интерфейса по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса	Знать: <ul style="list-style-type: none">• Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система;• Основы верстки с использованием сервиса Figma; Уметь: <ul style="list-style-type: none">• Создавать интерактивные прототипы графического пользовательского интерфейса;• Работать с сервисом прототипирования графического пользовательского интерфейса (Figma); Владеть: <ul style="list-style-type: none">• Навыком проектирования графического пользовательского интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса;

3. Содержание дисциплины

3.1. Распределение учебного времени, выделенного на контактную работу слушателей с преподавателем, на самостоятельную работу слушателей и учебные часы с использованием дистанционных образовательных технологий

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 64 академических часа.

1	Наименование тем дисциплины	Общая трудоемкость, ч.	Всего, ч.	Контактная работа, ч			Учебные занятия с применением дистанционных технологий, ч	Самостоятельная работа, ч	Форма аттестации
				Лекции	Лабораторные работы	Практическое, семинарские занятия и др. занятия			
2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Тема 1. “Знакомство с Figma”	12	0	0	0	0	2	10	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 2. “Иконки, иллюстрации и картинки”	12	0	0	0	0	2	10	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 3. “Компоненты”	7	0	0	0	0	2	5	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 4. “Прототипирование” документацией”	7	0	0	0	0	2	5	Отчет о выполнении практических заданий

	Тема 5. “Дополнительные возможности ”	7	0	0	0	0	2	5	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 6. “Работа над проектом”	17	0	0	0	0	2	15	Отчет о выполнении практических заданий
	Промежуточная аттестация	2	0	0	0	0	0	0	Зачёт
	Итого:	64	0	0	0	0	12	50	2

3.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1. «Знакомство с Figma»

В данной теме слушатель изучит возможности Figma, интерфейс программы и функционал, основное понятие и назначение Wireframe.

Научится прототипировать сайт.

Тема 2. «Иконки, иллюстрации и картинки»

В данной теме слушатель изучит шейповые инструменты, булевы операции, режимы наложения и маски, эффекты в Figma

Научится создавать простые иконки с помощью пера, работать с изображениями, работать с текстом в Figma, собирать макет.

Тема 3. «Компоненты»

В данной теме слушатель изучит компоненты, библиотеки, стили, модульные сетки и направляющие в Figma.

Научится собирать первую страницу сайта.

Тема 4. «Прототипирование» документацией

В данной теме слушатель изучит функцию Auto Layout, инструмент Variants, адаптивный дизайн.

Научится работать с макетами и интерактивными прототипами.

Тема 5. «Дополнительные возможности»

В данной теме слушатель изучит бриф от заказчика, преимущества этапа дизайн-исследований, виды исследований и как их проводить.

Научится составлять мудборд, разбирать прототип и кликабельный прототип.

Тема 6. «Работа над проектом»

В данной теме слушатель изучит дизайн-системы, UI-kit, брендбуки, логобуки и гайдлайны, плагины, упрощающие работу в Figma, важности портфолио для дизайнера.

Научится разрабатывать дизайн-макета на основе прототипа, подготавливать макет к верстке и передавать его разработчику, упаковывать кейс на Behance

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

№ п/п	Вид и наименование литературы
Основная	
1.	Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие : [16+] / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. – 107 с.
2.	Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 79 с.
3.	Марухленко, А. Л. Разработка защищённых интерфейсов Web-приложений : учебное пособие : [16+] / А. Л. Марухленко, Л. О. Марухленко, М. А. Ефремов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 175 с.
Дополнительная	
4.	Шевченко, Д. А. Управление брендом : учебник : [16+] / Д. А. Шевченко, Е. В. Пономарева. – Москва : Директ-Медиа, 2022. – 344 с.
5.	Мельник, А. С. Коммуникационный дизайн : учебное пособие / А. С. Мельник. – Минск : РИПО, 2024. – 128 с.
Ресурсы информационно-коммуникационной сети «Интернет»	
Электронная библиотека на платформе https://lms.mti.moscow/ - biblioclub.ru	

5. Учебно-материальная база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Материально-техническое обеспечение дисциплин включает в себя:

- Персональный компьютер/мобильное устройство (слушатель обеспечивает себе самостоятельно) с любой операционной системой, позволяющей использовать браузеры и подключаться к сети «Интернет»;
- Рекомендовано установить на персональный компьютер стандартный пакет офисных программ и программ необходимых для выполнения самостоятельной работы (полный список возможно уточнить у куратора программы);
- Обеспечение доступа электронную информационно-образовательную среду Института- lms.mti.moscow;
- Обеспечение доступа в электронную библиотеку biblioclub.ru.

6. Методические рекомендации (указания, материалы) для преподавателей и слушателей

В процессе изучения дисциплины используются следующие виды учебных занятий и работ: учебные занятия с применением дистанционных образовательных технологий, самостоятельная работа, текущий контроль и промежуточная аттестация

6.1 Методические указания для слушателей при обучении в форме занятий с применением ДОТ

Занятия с применением ДОТ – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, записанное на видеокамеру.

В процессе занятий с применением ДОТ рекомендуется вести конспект, что позволит впоследствии вспомнить изученный теоретический и практический учебный материал, выполнить самостоятельную работу и подготовиться к итоговой аттестации.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал пройденного занятия, а также подчеркивающие особую важность тех или иных положений.

На практических занятиях для приобретения умений и навыков целесообразно последовательно выполнять действия за преподавателем, который демонстрирует решение практических заданий, кейсов и т.п.

В завершении занятия преподаватель знакомит слушателей с литературой (основной, дополнительной), с практическими заданиями для самостоятельной работы и даёт рекомендации по их выполнению. Полученную информацию целесообразно кратко и лаконично записывать.

6.2 Методические указания для преподавателей при проведении занятий с применением ДОТ

Убедитесь в том, что тема занятия соответствует содержанию темы дисциплины. Занятия с применением ДОТ должны быть представлены в виде видеозаписи лекции.

Все вопросы лекции должны соответствовать учебным элементам дисциплины, т.е. тому содержанию, которое указано по данной теме.

Занятия с применением ДОТ предполагают применение преподавателем наглядных, словесных и практических методов. Использование различных образовательных технологий и следующих приемов: демонстрация презентации, обзорные лекции ведущих специалистов в изучаемой области; материал, предназначенный для учебных и практических ситуаций, в котором наглядно изображались бы примеры рассматриваемой темы занятия и пр.

6.3 Методические указания для слушателей по выполнению текущего контроля в форме практических заданий.

По каждой теме дисциплины организуется текущий контроль в форме выполнения практических заданий. По мере прослушивания занятий в видеозаписи по каждой теме, слушатель последовательно выполняет практические задания на платформе электронного обучения [Lms.mti.moscow](https://lms.mti.moscow).

Прежде чем приступать к выполнению практическим заданиям, слушателю необходимо: повторно прослушать рекомендации по выполнению практических заданий, изложенные преподавателем в конце занятия с применением ДОТ в видеозаписи; подготовить оформленные в процессе занятий записи конспектов.

Методические указания для слушателей по выполнению практических заданий на платформе электронного обучения

По мере прослушивания лекций по каждой теме, следует последовательно выполнять практические задания на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow.

В ходе выполнения практической работы необходимо следовать указаниям в заданиях, использовать материал лекций и конспекты, оформленные по ним, рекомендованную литературу (основную и дополнительную).

При возникновении вопросов при выполнении заданий, можно уточнить эти вопросы у преподавателя, используя форму обратной связи на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow. В форме следует указать тему и номер задания, с которым возникли трудности, сформулировать вопрос четко, подробно описав возникшие сложности. При необходимости следует приложить скриншоты с пометками.

Выполнение практическое задание слушатель отправляет на проверку преподавателю в формате, указанном в задании. Все практические задание отправляются на проверку через платформу электронного обучения Lms.mti.moscow.

6.4 Методические указания для преподавателей по организации текущего контроля в форме практических заданий.

Для организации текущего контроля слушателей преподаватель готовит практические задания по каждой теме дисциплины, направленные на закрепление полученных знаний по теме. Практические задания с указаниями, размещаются на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow.

6.5 Методические указания для слушателей по прохождению промежуточной аттестации

По дисциплине организуется промежуточная аттестация в форме выполнения тестирования.

Прежде чем приступить к выполнению тестирования, слушателю необходимо: повторно прослушать рекомендации по выполнению тестирования, изложенные преподавателем в конце занятия с применением ДОТ в видеозаписи; подготовить оформленные в процессе занятий и контактной работы записи конспектов.

В ходе выполнения тестирования необходимо следовать рекомендациям, использовать материал занятий, лекций и конспекты, оформленные по ним, рекомендованную литературу (основную и дополнительную).

При завершении дисциплины слушатель должен пройти тестирование.

6.6 Методические указания для преподавателей по организации промежуточной аттестации

Для организации промежуточной аттестации слушателей преподаватель готовит тестовые вопросы по дисциплине, направленные на контроль полученных знаний по дисциплине. Тестовые вопросы с указаниями, размещаются на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow.

7. Оценочные материалы для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации слушателей

Текущий контроль и промежуточная аттестация направлена на оценку сформированности компетенции и достижение планируемых результатов по дисциплине.

Текущий контроль предполагает отчет о выполнении практических заданий (направлен на контроль сформированности умений и практического опыта).

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета (направлена на контроль сформированности знаний).

Результат достижения планируемых результатов и сформированности компетенций оценивается в совокупности по итогам прохождения текущего контроля и промежуточной аттестации.

7.1 Текущий контроль

Форма проведения: отчет о выполнении практических заданий.

Порядок сдачи практических заданий: выполняются слушателем последовательно в процессе освоения дисциплины, предполагает представление на проверку преподавателю 7 заданий. Количество баллов за практическое задание варьируется в зависимости от критериев оценивания. Общее количество баллов, которые может получить слушатель за практические задания от 0 до 60. При невыполнении, частичном выполнении или некорректном выполнении пункта в задании, слушатель получает за этот пункт 0 баллов.

Порядок проведения текущего контроля:

Тема 1. “Знакомство с Figma”

1. Задание

Что нужно сделать:

Познакомиться с функционалом программы

Попробовать все инструменты, разобранные в уроках на практике.

Собрать простой прототип, не основываясь на контенте.

Результат: PDF файл прототипа или ссылка на файл Figma

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Внимательно изучите программу, чтобы вам было проще и понятнее взаимодействовать с ней при выполнении последующих практических заданий и первой работы.

Как отправить задание на проверку: в виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку “Отправить ответ”. После оценки задания проверяющим курса Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 2. “Иконки, иллюстрации и картинки»

2. Задание

Что нужно сделать:

Повторить карточку для маркетплейса из урока и по тому же принципу сделать карточку для другого товара

Результат: Ссылка на Figma с одним или двумя макетами

Советы и рекомендации по созданию собственной карточки:

Используйте бесплатные стоки для поиска изображений и графики. Например, <https://www.rawpixel.com/>, <https://www.freepik.com/>, <https://unsplash.com/>, <https://www.pexels.com>

Перед началом создания макета определитесь с товаром и сферой, для которой будете создавать карточку

Подберите референсы на сайтах вдохновения, например, Pinterest, Behance, Dribbble, Designinspiration или в Тг-каналах

Посмотрите, как оформляются подобные карточки на маркетплейсах. Проанализируйте, что вам в них нравится, что нет. Что цепляет взгляд, а что отталкивает. Купили ли бы вы, видя такую карточку, или нет. Лучшие идеи сохраните для своего проекта

По окончании создания макета оформите свою карточку для большей презентабельности. Используйте для этого сайты с мокапами для Figma (например, mockupworld.co или в комьюнити), если умеете ими пользоваться, либо просто сделайте фон и эффект тени для карточки.

Как отправить задание на проверку: в виде ссылки на дизайн в Figma или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 3. “Компоненты”

3. Задание

Что нужно сделать: На примере практического задания, создать макет для первой страницы интернет-магазина товаров для животных

Результат: ссылка на макет в Figma или изображение в формате JPG/PNG

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Старайся не перегружать макет — чем проще он будет, тем легче будет грамотно применить все полученные в модуле знания.

Ориентируйтесь на сетку

Помните о системе вертикальных отступов

Экспериментируйте с композицией. Попробуйте организовать макет по-своему

Как отправить задание на проверку: В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 4. “Прототипирование “документацией”

4. Задание

Что нужно сделать: На примере практического задания, создать макет для первой страницы интернет-магазина товаров для животных для планшета (1000px) и для мобильного телефона (320px)

Результат: ссылка на макет в Figma или изображения в формате JPG/PNG

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Прежде чем перемещать элементы, убедитесь, что правильно настроили параметры сетки

Помните про систему отступов

Следите чтобы не перекрывали друг друга

Как отправить задание на проверку: В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 5. “Дополнительные возможности”

5. Задание

Что нужно сделать:

Сделать структуру будущего сайта, опираясь на полученную информацию от заказчика;

Разработать прототип, основываясь на структуре;

Настроить анимацию интерактивного прототипа, чтобы показать взаимодействие элементов;

Сформировать дизайн-систему будущего проекта (собрать все кнопки, пак иконок, цветовую палитру и шрифтовые пары);

На основе мудборда и референсов приступить к разработке дизайн-макетов.

Результат: PDF файл прототипа и дизайн-макета или ссылка на файл Figma и ссылка на Flow-анимации.

Советы и рекомендации по выполнению практического задания:

Очень внимательно и последовательно соблюдайте этапы работы. Сначала вы разрабатываете user flow, далее приступаете к разработке прототипа, и только после этого переходите к дизайн-макету. Не следует нарушать последовательность.

Как отправить задание на проверку: в виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку “Отправить ответ”. После оценки задания проверяющим курса Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 6. “Работа над проектом”

6. Задание

Что нужно сделать:

Собрать дизайн-систему в отдельном листе файла Figma;

Разместить отдельно все интерактивные элементы и подписать текстом комментарии для разработчиков (объяснить действия анимации и функционал);

Последовательно относительно структуры разместить все макеты в файле;

Подготовить финальный макет к вёрстке по всем пунктам исходя из чек-листа.

Результат: Ссылка на файл Figma

Советы и рекомендации по выполнению дз: Внимательно пройдите по всем пунктам, которые заявлены в чек-листе дополнительных материалов к предпоследнему уроку

Как отправить задание на проверку: в виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку “Отправить ответ”. После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

7. Задание

Что нужно сделать (Техническое задание):

Необходимо разработать лендинг (посадочную страницу) для музыкального фестиваля BombBit

Шаги реализации проекта:

Внимательно изучите техническое задание
Проведите анализ ЦА и анализ конкурентов
Подберите референсы и разработайте мудборд
Разработайте прототип
Создайте дизайн-концепт главного блока
Осуществите вёрстку всего дизайн-макета
Разработайте адаптивные версии под разные типы устройств
Подготовьте макет к передаче на вёрстку разработчику
Составьте презентации проекта для заказчика
Результат:

Исследовательская работа в формате Excel|Google Таблица
Готовый дизайн-макет в файле Figma (ссылка)
Презентация для заказчика в формате PNG|PDF|Google Презентация

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Используйте все материалы, полученные в процессе прохождения курса
Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку “Отправить ответ”. После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Оценочные материалы практических заданий:

№ задания	Критерий оценивания	Результат за задание в баллах
1.	Изучена программа и испробованы на практике все инструменты — 3 балла Разработан прототип из собственно разработанных шаблонных блоков — 2 балла	0-5
2.	Сделана карточка по примеру из урока — 3 балла Сделана своя карточка — 2 балла	0-5
3.	Сделан макет по примеру из урока, видна целостность концепции дизайна — 2 балла Соблюдена структура внутри макета, все выровнено по сетке, есть система отступов в блоках и между ними — 2 балла Макет соответствует исходному содержанию — 1 балл Придумана своя композиция и расположение блоков в макете, отличающаяся от примера в практическом уроке — 1 балл	0-6
4.	Сделан макет по примеру из урока, видна целостность концепции дизайна — 2 балла Соблюдена структура внутри макета, все выровнено по сетке, есть система отступов в блоках и между ними — 2 балла Макет соответствует исходному содержанию — 2 балла	0-6
5.	Сделан прототип из готовых шаблонных блоков и разработан мудборд для дизайн-макета — 2 балла Прототип из собранных самостоятельно шаблонных блоков и разработан дизайн-макет (полностью) на основе мудборда — 2 балла Выполнен кликабельный прототип, разработан кликабельный дизайн-макет на основе мудборда — 1 балл	0-5
6.	Сделан дизайн-макет и собрана дизайн-система — 2 балла Дизайн-макет подготовлен для разработчика. обозначены все важные моменты по функционалу и интерактиву макета — 2 балла Разработан дизайн-макет, собрана дизайн-система на отдельном фрейме (обозначены все состояния интерактивных элементов), для разработчика обозначены все важные моменты по функционалу и интерактиву макета. Файл аккуратен и понятен для работы, всё структурировано и приведено в порядок (нет лишних элементов) — 1 балл	0-6
7.	Проведён анализ ЦА и анализ конкурентов — 3 балла Создан мудборд и разработан прототип — 4 балла Создан дизайн-концепт и осуществлена вёрстка всего дизайн-макета — 5 баллов Созданы адаптированные версии сайта для разных типов устройств — 5 баллов Подготовлен макет в передачу для вёрстки — 5 баллов Составлена презентация проекта для заказчика — 5 баллов	0-27
Общий результат в баллах		0-60

7.2 Промежуточная аттестация

Форма проведения промежуточной аттестации – зачет.

Зачет проводится в виде электронного тестирования.

Общее время, требуемое на выполнение – 2 часа.

Порядок проведения электронного тестирования: проводится дистанционно на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow, предполагает прохождение слушателями теста, направленного на оценку сформированности планируемых результатов обучения (знаний), состоящего из 20 вопросов каждый из которых оценивается в 2 балла.

Перечень вопросов, выносимых на электронное тестирование:

1. Назначение инструмента Figma:
 - a. редактирование изображений
 - b. создание полиграфии
 - c. прототипирование сайтов и приложений
 - d. создание шрифтов, узоров, иллюстраций
2. Какие задачи входят в обязанности web-дизайнера?
 - a. создание визуальной коммуникации через символы, изображения, слова, образы
 - b. создание функционального и доступного интерфейса
 - c. продвижение сайтов и лидогенерация
3. Что такое прототип?
 - a. это схематическое изображение отдельной страницы или сайта в целом
 - b. черновой дизайн будущего сайта или приложения.
 - c. способ представления референсов в виде подборки изображений, объединенных общей идеей или настроением.
4. Основные цели и задачи прототипирования в web-дизайне
 - a. развитие насмотренности
 - b. оценка юзабилити
 - c. оптимизация сложной и объемной работы над проектом
 - d. поиск наилучших идей и визуальных решений
 - e. оперативное выявление ошибок
5. Что такое warframe?
 - a. Инструмент Figma, позволяющий создать динамический контейнер
 - b. Плагин для работы с текстом
 - c. Макет дизайна сайта или приложения, поясняющий, где и какие элементы интерфейса должны быть
6. Что такое булевы операции?
 - a. Логические операции, позволяющие получать из двух и более фигур другую фигуру
 - b. Алгоритмы взаимодействия нижележащих слоев с вышележащими
 - c. Взаимодействие дизайнера с заказчиком по утверждению дизайн-макета
 - d. Клавиши или комбинации клавиш, с помощью которых можно выполнять задачи, обычно требующие применения мыши
7. Что такое Фрейм в Figma?
 - a. Единица времени, в течении которой длится анимация
 - b. Инструмент для точного выделения объектов по узловым точкам

- c. Рабочая область для дизайна
8. Что такое гарнитура?
- a. Комплект шрифтов, объединенных общностью рисунка
 - b. Размер шрифта, используемый для начертания текста
 - c. Расстояние между строками по вертикали
9. Какие с точки зрения иерархии бывают компоненты?
- a. Компоненты 1 уровня, компоненты 2 уровня
 - b. Родительские, дочерние
 - c. Главные, второстепенные
10. Для каких целей используются компоненты?
- a. Установление взаимосвязей между элементами дизайна
 - b. Упрощение работы с часто повторяющимися элементами
 - c. Перенос настроек с одного элемента дизайна на другой
11. Для чего используются модульные сетки?
- a. Для организации пространства и упорядочения элементов
 - b. Для создания плавных кривых
 - c. Для презентации проекта заказчику
12. Что такое стили?
- a. Элементы, определяющие границы видимости связанных с ними других элементов
 - b. Инструмент, который отражает основные идеи и элементы по проекту
 - c. Многократно используемые наборы свойств, применяемые к элементам дизайна
13. Как называется динамический контейнер?
- a. UI-kit
 - b. Auto Layout
 - c. Variants
14. Как называется дизайн веб-страниц, обеспечивающий правильное отображение сайта на различных устройствах?
- a. Интерактивный
 - b. Адаптивный
 - c. Универсальный
15. Что такое бриф?
- a. Документ, описывающий технические подробности проекта
 - b. Один из методов юзабилити-тестирования
 - c. Анкета с вопросами для заказчика
16. В каком виде может быть бриф?
- a. Гугл-форма
 - b. Текстовый документ с вопросами
 - c. Устный или письменный разговор
 - d. Все вышеперечисленные
17. Как называется документ, включающий в себя порядок, условия и результат выполнения работ?
- a. Техническое задание
 - b. Бриф
 - c. Дизайн-проект
18. Какие бывают прототипы по глубине проработки деталей?

- a. С высокой детализацией
- b. С высокой детализацией
- c. Цифровые
- d. Интерактивные

19. Как называются исследования, основанные на данных, собранных путем подсчета или измерения?

- a. Первичные исследования
- b. Вторичные исследования
- c. Количественные исследования
- d. Качественные исследования
- e. Категоризация

20. Что не относится к первичным исследованиям?

- a. Юзабилити-тестирование
- b. Опрос
- c. Интервью
- d. Все относится

Критерии оценивания текущего контроля и промежуточной аттестации:

Перевод полученных баллов по результатам тестирования и отчеты о выполнении практических заданий в отметку производится следующим образом:

- 90 -100 баллов «отлично»/ «зачтено»;
- 70 - 89 баллов «хорошо»/ «зачтено»;
- 50 - 69 баллов «удовлетворительно»/ «зачтено»;
- менее 50 баллов «неудовлетворительно»/ «не зачтено».

**Образовательная автономная некоммерческая организация
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»**

Актуализированная версия
утверждена на заседании
Ученого совета
ОАНО ВО «МосТех»
протокол № 07 от 12 февраля 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
Ю.В. Вепринцева

«12» февраля 2026 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ»**

(наименование программы)

Москва 2026

1. Цель изучения дисциплины

Формирование знаний и практического опыта использования принципов дизайна при создании интерфейсов.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Формируемые компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-1. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса	Знать: <ul style="list-style-type: none">● Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема;● Правила типографского набора текста и верстки. Уметь: <ul style="list-style-type: none">● Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана;● Создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений;● Создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений;● Работать в границах заданного стиля. Владеть: <ul style="list-style-type: none">● Навыком рисования различных видов интерфейсной графики.
ПК-2. Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса	Знать: <ul style="list-style-type: none">● Тенденции в графическом дизайне;● Технические требования к интерфейсной графике. Уметь: <ul style="list-style-type: none">● Эскизировать графические пользовательские интерфейсы;● Разрабатывать графический дизайн интерфейсов пользователя;● Верстать текст.
ПК-8. Концептуальное проектирование графического пользовательского интерфейса	Знать: <ul style="list-style-type: none">● Техническая эстетика в рамках визуального дизайна графического пользовательского интерфейса. Уметь: <ul style="list-style-type: none">● Составлять условные макеты графического пользовательского интерфейса.

3. Содержание дисциплины

3.1. Распределение учебного времени, выделенного на контактную работу слушателей с преподавателем, на самостоятельную работу слушателей и учебные часы с использованием дистанционных образовательных технологий

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 80 академических часов

1	Наименование тем дисциплины	Общая трудоемкость, ч.	Всего, ч.	Контактная работа, ч			Учебные занятия с применением дистанционных технологий, ч	Самостоятельная работа, ч	Форма аттестации
				Лекции	Лабораторные работы	Практические, семинарские занятия и др. занятия			
2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Тема 1 “Введение в профессию”	2	0	0	0	0	1	1	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 2 “Композиция”	4	0	0	0	0	1	3	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 3 “Модульные сетки”	5	0	0	0	0	1	4	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 4 “Типографика”	5	0	0	0	0	1	4	Отчет о

									выполнении практических заданий
	Тема 5 “Текст в интерфейсе”	5	0	0	0	0	1	4	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 6 “Цвет в Web дизайне”	3	0	0	0	0	1	2	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 7 “Работа с контентом”	7	0	0	0	0	2	5	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 8 “Работа с проектной документацией”	6	0	0	0	0	1	5	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 9 “Поиск идей”	9	0	0	0	0	4	5	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 10 “Анатомия сайта.	5	0	0	0	0	2	3	Отчет о

Знакомство с блоками”									выполнении практических заданий
Тема 11 “Разработка сайта. Прототипирование”	7	0	0	0	0	2	5	Отчет о выполнении практических заданий	
Тема 12 “Дизайн сайта”	10	0	0	0	0	4	6	Отчет о выполнении практических заданий	
Тема 13 “Тестирование UI”	7	0	0	0	0	2	5	Отчет о выполнении практических заданий	
Тема 14 “Мобильная версия сайта”	3	0	0	0	0	1	2	Отчет о выполнении практических заданий	
Промежуточная аттестация	2	0	0	0	0	0	0	Зачёт	
Итого:	80	0	0	0	0	24	54	2	

3.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1 «Введение в профессию»

В данной теме слушатель узнает: куда пойти работать Web-дизайнеру, и виды Web-дизайн проектов.

Тема 2 «Композиция»

В данной теме слушатель узнает: что такое хорошая композиция, разноплановость, золотое сечение, правило третей, числа фибоначчи, «модульор» Ле Корбюзье, а также приемы для создания композиции.

Слушатель будет создавать композицию - Афиши.

Тема 3 «Модульные сетки»

В данной теме слушатель познакомится с видами модульных сеток и адаптивностью, а также соберет макет главной страницы сайта.

Тема 4 «Типографика»

В данной теме слушатель узнает основы типографики и подберет гарнитуры для макетов сайта.

Тема 5 «Текст в интерфейсе»

В данной теме слушатель познакомится с задачами и стилями текста в интерфейсе. Также слушатель создаст собственную систему стилей текста.

Тема 6 «Цвет в Web дизайне»

В данной теме слушатель узнает: базовую теорию цвета, ошибки при работе с цветом. и как их избежать, инструменты для работы с цветом.

Практическое задание по теме - «Раскрас страницы под разные цветовые схемы».

Тема 7 «Работа с контентом»

В данной теме слушатель узнает: виды контента, как подбирать изображения под задачу, что такое иконки, как их использовать и искать, как работать с иллюстрациями.

Практическое занятия: Подбираем изображения, иллюстрации и иконки; работа с изображениями в программе Photoshop.

Тема 8 «Работа с проектной документацией»

В данной теме слушатель познакомится с проектной документацией. Подготовкой брифа, технического задания, договора, функциональные требования, условия работы, приложение, акт и NDA.

Тема 9 «Поиск идей»

В данной теме слушатель изучит основы анализа текущего решения заказчика, конкурентов, ЦА.

Научиться искать референсы, формировать мудборды и стайлборда, тренировать насмотренность, генерировать и описывать идеи.

Практика в Figma.

Тема 10 «Анатомия сайта. Знакомство с блоками»

В данной теме слушатель изучит анатомию веб-сайтов, основные виды и типы сайтов, виды блоков на сайте.

Тема 11 «Разработка сайта. Прототипирование»

В данной теме слушатель изучит виды верстки сайта, примеры скетча, варфрейма и прототипа.

Научиться создавать скетч, варфрейм и прототип.

Тема 12 «Дизайн сайта»

В данной теме слушатель изучит дизайн-систему и гайдлайны, анимацию, переходы и микровзаимодействия

Научиться собирать UI-kit, выбирать стилистику под проект, работать с референсами и мудбордом, приступать к финальной визуализации.

Тема 13 “Тестирование UI”

В данной теме слушатель изучит виды тестирования разрабатываемого решения.

Тема 14 “Мобильная версия сайта”

В данной теме слушатель изучит под какие устройства создаются адаптивные версии, принципы адаптации для разных типов сайтов, принцип мобайл фэст.

Научиться адаптировать сайт под мобильную версию.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

№ п/п	Вид и наименование литературы
Основная	
1.	Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие : [16+] / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. – 107 с.
2.	Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 79 с.
3.	Марухленко, А. Л. Разработка защищённых интерфейсов Web-приложений : учебное пособие : [16+] / А. Л. Марухленко, Л. О. Марухленко, М. А. Ефремов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 175 с.
Дополнительная	
4.	Шевченко, Д. А. Управление брендом : учебник : [16+] / Д. А. Шевченко, Е. В. Пономарева. – Москва : Директ-Медиа, 2022. – 344 с.
5.	Мельник, А. С. Коммуникационный дизайн : учебное пособие / А. С. Мельник. – Минск : РИПО, 2024. – 128 с.
Ресурсы информационно-коммуникационной сети «Интернет»	
Электронная библиотека на платформе https://lms.mti.moscow/ - biblioclub.ru	

5. Учебно-материальная база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Материально-техническое обеспечение дисциплин включает в себя:

- Персональный компьютер/мобильное устройство (слушатель обеспечивает себе самостоятельно) с любой операционной системой, позволяющей использовать браузеры и подключаться к сети «Интернет»;

- Рекомендовано установить на персональный компьютер стандартный пакет офисных программ и программ необходимых для выполнения самостоятельной работы (полный список возможно уточнить у куратора программы);
- Обеспечение доступа электронную информационно-образовательную среду Института - lms.mti.moscow;
- Обеспечение доступа в электронную библиотеку biblioclub.ru.

6. Методические рекомендации (указания, материалы) для преподавателей и слушателей

В процессе изучения дисциплины используются следующие виды учебных занятий и работ: учебные занятия с применением дистанционных образовательных технологий, самостоятельная работа, текущий контроль и промежуточная аттестация

6.1 Методические указания для слушателей при обучении в форме занятий с применением ДОТ

Занятия с применением ДОТ – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, записанное на видеокамеру.

В процессе занятий с применением ДОТ рекомендуется вести конспект, что позволит впоследствии вспомнить изученный теоретический и практический учебный материал, выполнить самостоятельную работу и подготовиться к итоговой аттестации.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал пройденного занятия, а также подчеркивающие особую важность тех или иных положений.

На практических занятиях для приобретения умений и навыков целесообразно последовательно выполнять действия за преподавателем, который демонстрирует решение практических заданий, кейсов и т.п.

В завершении занятия преподаватель знакомит слушателей с литературой (основной, дополнительной), с практическими заданиями для самостоятельной работы и даёт рекомендации по их выполнению. Полученную информацию целесообразно кратко и лаконично записывать.

6.2 Методические указания для преподавателей при проведении занятий с применением ДОТ

Убедитесь в том, что тема занятия соответствует содержанию темы дисциплины. Занятия с применением ДОТ должны быть представлены в виде видеозаписи лекции.

Все вопросы лекции должны соответствовать учебным элементам дисциплины, т.е. тому содержанию, которое указано по данной теме.

Занятия с применением ДОТ предполагают применение преподавателем наглядных, словесных и практических методов. Использование различных образовательных технологий и следующих приемов: демонстрация презентации, обзорные лекции ведущих специалистов в изучаемой области; материал, предназначенный для учебных и практических ситуаций, в котором наглядно изображались бы примеры рассматриваемой темы занятия и пр.

6.3 Методические указания для слушателей по выполнению текущего контроля в форме практических заданий.

По каждой теме дисциплины организуется текущий контроль в форме выполнения практических заданий. По мере прослушивания занятий в видеозаписи по каждой теме, слушатель последовательно выполняет практические задания на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow.

Прежде чем приступить к выполнению практическим заданиям, слушателю необходимо: повторно прослушать рекомендации по выполнению практических заданий, изложенные преподавателем в конце занятия с применением ДОТ в видеозаписи; подготовить оформленные в процессе занятий записи конспектов.

Методические указания для слушателей по выполнению практических заданий на платформе электронного обучения

По мере прослушивания лекций по каждой теме, следует последовательно выполнять практические задания на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow.

В ходе выполнения практической работы необходимо следовать указаниям в заданиях, использовать материал лекций и конспекты, оформленные по ним, рекомендованную литературу (основную и дополнительную).

При возникновении вопросов при выполнении заданий, можно уточнить эти вопросы у преподавателя, используя форму обратной связи на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow. В форме следует указать тему и номер задания, с которым возникли трудности, сформулировать вопрос четко, подробно описав возникшие сложности. При необходимости следует приложить скриншоты с пометками.

Выполнение практическое задание слушатель отправляет на проверку преподавателю в формате, указанном в задании. Все практические задание отправляются на проверку через платформу электронного обучения Lms.mti.moscow.

6.4 Методические указания для преподавателей по организации текущего контроля в форме практических заданий.

Для организации текущего контроля слушателей преподаватель готовит практические задания по каждой теме дисциплины, направленные на закрепление полученных знаний по теме. Практические задания с указаниями, размещаются на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow.

6.5 Методические указания для слушателей по прохождению промежуточной аттестации

По дисциплине организуется промежуточная аттестация в форме выполнения тестирования.

Прежде чем приступить к выполнению тестирования, слушателю необходимо: повторно прослушать рекомендации по выполнению тестирования, изложенные преподавателем в конце занятия с применением ДОТ в видеозаписи; подготовить оформленные в процессе занятий и контактной работы записи конспектов.

В ходе выполнения тестирования необходимо следовать рекомендациям, использовать материал занятий, лекций и конспекты, оформленные по ним, рекомендованную литературу (основную и дополнительную).

При завершении дисциплины слушатель должен пройти тестирование.

6.6 Методические указания для преподавателей по организации промежуточной аттестации

Для организации промежуточной аттестации слушателей преподаватель готовит тестовые вопросы по дисциплине, направленные на контроль полученных знаний по дисциплине. Тестовые вопросы с указаниями, размещаются на платформе электронного обучения [Lms.mti.moscow](https://lms.mti.moscow).

7. Оценочные материалы для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации слушателей

Текущий контроль и промежуточная аттестация направлена на оценку сформированности компетенции и достижение планируемых результатов по дисциплине.

Текущий контроль предполагает отчёт о выполнении практических заданий (направлен на контроль сформированности умений и практического опыта).

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета (направлена на контроль сформированности знаний).

Результат достижения планируемых результатов и сформированности компетенций оценивается в совокупности по итогам прохождения текущего контроля и промежуточной аттестации.

7.1 Текущий контроль

Форма проведения: отчет о выполнении практических заданий.

Порядок сдачи практических заданий: выполняются слушателем последовательно в процессе освоения дисциплины, предполагает представление на проверку преподавателю 16 заданий. Количество баллов за практические задание варьируется в зависимости от критериев оценивания. Общее количество баллов, которые может получить слушатель за практические задания от 0 до 70. При невыполнении, частичном выполнении или некорректном выполнении пункта в задании, слушатель получает за этот пункт 0 баллов.

Порядок проведения текущего контроля:

Тема 1 “Введение в профессию”

1. Задание

1. Web-дизайнер – это специалист...
 - a. в задачи которого входит проектирование пользовательских веб-интерфейсов для сайтов или веб-приложений.
 - b. в задачи которого входит создание сайтов и приложений.
 - c. который работает над внешним видом сайта.
2. Как расшифровывается UI?
 - a. Пользовательский интерфейс
 - b. Пользовательский опыт
 - c. Пользовательский путь
3. Какой программой не должен владеть web-дизайнер?
 - a. Figma
 - b. Adobe Photoshop
 - c. Adobe Premiere Pro
 - d. Adobe After Effects
4. Роль продуктовой команды
 - a.
 - b. Улучшать метрики и бизнес показатели
 - c. Улучшать продукт
 - d. Контролировать работу сотрудников
 - e. Осуществлять подбор сотрудников
5. С чего начинается процессы работы над проектом?

- a. подписания документов
 - b. брифа
 - c. сбора материалов
 - d. очного знакомства
6. Каких видов Web-дизайн проектов не существуют?
- a. Спецпроект
 - b. Интернет магазин
 - c. Сервис
 - d. Подвал
7. С какими задачами бизнес может обращаться к web-дизайнеру?
- a. Реализовать web-проект
 - b. Редизайн существующего проекта
 - c. Улучшение или доработка существующего проекта
 - d. Отрисовка иллюстрации для книги
 - e. Создание логотипа

Тема 2 “Композиция”

2. Задание

Что нужно сделать: Создать макет формата А4, используя данный в техническом задании текст и графику из открытых источников

Результат: ссылка на макет в Figma или изображение в формате JPG/PNG

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Старайся не перегружать макет — чем проще он будет, тем легче тебе будет грамотно применить все полученные в модуле знания.

Обрати внимание на соблюдение иерархии в макете, задай себе вопросы — какие элементы более важные, на чем сделать акцент?

Определи композиционный центр.

Обрати внимание на целостность композиции.

Как отправить задание на проверку: В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 3 “Модульные сетки»

3. Задание

Что нужно сделать: Создать собственную сетку в графическом редакторе Figma по аналогии с сеткой из практического задания. Расположить на экране элементы дизайна из технического задания, следуя принципам работы с модульными сетками

Результат: ссылка на макет в Figma

Советы и рекомендации по выполнению дз:

1. Вспомни составляющие модульной сетки, проверь — все ли из них есть на твоём макете
2. Обрати внимание на правила работы с горизонтальным и вертикальным ритмом
3. Обязательно добавь на свой макет основные элементы интерфейса — меню, кнопки.

Как отправить задание на проверку: в виде текста/ссылки в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 4 “Типографика»

4. Задание

Что нужно сделать: Подобрать 3 варианта шрифтовых пар для проекта. Создать на основании одной из них шрифтовую систему, используя такие типы текста как: Основной текст (Body), Подзаголовок (Subheader), Заголовок (Header)

Результат: ссылка на макет в Figma

Советы и рекомендации по выполнению дз:

1. Используй основные правила сочетания шрифтов и создания шрифтовых пар
2. Обязательно проверь использование: всех нужных типов текста (3 шт.), и всех характеристик для каждого шрифта (тип текста, гарнитура, кегль, интерлиньяж)

Как отправить задание на проверку: В виде текста/ссылки в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 5 “Текст в интерфейсе»

5. Задание

Что нужно сделать: На основании созданной в прошлом задании шрифтовой системы и текста, прикрепленного к этому заданию, создать стили текста и сверстать в Figma макет формата 1920 на 1080, используя стили текста и применив правила гигиены текста.

Результат: ссылка на макет в Figma или изображение в формате JPG/PNG

Советы и рекомендации по выполнению дз:

1. Повтори основные правила гигиены текста
2. При создании стилей текста проверяй все нужные характеристики шрифта

Как отправить задание на проверку: в виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 6 “Цвет в Web дизайне”

6. Задание

Что нужно сделать: На основании макета, сделанного по заданию из модуля №4 (Модульные сетки), придумать три дополнительных варианта главного экрана, используя три новые цветовые палитры

Результат: ссылка на макет в Figma или изображение в формате JPG/PNG

Советы и рекомендации по выполнению дз:

1. Используй сервисы для подбора цветовых сочетаний, которые мы обсуждали на уроке и использовали в практическом задании
2. Лучше использовать ограниченную палитру, около 2-3 цветов
3. Обрати внимание на контраст между выбранными цветами

Как отправить задание на проверку: в виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 7 «Работа с контентом»

7. Задание

Что нужно сделать: На основании макета, сделанного по заданию из модуля №4 (Модульные сетки), создать три дополнительные вариации главного экрана, используя разные виды контента — фотографии, иллюстрации, иконки.

Результат: ссылка на макет в Figma или изображение в формате JPG/PNG

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Используй сервисы для подбора контента, которые мы обсуждали на уроке и использовали в практическом задании. Обязательно проверяйте лицензию перед использованием контента

Обратите внимание на качество используемого контента — фото должны быть в хорошем разрешении, а иллюстрации и иконки лучше всего использовать в векторном формате (svg).

Проверьте, чтобы цвет используемого контента совпадал с подобранной палитрой макета

Как отправить задание на проверку: В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

8. Задание

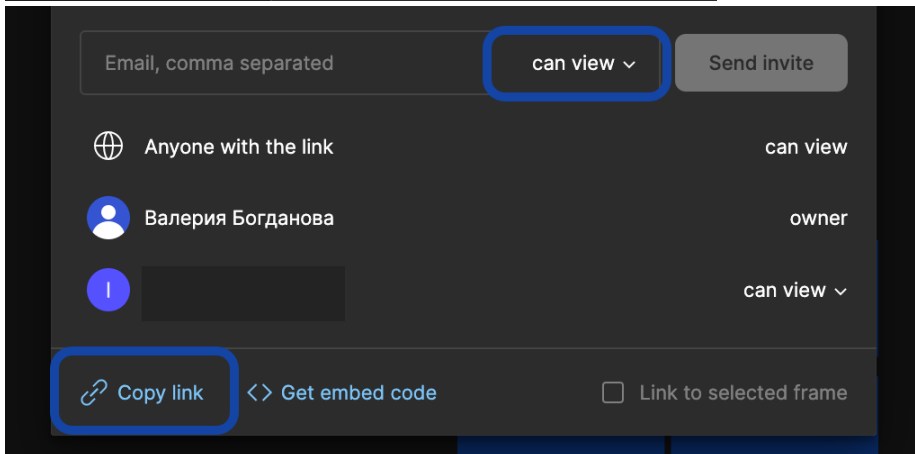
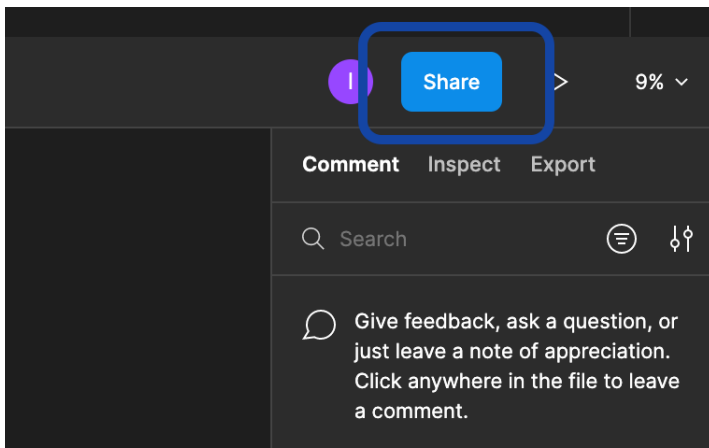
Создать в Figma дизайн главного экрана сайта

Что нужно сделать:

1. Выберите 1 из 3 кейсов для создания дизайна главного экрана сайта (техническое задание в приложении)
2. Подберите стилистические референсы для экрана сайта
3. Подберите палитру для экрана сайта
4. Создайте шрифтовую систему
5. Создайте сетку
6. Адаптируйте дизайн экрана сайта под разные виды устройств (десктоп, мобайл, планшет горизонтальный и вертикальный)

Как отправить задание на проверку:

1. Соберите задание в Figma.
2. Настройте доступ для просмотра.



3. Отправьте ссылку через форму ниже.

Тема 8 «Работа с проектной документацией»

9. Задание

Что нужно сделать:

Познакомьтесь с примерами брифов (они расположены в пункте «Вспомогательные материалы к домашнему заданию»)

На основании знаний, полученных в уроках и примеров шаблонов, разработайте собственный бриф.

Вспомогательные материалы к домашнему заданию:

Пример брифа на разработку сайта

Пример брифа для разработки интернет-магазина

Источники контента

Результат: Ссылка на Google анкету

Советы и рекомендации по выполнению дз:

1. Делите бриф на понятные блоки.
2. Задавайте сложные вопросы простым языком.
3. Задавайте только те вопросы, которые вам пригодятся для выполнения задачи

Как отправить задание на проверку: В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 9 «Поиск идей»

10. Задание

Что нужно сделать:

Ознакомьтесь с брифами от заказчиков.

Выберите понравившийся бриф.

Проведите исследование ниши заказчика и вынесите основные тезисы в Google документы или Figma.

Проведите usability-тестирование для текущего решения заказчика и зафиксируйте результаты и материалы тестирования в удобном формате (Google документы или Figma).

Соберите подборки из референсов на Dribbble, Behance, Pinterest по разным статистикам, которые мы разбирали на уроке.

Подберите референсы для проекта и разместите их в Figma с описанием, почему именно этот референс вы добавили в подборку.

Советы и рекомендации:

Подпишитесь на рекомендованных в уроках авторов на Dribbble, Behance. Это поможет находить идеи и формировать насмотренность.

Результат: Ссылка на Figma с готовой домашней работой

Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 10 «Анатомия сайта. Знакомство с блоками»

11.Задание

Что нужно сделать:

Пройти по ссылкам из уроков и самостоятельно посмотреть и проанализировать сайты.

Зайти на сайты, которыми вы чаще всего пользуетесь и определить их тип. Зафиксировать это в Google документах.

Зайти на сайт <https://www.awwwards.com/> и найти примеры сайтов разных типов. Зафиксировать выбранные сайты с описанием типа в Google документах.

Сформировать подборки на Dribbble и/или Behance с разными типами блоков на сайтах.

Результат: Ссылка на Figma или Google документы с готовым домашним заданием

Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 11 «Разработка сайта. Прототипирование»

12.Задание

Что нужно сделать:

Создать черновой вариант структуры нашего сайта (скетч и/или варфрейм). Работу вести в Figma.

Разработать детализированный прототип для нашего сайта. Работу вести в Figma.

Добавить кликабельные элементы в прототип и добавить анимацию перехода и/или наведения на элементы интерфейса.

Результат: Ссылка на Figma с готовым домашним заданием

Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 12 “Дизайн сайта»

13.Задание

Что нужно сделать:

Перейти по ссылкам из уроков и изучить предложенные дизайн-системы.

Самостоятельно найти другие дизайн-системы (3-5 штук) и проанализировать их.

Сформировать подборку из референсов по анимации на Dribbble, Behance или Pinterest.

Определиться с финальными референсами для нашего проекта. Собрать финальный стайлборд, мудборд и подборку примеров по структуре. Описать основные идеи. Работу вести в Figma.

Разработать финальную визуализацию для нашего сайта, придерживаясь выбранных референсов. Для десктопа или ноутбука (основная версия, концепция сайта).

Начать формировать собственный UI-кит под проект. Собрать элементы: кнопки, формы, таблицу стилей по типографике, иконки, визуалы и т.д.

Результат: Ссылка на Figma с готовым домашним заданием

Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 13 “Тестирование UI»

14.Задание

Что нужно сделать:

Провести А/В тестирование для проекта по инструкции из урока.

Собрать группу респондентов и провести коридорное тестирование для проверки гипотез. Использовать инструкцию из урока.

Оцифровать результаты тестирования и зафиксировать их в Google документах или Figma.

Внести правки в макеты (при необходимости), основываясь на результатах тестирования.

Результат: Ссылка на Figma с готовым домашним заданием

Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 14 “Мобильная версия сайта”

15.Задание

Что нужно сделать:

Собрать подборку из UI-элементов и функциональных блоков для мобильных версий сайтов на Dribbble, Behance.

Разработать адаптивные версии сайта для планшетов и смартфонов. За основу можно взять разрешения: 1024x640 px, 768x1024 px, 375x667 px.

Результат: Ссылка на Figma с готовым домашним заданием

Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

16.Задание

Выполнить разработку дизайна корпоративного сайта для Банка «Русский Стандарт».

Требования к выполнению задания:

Прототип главной страницы сайта и раскрытого меню согласно запросу от клиента (смотри в приложении).

Финальная визуализация главной страницы сайта и раскрытого меню согласно запросу от клиента (смотри в приложении).

Адаптивная версия финальной визуализации для смартфонов и планшетов.

Оформленная презентация вашего решения, включающая описание всех стадий проекта: результаты проведенного исследования, проектирование, прототипы, финальная визуализация с описанием выбранной стилистики.

Технические требования:

Макеты должны быть собраны в Figma.

Финальная презентация в Google Презентациях или Figma.

Типографика, стилистика и подбор цвета под проект на усмотрение автора. Строгого брендбука у заказчика нет.

Результат:

Ссылка на проект в Figma и Google Презентации (если требуется)

Оценочные материалы практических заданий:

№ задания	Критерий оценивания	Результат за задание в баллах
1.	<p>Есть ответ на вопрос №1 — 1 балл</p> <p>Есть ответ на вопрос №2 — 1 балл</p> <p>Есть ответ на вопрос №3 — 1 балл</p> <p>Есть ответ на вопрос №4 — 1 балл</p> <p>Есть ответ на вопрос №5 — 1 балл</p> <p>Есть ответ на вопрос №6 — 1 балл</p> <p>Есть ответ на вопрос №7 — 1 балл</p>	0-7
2.	<p>Сделан макет по примеру из урока, видна целостность концепции дизайна — 1 балл</p> <p>Соблюдена иерархия внутри макета, четко понятен композиционный центр — 1 балл</p> <p>Макет соответствует исходному содержанию — 1 балл</p>	0-3
3.	<p>Сделан макет по примеру из урока — 1 балл</p> <p>Правила построения модульных сеток соблюдены — 1 балл</p> <p>Макет соответствует исходному содержанию — 1 балл</p>	0-3
4.	<p>Сделан макет по примеру из урока, правила сочетания шрифтов соблюдены верно — 1 балл</p> <p>Отображены все типы текста в шрифтовой системе, а также все необходимые характеристики шрифта — 1 балл</p> <p>Макет соответствует исходному содержанию — 1 балл</p>	0-3
5.	<p>Сделан макет по примеру из урока, в нем использованы все нужные стили текста — 1 балл</p> <p>Соблюдены правила гигиены текста — 1 балл</p> <p>Правильно расставлены акценты — 1 балл</p>	0-3
6.	<p>Сделан макет по примеру из урока, правила работы с цветом соблюдены в полной мере — 1 балл</p> <p>Цвета сочетаются между собой и показывают нужные акценты на макете — 1 балл</p> <p>Макет соответствует исходному тексту — 1 балл</p>	0-3
7.	<p>Сделан макет по примеру из урока, изображения на макете сочетаются между собой по стилю и по цвету — 1 балл</p> <p>Контент подобран качественно, использованы все виды контента — 1 балл</p> <p>Использованы фотографии в высоком разрешении и векторные иконки и иллюстрации — 1 балл</p>	0-3
8.	<p>Первый экран сайта имеет все необходимые элементы согласно ТЗ — 2 балл</p> <p>Стилистические референсы — 1 балл</p> <p>Подбор палитры — 1 балл</p> <p>Создание шрифтовой системы — 1 балл</p> <p>Создание сетки — 1 балл</p> <p>Адаптация под разные виды устройств (десктоп, планшет горизонтальный и вертикальный и мобайл) — 2 балла</p>	0-8
9.	<p>Сделан бриф по примеру из урока — 1 балл</p> <p>Вопросы для брифа подобраны качественно — 1 балл</p> <p>Работа представлена в формате ссылки на Google анкету — 1 балл</p>	0-3

10.	Для каждого референса есть описание — 1 балл Зафиксированы основные тезисы ТЗ заказчика — 1 балл Представлены результаты usability-тестирование — 1 балл	0-3
11.	В Google документах создана подборка сайтов, которые используются чаще всего — 1 балл Для каждого выбранного сайта определён тип и сделано соответствующее описание — 1 балл Представлены подборки на Dribbble и/или Behance с разными типами блоков на сайтах — 1 балл	0-3
12.	В figma создан скетч/варфрейм— 1 балл Сделан детальный прототип — 1 балл Созданы кликабельные элементы в прототипе, есть анимация элементов — 1 балл	0-3
13.	Собран стайлборд, мудборд и есть подборка примеров по структуре — 1 балл Создана финальная визуализация для сайта — 1 балл Созданы элементы UI-кит под проект — 1 балл	0-3
14.	Представлены результаты А/В тестирования — 1 балл Представлены результаты коридорного тестирования — 1 балл Представлен макет с правками после тестирования — 1 балл	0-3
15.	Студент прислал подборку из UI-элементов и функциональных блоков для мобильных версий сайтов — 1 балл Представлены адаптивные версии сайта для планшетов и смартфонов — 1 балл Выдержана единая стилистика элементов сайта — 1 балл	0-3
16.	Макеты собраны в Figma — 4 балла Стилистически грамотная оформленная презентация вашего решения, включающая описание всех стадий проекта — 3 балла Есть адаптивные версии сайта для смартфонов и планшета — 3 балла Создан прототип главной страницы сайта и раскрытого меню согласно запросу от клиента — 3 балла Создана визуализация главной страницы сайта и раскрытого меню согласно запросу от клиента — 3 балла	0-16
Общий результат в баллах		0-70

7.2 Промежуточная аттестация

Форма проведения промежуточной аттестации – зачет.

Зачет проводится в виде электронного тестирования.

Общее время, требуемое на выполнение – 2 часа.

Порядок проведения электронного тестирования: проводится дистанционно на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow, предполагает прохождение слушателями теста, направленного на оценку сформированности планируемых результатов обучения (знаний), состоящего из 30 вопросов каждый из которых оценивается в 1 балл.

Перечень вопросов, выносимых на электронное тестирование:

8. Бриф – это...
 - a. Перечень вопросов от дизайнера к заказчику
 - b. Перечень задач для исполнителя
 - c. Договор о сотрудничестве
9. ... — средство визуализации своей идеи
 - a. User story
 - b. Use cases
 - c. Wireframes
 - d. Wiretaps
10. Расположите этапы построения клиентского пути в правильном порядке
 - a. Как принимается решение о приобретении или использовании продукта, или услуги
 - b. Определение того, как клиент узнаёт о продукте
 - c. Процесс использования
 - d. Завершение использования
 - e. Покупка — сам процесс, как это происходит
 - f. Рекомендации
11. Визуализация пути пользователя к цели — ...

12. Выберите отличия MVP от большого проекта?
 - a. Долгая проверка гипотез
 - b. Быстрая проверка гипотез
 - c. Работа для четкой ЦА
 - d. Работа для широкой ЦА
 - e. Отсутствие обратной связи от пользователя
13. ... — это обобщенный портрет группы целевых пользователей

14. Расположите в правильном порядке. Как использовать CusDev?
 - a. Определение и выбор сегмента
 - b. Формирование гипотезы
 - c. Составление списка вопросов для интервью
 - d. Поиск потенциальных пользователей
 - e. Проведение интервью и фиксация результатов
15. Установите соответствие между целями мудборда и стайлборда
 1. Ускоренное погружение коллег в задачу
 2. Получение эмоционального отклика

3. Помощь в наглядной демонстрации заказчику, каким настроением мы наделяем его продукт
4. Помощь в наглядном объяснении заказчику, какую стилистику мы будем использовать для каждого конкретного элемента
 - a. Задача мудборда
 - b. Задача стайлборда
16. Все блоки, которые отвечают за комфортное перемещение пользователя по страницам сайта и быстрый и нативный поиск необходимой информации - это
 - a. Поисковые блоки
 - b. Организационные
 - c. Структурные блоки
 - d. Навигационные блоки
17. Пример конверсионного блока -
 - a. табы
 - b. корзина
 - c. фильтр и сортировка
 - d. квизы и опросы
18. Футер - это
 - a. навигационный блок
 - b. конверсионный блок
 - c. организационный блок
 - d. структурный блок
19. Соотнеси название стиля с его описанием
 - 1) Брутализм и антидизайн
 - 2) Сквирклморфизм
 - 3) Минимализм
 - 4) Неоморфизм
 - 5) Плоский дизайн
 - a. Смелые и провокационные стилистики в веб-дизайне.
 - b. Отличительной чертой является большое количество негативного пространства, эффектная типографика и качественный контент.
 - c. Это использование в интерфейсе прямоугольных элементов с утрированно скругленными углами
 - d. Отличительной чертой является отсутствие объемов, чистые цвета,
 - e. Имитация 3D в интерфейсах.
20. Выберите универсальные направления стилей в веб-дизайне
 - a. Брутализм и антидизайн
 - b. Сквирклморфизм
 - c. Минимализм
 - d. Неоморфизм
 - e. Плоский дизайн
 - f. Сквеморфизм
21. Информационные, контентные блоки на сайте необходимы для того,
 - a. чтобы пользователь мог получить всю необходимую информацию о социальных сетях.

- b. чтобы пользователь мог легко ориентироваться в навигации сайта.
 - c. чтобы пользователь мог заполнить форму для покупки.
 - d. чтобы пользователь мог получить всю необходимую информацию о продукте или услуге.
22. Выберите, что относится к техническим блокам.
- a. Прелоадер
 - b. Страница 404
 - c. Слайдеры
 - d. Промоэкраны с продуктом
 - e. Опросы
23. Набор компонентов, правил, инструментов и ценностей бренда для повышения качества, и скорости разработки продукта — это
- a. Дизайн-система
 - b. Дизайн-мышление
 - c. Дизайн-концепция
 - d. Дизайн-продукт
24. Выберите, что относится к элементам фирменного стиля UI-kit
- a. модульные сетки
 - b. кнопки
 - c. цвета
 - d. подсказки
 - e. меню
 - f. формы
25. Анимация должна быть ...
- a. ненавязчивой, она не должна отвлекать от контента. Хороша та анимация, на которой пользователь не заостряет внимание.
 - b. навязчивой, она должна отвлекать от контента. Хороша та анимация, на которой пользователь заостряет внимание.
 - c. хороша та анимация, на которой пользователь заостряет внимание, однако она не должна быть слишком броской
26. Для чего мы используем анимацию в интерфейсе. Выберите несколько вариантов.
- a. Управляем вниманием
 - b. Устанавливаем связи
 - c. Концентрируем внимание на элементах интерфейса
 - d. Развлекаем пользователей
27. Способ анимации элементов, где разная скорость движения объектов относительно друг друга и фона для достижения эффекта объема называется ...
-
28. Расположите в правильном порядке этапы A/B тестирования
- 1) Готовим материалы для тестирования
 - 2) Формулируем гипотезы
 - 3) Определяем цели тестирования
 - 4) Проводим тестирование
 - 5) Анализируем результаты
 - 6) Определяем метрики

- 29.22. Принцип mobile first — это
- подход, когда сначала создается дизайн для смартфона и, когда нужно что-то улучшить или изменить, первым делом все изменения вносятся на макетах для телефона.
 - подход, когда сначала создается дизайн для смартфона, но, когда нужно что-то улучшить или изменить, первым делом все изменения вносятся на макетах для десктопа.
 - подход, когда сначала создается дизайн для десктопа и, когда нужно что-то улучшить или изменить, первым делом все изменения вносятся на макетах для телефона.
30. Что нужно делать на встрече с заказчиком
- Использовать технические термины, которые клиенту неизвестны
 - Использовать только те технические термины, которые клиенту известны
 - Искать материалы при клиенте
 - Приезжать на встречу неподготовленным
31. Специалист, который разрабатывает интерфейсы и их отображение с использованием HTML, CSS и JavaScript -
- Backend-разработчик
 - DevOps
 - SEO-специалист
 - Frontend-разработчик
32. Главная задача кейса —
- показать сильные стороны проекта.
 - показать интересный проект.
 - показать пример своей работы.
 - показать умение работать со шрифтами.
33. Самый простой и дешевый вариант прототипа —
- бумажный прототип.
 - электронный прототип.
 - варфрейм
34. Зафиксированные условия работы и порядок решения споров —
- договор
 - бриф
 - техническое задание
 - акт
35. Какие бывают конкуренты?
- Прямые конкуренты
 - Косвенные конкуренты
 - Явные конкуренты
 - Смежные конкуренты
 - Неявные конкуренты
36. Цель метрики —
- увидеть проблему в уже запущенном проекте
 - отследить качество контента
 - проверить адаптивность элементов дизайна
37. Расположите в верной последовательности наполнение кейса
- Обложка

- b. Описание проекта
- c. Макеты самого проекта
- d. Скринкаст сайт или анимация
- e. Ваши контакты для связи

Критерии оценивания текущего контроля и промежуточной аттестации:

Перевод полученных баллов по результатам тестирования и отчеты о выполнении практических заданий в отметку производится следующим образом:

90 -100 баллов «отлично»/ «зачтено»;

70 - 89 баллов «хорошо»/ «зачтено»;

50 - 69 баллов «удовлетворительно»/ «зачтено»;

менее 50 баллов «неудовлетворительно»/ «не зачтено».

**Образовательная автономная некоммерческая организация
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»**

Актуализированная версия
утверждена на заседании
Ученого совета
ОАНО ВО «МосТех»
протокол № 07 от 12 февраля 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
Ю.В. Вепринцева
«12» февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«UX-ДИЗАЙН С 0 ДО PRO»

(наименование программы)

Москва 2026

1. Цель изучения дисциплины

Формирование знаний и практического опыта выявления потребностей пользователей при эксплуатации графических пользовательских интерфейсов и создания визуального стиля интерфейса, пользуясь принципами UX-дизайна.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Формируемые компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-2. Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса	Знать: <ul style="list-style-type: none">• Основы психологии. Уметь: <ul style="list-style-type: none">• Согласовывать дизайн с заказчиком.
ПК-4. Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов	Знать: <ul style="list-style-type: none">• Методы сбора информации;• Методы анализа деятельности;• Техники составления маркетинговых персонажей и путей потребителей;• Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств. Уметь: <ul style="list-style-type: none">• Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию о взаимодействии пользователя с интерфейсами и анализировать ее;• Анализировать полученную информацию о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами;• Составлять маркетинговые персонажи (персонажи, отражающие целевую аудиторию) и подробные пути взаимодействия пользователей с продуктом.
ПК-5. Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского интерфейса	Знать: <ul style="list-style-type: none">• Общие практики проектирования интерфейсов. Уметь: <ul style="list-style-type: none">• Работать в инструментальных средах прототипирования интерфейсов;• Организовывать процесс тестирования прототипа интерфейсов. Владеть: <ul style="list-style-type: none">• Навыком разработки прототипа интерфейса в выбранной инструментальной среде.

3. Содержание дисциплины

3.1. Распределение учебного времени, выделенного на контактную работу слушателей с преподавателем, на самостоятельную работу слушателей и учебные часы с использованием дистанционных образовательных технологий

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 36 академических часов.

1	2	3	4	Контактная работа, ч			8	9	10
				5	6	7			
	Наименование тем дисциплины	Общая трудоемкость, ч.	Всего, ч.	Лекции	Лабораторные работы	Практическое, семинарские занятия и др. занятия	Учебные занятия с применением дистанционных технологий, ч	Самостоятельная работа, ч	Форма аттестации
	Тема 1 “Введение в профессию”	2	0	0	0	0	1	1	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 2 “Композиция”	3	0	0	0	0	1	2	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 3 “Модульные сетки”	2	0	0	0	0	1	1	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 4 “Типографика”	5	0	0	0	0	1	4	Отчет о

									выполнении практических заданий
	Тема 5 “Текст в интерфейсе”	5	0	0	0	0	1	4	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 6 “Цвет в Web дизайне”	3	0	0	0	0	1	2	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 7 “Работа с контентом”	6	0	0	0	0	1	5	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 8 “Работа с проектной документацией”	2	0	0	0	0	1	1	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 9 “Поиск идей”	2	0	0	0	0	1	1	Отчет о выполнении практических заданий
	Тема 10 “Анатомия сайта.	4	0	0	0	0	1	3	Отчет о

	Знакомство с блоками”								выполнении практических заданий
	Промежуточная аттестация	2	0	0	0	0	0	0	Зачёт
	Итого:	36	0	0	0	0	10	24	2

3.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1. Введение в профессию

В данной теме слушатель изучит виды UX дизайн-проектов, этапы работы над проектом в UX, как правильно принимать задачи.

Тема 2. UX исследования

В данной теме слушатель изучит какие виды исследования бывают, что такое качественные исследования, что такое количественные исследования, что такое гипотезы.

Научится подготавливать план исследований.

Тема 3. Путь клиента

В данной теме слушатель изучит что такое CJM, что такое Service Blueprint.

Научится строить CJM.

Тема 4. User flow и прототипирование. Особенности платформ.

В данной теме слушатель изучит под какие платформы проектируются интерфейсы, особенности взаимодействия с разными платформами, что такое User Flow, что такое прототип и MVP.

Научится собирать User Flow.

Тема 5. Дизайн система. Особенности интерфейсов. Текст в интерфейсе.

В данной теме слушатель изучит виды проектирования, правила интерфейсных текстов, как встраивать текст в элементы интерфейса, основные принципы IOS и Android, элементы интерфейса, паттерны поведения пользователей.

Научится собирать интерфейс, создавать интерактивный прототип.

Тема 6. Тестирование

В данной теме слушатель изучит что такое тестирование, методы тестирования.

Тема 7 “Защита работы перед клиентом”

В данной теме слушатель изучит правила коммуникации с заказчиком

Научится презентовать проект.

Тема 8. Поддержка на Production

В данной теме слушатель изучит кто такие Frontend и Backend специалист, как отслеживать метрики и аналитику, если проект запущен, как осуществлять контроль.

Научится передавать макет в разработку.

Тема 9 “Сборка кейса на Behance”

В данной теме слушатель изучит почему важно иметь портфолио, структуру кейса

Научится публиковать кейс на Behance.

Тема 10 “Карьерный модуль”

В данной теме слушатель изучит как писать резюме, где искать работу, как вести себя на собеседовании, как перейти на большие заказы.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

№ п/п	Вид и наименование литературы
Основная	
1.	Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие : [16+] / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. – 107 с.
2.	Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 79 с.
3.	Марухленко, А. Л. Разработка защищённых интерфейсов Web-приложений : учебное пособие : [16+] / А. Л. Марухленко, Л. О. Марухленко, М. А. Ефремов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 175 с.
Дополнительная	
4.	Шевченко, Д. А. Управление брендом : учебник : [16+] / Д. А. Шевченко, Е. В. Пономарева. – Москва : Директ-Медиа, 2022. – 344 с.
5.	Мельник, А. С. Коммуникационный дизайн : учебное пособие / А. С. Мельник. – Минск : РИПО, 2024. – 128 с.
Ресурсы информационно-коммуникационной сети «Интернет»	
Электронная библиотека на платформе https://lms.mti.moscow/ - biblioclub.ru	

5. Учебно-материальная база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Материально-техническое обеспечение дисциплин включает в себя:

- Персональный компьютер/мобильное устройство (слушатель обеспечивает себе самостоятельно) с любой операционной системой, позволяющей использовать браузеры и подключаться к сети «Интернет»;
- Рекомендовано установить на персональный компьютер стандартный пакет офисных программ и программ необходимых для выполнения самостоятельной работы (полный список возможно уточнить у куратора программы);
- Обеспечение доступа электронную информационно-образовательную среду Института- lms.mti.moscow;
- Обеспечение доступа в электронную библиотеку biblioclub.ru.

6. Методические рекомендации (указания, материалы) для преподавателей и слушателей

В процессе изучения дисциплины используются следующие виды учебных занятий и работ: учебные занятия с применением дистанционных образовательных технологий, самостоятельная работа, текущий контроль и промежуточная аттестация

6.1 Методические указания для слушателей при обучении в форме занятий с

применением ДОТ

Занятия с применением ДОТ – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, записанное на видеокамеру.

В процессе занятий с применением ДОТ рекомендуется вести конспект, что позволит впоследствии вспомнить изученный теоретический и практический учебный материал, выполнить самостоятельную работу и подготовиться к итоговой аттестации.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал пройденного занятия, а также подчеркивающие особую важность тех или иных положений.

На практических занятиях для приобретения умений и навыков целесообразно последовательно выполнять действия за преподавателем, который демонстрирует решение практических заданий, кейсов и т.п.

В завершении занятия преподаватель знакомит слушателей с литературой (основной, дополнительной), с практическими заданиями для самостоятельной работы и даёт рекомендации по их выполнению. Полученную информацию целесообразно кратко и лаконично записывать.

6.2 Методические указания для преподавателей при проведении занятий с применением ДОТ

Убедитесь в том, что тема занятия соответствует содержанию темы дисциплины. Занятия с применением ДОТ должны быть представлены в виде видеозаписи лекции.

Все вопросы лекции должны соответствовать учебным элементам дисциплины, т.е. тому содержанию, которое указано по данной теме.

Занятия с применением ДОТ предполагают применение преподавателем наглядных, словесных и практических методов. Использование различных образовательных технологий и следующих приемов: демонстрация презентации, обзорные лекции ведущих специалистов в изучаемой области; материал, предназначенный для учебных и практических ситуаций, в котором наглядно изображались бы примеры рассматриваемой темы занятия и пр.

6.3 Методические указания для слушателей по выполнению текущего контроля в форме практических заданий.

По каждой теме дисциплины организуется текущий контроль в форме выполнения практических заданий. По мере прослушивания занятий в видеозаписи по каждой теме, слушатель последовательно выполняет практические задания на платформе электронного обучения [Lms.mti.moscow](https://lms.mti.moscow).

Прежде чем приступить к выполнению практическим заданиям, слушателю необходимо: повторно прослушать рекомендации по выполнению практических заданий, изложенные преподавателем в конце занятия с применением ДОТ в видеозаписи; подготовить оформленные в процессе занятий записи конспектов.

Методические указания для слушателей по выполнению практических заданий на платформе электронного обучения

По мере прослушивания лекций по каждой теме, следует последовательно выполнять практические задания на платформе электронного обучения [Lms.mti.moscow](https://lms.mti.moscow).

В ходе выполнения практической работы необходимо следовать указаниям в заданиях, использовать материал лекций и конспекты, оформленные по ним, рекомендованную литературу (основную и дополнительную).

При возникновении вопросов при выполнении заданий, можно уточнить эти вопросы у преподавателя, используя форму обратной связи на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow. В форме следует указать тему и номер задания, с которым возникли трудности, сформулировать вопрос четко, подробно описав возникшие сложности. При необходимости следует приложить скриншоты с пометками.

Выполнение практическое задание слушатель отправляет на проверку преподавателю в формате, указанном в задании. Все практические задания отправляются на проверку через платформу электронного обучения Lms.mti.moscow.

6.4 Методические указания для преподавателей по организации текущего контроля в форме практических заданий.

Для организации текущего контроля слушателей преподаватель готовит практические задания по каждой теме дисциплины, направленные на закрепление полученных знаний по теме. Практические задания с указаниями, размещаются на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow.

6.5 Методические указания для слушателей по прохождению промежуточной аттестации

По дисциплине организуется промежуточная аттестация в форме выполнения тестирования.

Прежде чем приступать к выполнению тестирования, слушателю необходимо: повторно прослушать рекомендации по выполнению тестирования, изложенные преподавателем в конце занятия с применением ДОТ в видеозаписи; подготовить оформленные в процессе занятий и контактной работы записи конспектов.

В ходе выполнения тестирования необходимо следовать рекомендациям, использовать материал занятий, лекций и конспекты, оформленные по ним, рекомендованную литературу (основную и дополнительную).

При завершении дисциплины слушатель должен пройти тестирование.

6.6 Методические указания для преподавателей по организации промежуточной аттестации

Для организации промежуточной аттестации слушателей преподаватель готовит тестовые вопросы по дисциплине, направленные на контроль полученных знаний по дисциплине. Тестовые вопросы с указаниями, размещаются на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow.

7. Оценочные материалы для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации слушателей

Текущий контроль и промежуточная аттестация направлена на оценку сформированности компетенции и достижение планируемых результатов по дисциплине.

Текущий контроль предполагает отчёт о выполнении практических заданий (направлен на контроль сформированности умений и практического опыта).

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета (направлена на контроль сформированности знаний).

Результат достижения планируемых результатов и сформированности компетенций оценивается в совокупности по итогам прохождения текущего контроля и промежуточной аттестации.

7.1 Текущий контроль

Форма проведения: отчет о выполнении практических заданий.

Порядок сдачи практических заданий: выполняются слушателем последовательно в процессе освоения дисциплины, предполагает представление на проверку преподавателю 11 заданий. Количество баллов за практические задание варьируется в зависимости от критериев оценивания. Общее количество баллов, которые может получить слушатель за практические задания от 0 до 40. При невыполнении, частичном выполнении или некорректном выполнении пункта в задании, слушатель получает за этот пункт 0 баллов.

Порядок проведения текущего контроля:

Тема 1. Введение в профессию

1. Задание

1. UX-дизайнер – это специалист...
 - a. в задачи которого входит проектирование удобных интерфейсов.
 - b. в задачи которого входит создание сайтов и приложений
 - c. который работает над внешним видом сайта.
2. Как расшифровывается UX?
 - a. Пользовательский интерфейс
 - b. Пользовательский опыт
 - c. Пользовательский путь
3. Какими программами должен владеть UX-дизайнер?
 - a. Figma
 - b. Adobe Photoshop
 - c. Adobe Premiere Pro
 - d. Adobe After Effects

Тема 2. UX исследования

2. Задание

1. Определите, какие исследования относятся к качественным, а какие к количественным
 1. Фокус-группа
 2. Хронометраж
 3. Исследование Гемба
 4. Полевые визиты
 5. Опросы
 6. Глубинное интервью

- а) Качественные
- б) Количественные

2. Расположите этапы проведения исследования в правильной последовательности

- 1. Цель
- 2. Анализ
- 3. Материал
- 4. Шкалы и варианты ответов
- 5. Выводы
- 6. Проведение исследований
- 7. Выборка
- 8. Формулировка заданий

3. Правила измерения и обозначения измеряемого свойства — это

- 1. Шкала
- 2. Объект
- 3. Рейтинг
- 4. План
- 5. Регламент

Тема 3. Путь клиента

3. Задание

Что нужно сделать: На основании уроков и шаблонов разработать CJM.

Результат: Ссылка на Figma или Figma Jam с картой пути клиента

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Пройдите клиентский путь самостоятельно.

Соберите знания о клиентах, которые уже есть в продукте.

Наблюдайте за реальными клиентами.

Привлеките коллег, не придумывайте.

Учитывайте взаимодействие с разными каналами.

Как отправить задание на проверку: В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 4. User flow и прототипирование. Особенности платформ.

4. Задание

Что нужно сделать: Собрать User Flow любого приложения. Например, включение VPN.

Результат: ссылка на макет в Figma или изображение в формате JPG/PNG

Как отправить задание на проверку: В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 5. Дизайн система. Особенности интерфейсов. Текст в интерфейсе.

5. Задание

1. Вайрфрейм — это
 - a. это схематический, высокодетализированный набросок будущего макета.
 - b. это схематический, низкодетализированный набросок будущего макета.
 - c. это подробный набросок будущего макета.
 - d. это подробный, высокодетализированный набросок будущего макета.
2. На что нужно опираться при детализированном проектировании?
 - a. Требования и контент от клиента
 - b. Анализ конкурентов
 - c. Собственное представление о ЦА
 - d. Опыт конкурентов
3. Выберите, что относится к правилам интерфейсных текстов
 - a. Использовать похожий текст для разных действий
 - b. Ожидание и реальность могут совпадать не всегда
 - c. Текст без привязки к контексту
 - d. Конкретизировать текст
 - e. Использовать рыбный текст
 - f. Не использовать рыбный текст

Тема 6. Тестирование

6. Задание

- 17.... — процесс оценки системы или её компонентов с намерением определить, удовлетворяет она указанным требованиям или нет.
-
- 18.Тепловая карта — это
 - a. набор онлайн-инструментов для отслеживания и анализа поведения пользователей на веб-сайте.
 - b. набор онлайн-инструментов для контроля поведения пользователей на веб-сайте.
 - c. набор онлайн-инструментов для определения контента на сайте
 - d. набор онлайн-инструментов для создания взаимодействия с пользователями на веб-сайте.
 - 19.В каком случае лучше применить опрос пользователей?
 - a. если вам нужно узнать, насколько вероятно, что пользователь порекомендует организацию другу или коллеге?
 - b. если вам нужно глубже узнать мотивы поведения пользователей
 - c. если вам нужно узнать мнение по разным вопросам
 - d. если вам нужно узнать мнение по конкретному вопросу

Тема 7 “Защита работы перед клиентом”

7. Задание

Что нужно сделать:

1. Соберите друзей или родственников для демонстрации проекта. Они будут вашими заказчиками.
2. Погрузите их в суть вопроса.
3. Созвонитесь с ними по Zoom или Google Meet.

4. Запишите экран во время презентации в Loom или в любых других программах.

Результат: Ссылка на запись экрана с презентацией

Советы и рекомендации по выполнению дз:

1. Перед презентацией закройте все мессенджеры и очистите рабочий стол.
2. Неспешно повествуйте презентацию.
3. Собирайте обратную связь от слушателей и вносите правки в макет, если это будет необходимо.

Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 8. Поддержка на Production

8. Задание

Что нужно сделать:

Навести порядок в макетах: слои упорядочить, подписать, объединить в блоки, которые названы и расставлены по порядку, подготовить UI-kit, систематизировать иконки, убрать дробные значения в шрифтах и отступах (подробнее в уроке 2)

Подготовить ссылку для разработчиков в Figma

Результат: Ссылка на Figma с вашими макетами

Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 9 “Сборка кейса на Behance”

9. Задание

Что нужно сделать:

1. Зарегистрируйтесь на Behance
2. Соберите свою работу в кейс в Figma
3. Придерживайтесь структуры кейса, которую вы разобрали в уроке
4. Загрузите работу на Behance

Результат: Ссылка на Behance с вашей работой

Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 10 “Карьерный модуль”

10.Задание

1. Резюме — это
 - a. отражение ваших знаний и умений
 - b. отражение вашего взгляда на жизнь
 - c. отражение вашего понимания профессиональных требований
 - d. отражение вашего опыта и мышления

2. Какой должен быть объем резюме?
 - a. стараться не выходить за рамки 1 листа
 - b. стараться описать свой опыт максимально подробно, чем больше страниц, тем лучше
 - c. достаточно 2-3 листов
 - d. стараться писать, как можно короче, главное - поработать над визуалом
3. Что стоит написать, если у вас мало опыта?
 - a. Опишите кейсы, которые вы находили в интернете.
 - b. Опишите, как решали задачи в работе над кейсом в вашем портфолио.
 - c. Опишите свои знания и умения.
 - d. Опишите, как вы проходили обучение и какие у вас знания.

11.Задание

Давай представим, что ты получил реальный запрос на разработку приложения от клиента из будущего!

Суть сервиса:
 На дворе 3077 год.
 Благодаря технологическому прорыву теперь можно улучшать тело кибер-имплантами или целиком перенести сознание в новый носитель!
 Компания планирует их разработку и продажу через приложение.



Цель:

Разработать интерфейс мобильного приложения.

Задачи:

1. Проведи ресерч и собери интерфейсы уже существующих компаний связанных с имплантацией и протезированием. Понять какой подход они используют к контенту и целевым действиям. На основе

- этого составить список идей, которые могут быть полезны при разработке сервиса, а также подготовить собственный список идей;
2. На основе собственной логики и собранной информации составь ключевой пользовательский сценарий. То есть как он будет двигаться по сайту, чтобы совершить целевое действие;
 3. Подготовь список страниц, которые понадобятся тебе для сервиса. Список нужен чтобы свериться с ним далее, для понимания, ничего ли не упущено;
 4. Создай мета-прототип по списку страниц. То есть макеты с низкой детализацией, где обозначены те или иные блоки контента без малейших сущностей;
 5. Составь из мета-прототипов юзерфлоу. Разложи эти макеты в том порядке, в каком они должны идти в рамках составленного во втором пункте сценария и покажи стрелками от конкретного элемента, на который нажал пользователь, куда он должен попасть. Это поможет увидеть, всех ли экранов хватает в рамках сценария и если нет, то скорректировать их;
 6. Детализируй прототипы;
 7. Составь юзерфлоу из детализированных прототипов. Если он отличается от того, что был с использованием мета-прототипов, то подпиши рядом что изменилось, почему решил сделать именно так;
 8. Сделай детализированный прототип кликабельным так, чтобы получились переходы аналогичные юзерфлоу.

Наша предполагаемая ЦА:

Основная

аудитория:

Пожилые люди в возрасте старше 60 лет и люди с ограниченными возможностями.

Проблема:

Ухудшение качества жизни в связи с утратой жизненно важных органов или частей тела.

Интерфейс должен содержать:

- Список кибер-имплантов. Это части тела / органы, которые можно приобрести на замену текущих и сделать апгрейд. В этом каталоге нужно дать удобный поиск (фильтр, сортировка) и кратко рассказать о каждом товаре в превью.
- Карточка кибер-импланта. Описание и подробные характеристики (что улучшает, размеры, версия и тд);
- Список доступных тел. Они могут быть разными: женские; мужские; инопланетные; да хоть анимешные (* ^ ω ^); спортивные и не очень; варьироваться по здоровью органов. Стоимость замены зависит от качества желаемого тела;
- Карточка тела. Описание и подробные характеристики (рост, вес, пол, цвет кожи и т.д.);
- Корзина. Туда добавляем товары и оформляем заказ.

Оценочные материалы практических заданий:

№ задания	Критерий оценивания	Результат за задание в баллах
1.	Есть правильный ответ на вопрос №1 — 1 балл Есть правильный ответ на вопрос №2 — 1 балл Есть правильный ответ на вопрос №3 — 1 балл	3
2.	Есть правильный ответ на вопрос №1 — 1 балл Есть правильный ответ на вопрос №2 — 1 балл Есть правильный ответ на вопрос №3 — 1 балл	3
3.	Сделан СJM по примеру из урока — 1 балл Путь клиента описан качественно — 1 балл Путь клиента описан понятным языком — 1 балл	3
4.	Сделан макет по примеру из урока — 1 балл Соблюдена иерархия внутри макета, четко понятен композиционный центр — 1 балл Видна целостность концепции дизайна — 1 балл	3
5.	Есть правильный ответ на вопрос №1 — 1 балл Есть правильный ответ на вопрос №2 — 1 балл Есть правильный ответ на вопрос №3 — 1 балл	3
6.	Есть правильный ответ на вопрос №1 — 1 балл Есть правильный ответ на вопрос №2 — 1 балл Есть правильный ответ на вопрос №3 — 1 балл	3
7.	Ссылка записи экрана во время презентации — 1 балл Презентация структурная — 1 балл Были использованы экран во время презентации — 1 балл	3
8.	В макетах полностью наведён порядок, учтены необходимые требования — 2 балла Подготовлена ссылка для разработчиков в Figma — 1 балл	3
9.	Собран кейс в Figma — 1 балл Кейс загружен на Behance — 1 балл Соблюдена структура кейса — 1 балл	3
10.	Есть правильный ответ на вопрос №1 — 1 балл Есть правильный ответ на вопрос №2 — 1 балл Есть правильный ответ на вопрос №3 — 1 балл	3
11.	Результаты ресерча. Скриншоты похожих сервисов или их концептов. Идеи которые были вынесены в процессе ресерча — 2 балла Пользовательский сценарий из которого будет понятно, по каким страницам должен пройти пользователь и какие ключевые действия совершить на них — 2 балла Список страниц, который получился в результате проработки сценария — 1 балл Юзерфлоу из мета-прототипов и детализированных прототипов — 2 балла Кликабельный детализированный прототип в Figma для перечисленных выше экранов — 2 балла Удобство и эстетика — 1 балл	10
Общий результат в баллах		0-40

7.2 Промежуточная аттестация

Форма проведения промежуточной аттестации – зачет.

Зачет проводится в виде электронного тестирования.

Общее время, требуемое на выполнение – 2 часа.

Порядок проведения электронного тестирования: проводится дистанционно на платформе электронного обучения Lms.mti.moscow, предполагает прохождение слушателями теста, направленного на оценку сформированности планируемых результатов обучения (знаний), состоящего из 30 вопросов каждый из которых оценивается в 2 балла.

Перечень вопросов, выносимых на электронное тестирование:

1. UX-дизайнер – это специалист...
 - a. в задачи которого входит проектирование удобных интерфейсов.
 - b. в задачи которого входит создание сайтов и приложений
 - c. который работает над внешним видом сайта.
2. Как расшифровывается UX?
 - a. Пользовательский интерфейс
 - b. Пользовательский опыт
 - c. Пользовательский путь
3. Какими программами должен владеть UX-дизайнер?
 - a. Figma
 - b. Adobe Photoshop
 - c. Adobe Premiere Pro
 - d. Adobe After Effects
4. С чего начинается процессы работы над проектом?
 - a. подписания документов
 - b. брифа
 - c. сбора материалов
 - d. очного знакомства
5. Какой грейд дизайнера считается самым старшим?
 - a. Middle
 - b. Senior
 - c. Junior
 - d. Team Lead
6. Что такое варфрейм?
 - a. Высокоуровневый прототип
 - b. Низкоуровневый прототип
 - c. Детализированный прототип
7. Что такое детализированный прототип?
 - a. Черновой прототип с высоким уровнем детализации элементов
 - b. Черновой прототип с низким уровнем детализации элементов
 - c. Итоговый прототип с высоким уровнем детализации элементов
 - d. Итоговый прототип с низким уровнем детализации элементов
8. Какие основные ошибки можно допустить при работе над UX-дизайном?
 - a. Проводить исследования пользователей.

- b. Сделать дизайн слишком сложным и запутанным.
 - c. Не учитывать удобство пользования на мобильных устройствах.
 - d. Пренебрегать безопасностью пользователей
9. Что делать с готовым прототипом в первую очередь?
- a. Передать в дизайн
 - b. Передать клиенту и обсудить гипотезы
 - c. Тестировать
 - d. Готовить спецификацию
10. Что из перечисленного не относится к функциям композиции в дизайне?
- a. Правильно направить взгляд пользователя
 - b. Показать акценты на экране
 - c. Вызвать эмоцию у пользователя
11. Сколько центров композиции может быть на одном макете?
- a. только один
 - b. только два
 - c. их не может быть
 - d. как один так и несколько, в зависимости от целей
12. Какая пропорция отражает идеальное отношение сторон в золотом сечении?
- a. 1,61
 - b. 1,5
 - c. 1,82
13. С какой единицы начинается построение сетки в дизайне?
- a. Микромодуль
 - b. Модуль
14. Bootstrap — что это?
- a. Bootstrap — это дизайн-система для создания приложений. В сетке этой системы по умолчанию 10 колонок.
 - b. Bootstrap — это фреймворк для создания сайтов и приложений. В сетке этого фреймворка по умолчанию 12 колонок.
15. Какого из предложенных видов сеток не существует в веб-дизайне?
- a. Модульная сетка
 - b. Москитная сетка
 - c. Колоночная сетка
16. Как называется термин, обозначающий размер шрифта?
- a. кегль
 - b. гарнитура
 - c. интерлиньяж
17. Какая выключка текста чаще всего используется в дизайне интерфейсов на русском языке?:
- a. По центру
 - b. По левому краю
 - c. По правому краю
 - d. По ширине
18. Какой термин обозначает регулировку расстояния между всеми буквами текста?
- a. Кернинг
 - b. Трекинг
 - c. Интерлиньяж

19. Какой межстрочный интервал оптимально использовать для основного текста?
(Не заголовков)
- 100-130%
 - 140-160%
20. Какой из перечисленных видов кавычек чаще всего используется в тексте при дизайне сайтов на русском языке?
- Кавычки ёлочки («...»)
 - Кавычки лапки („...“)
 - Программистские кавычки ("...")
21. Какие три цвета являются основными в цветовом спектре?
- зеленый, желтый, красный
 - красный, синий, желтый
 - синий, зеленый, красный
22. Что относится к контентному наполнению на сайте?
- Только текст
 - Все те материалы, которые помогают посетителю воспринимать информационное содержание сайта. Фото, изображения, видео и т. д.
 - Все изображения
 - Цветовое решение и композиция
23. Что необходимо сделать для быстрой загрузки фотографий на сайте?
- Оптимизировать вес изображений
 - Подобрать красивые фотографии, приятные глазу
 - Уменьшить разрешение изображения до минимального
24. Как называется удаление фона с фотографий?
- Обтравка
 - Облиновка
25. Какого вида иконок для сайтов не существует?
- Линейные
 - Сплошные
 - Иллюстративные
 - Фотографичные
26. Что такое закон Якоба?
- пользователи предпочитают, чтобы ваш сайт работал так же, как и все другие веб-сайты, которые они уже знают.
 - пользователи предпочитают, чтобы ваш сайт работал не так же, как и все другие веб-сайты, которые они уже знают.
 - пользователи запоминают сайты, которые работают не так же: как и все другие веб-сайты.
27. Как называется паттерн, когда пользователь начинает считывать страницу с самого верха слева направо.
- F
 - E
 - Z
 - F/E
28. Интерфейсный текст – текст...
- Используемый в элементах управления интерфейсом.
 - Используемый в оповещениях.

c. Используемый в сообщениях об ошибках.

d. Все ответы верны

29. В каких элементах текст относится к интерфейсному?

a. Заголовки

b. Кнопки

c. Оповещения

d. Подсказки

e. Все ответы верны

30. Что значит RTL?

a. Справа налево

b. Слева направо

c. Адрес сайта

Критерии оценивания текущего контроля и промежуточной аттестации:

Перевод полученных баллов по результатам тестирования и отчеты о выполнении практических заданий в отметку производится следующим образом:

90 -100 баллов «отлично»/ «зачтено»;

70 - 89 баллов «хорошо»/ «зачтено»;

50 - 69 баллов «удовлетворительно»/ «зачтено»;

менее 50 баллов «неудовлетворительно»/ «не зачтено».

**Образовательная автономная некоммерческая организация
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»**

Актуализированная версия
утверждена на заседании
Ученого совета
ОАНО ВО «МосТех»
протокол № 07 от 12 февраля 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
Ю.В. Вепринцева

«12» февраля 2026 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«ПРОДУКТОВЫЙ ДИЗАЙН»**

(наименование программы)

Москва 2026

1. Цель изучения дисциплины

Формирование знаний и практического опыта создания продукта отвечающего потребностям бизнеса и пользователей.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Формируемые компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-6. Формирование гипотезы юзабилити-тестирования	Знать: <ul style="list-style-type: none">● Системы оценки эргономических качеств интерфейса;● Методики описания пользовательских требований к продукту;● Методики экспертной оценки интерфейса; Уметь: <ul style="list-style-type: none">● Производить экспертную оценку интерфейса; Владеть: <ul style="list-style-type: none">● Навыком изучения параметров, характеризующих качество интерфейса исследуемого продукта, в том числе его бизнес-задач;
ПК-7. Разработка проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов	Знать: <ul style="list-style-type: none">● Техники сбора этнографической и социологической информации;● Основы технической эстетики;● Основы маркетинга; Уметь: <ul style="list-style-type: none">● Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее; Владеть: <ul style="list-style-type: none">● Навыком составления списка значимых характеристик целевых пользователей программного продукта;

3. Содержание дисциплины

3.1. Распределение учебного времени, выделенного на контактную работу слушателей с преподавателем, на самостоятельную работу слушателей и учебные часы с использованием дистанционных образовательных технологий

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 68 академических часов.

Наименование тем дисциплины	Общая трудоемкость, ч.	Всего, ч.	Контактная работа, ч			Учебные занятия с применением дистанционных технологий, ч	Самостоятельная работа, ч	Форма аттестации
			Лекции	Лабораторные работы	Практические, семинарские занятия и др. занятия			
2	3	4	5	6	7	8	9	10
Тема 1 “Введение в профессию”	11	0	0	0	0	1	10	Отчет о выполнении практических заданий
Тема 2 “Композиция”	10	0	0	0	0	5	5	Отчет о выполнении практических заданий
Тема 3 “Модульные сетки”	6	0	0	0	0	1	5	Отчет о выполнении практических заданий
Тема 4 “Типографика”	6	0	0	0	0	1	5	Отчет о выполнении практических заданий

Тема 5 “Текст в интерфейсе”	6	0	0	0	0	1	5	Отчет о выполнении практических заданий
Тема 6 “Цвет в Web дизайне”	6	0	0	0	0	1	5	Отчет о выполнении практических заданий
Тема 7 “Работа с контентом”	6	0	0	0	0	1	5	Отчет о выполнении практических заданий
Тема 8 “Работа с проектной документацией”	6	0	0	0	0	1	5	Отчет о выполнении практических заданий
Тема 9 “Поиск идей”	9	0	0	0	0	4	5	Отчет о выполнении практических заданий
Промежуточная аттестация	2	0	0	0	0	0	0	Зачёт
Итого:	68	0	0	0	0	16	50	2

3.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1. Знакомство с профессией

В данной теме слушатель изучит кто такой продуктовый дизайнер, особенности дизайна для бизнес задач, Soft Skills и Hard Skills продуктового дизайнера, карту компетенций.

Тема 2. Подготовка и исследование

В данной теме слушатель изучит ценность продукта для пользователя, User Stories и JTBD.

Научится формулировать задачи, собирать требования и ограничения для проекта.

Тема 3. Формирование целей и понимания продукта

В данной теме слушатель изучит CX и процесс работы, CJM и "боли" клиента, креативные методологии.

Научится формировать ценностные предложения продукта, прототипировать концепты и утверждать сценарии.

Тема 4. Брендинг

В данной теме слушатель изучит основы брендинга, фирменный стиль и ребрендинг.

Тема 5. Проектирование продукта

В данной теме слушатель изучит основы эргономики и удобства использования, алгоритм визуализации сложных данных, дизайн-системы, контейнерное мышление.

Тема 6. Тестирование, доработка и передача проекта в разработку

В данной теме слушатель изучит юзабилити-тестирование, как собрать в кейс продуктовую историю.

Научится подготавливать макет для передачи разработчику.

Тема 7. Менеджмент продукта и личное развитие

В данной теме слушатель изучит основы управления проектом и командой, рост и развитие внутри команды, работу с командой и делегирование задач.

Тема 8. Маркетинг продукта

В данной теме слушатель изучит основы маркетинга, социальные сети и их возможности, УТП, стратегия в интернет-маркетинге, тренды интернет-маркетинга, инструменты интернет-маркетинга, медиапланирование

Научится анализировать конкурентов, целевую аудиторию.

Тема 9. Инновации в продуктивном дизайне

В данной теме слушатель изучит основы работы с искусственным интеллектом, популярные нейросети

Научится применять ИИ в продуктивном дизайне и подготавливать план исследований.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

№ п/п	Вид и наименование литературы
Основная	
1.	Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие : [16+] / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. – 107 с.
2.	Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 79 с.
3.	Марухленко, А. Л. Разработка защищённых интерфейсов Web-приложений : учебное пособие : [16+] / А. Л. Марухленко, Л. О. Марухленко, М. А. Ефремов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 175 с.
Дополнительная	
4.	Шевченко, Д. А. Управление брендом : учебник : [16+] / Д. А. Шевченко, Е. В. Пономарева. – Москва : Директ-Медиа, 2022. – 344 с.
5.	Мельник, А. С. Коммуникационный дизайн : учебное пособие / А. С. Мельник. – Минск : РИПО, 2024. – 128 с.
Ресурсы информационно-коммуникационной сети «Интернет»	
Электронная библиотека на платформе https://lms.mti.moscow/ - biblioclub.ru	

5. Учебно-материальная база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Материально-техническое обеспечение дисциплин включает в себя:

- Персональный компьютер/мобильное устройство (слушатель обеспечивает себе самостоятельно) с любой операционной системой, позволяющей использовать браузеры и подключаться к сети «Интернет»;
- Рекомендовано установить на персональный компьютер стандартный пакет офисных программ и программ необходимых для выполнения самостоятельной работы (полный список возможно уточнить у куратора программы);
- Обеспечение доступа электронную информационно-образовательную среду Института- lms.mti.moscow;
- Обеспечение доступа в электронную библиотеку biblioclub.ru.

6. Методические рекомендации (указания, материалы) для преподавателей и слушателей

В процессе изучения дисциплины используются следующие виды учебных занятий и работ: учебные занятия с применением дистанционных образовательных технологий, самостоятельная работа, текущий контроль и промежуточная аттестация

6.1 Методические указания для слушателей при обучении в форме занятий с применением ДОТ

Занятия с применением ДОТ – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, записанное на видеокамеру.

В процессе занятий с применением ДОТ рекомендуется вести конспект, что позволит впоследствии вспомнить изученный теоретический и практический учебный материал, выполнить самостоятельную работу и подготовиться к итоговой аттестации.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал пройденного занятия, а также подчеркивающие особую важность тех или иных положений.

На практических занятиях для приобретения умений и навыков целесообразно последовательно выполнять действия за преподавателем, который демонстрирует решение практических заданий, кейсов и т.п.

В завершении занятия преподаватель знакомит слушателей с литературой (основной, дополнительной), с практическими заданиями для самостоятельной работы и даёт рекомендации по их выполнению. Полученную информацию целесообразно кратко и лаконично записывать.

6.2 Методические указания для преподавателей при проведении занятий с применением ДОТ

Убедитесь в том, что тема занятия соответствует содержанию темы дисциплины. Занятия с применением ДОТ должны быть представлены в виде видеозаписи лекции.

Все вопросы лекции должны соответствовать учебным элементам дисциплины, т.е. тому содержанию, которое указано по данной теме.

Занятия с применением ДОТ предполагают применение преподавателем наглядных, словесных и практических методов. Использование различных образовательных технологий и следующих приемов: демонстрация презентации, обзорные лекции ведущих специалистов в изучаемой области; материал, предназначенный для учебных и практических ситуаций, в котором наглядно изображались бы примеры рассматриваемой темы занятия и пр.

6.3 Методические указания для слушателей по выполнению текущего контроля в форме практических заданий.

По каждой теме дисциплины организуется текущий контроль в форме выполнения практических заданий. По мере прослушивания занятий в видеозаписи по каждой теме, слушатель последовательно выполняет практические задания на платформе электронного обучения lms.mti.moscow.

Прежде чем приступать к выполнению практическим заданиям, слушателю необходимо: повторно прослушать рекомендации по выполнению практических заданий, изложенные преподавателем в конце занятия с применением ДОТ в видеозаписи; подготовить оформленные в процессе занятий записи конспектов.

Методические указания для слушателей по выполнению практических заданий на платформе электронного обучения

По мере прослушивания лекций по каждой теме, следует последовательно выполнять практические задания на платформе электронного обучения lms.mti.moscow

В ходе выполнения практической работы необходимо следовать указаниям в заданиях, использовать материал лекций и конспекты, оформленные по ним, рекомендованную литературу (основную и дополнительную).

При возникновении вопросов при выполнении заданий, можно уточнить эти вопросы у преподавателя, используя форму обратной связи на платформе электронного обучения lms.mti.moscow. В форме следует указать тему и номер задания, с которым возникли трудности, сформулировать вопрос четко, подробно описав возникшие сложности. При необходимости следует приложить скриншоты с пометками.

Выполнение практическое задание слушатель отправляет на проверку преподавателю в формате, указанном в задании. Все практические задание отправляются на проверку через платформу электронного обучения lms.mti.moscow.

6.4 Методические указания для преподавателей по организации текущего контроля в форме практических заданий.

Для организации текущего контроля слушателей преподаватель готовит практические задания по каждой теме дисциплины, направленные на закрепление полученных знаний по теме. Практические задания с указаниями, размещаются на платформе электронного обучения lms.mti.moscow

6.5 Методические указания для слушателей по прохождению промежуточной аттестации

По дисциплине организуется промежуточная аттестация в форме выполнения тестирования.

Прежде чем приступать к выполнению тестирования, слушателю необходимо: повторно прослушать рекомендации по выполнению тестирования, изложенные преподавателем в конце занятия с применением ДОТ в видеозаписи; подготовить оформленные в процессе занятий и контактной работы записи конспектов.

В ходе выполнения тестирования необходимо следовать рекомендациям, использовать материал занятий, лекций и конспекты, оформленные по ним, рекомендованную литературу (основную и дополнительную).

При завершении дисциплины слушатель должен пройти тестирование.

6.6 Методические указания для преподавателей по организации промежуточной аттестации

Для организации промежуточной аттестации слушателей преподаватель готовит тестовые вопросы по дисциплине, направленные на контроль полученных знаний по дисциплине. Тестовые вопросы с указаниями, размещаются на платформе электронного обучения lms.mti.moscow

7. Оценочные материалы для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации слушателей

Текущий контроль и промежуточная аттестация направлена на оценку сформированности компетенции и достижение планируемых результатов по дисциплине.

Текущий контроль предполагает отчет о выполнении практических заданий (направлен на контроль сформированности умений и практического опыта).

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета (направлена на контроль сформированности знаний).

Результат достижения планируемых результатов и сформированности компетенций оценивается в совокупности по итогам прохождения текущего контроля и промежуточной аттестации.

7.1 Текущий контроль

Форма проведения: отчет о выполнении практических заданий.

Порядок сдачи практических заданий: выполняются слушателем последовательно в процессе освоения дисциплины, предполагает представление на проверку преподавателю 10 заданий. Количество баллов за практические задание варьируется в зависимости от критериев оценивания. Общее количество баллов, которые может получить слушатель за практические задания от 0 до 80. При невыполнении, частичном выполнении или некорректном выполнении пункта в задании, слушатель получает за этот пункт 0 баллов.

Порядок проведения текущего контроля:

Тема 1. Знакомство с профессией

1. Задание

Что нужно сделать: Заполнить одну из двух предложенных карт компетенций:

1. Карта компетенций Юрия Ветрова (источник)

2. Карта компетенций DocDoc (источник)

Результат: ссылка на заполненную таблицу в гугл-док или файл excel

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Выберите одну из двух предложенных таблиц.

Ознакомьтесь с источником публикации. Там будут советы по работе.

Оцените свой уровень владения каждой компетенцией. Используйте шкалы, предложенные в таблицах: от 1 до 4 для карты Юрия Ветрова и от 1 до 5 для карты DocDoc

Как отправить задание на проверку: в виде ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 2. Подготовка и исследование

2. Задание

Что нужно сделать: Потренируйтесь задавать вопросы об уточнении задачи, которые вы прошли в курсе. Задать вопросы можно нейросети ChatGPT. Постарайтесь задать не менее 5 вопросов о стратегии и возможностях продукта по диаграмме Гаррета. Получите информацию о критериях для разрабатываемого учебного продукта и

стейкхолдерах, зафиксируйте ответы. После чего опишите задачу через User Story или Job Story.

Результат: ссылка на текстовый документ или страницу в Figma с описанием результата

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Если вы будете использовать предложенного чат-бота, зарегистрируйтесь в нем заранее, так у вас накопится больше бесплатного лимита

Для общения с ChatGPT не нужно каждый вопрос начинать с описанием всех вводных. Вы можете задавать вопрос как бы в продолжение диалога, но при этом формулируйте вопросы ясно и конкретно: чем более четким и конкретным будет ваш вопрос, тем лучше будет ответ

Уточняйте и перефразируйте ответы. Помните, что ChatGPT - это модель для генерации текста, а не источник экспертного знания. При получении ответа, уточните и переформулируйте его для лучшего применения в вашем проекте

Как отправить задание на проверку: в виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 3. Формирование целей и понимания продукта

3. Задание

Что нужно сделать:

На основе CJM (собранной по результатам Урока 2), Lean Canvas и Value Proposition Canvas (Урок 3) необходимо сгенерировать идеи интерфейса и решения болей клиента

Из этих идей отобрать самые сильные (Урок 4) и собрать их в сценарии

Далее необходимо отразить карту этих сценариев в high-level wireframes

Результат: ссылка на файл в Figma, где:

1. на странице “Page 1” будет отражена CJM,
2. на “Page 2” заполненные Lean Canvas и Value Proposition Canvas,
3. на “Page 3” список идей с оценкой по диаграмме Вена и рядом список тех, которые ты из них отобрал для проекта,
4. на “Page 4” сценарии в верхнеуровневых варфреймах с небольшими подписями и пояснениями

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Старайтесь не перегружать итоговые макеты, главное – отобразить логику и какие-то общие паттерны, и шаблоны интерфейса

Соблюдайте порядок и визуальную логику во всех заданиях, макеты и артефакты уже должны выглядеть аккуратно и презентабельно

В четвертом задании не углубляйтесь в сильно мелкие действия и не забывайте про конечную цель каждого типа пользователя, опирайтесь на результат задания 1 и 2

Как отправить задание на проверку: в виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 4. Брендинг

4. Задание

Что нужно сделать:

Описать отличие Бренда от торговой марки

Взять 1 действующую компанию и на основе ее построить “Колесо Бренда”

Взять 1 действующую компанию и на основе ее построить “Пирамиду Бренда”

Описать отличие Брендинга от Ребрендинга?

Задача: необходимо выполнить все задания и набрать максимальных 6 баллов

Результат: необходимо отправить выполненную работу в формате PDF или ссылкой на Google Doc (с разрешенной возможностью комментирования и редактирования)

Тема 5. Проектирование продукта

5. Задание

Что нужно сделать:

1. Согласно разработанным в предыдущей теме сценариям полностью проработать макеты, выбрав одну из стратегий: адаптивность или mobile-first.
2. Для этого можно подобрать дизайн-систему из интернета, или же собрать свой UI-kit, содержащий цвета, стили текста, атомы и молекулы с их состояниями.
3. В макетах необходимо соблюдать порядок в слоях, нейминге, постараться по максимуму собрать, используя автолейауты.

Результат: ссылка на макеты в Figma.

Используйте файл с результатами домашнего задания по прошлой теме: создайте пустую страницу с пустым названием для отбивки темы от темы, а далее создайте страницы для текущего ДЗ.

Сценарии могут быть как каждый на отдельной странице, так и все на одной, но аккуратно разделены и подписаны. Отдельная страница под UI-kit, даже если вы будете использовать готовую ДС. При использовании готовой ДС на данной странице укажите ссылку на нее, а также должны быть перенесены все использованные компоненты с состояниями и использованы как материнские.

Советы и рекомендации по выполнению дз:

1. Вы можете не подключать готовую ДС как библиотеку, просто на отдельную страницу файла копируйте все необходимые компоненты с состояниями и используйте их. Для всех текстовых элементов должны быть применены заданные китом стили, цвета из заданных токенов, не кастомизировать молекулы, минимальный кастом организмов (только по весомым причинам)
2. Ориентируйтесь на проработанные вами же ранее сценарии, именно поэтому продолжаем использовать тот же Figma-файл для целостности
3. Старайтесь использовать автолейауты, соблюдайте аккуратный нейминг слоёв и групп, соблюдайте систему отступов. По автолейаутам необходимый минимум - хедер, боковое меню (при наличии), вертикаль основного контента. В идеале - вся страница
4. Поэкспериментируйте с темой дашбордов. Попробуйте организовать данные по-своему и предоставить пользователям не только таблицы, но и небольшие виджеты с графиками или диаграммами

5. Помните что пользователь хочет не только всю информацию просто посмотреть, но вы уже можете сами предоставить ему какие-то выводы или предложить действия
6. Организуйте экраны как сценарий со стрелками и логичными переходами, не оставляйте пустых выходов из сценария. Также у каждого сценария должна быть и точка входа

Как отправить задание на проверку:

В виде ссылки на макеты в предназначенном окне и текстовый комментарий, нажав кнопку «Отправить ответ». В текстовом комментарии укажите:

1. Ваш выбор (готовой ДС или самостоятельной разработки UI-kit) и краткое описание причины
2. Ваш выбор стратегии (адаптивность или mobile-first) и краткое обоснование

После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и ОТЗЫВ.

Тема 6. Тестирование, доработка и передача проекта в разработку

6. Задание

Что нужно сделать:

1. Проверьте ваши макеты по чек-листу Урока 1
2. Выберите один из сценариев, разработайте кликабельные прототип и проведите УТ на тех респондентах, которых удастся найти (3-5 человек). Занесите результаты в таблицу и ниже опишите выводы
3. Оформите страницу(цы) с макетами согласно чек-листу третьего урока

Результат: ссылка на макет в Figma, где:

- первая страница - обложка проекта (название, дизайнер)
- вторая страница (или раздел, отбитый до и после пустыми страницами с пустыми названиями) - итоговые сценарии, аккуратно оформленные, актуализированные и с вашими краткими комментариями по необходимости
- далее - страница с UI-kit
- страница с прототипом и сценарием проверки, описанным словами
- страница с отчетом по УТ (таблица и выводы) для историчности
- страница с CJM, Lean Canvas и Value Proposition Canvas

Советы и рекомендации по выполнению дз:

1. Старайтесь избегать больших комментариев к макетам, так как если комментарий требуется длинный - возможно и шаг сценария слишком сложный
2. Аккуратно причешите результаты вашей работы, еще раз удостоверьтесь что все экраны консистентны
3. По возможности не размножайте сильно целые экраны. Если происходят какие-то мелкие действия в конкретном блоке, которые влекут за собой изменения только в этом же блоке - следует отрисовать шаги, отображая только этот блок, а не весь экран.
4. Помните, что в боевой ситуации в ваш макет будут приходить разработчики, бизнес, следующий дизайнер, или дизайнер из смежного продукта, и им должен быть понятен процесс продукта по вашим макетам

Как отправить задание на проверку:

В виде ссылки в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Тема 7. Менеджмент продукта и личное развитие

7. Задание

1. Чем проект отличается от продукта?
 - a. Не имеет конкретных сроков завершения
 - b. Имеет штат сотрудников, которые с ним работают
 - c. Развивается и меняет направление своего развития в процессе работы
 - d. Имеет четко оговоренные и определенные рамки
2. Соотнеси зоны ответственности Product Manager и Product Owner
 1. Строит дорожную карту
 2. Был правильно придуман и продуман
 3. Был правильно запущен
 4. Выполняет задачи по окупаемости
 - a. Product Manager
 - b. Product Owner
3. Design Lead - это ...
 - a. тимлид команды дизайнеров, руководитель направления дизайна, он же group head, чаптер-лид или дизайн-менеджер.
 - b. тимлид продуктовой команды, куда входит дизайнер, продюсер, продакт.
 - c. главный дизайнер в конкретном проекте или продукте.

Тема 8. Маркетинг продукта

8. Задание

Что нужно сделать: выбрать 1 компанию из сферы “Изучения иностранных языков”

1. Провести анализ 2 Конкурентов на основе 3 данных: цена, каналы продвижения, география продвижения.
2. Составить портрет Целевой Аудитории
3. Составить для компании новое Уникальное торговое предложение (УТП)
4. Перечислите 3 инструмента Интернет-маркетинга

Задача: необходимо выполнить все задания и набрать максимальных 5 баллов

Результат: необходимо отправить выполненную работу в формате PDF или ссылкой на Google Doc (с разрешенной возможностью комментирования и редактирования)

Тема 9. Инновации в продуктовом дизайне

9. Задание

Что нужно сделать:

сделать брендинг для вымышленной компании-производителя в любой сфере с помощью нейросетей, следуя советам из презентации;
сгенерировать 10 вариантов названий компании;
выбрать 1 вариант названия компании и сгенерировать логотип для неё, выбрать фирменную цветовую палитру и шрифты.

Результат:

Ссылка на изображения в формате JPG/PNG со скриншотами:

1. выбранная компания и ее деятельность;
2. варианты названий с выделенным выбранным;
3. финальный лого и 2 иных варианта от ии, которые вы не взяли
4. фирменные цвета и шрифты.

Советы и рекомендации по выполнению дз:

1. Не бойтесь попробовать воспользоваться разными нейросетями для достижения лучшего результата
2. Учитывайте советы из презентации и правильно составляйте промты
3. Помните про значения цветов в дизайне при подборе фирменного стиля компании

Как отправить задание на проверку: в виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку «Отправить ответ». После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

10.Задание

Разработать CRM-систему по поставленному ТЗ (техническое задание), используя все знания и навыки, полученные в курсе

Легенда:

Ты - дизайнер в it-компании, которая создаёт продукты на внешний рынок, и продуктоунер «продал» новую идею руководству и пришел к нам с минимально очерченной идеей продукта.

Что нужно сделать (Техническое задание):

Необходимо разработать CRM-систему для корпоративного обучения сотрудников компании английскому языку, в которой были бы личные кабинеты для сотрудников, руководителя и преподавателей.

Альтернативные темы:

- разработать CRM-систему для туристической компании
- разработать CRM-систему для магазина натуральной косметики
- разработать CRM-систему для консалтингового агентства
- разработать CRM-систему для сети фитнес-студий

Шаги реализации проекта:

1. Внимательно изучите техническое задание

2. Проведите анализ ЦА и анализ конкурентов
3. Составьте колесо и пирамиду бренда
4. Разработайте основные атрибуты бренда и фирменный стиль или сделайте ребрендинг, если выбрали какую-то действующую компанию
5. Составьте Уникальное торговое предложение
6. Подберите референсы и разработайте мудборд
7. Разработайте кликабельные прототип и проведите UT
8. Осуществите вёрстку всего дизайн-макета
9. Разработайте адаптивные версии под разные типы устройств (включая мобильную версию)
10. Подготовьте макет к передаче на вёрстку разработчику
11. Составьте презентацию проекта для заказчика

Результат:

Исследовательская работа в формате Excel|Google Таблица

Готовый дизайн-макет в файле Figma (ссылка)

Презентация для заказчика в формате PNG|PDF|Google Презентация

Советы и рекомендации по выполнению дз:

Используйте все материалы, полученные в процессе прохождения курса

Как отправить задание на проверку:

В виде текста/ссылки или прикрепленного файла в предназначенном окне, нажав кнопку “Отправить ответ”. После оценки задания проверяющим курса, Вы сможете увидеть свою оценку и отзыв.

Оценочные материалы практических заданий:

№ задания	Критерий оценивания	Результат за задание в баллах
1.	<p>Студент прислал ссылку или файл своей карты компетенций — 2 балла</p> <p>Заполнены все пункты — 2 балл</p> <p>Удалена вся лишняя информация — 1 балл</p>	0–5
2.	<p>Заданы вопросы уровня стратегии и возможностей диаграммы Гаррета:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Для чего мы создаем продукт? 2. Какие цели мы перед собой ставим? 3. Кто наши пользователи? Для кого мы делаем продукт? 4. Какие задачи мы поможем решить пользователям? 5. Почему они будут пользоваться именно нашим решением? 6. Какие функции нужны для решения пользовательских задач? 7. Какую функциональность предлагают конкуренты? 8. Какой контент нужен пользователям? <p>до 5 вопросов – 1 балл, больше 5 вопросов – 2 балла.</p> <p>Сформулирована User Story или Job Story — 1 балл</p> <p>Есть ссылки на сайты конкурентов или референсы — 1 балл</p> <p>Составлен список стейкхолдеров — 1 балл</p>	0–5
3.	<p>Сделаны сценарии из верхнеуровневых макетов по примеру из урока 5, видна целостность концепции, понятны шаги — 2 балла</p> <p>Соблюдена структура внутри макетов, все выровнено по сетке, есть система отступов в блоках и между ними, есть описания — 1 балл</p> <p>Проработаны все этапы задания, и финальный результат логично следует из предыдущих — 1 балл</p> <p>Придумана своя композиция и наполнение системы, отличающееся от примера в практическом уроке — 2 балла</p>	0–6
4.	<p>Описаны отличия Бренда от торговой марки — 1 балла</p> <p>Построено “Колесо Бренда” — 2 балл</p> <p>Построена “Пирамида Бренда” — 2 балл</p> <p>Описаны отличия Брендинга от Ребрендинга — 1 балл</p>	0–6
5.	<p>Логично описан выбор стратегии (адаптивность или от мобилки) - 1 балл</p> <p>Соблюдена структура внутри макета, все выровнено по сетке, есть система отступов в блоках и между ними — 2 балла</p> <p>В макетах использованы автолейауты (если не вся страница, то как минимум - в вертикалях и внутри них: боковое меню, вертикаль основного контента) - 1 балл</p> <p>Макет соответствует исходному содержанию сценариев в страницах прошлого ДЗ (допустимы небольшие совершенствования) — 1 балл</p> <p>Для всех текстовых элементов используются заданные стили, для цветов - токены, макет в целом создан с минимальным количеством кастома выбранной/созданный дизайн-системы — 2 балла</p>	0–7

6.	<p>Макет отвечает всем пунктам само-ревью — 4 балла</p> <p>Макеты визуально приятно и понятно организованы, навигация по ним лёгкая и понятная — 1 балл</p> <p>Прототип качественно проработан, обрабатывает без ошибок — 2 балла</p> <p>Выводы по УТ соответствуют результатам заполнения таблицы расшифровки, предложены решения, критические боли/ошибки уже исправлены в макетах - 3 балла</p> <p>Комментарии лаконичны и понятны — 1 балл</p>	0–11
7.	<p>Есть правильный ответ на вопрос №1 — 1 балл</p> <p>Есть правильный ответ на вопрос №2 — 1 балл</p> <p>Есть правильный ответ на вопрос №3 — 1 балл</p>	0–3
8.	<p>Проведен анализ конкурентов — 2 балла</p> <p>Составлен портрет Целевой Аудитории — 1 балл</p> <p>Есть (УТП) — 1 балл</p> <p>Перечислены 3 инструмента Интернет-маркетинга — 1 балл</p>	0–5
9.	<p>Выбрана сфера деятельности компании и её название — 1 балл.</p> <p>Создан логотип с помощью нейросети — 2 балла.</p> <p>Подобран соответствующий компании фирменный стиль: цвета и шрифты — 3 балла.</p>	0–6
10.	<p>Проведён анализ ЦА и анализ конкурентов — 4 балла</p> <p>Создан мудборд и разработан дизайн-концепт — 6 баллов</p> <p>Разработан прототип и осуществлена вёрстка всего дизайн-макета — 5 баллов</p> <p>Созданы адаптированные версии сайта для разных типов устройств — 4 балла</p> <p>Подготовлен макет в передачу для вёрстки — 3 балла</p> <p>Составлена презентация проекта для заказчика — 4 балла</p>	0–26
Общий результат в баллах		0-80

7.2 Промежуточная аттестация

Форма проведения промежуточной аттестации – зачет.

Зачет проводится в виде электронного тестирования.

Общее время, требуемое на выполнение – 2 часа.

Порядок проведения электронного тестирования: проводится дистанционно на платформе электронного обучения lms.mti.moscow предполагает прохождение слушателями теста, направленного на оценку сформированности планируемых результатов обучения (знаний), состоящего из 5 вопросов каждый из которых оценивается в 4 балла.

Перечень вопросов, выносимых на электронное тестирование:

1. Продуктом для разработки продуктовым дизайнером является:
 - a. Продукт\упаковка выпускаемый компанией, в которой работает дизайнер.
 - b. Любой продукт потребления.
 - c. Один конкретный продукт (сайт, приложение, навигационная система и т.д.)
2. На то, каким будет интерфейс, влияет:
 - a. Потребности пользователя и бизнеса, технические ограничения.
 - b. Техническое задание, тренды, опыт дизайнера.
 - c. Ниша продукта, особенности ЦА, тех. ограничения.
3. Вопрос: «где взять нужные данные, есть ли они?» функции «скачать» можно отнести к:
 - a. Бизнесу.
 - b. Технологиям.
 - c. Пользовательскому опыту.
4. К hard skills продуктового дизайнера относятся:
 - a. Frontend, копирайтинг
 - b. Копирайтинг, управление продуктами
 - c. Проведение встреч, креативность
5. К пользовательским исследованиям hard skills относятся:
 - a. Статистика, анализ и визуализация больших объемов данных.
 - b. Интервью и custdev
 - c. Проектирование структуры и навигация.

Критерии оценивания текущего контроля и промежуточной аттестации:

Перевод полученных баллов по результатам тестирования и отчеты о выполнении практических заданий в отметку производится следующим образом:

90 -100 баллов «отлично»/ «зачтено»;

70 - 89 баллов «хорошо»/ «зачтено»;

50 - 69 баллов «удовлетворительно»/ «зачтено»;

менее 50 баллов «неудовлетворительно»/ «не зачтен