

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
"Ивановский государственный политехнический университет"**

УТВЕРЖДАЮ

Директор института _____

_____ 2026 г.

Продуктовый дизайн и пользовательский опыт (UX/UI)

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **ИТиС (Информационных технологий и сервиса)**

Учебный план 09.03.02 Информационные системы и технологии

Направленность (профиль) Дизайн и продвижение цифрового продукта

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 96 Виды контроля в семестрах:
в том числе: экзамен, 7 семестр

аудиторные занятия 38

самостоятельная работа 26

часов на контроль 32

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	7		Итого	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	14	14	14	14
Лабораторные	12	12	12	12
Практические	12	12	12	12
Итого ауд.	38	38	38	38
Контактная работа	38	38	38	38
Сам. работа	26	26	26	26
Часы на контроль	32	32	32	32
Итого	96	96	96	96

Программу составил(и):

Алешина Д.А., доцент, _____

Рецензент(ы):

Арбузова А.А., доцент, _____

Рабочая программа дисциплины

Продуктовый дизайн и пользовательский опыт (UX/UI)

Разработана в соответствии с ФГОС ВО

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 926 от 19.09.2017

составлена на основании учебного плана

09.03.02 Информационные системы и технологии

утвержденного ученым советом вуза от 26.03.2026 протокол №6

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

ИТиС (Информационных технологий и сервиса)

Зав. кафедрой Арбузова А.А. _____

Согласовано

Зав. выпускающей кафедрой ИТиС Арбузова А.А. _____

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
Цели:	Формирование у студентов знаний, умений и навыков, необходимых для создания современных цифровых продуктов с акцентом на проектирование пользовательского опыта (UX) и разработку интерфейсов (UI), а также анализ потребностей целевой аудитории и формирование эстетически привлекательного и функционального облика цифровых сервисов
Задачи:	Изучить теоретические основы UX/UI-дизайна, принципы проектирования и визуализации интерфейсов. Научить проводить исследования пользовательского опыта, анализировать целевую аудиторию и выявлять её потребности. Сформировать навыки разработки логики взаимодействия пользователя с продуктом и создания прототипов. Обеспечить освоение современных инструментов для проектирования и визуализации интерфейсов. Развить умение оценивать и тестировать удобство, функциональность и эстетику цифровых продуктов. Подготовить к командной работе над IT-продуктами и взаимодействию с разработчиками, аналитиками и менеджерами проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.11
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
	Для успешного освоения дисциплины необходимо знание дисциплин "Растровая графика и обработка изображений", «Векторная графика и иллюстрация», «Дизайн интерфейсов приложений», «Дизайн цифровых продуктов»
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
	Знания и компетенции, полученные обучающимися при изучении дисциплины «Продуктовый дизайн и пользовательский опыт (UX/UI)» необходимы при написании ГИА

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-6:Способен осуществлять работы по проектированию стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта	
ПК-6.1. Проектирование стратегии взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом	
ПК-6.2. Проектирование контекстных сценариев и интерфейсных решений	
ПК-8:Способен осуществлять формальную оценку графического пользовательского интерфейса	
ПК-8.1. Экспертная оценка интерфейса	
ПК-8.2. Анализ совместимости интерфейса с требованиями целевой аудитории и оборудования	
В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:	
Знать:	Теоретические основы UX/UI-дизайна и принципы проектирования цифровых продуктов. Методы исследования пользовательского опыта и анализа целевой аудитории. Современные подходы к визуальному дизайну, типографике, композиции и колористике в интерфейсах. Стандарты и гайдлайны для различных платформ (iOS, Android, Web). Основы проектирования логики взаимодействия пользователя с продуктом (user flow, customer journey map). Принципы тестирования и оценки удобства интерфейсов.
Уметь:	Проводить исследования пользователей, анализировать их потребности и формировать пользовательские сценарии. Разрабатывать прототипы и тестировать гипотезы по улучшению пользовательского опыта. Создавать визуальные концепции и макеты интерфейсов для сайтов и мобильных приложений. Работать с современными инструментами для UX/UI-дизайна (Figma, Sketch, Adobe XD и др.). Презентовать и защищать свои дизайн-решения перед командой и заказчиком. Взаимодействовать с разработчиками, аналитиками и менеджерами для внедрения дизайн-решений.
Владеть:	Профессиональным программным обеспечением для проектирования и визуализации интерфейсов. Методиками проведения UX-исследований, анализа данных и формирования выводов. Навыками создания интерактивных прототипов и проведения юзабилити-тестирования. Коммуникативными и презентационными навыками для эффективной работы в команде. Современными подходами к организации дизайн-процессов и управлению проектами в сфере цифровых продуктов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Примечание
Раздел 1. Введение в продуктовый дизайн и UX/UI. 1.1. Определение и задачи продуктового дизайна. 1.2. Роль UX/UI в создании цифровых продуктов. 1.3. История и современные тренды UX/UI-дизайна.			
/Лек/	7	2	
/Пр/	7	2	
/Лаб/	7	2	
/СР/	7	5	
Раздел 2. Исследование пользовательского опыта (UX). 2.1. Методы исследования целевой аудитории. 2.2. Создание портретов пользователей (personas) и карт пути клиента (CJM). 2.3. Анализ пользовательских сценариев и сбор обратной связи.			
/Лек/	7	3	
/Пр/	7	2	
/Лаб/	7	2	
/СР/	7	5	
Раздел 3. Проектирование интерфейсов (UI). 3.1. Основы визуального дизайна: композиция, типографика, цвет. 3.2. Гайдлайны и стандарты для Web, iOS и Android. 3.3. Создание макетов и интерактивных прототипов.			
/Лек/	7	3	
/Пр/	7	2	
/Лаб/	7	2	
/СР/	7	5	
Раздел 4. Инструменты и технологии UX/UI-дизайна. 4.1. Обзор современных инструментов (Figma, Sketch, Adobe XD и др.). 4.2. Работа с дизайн-системами и компонентными библиотеками. 4.3. Интеграция дизайна и разработки: передача макетов и handoff			
/Лек/	7	3	
/Пр/	7	4	
/Лаб/	7	4	
/СР/	7	4	
Раздел 5. Тестирование, внедрение и развитие продукта. 5.1. Методы юзабилити-тестирования и анализа результатов. 5.2. Оценка эффективности дизайн-решений. 5.3. Доработка продукта на основе пользовательских данных и метрик			
/Лек/	7	3	
/Пр/	7	2	
/Лаб/	7	2	
/СР/	7	7	
/Эк/	7	32	

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В рамках внутренней системы оценки качества подготовки для текущего контроля и промежуточной аттестации в университете применяется балльно-рейтинговая система оценки знаний обучающихся (очной формы обучения). В рамках внутренней системы оценки качества подготовки для текущего контроля и промежуточной аттестации в университете применяется балльно-рейтинговая система оценки знаний обучающихся (очной формы обучения). При освоении разделов дисциплины используется сочетание видов учебной работы (УР) – лекция, лабораторная работа, самостоятельная работа – с различными методами ее активизации: Сочетание видов УР с различными методами ее активизации Метод акт. УР / Вид УР Лекция Лаб. работа Сам. работа IT-методы + + + Работа в команде + + Case-study + Игра + Проблемное обучение + + Контекстное обучение + + Обучение на основе опыта + + Индивидуальное обучение + + Междисциплинарное обучение + + +

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Оценочные средства содержат перечень:

- вопросов, ответы на которые дают возможность студенту продемонстрировать, а преподавателю оценить степень усвоения теоретических и практических положений дисциплины;

- заданий, позволяющих оценить приобретенные студентами практические умения и навыки.

Промежуточный контроль знаний студентов проводится в виде аттестаций на 7, 11 и зачетной неделях каждого семестра.

Результаты аттестации проставляются в ведомость в виде рейтинговой оценки.

Максимальный балл в одной аттестации – 25. Для этого студенту необходимо:

- своевременно и правильно выполнить полный объем работы,

- оформить и сдать в срок отчеты по лабораторным работам,

- уметь обобщить материал и сделать собственные выводы.

Перевод рейтинговой оценки в итоговую оценку, проставляемую в зачетную книжку студента, осуществляется в соответствии со следующей таблицей:

0-50 - неудовлетворительно*

51-70 - удовлетворительно

71-84 - хорошо

85-100 - отлично

* оценка «неудовлетворительно» в зачетную книжку не проставляется.

ФОС по дисциплине представлен в ПРИЛОЖЕНИИ к РПД.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**7.1. Рекомендуемая литература****7.1.1 Основная литература**

	Авторы, составители	Заглавие, назначение, ссылка	Издательство, год
Л1.1	Тидвелл Д.	Разработка пользовательских интерфейсов, ,	СПб.: Питер, 2007,

7.1.2 Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие, назначение, ссылка	Издательство, год
Л2.1	Алан Купер и др.	Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия, ,	СПб.: Символ-плюс, 2009,

7.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

E-learning Портал электронного образования ИВГПУ: <https://moodle.ivgpu.ru/>

7.3. Информационное обеспечение дисциплины**7.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства**

	Лицензионное программное обеспечение вуза: Microsoft Windows, свободно распространяемое программное обеспечение: кроссплатформенный редактор изображений GIMP, InkScape
--	---

7.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

7.3.2.1	ЭБС издательства "Лань", https://e.lanbook.com/
7.3.2.2	Электронная библиотека ИВГПУ, https://lib.ivgpu.ru/
7.3.2.3	ЭБС "Университетская Библиотека Онлайн", https://biblioclub.ru

8. МТО (ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ)

Для преподавания дисциплины на кафедре ИТиС имеется компьютерный класс (ауд. У220) в котором установлено 10 персональных компьютеров на базе процессоров Intel Celeron 1,33 GHz. Класс входит в локальную сеть кафедры и университета. Имеется выход в глобальную сеть Интернет. На всех компьютерах установлены операционные системы семейства MS Windows и необходимое прикладное программное обеспечение.

Для визуализации учебного материала используется мультимедийный проектор Benq и монитор с большой диагональю экрана (47").

В учебном процессе также используются компьютерные классы и другие технические средства, предоставляемые университетским департаментом информационных и вычислительных технологий.

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Выполнение самостоятельной работы требует от студентов внимательного и вдумчивого отношения к поставленным задачам. Для успешного решения возникающих вопросов необходимо заранее составить план получения информации по изучаемым темам. Для этого можно проконсультироваться с преподавателем по вопросам использования литературы и данных компьютерной сети. При использовании компьютерной сети необходимо:

- выполнить поиск сайтов, располагающих интересующей информацией;
- провести сравнение полноты материала и манеры изложения на различных сайтах;
- подобрать необходимый материал;
- используя графический редактор подготовить макет, согласно техническому заданию.

При подготовке к работам в учебных лабораториях и аудиториях необходимо тщательно подготовиться к выполнению практических заданий и лабораторных работ. Для этого нужно внимательно изучить рекомендованную литературу, составить собственный план выполнения практической и лабораторной работы, подготовить на электронном носителе необходимые заготовки контента и шаблонов. Желательно до выполнения работы попытаться ответить на контрольные вопросы, выделив те из них, которые вызывают наибольшие затруднения для консультации у преподавателя. Заготовленные шаблоны отчетов должны заполняться в процессе выполнения практической и лабораторной работы. Фактически при правильной подготовке к выполнению практической и лабораторной работы студенты могут во время занятий оформить отчет по работе и отчитаться преподавателю по изученному материалу или, по крайней мере, получить квалифицированную консультацию по сложным вопросам.

К экзамену по данной дисциплине допускаются обучающиеся, выполнившие все лабораторные работы и практические занятия.

10. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ООП ВО ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ

Преподавание дисциплины должно учитывать особенности познавательной деятельности и личностной особенности обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалидов (по возможности на лекциях, семинарах, лабораторных работах и т.д.). Учет особенностей обучающихся с инвалидностью в полной мере проявляется на предусмотренных для таких обучающихся индивидуальных консультациях по дисциплине.

Необходимо во время преподавания в общей группе учитывать реальные возможности лиц с ОВЗ и инвалидов. Коррекция методики преподавания для данной группы лиц возможна на индивидуальных занятиях. Преподаватель должен учитывать физиологические особенности обучаемого и разработать рекомендации и приемы выполнения поставленной задачи индивидуально. Возможен подбор индивидуального задания с коррекцией уровня сложности выполняемого задания.

Специальные условия для получения образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья условия обучения, воспитания и развития таких обучающихся, включающие в себя использование специальных образовательных программ и методов обучения и воспитания, специальных учебников, учебных пособий и дидактических материалов, специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, предоставление услуг ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь, проведение групповых и индивидуальных коррекционных занятий, обеспечение доступа в здания организаций, осуществляющих образовательную деятельность, и другие условия, без которых невозможно или затруднено освоение образовательных программ обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии должны предусматривать возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Необходимо учитывать тот факт, что обучающиеся не всегда имеют физическую возможность посещать занятия. Поэтому целесообразно разрабатывать дистанционную информационную поддержку процесса обучения. Таким средством могут являться обучающие компьютерные фильмы по данной дисциплине, презентации, которые обучающийся может просматривать дома в комфортной среде и без лимита времени.

Обучающиеся из числа лиц с ОВЗ и инвалидов обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

При проведении занятий в компьютерных лабораториях целесообразно использовать проектор для наиболее удобного размещения обучающегося с ОВЗ при изложении материала занятия.