

**МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**  
**УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА»**  
**(РУТ (МИИТ))**



Рабочая программа дисциплины (модуля),  
как компонент образовательной программы  
высшего образования - программы бакалавриата  
по направлению подготовки  
38.03.05 Бизнес-информатика,  
утвержденной первым проректором РУТ (МИИТ)  
Тимониным В.С.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Дизайн интерфейсов**

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

Направленность (профиль): Цифровая экономика

Форма обучения: Очная

Рабочая программа дисциплины (модуля) в виде  
электронного документа выгружена из единой  
корпоративной информационной системы управления  
университетом и соответствует оригиналу

Простая электронная подпись, выданная РУТ (МИИТ)  
ID подписи: 564169  
Подписал: заведующий кафедрой Каргина Лариса Андреевна  
Дата: 28.03.2023

## 1. Общие сведения о дисциплине (модуле).

Целями освоения дисциплины (модуля) являются:

- разработка и дизайн пользовательского интерфейса с использованием современного программного обеспечения.

Задачами освоения дисциплины является формирование у обучающихся навыков:

- формирование представления о тенденциях развития области проектирования и дизайна интерфейса;
- освоение методов проектирования пользовательского интерфейса;
- применение современных технологий дизайна интерфейса;
- использование инструментальных средств, позволяющих решать задачи профессиональной деятельности в области дизайна интерфейса;
- разрабатывать эффективные цифровые интерфейсы с помощью программных средств.

## 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю).

Перечень формируемых результатов освоения образовательной программы (компетенций) в результате обучения по дисциплине (модулю):

**ОПК-1** - Способен проводить моделирование, анализ и совершенствование бизнес-процессов и информационно-технологической инфраструктуры предприятия в интересах достижения его стратегических целей с использованием современных методов и программного инструментария;

**ОПК-3** - Способен управлять процессами создания и использования продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий, в том числе разрабатывать алгоритмы и программы для их практической реализации;

**ОПК-5** - Способен организовывать взаимодействие с клиентами и партнерами в процессе решения задач управления жизненным циклом информационных систем и информационно-коммуникационных технологий ;

**ПК-1** - Способен определять ИТ-продукт, управлять его дизайном, регулировать план его развития и продвижения, согласуя работу соответствующих подразделений;

**ПК-5** - Способен разрабатывать регламенты эксплуатации, сопровождать ввод в эксплуатацию систем и подсистем ;

**ПК-8** - Способен осуществлять контроль функционирования, анализ показателей результативности и эффективности функционирования информационной системы.

Обучение по дисциплине (модулю) предполагает, что по его результатам обучающийся будет:

**Уметь:**

- анализировать логику работы пользователей интерфейса;
- проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса;
- выполнять экспертную оценку интерфейса;
- разрабатывать проектное решение интерфейса с учетом развития современной шрифтовой культуры;
- использовать презентационные материалы для обоснования предложений при разработке дизайн-проектов интерфейса;
- рассчитывать ожидаемую скорость работы с интерфейсом.

**Знать:**

- виды взаимодействия пользователей с интерфейсом;
- методы исследований;
- этапы проектирования пользовательского интерфейса;
- алгоритм создания интерактивного прототипа;
- инструменты и методы проектирования интерфейса информационной системы
- технические требования к интерфейсной графике.

**Владеть:**

- способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом;
- навыками использования электронных образовательных ресурсов по дизайну интерфейса информационных систем;
- навыками обоснования проектного решения интерфейса на основе принципов эргономики и тенденций развития дизайна;
- навыками составления описания процесса разработки интерфейса информационной системы;
- навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей интерфейса;
- навыком анализа интерфейса на соответствие бизнес-задачам, качества и полноты обработки пользовательских сценариев.

3. Объем дисциплины (модуля).

3.1. Общая трудоемкость дисциплины (модуля).

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 4 з.е. (144 академических часа(ов)).

3.2. Объем дисциплины (модуля) в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Тип учебных занятий	Количество часов	
	Всего	Семестр №7
Контактная работа при проведении учебных занятий (всего):	64	64
В том числе:		
Занятия лекционного типа	32	32
Занятия семинарского типа	32	32

3.3. Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся, а также в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении промежуточной аттестации составляет 80 академических часа (ов).

3.4. При обучении по индивидуальному учебному плану, в том числе при ускоренном обучении, объем дисциплины (модуля) может быть реализован полностью в форме самостоятельной работы обучающихся, а также в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении промежуточной аттестации.

#### 4. Содержание дисциплины (модуля).

##### 4.1. Занятия лекционного типа.

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
1	Назначение и виды пользовательских интерфейсов Рассматриваемые вопросы: - назначение и виды интерфейсов; - базовые принципы разработки интерфейсов; - проектирование взаимодействия пользователя с графическими интерфейсами; - основные понятия и термины (UI, UX, Usability); - основные элементы пользовательских интерфейсов.
2	Основные элементы пользовательских интерфейсов Рассматриваемые вопросы:

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основные функции и требования;</li> <li>- структура пользовательского интерфейса;</li> <li>- стили пользовательского интерфейса;</li> <li>- графический интерфейс (GUI-интерфейс);</li> <li>- пользовательский Web-интерфейс (WUI-интерфейс);</li> <li>- объектно-ориентированный пользовательский интерфейс;</li> <li>- стандартизация пользовательского интерфейса.</li> </ul>
3	<p><b>Исследование пользователей и предметной области</b></p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- классификация методов исследования пользователей и юзабилити-оценки;</li> <li>- статистические исследования аудитории;</li> <li>- основные инструменты аналитики;</li> <li>- методы исследований пользователей.</li> </ul>
4	<p><b>Проектирование пользовательских интерфейсов на основе анализа пользовательского поведения</b></p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы и особенности проектирования пользовательского интерфейса;</li> <li>- целеполагание в дизайне интерфейса;</li> <li>- этапы проектирования;</li> <li>- инструментальные средства разработки интерфейса;</li> <li>- передача информации визуальным способом;</li> <li>- управляющие элементы разработки интерфейса.</li> </ul>
5	<p><b>Цвет и типографика в дизайне интерфейсов:</b></p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбор цветовых решений;</li> <li>- подбор шрифтов и их сочетаемость;</li> <li>- создание гармоничного общего впечатления.</li> </ul>
6	<p><b>Иконки и их роль в дизайне интерфейсов:</b></p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание узнаваемых и понятных иконок;</li> <li>- принципы их использования, выбор форм и цветов.</li> </ul>
7	<p><b>Работа с графикой в дизайне интерфейсов:</b></p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание элементов дизайна;</li> <li>- подбор изображений и их обработка;</li> <li>- создание анимаций и эффектов.</li> </ul>
8	<p><b>Работа с мультимедиа:</b></p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбор и интеграция видео и аудио контента;</li> <li>- работа с графическими элементами, создание интерактивных элементов.</li> </ul>
9	<p><b>Основы компьютерного дизайна</b></p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- визуальные аспекты объектов и их влияние друг на друга;</li> <li>- фундаментальные принципы дизайна;</li> <li>- дизайн интерфейса, ориентированный на пользователей;</li> <li>- дизайн интерфейса, ориентированный на задачи пользователей;</li> <li>- дизайн, ориентированный на мотивы пользователей.</li> </ul>
10	<p><b>Дизайн-система интерфейса</b></p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- преимущества применения дизайн-системы;</li> </ul>

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- элементы дизайн-системы;</li> <li>- руководство по стилю (style guide);</li> <li>- библиотека компонентов;</li> <li>- подходы к использованию дизайн-системы;</li> <li>- корпоративная дизайн-система.</li> </ul>
11	<b>Дизайн интерфейсов мобильных приложений</b> Рассматриваемые вопросы: <ul style="list-style-type: none"> <li>- особенности дизайна мобильных приложений и его отличия от десктопных ресурсов;</li> <li>- этапы разработки mobile design;</li> <li>- разработка UX стратегии и поиск креативных концепций;</li> <li>- UX-дизайн приложения;</li> <li>- UI-дизайн приложения;</li> <li>- Определение внешнего вида интерфейса.</li> </ul>
12	<b>Интеграция дизайна интерфейсов с разработкой:</b> Рассматриваемые вопросы: <ul style="list-style-type: none"> <li>- различие между UX и UI дизайном;</li> <li>- взаимодействие дизайнера интерфейсов и разработчика.</li> </ul>
13	<b>Интеграция дизайна интерфейсов с разработкой:</b> Рассматриваемые вопросы: <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы UX/ UI дизайна;</li> <li>- правила верстки интерфейса.</li> </ul>
14	<b>Интеграция дизайна интерфейсов с разработкой</b> Рассматриваемые вопросы: <ul style="list-style-type: none"> <li>- процесс работы UX/UI дизайнера;</li> <li>- подготовка дизайн-макетов для программистов.</li> </ul>

## 4.2. Занятия семинарского типа.

### Практические занятия

№ п/п	Тематика практических занятий/краткое содержание
1	<b>Изучение Figma</b> В ходе практического занятия, студенты изучают как работать в программе, основные функции, работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки
2	<b>Этапы разработки интерфейса</b> В ходе практического занятия студенты изучают этапы разработки интерфейса приложения для стационарного компьютера. Подготовить прототипы интерфейсов и материалы для разработчиков на выбранную тему
3	<b>Анализ аудитории, анализ конкурентов</b> В ходе практического занятия студенты изучают брифинг клиента. Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта). Виды исследований (количественные, качественные)
4	<b>Выбор проекта/темы для создания дизайна интерфейсов</b> В ходе практического занятия студент делает подборку неудачных интерфейсов, переработка дизайна интерфейсов
5	<b>Создание черновика пользовательского интерфейсов</b> В ходе практического занятия студенту необходимо продумать концепцию, выбрать программное

№ п/п	Тематика практических занятий/краткое содержание
	обеспечение, в котором будет создаваться дизайн-проект
6	<b>Создание референсов</b> В ходе практического занятия, студенту необходимо подобрать презентации, которые можно использовать для примера (источники SlideShare, Behance.net)
7	<b>Создание стиля</b> В ходе практического занятия, студент определяет общий стиль дизайн-проекта: шрифты, цветовая палитра
8	<b>Разложение темы дизайна интерфейса по методике «дизайн-мышления»</b> В ходе практического занятия, студент осуществляет проработку темы, идеи и проблемы презентации, используя методики дизайн-мышления
9	<b>Разработка лендинга на выбранную тему</b> В ходе практического занятия, студент определяет элементы дизайна. Разработать руководство по стилю. Создать библиотеку компонентов. Спроектировать интерфейс лендинга на основе проведенного анализа аудитории
10	<b>Разработка информационного или корпоративного сайта на выбранную тему</b> В ходе практического занятия, студенту необходимо: определить элементы дизайна. Разработать руководство по стилю. Создать библиотеку компонентов. Спроектировать интерфейс информационного или корпоративного сайта на основе проведенного анализа аудитории
11	<b>Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему</b> В ходе практического занятия, студент осваивает навыки: определения элементов дизайна. Разработать руководство по стилю. Создать библиотеку компонентов. Спроектировать интерфейс интернет-магазина или сервиса на основе проведенного анализа аудитории
12	<b>Проектирование мобильного приложения</b> В ходе практического занятия студенту необходимо: разобрать этапы создания интерфейса мобильного приложения. Разработать пользовательские сценарии.
13	<b>Проектирование мобильного приложения</b> В ходе практического занятия студенту необходимо: Разработать карту экранов в части описанных пользовательских сценариев. Подготовить прототипы экранов.
14	<b>Проектирование мобильного приложения</b> В ходе практического занятия студенту необходимо: Подготовить прототипы экранов. Подобрать не менее двух стилистик для приложения. На основании одной из стилистик разработать дизайн-концепцию приложения

#### 4.3. Самостоятельная работа обучающихся.

№ п/п	Вид самостоятельной работы
1	Подготовка к практическим занятиям
2	Работа с лекционным материалом
3	Работа с литературой
4	Выполнение курсовой работы.
5	Подготовка к промежуточной аттестации.
6	Подготовка к текущему контролю.

#### 4.4. Примерный перечень тем курсовых работ

1. Разработка лендинга для страховой медицинской компании:

-Создание дизайна и структуры лендинга для представления страховых продуктов.

-Внедрение функционала для расчета стоимости полиса и онлайн-заявок.

-Интеграция с системой онлайн-консультирования и клиентской поддержки.

2. Разработка лендинга для агентства недвижимости:

-Проектирование страницы с каталогом недвижимости и фильтрами для поиска объектов.

-Внедрение интерактивной карты для отображения местоположения объектов.

-Разработка формы для онлайн-заявок на просмотр недвижимости.

3. Разработка лендинга для фотоцентра:

-Создание интерфейса для заказа фотопечати и фотокниг.

-Внедрение системы онлайн-оплаты и отслеживания статуса заказа.

-Разработка галереи работ и портфолио для демонстрации услуг.

4. Разработка лендинга для ателье:

-Проектирование страницы для представления услуг по пошиву и ремонту одежды.

-Внедрение функционала для онлайн-записи на прием и консультацию.

-Разработка раздела с отзывами клиентов и портфолио выполненных работ.

5. Разработка лендинга для компании по разработке программных продуктов:

-Создание страницы для презентации программных продуктов и решений.

-Внедрение формы для запроса демонстрации и консультации.

-Разработка раздела с кейсами и отзывами клиентов.

6. Разработка лендинга для кадрового агентства:

-Проектирование интерфейса для поиска вакансий и резюме.

-Внедрение системы онлайн-заявок и подачи резюме.

-Разработка раздела с информацией о работодателях и услугах агентства.

7. Разработка лендинга для строительной организации:

-Создание страницы для презентации строительных проектов и услуг.



-Внедрение интерактивного портфолио выполненных работ.

-Разработка формы для онлайн-запросов на консультацию и расчеты.

8.Разработка лендинга для ресторана:

-Проектирование страницы с меню, акциями и специальными предложениями.

-Внедрение системы онлайн-бронирования столиков и заказов на вынос.

-Разработка раздела с отзывами клиентов и фотогалереей блюд.

9.Разработка лендинга для мебельного центра:

-Создание интерфейса для представления ассортимента мебели и интерьеров.

-Внедрение функционала для онлайн-заказов и консультаций по дизайну.

-Разработка раздела с информацией о производителях и акциях.

10.Разработка лендинга для управляющей компании ЖКХ:

-Проектирование страницы с информацией о услугах и тарифах.

-Внедрение системы онлайн-обращений и оплаты услуг.

-Разработка раздела с новостями и важными объявлениями для жителей.

11.Разработка лендинга для авиакомпании:

-Создание страницы для бронирования билетов и информации о рейсах.

-Внедрение системы отслеживания статуса рейсов и регистрации онлайн.

-Разработка раздела с акциями и программами лояльности.

12.Разработка лендинга для туроператора:

-Проектирование интерфейса для поиска и бронирования туров.

-Внедрение функционала для расчета стоимости туров и подачи заявок.

-Разработка раздела с отзывами туристов и информацией о направлениях.

5. Перечень изданий, которые рекомендуется использовать при освоении дисциплины (модуля).

№ п/п	Библиографическое описание	Место доступа
1	Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 119 с. — (Высшее	<a href="https://urait.ru/bcode/473438">https://urait.ru/bcode/473438</a> (дата обращения: 24.03.2023). - Текст: электронный.

	образование). — ISBN 978-5-534-11169-9.	
2	Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1.	<a href="https://urait.ru/bcode/473415">https://urait.ru/bcode/473415</a> (дата обращения: 18.03.2023). - Текст: электронный.

6. Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем, которые могут использоваться при освоении дисциплины (модуля).

Официальный сайт РУТ (МИИТ) (<https://www.miit.ru/>).

Научно-техническая библиотека РУТ (МИИТ) (<http://library.miit.ru>).

Образовательная платформа «Юрайт» (<https://urait.ru/>).

Электронно-библиотечная система издательства «Лань» (<http://e.lanbook.com/>)

КонсультантПлюс: <http://www.consultant.ru/>

Гарант: <http://www.garant.ru/>

7. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства, необходимого для освоения дисциплины (модуля).

1. Операционная система Microsoft Windows.

2. Офисный пакет приложений Microsoft 365 и приложения Office.

8. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

Для проведения лекционных занятий необходима аудитория с мультимедиа аппаратурой. Для проведения практических занятий требуется аудитория, оснащенная мультимедиа аппаратурой и ПК с необходимым программным обеспечением и подключением к сети интернет.

9. Форма промежуточной аттестации:

Курсовая работа в 7 семестре.

Экзамен в 7 семестре.

10. Оценочные материалы.

Оценочные материалы, применяемые при проведении промежуточной аттестации, разрабатываются в соответствии с локальным нормативным актом РУТ (МИИТ).



Авторы:

старший преподаватель кафедры  
«Современные технологии  
социально-экономического  
образования»

А.В. Леонова

Согласовано:

Заведующий кафедрой ИСЦЭ  
Председатель учебно-методической  
комиссии

Л.А. Каргина

М.В. Ишханян