

## АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### Наименование дисциплины (модуля)

Проектирование в цифровой среде модуль 2

### Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

### Цели и задачи дисциплины (модуля)

**Цель дисциплины** – сформировать у студентов навыки работы с современными инструментами и технологиями для создания и прототипирования пользовательских интерфейсов для веб и мобильных приложений, познакомить с различными методиками применяемыми при создании интерфейсов, а также вовлечение обучающихся в процессы саморазвития и самореализации

#### Задачи дисциплины:

1. Познакомить студентов с современными инструментами, позволяющими создавать и редактировать графику для пользовательских интерфейсов (UI), выстраивать цельную дизайн систему. 2. Изучить методики, применяемые при создании адаптивного дизайна. 3. Получить опыт создания анимированных интерактивных прототипов интерфейсов любой сложности. 4. Научиться адаптировать, оптимизировать и экспортировать элементы пользовательского интерфейса для последующего экспорта его в программный код. А также: - Приобретение навыков формулирования целей и задач научного исследования, выбора и обоснования методики исследования; - Формирование навыков библиографической работы, самостоятельной работы с различными источниками информации; - Проведение анализа, систематизации и обобщение информации по теме исследований; - Развитие творческой активности и инициативы студентов.- Вовлечение студентов в социальную активность университета, развитие интереса к участию в социально-значимых проектах (спортивных, культурных, общественных, экологических мероприятиях);- Формирование желания активного участия в волонтерских мероприятиях, в оказании помощи нуждающимся;- Формирование эстетического вкуса при обустройстве внешней среды во время проведения культурных, общественных, экологических и других мероприятий;- Развитие навыков социализации в коллективе;

### Результаты освоения дисциплины (модуля)

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины, приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код компетенции	Формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения	
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к	Знания:	принципы и специфику формирования дизайн-решений в области веб-разработок
			Умения:	создавать дизайн-решения пользовательского интерфейса, мобильного приложения

		выполнению дизайн-проекта	Навыки:	Владеть приемами создания эффективного пользовательского интерфейса, мобильного приложения
--	--	---------------------------	---------	--

### Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Раздел 1. Типы пользовательских интерфейсов и этапы их разработки.
- 2) Раздел 2. Особенности человеческого восприятия и эргономика (юзабилити).
- 3) Раздел 3. Возможности современного программного обеспечения.

### Трудоемкость дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудоемкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттестации	
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
54.03.01 Дизайн	ОФО	Бл1.В	4	4	109	0	108	0	1	0	35	ДЗ

### Составители(ль)

*Погребняк Е.В., доцент, Кафедра дизайна и технологий, Pogrebnyak.EV@vvsu.ru*