

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна
Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий
Дата подписания: 17.08.2026 15:44:41
Уникальный программный ключ:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1abc6ab7a

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Северо-Кавказский федеральный университет»

Колледж креативных индустрий СКФУ в г. Ставрополе

УТВЕРЖДАЮ

Директор Высшей школы
креативных индустрий
А.Г. Садыкова

Рабочая программа учебной дисциплины

МДК.02.06 «UX/UI веб-дизайн»

Профессия	54.01.20	Графический дизайнер
	код	наименование специальности
Форма обучения	очная	

Ставрополь, 2026 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер и примерной основной образовательной программы СПО, с учетом направленности на удовлетворение потребностей регионального рынка труда и работодателей.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана:

Григорян И.Е. ассистент кафедры дизайна ВШКИ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

UX/UI веб-дизайн

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «UX/UI веб-дизайн» является обязательной частью профессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии/специальности 54.01.20 Графический дизайнер.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 02.; ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;	проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; производить расчёты основных технико-экономических показателей проектирования; презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию; иметь практический опыт в анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика.	теоретические основы композиционного построения в графическом и в объёмно-пространственном дизайне; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия; действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов.
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте	технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна;

ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета		

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	108
в т.ч. в форме практической подготовки	92
Самостоятельная работа	16
Промежуточная аттестация в форме зачета в 3 семестре Промежуточная аттестация в форме экзамена в 4 семестре	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций
1	2	3	4
<i>3 семестр</i>			
Тема 1. Визуальный дизайн	Содержание учебного материала	48	ОК 02.; ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.
	в том числе:		
	занятие №1 «Изучение Figma (основные функции, работа со слоями, масками, группами Сетка, auto layout, библиотеки)»	6	
	занятие №2 «Кнопки, формы, компоненты, UI-кит» т.д.)	4	
	занятие №3 «Адаптив»	4	
	занятие №4 «Мудборд, референсы, концепты»	2	
	практическое занятие №5 «Разработка лендинга»	2	
	практическое занятие №6 «Разработка информационного или корпоративного сайта»	2	
	практическое занятие №7 «Разработка интернет-магазина или сервиса»	2	
	практическое занятие №8 «Разработка приложения»	4	
	практическое занятие №9 «Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете»	6	

	Самостоятельная работа «Передача макетов в разработку»	16	
Промежуточная аттестация в форме зачета			
Всего:		48	
4 семестр			
Тема 2. Проектные технологии и инструменты коммуникационного дизайна	Содержание учебного материала	60	ОК 02.; ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.
	в том числе:	20	
	практическое занятие №11 «Брифинг клиента»		
	практическое занятие №12 «Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)»		
	практическое занятие №13 «Виды исследований: количественные и качественные»		
	практическое занятие №14 «Анализ аудитории, анализ конкурентов»		
	практическое занятие №15 «Обзор инструментов (Maze, Miro или другие платформы)»		
Тема 3. Проектирование	практическое занятие №16 «Персона, CJM, JTBD»	40	ОК 02.; ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.
	практическое занятие №17 «User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура»		
	практическое занятие №18 «Прототипы»		
	практическое занятие №19 «Обзор инструментов (Miro, FigJam, Invision и другие)»		
Промежуточная аттестация в форме экзамена			
Всего:		60	
ИТОГО:		108	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий, объектов физической культуры и спорта с перечнем основного оборудования	Адрес (местоположение) учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий, объектов физической культуры и спорта (с указанием площади и номера помещения в соответствии с документами бюро технической инвентаризации)
Компьютерный класс (6, 6а-208). Компьютерный класс оборудован учебной мебелью на 13 посадочных мест, 13 персональными компьютерами, доской магнитно-маркерной	Ставропольский край, город Ставрополь, площадь Ленина, 3а, Учебный корпус № 6, 6А (лит. А-А1)
Помещение для самостоятельной работы: учебная мебель на 21 посадочных мест, магнитно-маркерная доска, проектор, персональные компьютеры с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационную среду организации, лингфонные гарнитуры	355017, Ставропольский край, г. Ставрополь, кв-л 70, ул. Пушкина, д.1, к.2 (119 кв. м, помещение № 424, этаж 8)
Помещение для самостоятельной работы на 24 посадочных места, оснащенное компьютерной техникой с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду университета	355017, Ставропольский край, г. Ставрополь, кв-л 70, ул. Пушкина, д.1, к.1 (45,3 кв. м, помещение № 304, этаж 5)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.2. Основные электронные издания

1. Домнин, В. Н. Брендинг : учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. Н. Домнин. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2023. – 493 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-13727-9. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/519431>.

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2023. – 208 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-11512-3. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/518452>.

3.2.3. Дополнительные источники

1. Учебники для высшего и среднего профессионального образования от издательства «Юрайт». ... Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 181 с. – (Университеты России). – ISBN 978-5-534-10964-1.
2. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 74 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-10584-1.
3. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2021. – 119 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-11671-7.
4. Королькова, Александра. Живая типографика / Александра Королькова. - Изд. 4-е, испр. - Москва : Index Market, 2012. - 219, [4] с. : ил., цв. ил.; 23 см + [1] отд. л. цв. ил., сложенный в 8 стр.; ISBN 978-5-9901107-8-6/
5. Тонкости визуального дизайна для профессионалов [Текст] : [16+] / Конни Маламед ; [переводчик А. Мороз]. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2018. - 336 с. : ил., табл., цв. ил.; 21х26 см. - (Серия "Современный дизайн"); ISBN 978-5-496-03225-4.
6. Гордон, Юрий. Книга про буквы / Юрий Гордон. Манн, Иванов и Фербер, 2022 г. - 264 с. : ил.; 25 см.; ISBN 978-5-00146-972-8.
7. Эйсман Л. Рекер К. История пантона. XX век в цвете / Эйсман, Л., Рекер, К. – Изд. Эксмо, 2020. – 192 с; ISBN 978-5-04-097123-7.
8. Дизайн и цвет : практикум : реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне / Шон Адамс, Терри Ли Стоун ; [пер. с английского Алексея Мороза под редакцией Владимира Измайлова]. - Москва : КоЛибри : Азбука-Аттикус, 2020. - 239 с. : ил.; ISBN 978-5-389-15067-6.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знания: технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования. Умения: выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные	5 – Способен ясно и четко излагать свои мысли, корректно отвечать на поставленные вопросы, формулировать вопросы собеседнику, а также возражать оппоненту. Умеет аргументировать свою позицию или гибко менять ее в случае необходимости. 4 – Испытывает некоторые затруднения при изложении собственных мыслей, ответах на обращенные к нему вопросы в связи с волнением (ограниченным словарным запасом) и при попытках самостоятельно формулировать вопросы	Наблюдение и оценка на практических занятиях Защита итоговых проектов

образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	собеседнику. 3 – Не способен самостоятельно донести до окружающих собственные мысли и формулировать ответы на обращенные к нему вопросы, а также самостоятельно формулировать вопросы собеседнику. В ходе дискуссии, как правило, не корректен. 2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог.	
--	---	--