

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

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
к практическим занятиям**

МДК.02.06 UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН

Профессия 54.01.20 Графический дизайнер

Форма обучения _____ очная

Ставрополь, 2026 г.

Методические указания к практическим занятиям по дисциплине составлены в соответствии с требованиями ФГОС СПО и предназначены для студентов, обучающихся по профессии: 54.01.20 Графический дизайнер.

Методические указания для учебной дисциплины разработаны:
Григорян И.Е.. ассистент кафедры дизайна ВШКИ

СОДЕРЖАНИЕ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

II. ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

III. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Практическое занятие №1 ««Изучение Figma (работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки) »

Практическое занятие №2 «Кнопки, формы, компоненты, UI-кит»

Практическое занятие №3 «Адаптив»

Практическое занятие №4 «Мудборд, референсы, концепты»

Практическое занятие №5 «Разработка лендинга»

Практическое занятие №6 «Разработка информационного или корпоративного сайта»

Практическое занятие №7 «Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему»

Практическое занятие №8 «Разработка приложения на выбранную тему»

Практическое занятие №9 «Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете»

Практическое занятие №10 «Передача макетов в разработку»

Практическое занятие №11 «Брифинг клиента»

Практическое занятие №12 «Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)»

Практическое занятие №13 «Аналитика и исследования»

Практическое занятие №14 «Анализ аудитории, анализ конкурентов»

Практическое занятие №15 «Обзор инструментов (Maze, Miro или другие платформы)»

Практическое занятие №16 «Персона, CJM, JTBD»

Практическое занятие №17 «User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура»

Практическое занятие №18 «Прототипы»

Практическое занятие №19 «Обзор инструментов (Miro, FigJam и другие)»

IV. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины: развитие профессионального мышления, объединение знаний, основных законов и методов проектирования предметов графического дизайна и систем визуальных коммуникаций.

Задачи дисциплины:

- изучении этапов создания и управления объектами графического дизайна, о месте в системе социокультурных, маркетинговых и рекламных коммуникаций;
- освоении методов создания и разработки художественно-конструкторских качеств проектируемых конструкций, с учетом технико-экономических, эргономических требований, и прогрессивных технологий производства;
- освоении методов разработки концептуальных и художественно-технических решений дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с помощью средств графического дизайна;
- освоении новых видов конструктивных форм упаковки промышленных и продовольственных товаров;
- изучении и освоении основных методов и принципов системного проектирования в графическом дизайне;
- формировании применения методов оценки рекламы на практике;
- изучении особенностей создания фирменного стиля компании.

В результате освоения дисциплины студенты должны:

В результате усвоения тем и разделов дисциплины «UX/UI веб-дизайн», работы на практических занятиях у обучающихся должны сформироваться следующие компетенции:

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания;

ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания;

ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета;

В результате изучения методических указаний по выполнению практических работ по дисциплине «UX/UI веб-дизайн» обучающийся должен:

знать: технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.

уметь: 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 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.

ПЛАН ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Практическое занятие №1 «Изучение Figma (основные функции, работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки)»

Тема: «Визуальный дизайн»

Цель: познакомить учащихся с Figma и дать им базовое представление о его основных функциях, включая работу со слоями, масками, группами, сетками, Auto Layout и библиотеками

Задания: Работа индивидуально или в малых группах: разработка фирменного стиля для компании с выбором отрасли и целевой аудитории.

Краткая теория:

Обзор Фигмы:

Figma – это мощный веб-инструмент для дизайна, используемый для проектирования UI/UX, прототипирования и совместной работы. Он позволяет дизайнерам создавать прототипы цифровых продуктов и совместно работать над ними в режиме реального времени, что делает его популярным выбором для отдельных дизайнеров так и для команд.

Основные функции:

Слои: Слои – это строительные блоки дизайна в Figma. Каждый элемент, например фигуры, текст и изображения, представлен в виде слоя, и они накладываются друг на друга для создания макета.

Маски: Маски используются для управления видимостью определенных частей изображения или элемента, что позволяет дизайнерам создавать сложные формы и эффекты.

Группы: группировка элементов позволяет дизайнерам организовывать несколько слоев и управлять ими как единым блоком, что упрощает управление и редактирование макета.

Сетки: Сетки помогают поддерживать последовательность и выравнивание в макете. Дизайнеры могут настроить сетки, чтобы обеспечить равномерное расположение элементов и их правильное выравнивание.

Auto Layout: Auto Layout – это функция, которая позволяет дизайнерам создавать адаптивные дизайны, определяя ограничения и правила того, как элементы должны корректироваться при изменении размера макета.

Библиотеки: библиотеки в Figma позволяют дизайнерам создавать повторно используемые компоненты и стили, которые можно использовать в нескольких проектах, обеспечивая согласованность и эффективность.

Задания: Студенты создадут простой дизайн пользовательского интерфейса для экрана мобильного приложения с помощью Figma. Дизайн будет включать в себя различные элементы, в которых используются слои, маски, группы, сетки и Auto Layout.

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Введение в Figma: студенты познакомятся с интерфейсом Figma и его основными функциями.
- 2) Базовая настройка макета: они создадут новый файл, настройт размер холста и узнают, как перемещаться по рабочему пространству.
- 3) Работа со слоями, масками и группами: учащиеся будут создавать и организовывать различные элементы дизайна, используя слои, маски и группы.
- 4) Настройка сетки: они настройт сетку, чтобы обеспечить выравнивание и последовательность в своем дизайне.
- 5) Внедрение Auto Layout: учащиеся будут использовать Auto Layout, чтобы их дизайн адаптировался к разным размерам экрана.
- 6) Использование библиотеки: они создадут и будут использовать библиотеку компонентов, чтобы продемонстрировать возможность повторного использования элементов дизайна.

Отчёт: каждый учащийся представит дизайн своего мобильного приложения, объяснив использование слоев, масок, групп, сеток, Auto Layout и библиотек в процессе проектирования

Контрольные вопросы:

1. Каковы ключевые особенности и преимущества Figma как инструмента дизайна?
2. Как группировка элементов и использование масок способствуют организованному и визуально привлекательному дизайну?
3. Как Auto Layout помогает создавать адаптивные дизайны в Figma и каковы преимущества использования библиотек компонентов для единообразия дизайна?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №2 «Кнопки, формы, компоненты, UI-кит»

Тема: «Визуальный дизайн»

Цель: познакомить учащихся с основными элементами дизайна пользовательского интерфейса (UI), включая кнопки, формы и компоненты, а также продемонстрировать важность UI-китов для обеспечения согласованности и эффективности дизайна

Краткая теория:

Кнопки:

Кнопки – это интерактивные элементы в пользовательском интерфейсе, которые позволяют пользователям выполнять действия, такие как отправка формы, переход на другую страницу или запуск определенных функций. Они должны быть разработаны с четкими визуальными подсказками, такими как цвет и эффекты наведения, чтобы направлять взаимодействие пользователей.

Формы:

Формы используются для сбора пользовательского ввода, такого как регистрационные данные или поисковые запросы. Эффективный дизайн формы включает в себя логическую организацию полей, предоставление четких меток и инструкций, а также обратную связь в режиме реального времени.

Компоненты:

Компоненты – это повторно используемые элементы дизайна, составляющие

пользовательский интерфейс, такие как панели навигации, карточки, ползунки и модальные окна. Дизайнеры создают компоненты для обеспечения согласованности всего приложения и оптимизации процесса проектирования.

UI-кит:

UI-кит – это набор предварительно разработанных компонентов пользовательского интерфейса, стилей и руководств, которые дизайнеры могут использовать в качестве отправной точки для новых проектов. Это обеспечивает согласованность дизайна, ускоряет процесс проектирования и помогает поддерживать единый визуальный язык во всем приложении.

Задания: Учащиеся будут работать индивидуально или в небольших группах над созданием UI-кита для определенного типа продуктов, таких как мобильное приложение или веб-сайт. UI-кит должен включать в себя различные кнопки, элементы форм и компоненты, отражающие стиль дизайна и брендинг приложения.

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Понимание элементов пользовательского интерфейса: учащиеся познакомятся с различными элементами пользовательского интерфейса, их функциями и передовым опытом в области дизайна.
- 2) Наброски и вайрфреймы: они будут набрасывать идеи и создавать вайрфреймы для планирования макета и организации компонентов UI-кита.
- 3) Дизайн кнопок и форм: учащиеся будут разрабатывать различные типы кнопок (например, основные, дополнительные и кнопки-призраки) и создавать элементы формы с соответствующими метками и обратной связью.
- 4) Создание компонентов: они разработают и организуют различные компоненты, гарантируя, что их можно будет легко повторно использовать и настраивать.
- 5) Согласованность дизайна: учащиеся будут поддерживать одинаковые цвета, типографику и интервалы во всех элементах набора пользовательского интерфейса, чтобы создать единый визуальный опыт.

Отчёт: каждый учащийся/группа представит свой UI-кит, объяснив свои дизайнерские решения, обоснование выбора компонентов и то, как UI-кит способствует согласованности и эффективности дизайна

Контрольные вопросы:

1. Каковы основные соображения при разработке кнопок и форм для пользовательского интерфейса?
2. Как многократно используемые компоненты в UI-ките способствуют последовательному и эффективному процессу проектирования?
3. Почему поддержание согласованности дизайна имеет решающее значение для создания положительного пользовательского опыта в приложениях?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №3 «Адаптив»

Тема: «Визуальный дизайн»

Цель: познакомить учащихся с принципами адаптивного дизайна макета и научить их создавать удобные интерфейсы, которые адаптируются к различным размерам экрана и устройствам.

Краткая теория:

Адаптивный дизайн:

Адаптивный дизайн – это подход к дизайну пользовательского интерфейса, направленный на обеспечение оптимального взаимодействия с пользователем на разных устройствах и размерах экрана. Он включает в себя создание гибких и динамических макетов, которые настраивают и реорганизуют содержимое в зависимости от разрешения экрана пользователя и ориентации устройства.

Ключевые принципы:

Плавающие сетки: дизайнеры используют плавающие сетки для создания макетов, которые могут масштабироваться пропорционально разным размерам экрана, гарантируя, что содержимое остается разборчивым и хорошо организованным.

Медиа-запросы. Медиа-запросы – это правила CSS, которые позволяют дизайнерам применять различные стили и настройки макета в зависимости от устройства пользователя или размера экрана.

Брейкпоинты. Брейкпоинты – это определенные размеры экрана, при которых дизайн макета изменяется для соответствия различным устройствам, таким как смартфоны, планшеты и настольные компьютеры.

Задания: Студенты разработают адаптивный макет для веб-сайта или веб-приложения. Дизайн должен включать брейкпоинты, чтобы обеспечить удобочитаемость и удобство использования контента на различных устройствах.

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Понимание адаптивного дизайна: учащиеся узнают о важности адаптивного дизайна и его влиянии на пользовательский опыт.
- 2) Идентификация брейкпоинтов: они будут определять конкретные брейкпоинты, где макет должен подстраиваться под разные размеры экрана.
- 3) Разработка макета: учащиеся разработают макет с использованием гибких сеток с учетом того, как содержимое реорганизуется в разных контрольных точках.
- 4) Тестирование и оптимизация. Учащиеся тестируют адаптивный макет на различных устройствах и оптимизируют его для удобного взаимодействия с пользователем.

Отчёт: Каждый учащийся/группа представит свой макет адаптивного дизайна, объяснив свой подход к адаптивному дизайну, выбор контрольных точек и то, как их дизайн обеспечивает удобство работы на разных устройствах.

Контрольные вопросы:

1. Что такое адаптивный дизайн-макет и почему он важен в современной веб-разработке?
2. Как гибкие сетки и медиа-запросы способствуют созданию адаптивного пользовательского интерфейса?

3. Почему необходимо тестировать адаптивный макет на различных устройствах и как дизайнеры могут оптимизировать дизайн для лучшего взаимодействия с пользователем?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №4 «Мудборд, референсы, концепты»

Тема: «Визуальный дизайн»

Цель: познакомить учащихся с важностью мудбордов, референсов и концепций в процессе проектирования. Они узнают, как использовать эти инструменты для вдохновения, определения визуального направления и разработки творческих идей для своих проектов.

Краткая теория

Мудборд:

Мудборд – это визуальный коллаж, который объединяет различные изображения, цвета, текстуры, типографику и другие визуальные элементы для представления общего настроения, стиля и атмосферы дизайн-проекта. Он служит источником вдохновения и помогает дизайнерам и клиентам визуализировать предполагаемый внешний вид окончательного дизайна.

Референсы:

Референсы – это внешние источники вдохновения, которые дизайнеры используют для сбора идей и идей для своих проектов. Это могут быть изображения, веб-сайты, произведения искусства, фотографии и другие визуальные материалы, которые соответствуют теме проекта или целевой аудитории.

Концепции:

Концепции – это центральные идеи или темы, которыми руководствуется процесс проектирования. Они являются основой, на которой будет строиться дизайн, и должны соответствовать целям и идеям проекта. Сильная концепция помогает дизайнерам принимать дизайнерские решения, которые остаются неизменными на протяжении всего проекта.

Задания: студенты будут работать над дизайн-проектом по своему выбору (например, брендинг, плакат, веб-сайт) и создавать доску настроения, собирать референсы и разрабатывать концепции дизайна, которые соответствуют целям проекта

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Понимание мудбордов: учащиеся узнают о цели и элементах мудбордов и о том, как они помогают визуализировать дизайнерские идеи.
- 2) Сбор референсов: они будут искать референсы, связанные с их дизайн-проектом, учитывая целевую аудиторию и цели проекта.
- 3) Создание мудборда: используя инструменты дизайна или традиционные методы, учащиеся создадут мудборд, отражающий визуальное направление и настроение, которое они хотят передать в своем дизайне.
- 4) Разработка концепций дизайна: на основе доски настроения и референсов учащиеся проводят мозговой штурм и разрабатывают концепции дизайна, которые отражают суть проекта.
- 5) Презентация и уточнение концепций: каждый учащийся/группа представляет свою доску настроения, референсы и концепции дизайна, получая отзывы от сверстников и преподавателей для уточнения своих идей.

Отчёт: студенты представят свой процесс проектирования, объяснив, что вдохновило их доску настроения, референсы и концепции дизайна, а также то, как они повлияли на окончательный дизайн

Контрольные вопросы:

1. Какова цель мудборда в процессе проектирования и как он помогает задать визуальное направление?
2. Почему референсы важны в процессе проектирования и как они способствуют генерированию творческих идей?
3. Каким образом разработка надежных концепций дизайна помогает принимать решения по дизайну и обеспечивает последовательность в конечном проекте?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №5 «Разработка лендинга»

Тема: «Визуальный дизайн»

Цель: научить студентов принципам и передовым методам проектирования целевых страниц (лендингов), что позволит им создавать эффективные и ориентированные на конверсию

целевые страницы для различных целей

Краткая теория:

Целевая страница (лендинг):

Целевая страница – это отдельная веб-страница, созданная с определенной целью, например для привлечения потенциальных клиентов, продвижения продукта, регистрации на мероприятие или повышения конверсии. Он ориентирован на один призыв к действию (СТА/Call to action), чтобы побудить посетителей совершить определенное действие.

Ключевые принципы:

Четкая цель: успешная целевая страница имеет четкую и конкретную цель, гарантируя, что посетители понимают цель и желаемое действие.

Минималистичный дизайн. Дизайн должен быть чистым, лаконичным и сфокусированным на главном призыве к действию, избегая отвлекающих факторов, которые могут отвлечь внимание посетителей.

Убедительный заголовок. Сильный и привлекательный заголовок необходим для привлечения внимания посетителей и передачи основного ценностного предложения.

Убедительный текст: Текст должен быть кратким, убедительным и ориентированным на выгоду, четко объясняя ценность желаемого действия.

Сильные визуальные эффекты: высококачественные и релевантные визуальные эффекты, такие как изображения или видео, могут повысить привлекательность страницы и привлечь посетителей.

Адаптивный дизайн: целевые страницы должны быть адаптивными и оптимизированными для различных устройств, чтобы обеспечить удобство работы пользователей.

Задания: Студенты создадут целевую страницу для вымышленного продукта, услуги или события. Целевая страница должна быть разработана для достижения конкретной цели, такой как продвижение продукта, сбор адресов электронной почты или стимулирование регистрации на мероприятие.

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Понимание целей целевых страниц: учащиеся узнают о назначении и целях целевых страниц и о том, чем они отличаются от обычных веб-страниц.
- 2) Определение целевой аудитории: они определяют свою целевую аудиторию и адаптируют дизайн и сообщения для обращения к этой конкретной группе.
- 3) Вайрфреймы и дизайн макета: учащиеся будут создавать вайрфреймы для планирования макета и структуры целевой страницы.
- 4) Разработка визуальных элементов: они разработают визуальные элементы, включая заголовок, текст, визуальные эффекты и кнопку СТА, следуя принципам дизайна целевой страницы.

Отчёт: каждый учащийся/группа представит дизайн своей целевой страницы, объяснив свой выбор дизайна, аргументы в пользу своих визуальных элементов и то, как они достигли конкретной цели целевой страницы.

Контрольные вопросы:

1. Каковы ключевые принципы дизайна целевой страницы и как они влияют на ее эффективность?
2. Почему так важно иметь четкую и конкретную цель для целевой страницы и как это влияет на процесс проектирования?
3. Как адаптивный дизайн обеспечивает удобство работы пользователей на разных устройствах и почему он необходим для успешной целевой страницы?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание

соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №6 «Разработка информационного или корпоративного сайта»

Тема: «Визуальный дизайн»

Цель: провести учащихся через процесс разработки информационного или корпоративного веб-сайта, уделяя особое внимание пользовательскому опыту, брендингу и эффективной передаче информации.

Краткая теория

Информационный или корпоративный сайт:

Информационный или корпоративный веб-сайт – это тип веб-сайта, предназначенный для предоставления информации о компании, организации, продукте или услуге.

Ключевые аспекты дизайна:

Пользовательский опыт (UX): дизайнеры должны отдавать приоритет подходу, ориентированному на пользователя, гарантируя, что веб-сайт удобен для навигации, визуально привлекателен и предлагает беспрепятственный пользовательский опыт.

Четкая навигация: хорошо организованная и интуитивно понятная система навигации помогает посетителям легко и быстро находить информацию.

Последовательный брендинг: дизайн веб-сайта должен соответствовать брендингу организации, включая использование цветов, типографики и изображений.

Привлекательные визуальные эффекты: высококачественные изображения и видео могут повысить привлекательность веб-сайта и эффективно привлечь посетителей.

Адаптивность к мобильным устройствам: веб-сайт должен быть адаптивным и оптимизированным для различных устройств, обеспечивая положительное взаимодействие с настольными компьютерами, планшетами и смартфонами.

Задания: Студенты будут работать индивидуально или в небольших группах над созданием информационного или корпоративного веб-сайта для вымышленной компании или организации по своему выбору. Веб-сайт должен сообщать соответствующую информацию о компании и эффективно использовать ее фирменный стиль.

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Понимание целей веб-сайта: студенты определяют цель и задачи веб-сайта, учитывая целевую аудиторию и бизнес-цели.
- 2) Информационная архитектура: они будут планировать структуру веб-сайта, создавая карту сайта, чтобы обозначить основные страницы и их иерархию.
- 3) Вайрфреймы и прототипирование: учащиеся будут создавать вайрфреймы и интерактивные

прототипы, чтобы визуализировать макет веб-сайта и поток пользователей.

4) Дизайн визуальных элементов: они разработают визуальные элементы веб-сайта, навигацию и разделы контента.

5) Интеграция контента: учащиеся будут интегрировать привлекательный и хорошо организованный контент, гарантируя, что он соответствует целям веб-сайта.

6) Адаптивность к мобильным устройствам: они оптимизируют дизайн для мобильных устройств, обеспечивая бесперебойную работу на небольших экранах.

Отчёт: каждый учащийся/группа представит дизайн своего веб-сайта, объяснив свой выбор дизайна, соображения пользовательского опыта и то, как их дизайн соответствует фирменному стилю компании

Контрольные вопросы:

1. Каковы ключевые аспекты дизайна информационного или корпоративного веб-сайта и как они влияют на его эффективность?
2. Почему пользовательский опыт имеет решающее значение в дизайне веб-сайта и как дизайнеры могут обеспечить подход, ориентированный на пользователя?
3. Как поддержание единообразного брендинга на всем веб-сайте помогает укрепить идентичность и ценности организации?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №7 «Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему»

Тема: «Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему»

Цель: помочь учащимся в процессе разработки интернет-магазина или веб-сервиса по выбранной теме. Студенты узнают о принципах электронной коммерции, дизайне взаимодействия с пользователем и важности эффективной презентации продукта или услуги.

Краткая теория:

Интернет-магазин или сервисный сайт:

Интернет-магазин или сервисный веб-сайт – это цифровая платформа, которая позволяет компаниям демонстрировать и продавать товары или услуги в Интернете. Веб-сайт служит

виртуальной витриной, предоставляя покупателям информацию о продуктах, удобную навигацию и удобный процесс совершения покупок.

Ключевые аспекты дизайна:

Функциональность электронной коммерции: веб-сайт должен включать основные функции электронной коммерции, такие как каталоги продуктов, корзину, форму оплаты и управление заказами.

Пользовательский опыт (UX): отдайте предпочтение удобному интерфейсу, простой навигации и четким призывам к действию, чтобы улучшить пользовательский опыт и стимулировать конверсии.

Презентация продукта или услуги: дизайн должен эффективно представлять продукты или услуги с высококачественными изображениями, подробными описаниями и отзывами клиентов.

Адаптивность для мобильных устройств. Убедитесь, что веб-сайт полностью адаптивен и оптимизирован для мобильных устройств, чтобы удовлетворить растущее число мобильных покупателей.

Задания: студенты разработают интернет-магазин или веб-сайт услуг по выбранной теме, например, магазин электроники

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Выбор темы и исследование: учащиеся выберут конкретную тему для своего интернет-магазина или веб-сервиса и проведут исследование рынка, чтобы понять свою целевую аудиторию и конкурентов.
- 2) Информационная архитектура: они будут планировать структуру веб-сайта, создавая карту сайта для определения основных страниц, категорий и подкатегорий.
- 3) Вайрфреймы и прототипирование: учащиеся будут создавать вайрфреймы и интерактивные прототипы, чтобы визуализировать макет веб-сайта и поток пользователей.
- 4) Разработка визуальных элементов: они разработают визуальные элементы веб-сайта, включая главную страницу, страницы продуктов или услуг и процесс оформления заказа.
- 5) Адаптивность к мобильным устройствам: они обеспечат оптимизацию дизайна для мобильных устройств, обеспечивая последовательное и удобное взаимодействие с пользователем.

Отчёт: каждый учащийся/группа представит дизайн своего интернет-магазина или веб-сервиса, объяснив свой выбор дизайна, функциональность электронной коммерции, особенности взаимодействия с пользователем и то, как их дизайн соответствует выбранной теме

Контрольные вопросы:

1. Каковы основные соображения при разработке интернет-магазина или веб-сервиса и как они влияют на взаимодействие с пользователем?
2. Как эффективная презентация продукта или услуги способствует привлечению клиентов и конверсии?
3. Почему адаптивность к мобильным устройствам имеет решающее значение для веб-сайтов электронной коммерции и как дизайнеры могут оптимизировать дизайн для мобильных устройств?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание

соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №8 «Разработка приложения на выбранную тему»

Тема: «Визуальный дизайн»

Цель: провести учащихся через процесс дизайна мобильного приложения по выбранной теме (студенты узнают о принципах дизайна мобильных приложений, пользовательском опыте и важности создания интуитивно понятного и визуально привлекательного интерфейса)

Задания: Работа индивидуально или в малых группах: создание нескольких вариантов одного и того же визуального сообщения и проведение мини-исследования восприятия этих вариантов разными людьми.

Краткая теория:

Дизайн мобильного приложения:

Дизайн мобильных приложений направлен на создание удобных интерфейсов для мобильных устройств. Это включает в себя рассмотрение ограничений небольших экранов, сенсорного взаимодействия и необходимости простоты и эффективности дизайна.

Ключевые аспекты дизайна:

Пользовательский опыт (UX): отдайте предпочтение плавному и интуитивно понятному пользовательскому интерфейсу, обеспечивающему удобную навигацию и четкие пользовательские потоки.

Визуальный дизайн. Используйте последовательные и визуально привлекательные элементы дизайна, такие как значки, цветовые схемы и типографика, для создания привлекательного пользовательского интерфейса.

Адаптивность к мобильным устройствам: дизайн должен быть оптимизирован для различных размеров и разрешений экрана, чтобы обеспечить единообразие работы на всех устройствах.

Сенсорное взаимодействие. Используйте сенсорные элементы и жесты, такие как смахивание, касание и сжатие, чтобы улучшить взаимодействие с пользователем.

Задания: студенты разработают мобильное приложение по выбранной теме, например, приложение для фитнес-трекера, платформу для социальных сетей, приложение для рецептов или приложение для планирования путешествий

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Выбор темы и исследование: учащиеся выберут конкретную тему для своего мобильного приложения и проведут исследование, чтобы понять свою целевую аудиторию и конкурентов.
- 2) Информационная архитектура: они будут планировать структуру приложения и поток пользователей, создавая каркасы, чтобы обрисовать в общих чертах основные экраны приложения и взаимодействия.
- 3) Визуальный дизайн: учащиеся разработают визуальные элементы приложения, включая значок приложения, экран-заставку и элементы пользовательского интерфейса.
- 4) Пользовательский опыт (UX): учащиеся сосредоточатся на создании интуитивно понятного

пользовательского интерфейса с учетом сенсорного взаимодействия и шаблонов навигации.
5) Прототипирование: они будут создавать интерактивные прототипы для демонстрации функциональности приложения и пользовательского потока.

Отчёт: Каждый учащийся/группа представит дизайн своего мобильного приложения, объяснив свой выбор дизайна, соображения пользовательского опыта и то, как их дизайн соответствует потребностям выбранной темы.

Контрольные вопросы:

1. Каковы основные соображения при разработке мобильного приложения и как они влияют на взаимодействие с пользователем?
2. Как визуальный дизайн влияет на общую привлекательность и удобство использования мобильного приложения?
3. Почему для мобильного приложения решающее значение имеет адаптация к мобильным устройствам и как дизайнеры могут оптимизировать дизайн для экранов разных размеров и разрешений?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №9 «Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете»

Тема: «Визуальный дизайн»

Цель: научить учащихся создавать интерактивный макет с анимацией, чтобы повысить вовлеченность пользователей и обеспечить динамичный пользовательский опыт.

Краткая теория:

Интерактивный макет:

Интерактивный макет позволяет пользователям взаимодействовать с элементами на веб-странице или в приложении. Он включает в себя разработку элементов, которые реагируют на действия пользователя, такие как клики, наведение или прокрутка, обеспечивая обратную связь и создавая привлекательный опыт.

Анимация:

Анимация – это мощный инструмент, используемый для добавления движения и динамики

макету. Он может направлять внимание пользователей, обеспечивать визуальную обратную связь и создавать ощущение интерактивности.

Ключевые идеи:

Взаимодействие с пользователем. Рассмотрите различные способы взаимодействия пользователей с макетом и элементами дизайна, реагирующими на эти взаимодействия.

Типы анимации. Исследуйте различные типы анимации, такие как постепенное появление/исчезновение, слайд, масштабирование или вращение, и выберите анимацию, которая соответствует общему дизайну и пользовательскому опыту.

Синхронизация и замедление: обратите внимание на синхронизацию и замедление (ускорение и замедление) анимации, чтобы создать плавные и естественные переходы.

Задания: Учащиеся создадут интерактивный макет для конкретной темы или варианта использования, например веб-сайта с портфолио. Они будут использовать анимацию для улучшения взаимодействия с пользователем.

Порядок и методика выполнения заданий:

1) Планирование макета: учащиеся будут планировать макет и поток пользователей, определяя элементы, которые должны быть интерактивными, и действия, запускающие анимацию.

2) Разработка интерактивных элементов: они будут разрабатывать интерактивные элементы, такие как кнопки, панели навигации или анимацию прокрутки.

Отчёт: каждый учащийся/группа представит свой интерактивный макет, объяснив свой выбор дизайна, анимацию, которую они использовали, и то, как эта анимация повышает вовлеченность и опыт пользователей

Контрольные вопросы:

1. В чем важность создания интерактивного макета и как он повышает вовлеченность пользователей?

2. Как различные типы анимации влияют на общее впечатление пользователя от интерактивного макета?

3. Почему тайминг и замедление так важны в анимационном дизайне и как они могут повлиять на восприятие плавности и реализма в анимации?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №10 «Передача макетов в разработку»

Тема: «Визуальный дизайн»

Цель: научить учащихся эффективно передавать макеты дизайна разработчикам на этапе реализации проекта (студенты узнают о важности документации и сотрудничества для обеспечения плавного и успешного процесса передачи).

Краткая теория:

Передача проекта в разработку:

Передача дизайна в разработку – это важный этап в проекте, когда дизайнеры передают свои дизайн-макеты разработчикам для реализации. Крайне важно предоставить разработчикам всю необходимую информацию, чтобы точно воплотить дизайн в жизнь.

Основные соображения:

Подробная документация: подготовьте подробные спецификации дизайна и документацию, включающую размеры, стили шрифтов, цвета и любую другую информацию, связанную с дизайном.

Доставка ресурсов: Предоставьте разработчикам все ресурсы дизайна, такие как файлы изображений, значки, шрифты и другие графические элементы в необходимых форматах.

Сотрудничество и общение: поощряйте открытое общение и сотрудничество между дизайнерами и разработчиками для решения любых вопросов или разъяснений в процессе передачи.

Адаптивный дизайн: убедитесь, что дизайн адаптируется к различным размерам экрана и устройствам, предоставляя разработчикам необходимые рекомендации.

Задания: Учащиеся работают в парах, один из которых выступает в роли дизайнера, а другой – в роли разработчика. Дизайнер создаст дизайн-макет для выбранного проекта (например, веб-сайта или мобильного приложения), а разработчик получит дизайн-макет для его реализации.

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Создание макета дизайна. Дизайнеры создают макет дизайна с помощью инструментов дизайна, следуя передовым методам визуального дизайна и взаимодействия с пользователем.
- 2) Документация: дизайнеры подготовят подробные спецификации дизайна, включая размеры, цветовые коды, типографику и любые необходимые примечания.
- 3) Доставка ресурсов: дизайнеры организуют и предоставят все ресурсы дизайна, необходимые для реализации, обеспечив их доступность для разработчиков.

Отчёт: каждый студент/группа представит свой опыт в процессе передачи от проектирования к разработке, обсудив возникшие проблемы, эффективность документации и важность сотрудничества

Контрольные вопросы:

1. Почему четкая коммуникация и документация необходимы в процессе передачи от проектирования к разработке?
2. Каковы основные соображения по предоставлению проектных ресурсов разработчикам для реализации?
3. Как сотрудничество между дизайнерами и разработчиками способствует успешному и эффективному процессу разработки?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №11 «Брифинг клиента»

Тема: «Аналитика и исследования»

Цель: научить студентов проводить брифинг для клиента по цифровому продукту, например веб-сайту, мобильному приложению или программному приложению (студенты узнают об основных компонентах брифинга для клиентов и важности сбора исчерпывающей информации для запуска успешного проекта)

Краткая теория:

Брифинг клиентов:

Брифинг клиента – важный шаг в процессе проектирования и разработки цифрового продукта. Он включает в себя встречу с клиентом для сбора требований к проекту, понимания его целей и задач, а также установления четких ожиданий в отношении объема проекта и результатов.

Ключевые компоненты:

Обзор проекта: узнайте, как клиент видит цифровой продукт, его назначение и то, как он согласуется с его бизнес-целями.

Целевая аудитория: определите предполагаемых пользователей или клиентов цифрового продукта, их потребности и болевые точки.

Функциональные требования: Соберите конкретные функции и функции, необходимые для того, чтобы продукт соответствовал целям клиента.

Предпочтения в дизайне: обсудите предпочтения клиента в дизайне, рекомендации по брендингу и визуальные стили, которые они хотят отразить в продукте.

Технические ограничения: определите любые технические ограничения или требования к конкретной платформе, которые могут повлиять на проект.

Сроки и бюджет проекта: установите четкие сроки и бюджет проекта, убедившись, что они соответствуют ожиданиям и ограничениям клиента.

Задания: Учащиеся проведут имитацию брифинга для клиентов, при этом один учащийся будет выступать в роли клиента, а другой – в роли дизайнера или разработчика. Клиент предоставит информацию о своем гипотетическом цифровом продукте, а дизайнер/разработчик соберет требования к проекту и прояснит любые неясности.

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Введение: учащийся, играющий роль клиента, познакомит дизайнера/разработчика с цифровым продуктом и его назначением.
- 2) Сбор требований: дизайнер задает соответствующие вопросы, чтобы собрать всесторонние требования к проекту с учетом ключевых компонентов, упомянутых выше.
- 3) Разъяснения: если какие-либо аспекты брифинга клиента неясны, дизайнер обратится за

разъяснениями, чтобы обеспечить полное понимание проекта.

4) Управление ожиданиями: дизайнер обсудит сроки проекта, результаты и любые потенциальные проблемы, которые могут возникнуть.

5) Резюме: в конце брифинга дизайнер/разработчик резюмирует ключевые моменты, чтобы убедиться, что обе стороны согласны друг с другом.

Отчёт: каждый учащийся/группа представит свой опыт во время пробного брифинга для клиентов, выделив основные затронутые компоненты, проблемы, с которыми они столкнулись, и то, как они будут продолжать проект на основе собранной информации

Контрольные вопросы:

1. Почему брифинг для клиента имеет решающее значение для успеха проекта цифрового продукта?
2. Какие ключевые компоненты следует осветить во время брифинга для клиентов?
3. Как прояснение неопределенностей и установление ожиданий в процессе брифинга помогают успешному выполнению проекта?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №12 «Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта)»

Тема: «Аналитика и исследования»

Цель: обучить учащихся веб-аналитике, включая использование счетчиков, сбор данных и способы использования метрик для улучшения взаимодействия с пользователем и принятия решений на основе данных.

Краткая теория:

Веб-аналитика:

Веб-аналитика – это процесс сбора, измерения, анализа и представления данных, связанных с использованием веб-сайта или веб-приложения. Он дает ценную информацию о поведении пользователей, производительности контента и общей эффективности цифрового продукта.

Сбор счетчиков и метрик:

Счетчики. Счетчики – это инструменты, которые отслеживают и записывают определенные

действия пользователя, такие как просмотры страниц, клики по определенным элементам, отправка форм или загрузки. Они помогают количественно оценить вовлеченность пользователей и взаимодействие с веб-сайтом.

Сбор данных: инструменты веб-аналитики используют различные методы, такие как файлы cookie и сценарии отслеживания, для сбора данных о взаимодействиях пользователей. Эти данные включают демографические данные пользователей, географическое положение, используемое устройство и поведение на веб-сайте.

Использование метрик для улучшения пользовательского опыта:

Анализ поведения пользователей. Анализ таких показателей, как время, проведенное на странице, показатели отказов и коэффициенты конверсии, помогает выявить модели поведения пользователей, указывая, какой контент или элементы дизайна привлекают или заставляют пользователей уходить.

A/B-тестирование: A/B-тестирование включает в себя сравнение двух версий веб-страницы, чтобы определить, какая версия лучше работает с точки зрения вовлечения пользователей и конверсий. Это помогает оптимизировать дизайн и контент на основе анализа данных.

Персонализация: данные веб-аналитики можно использовать для персонализации взаимодействия с пользователем, предоставляя соответствующий контент и рекомендации на основе пользовательских предпочтений и прошлых взаимодействий.

Задания: Учащиеся будут анализировать данные веб-аналитики для данного веб-сайта или веб-приложения и использовать полученные знания, чтобы предлагать улучшения для взаимодействия с пользователем. Они также создадут план A/B-тестирования для проверки предложенных изменений.

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Анализ данных: студенты получают доступ к данным веб-аналитики, определяют ключевые показатели и проанализируют модели поведения пользователей и уровни вовлеченности.
- 2) Предложение улучшений: на основе анализа они предложат конкретные улучшения дизайна, контента или пользовательского интерфейса веб-сайта для улучшения взаимодействия с пользователем.
- 3) План A/B-тестирования: учащиеся составят план A/B-тестирования, определяя тестируемые варианты и показатели для мониторинга.

Отчёт: Каждый учащийся/группа представит свой анализ веб-аналитики, предлагаемые улучшения и план A/B-тестирования. Они обсудят влияние решений, основанных на данных, на улучшение пользовательского опыта.

Контрольные вопросы:

1. Что такое веб-аналитика и как она помогает понять поведение пользователей на веб-сайтах?
2. Как можно использовать метрики веб-аналитики для определения областей, требующих улучшения, и улучшения взаимодействия с пользователем?
3. Почему A/B-тестирование ценно и как оно способствует принятию решений на основе данных в веб-дизайне?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом

уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №13 «Аналитика и исследования»

Тема: «Аналитика и исследования»

Цель: познакомить учащихся как с количественными, так и с качественными методами исследования, обычно используемыми разработчиками цифровых продуктов (студенты поймут различия между этими подходами и узнают, как эффективно применять их для обоснования своих проектных решений)

Краткая теория:

Количественное исследование:

Определение. Количественные исследования включают сбор и анализ числовых данных для понимания закономерностей, тенденций и взаимосвязей в большой выборке пользователей.

Методы. Для сбора количественных данных используются опросы, анкеты, инструменты аналитики, A/B-тестирование и другие методы, основанные на данных.

Фокус: количественные исследования направлены на измерение и количественную оценку поведения, предпочтений и взаимодействия пользователей с цифровыми продуктами в более обобщенной форме.

Анализ данных: Статистический анализ используется для интерпретации данных и получения выводов.

Преимущества: он обеспечивает объективную и измеримую информацию, помогает выявлять тенденции и поддерживает принятие решений на основе данных.

Качественное исследование:

Определение: Качественное исследование включает в себя сбор нечисловых данных для более глубокого понимания пользовательского опыта, эмоций и мотивации.

Методы. В качественных исследованиях обычно используются такие методы, как интервью, фокус-группы, наблюдения за пользователями и юзабилити-тестирование.

Фокус: Качественные исследования сосредоточены на изучении точек зрения пользователей, раскрытии уникальных идей и понимании причин поведения пользователей.

Анализ данных: данные анализируются с помощью тематического анализа, анализа контента или повествовательного анализа для выявления закономерностей и тем.

Преимущества: он предоставляет обширную и контекстуальную информацию, позволяет глубже понять потребности пользователей и помогает выявить проблемы с удобством использования.

Задания: Студенты проведут исследовательский проект, чтобы разработать дизайн цифрового продукта по своему выбору. Они будут использовать как количественные, так и качественные методы исследования для сбора данных от потенциальных пользователей.

Порядок и методика выполнения заданий:

1) Планирование исследования: студенты определяют цели исследования, сформулируют вопросы исследования и выберут соответствующие методы как для количественного, так и для качественного исследования.

2) Сбор данных: они будут проводить опросы, собирать аналитические данные и планировать

интервью или фокус-группы для сбора обоих типов данных.

3) Анализ данных: количественные данные будут проанализированы с использованием статистических инструментов, а качественные данные будут изучены для выявления новых тем и закономерностей.

4) Идеи и выводы: учащиеся будут интерпретировать результаты исследований и извлекать ценную информацию для информирования процесса проектирования.

5) Рекомендации по дизайну: на основе результатов исследований учащиеся предложат рекомендации по дизайну и улучшения для цифрового продукта.

Отчёт: каждый студент/группа представит результаты своего исследовательского проекта, включая количественные или качественные данные, рекомендации по дизайну и то, как исследование повлияло на их решения по дизайну

Контрольные вопросы:

1. Каковы основные различия между количественными и качественными исследованиями и почему важно использовать оба подхода в процессе проектирования?
2. Как количественные исследования помогают лучше понять поведение и предпочтения пользователей?
3. Каковы преимущества качественных исследований в раскрытии глубоких идей и понимании мотивации и опыта пользователей?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №14 «Анализ аудитории, анализ конкурентов»

Тема: «Аналитика и исследования»

Цель: научить студентов важности анализа аудитории и конкурентов при разработке цифровых продуктов (студенты узнают, как собирать соответствующую информацию от целевых пользователей и конкурентов, чтобы эффективно информировать процесс проектирования)

Краткая теория:

Анализ аудитории:

Определение: анализ аудитории включает в себя понимание характеристик, потребностей,

предпочтений и поведения целевых пользователей, которые будут взаимодействовать с цифровым продуктом.

Методы. Анализ аудитории можно проводить с помощью опросов, интервью, изучения персонажей пользователей и составления карт пути пользователя.

Важность. Понимание аудитории помогает дизайнерам создавать ориентированные на пользователя продукты, отвечающие потребностям и ожиданиям пользователей.

Аналитика: анализ аудитории дает представление о мотивах пользователей, болевых точках и желаемых функциях.

Анализ конкурентов:

Определение: анализ конкурентов включает в себя оценку аналогичных цифровых продуктов, уже доступных на рынке.

Методы. Анализ конкурентов можно проводить с помощью обзоров продуктов, сравнения характеристик и анализа отзывов пользователей.

Важность. Понимание конкурентов помогает дизайнерам определить возможности для дифференциации и области для улучшения.

Понимание: анализ конкурентов дает представление о тенденциях рынка, успешных дизайнерских решениях и потенциальных пробелах на рынке.

Задания: Студенты будут работать в группах над созданием нового мобильного приложения или веб-сайта. Они проведут анализ аудитории и анализ конкурентов, чтобы обосновать свои дизайнерские решения.

Порядок и методика выполнения заданий:

Анализ аудитории:

- 1) Определите целевую аудиторию: каждая группа определит целевых пользователей и их демографические данные.
- 2) Проведение исследований: студенты будут проводить опросы и интервью, чтобы понять предпочтения пользователей и болевые точки.
- 3) Создание персонажей пользователей: на основе исследования они разработают персонажей пользователей, представляющих различные сегменты пользователей.
- 4) Картирование пути пользователя: учащиеся составят карту пути пользователя, чтобы определить точки соприкосновения и взаимодействия.

Анализ конкурентов:

- 1) Определите конкурентов: каждая группа определит соответствующих конкурентов на рынке.
- 2) Оценка продуктов конкурентов: учащиеся будут анализировать продукты конкурентов, отмечая их сильные и слабые стороны.
- 3) Соберите отзывы пользователей: они будут собирать отзывы пользователей и обзоры продуктов конкурентов.
- 4) Определите возможности: на основе анализа учащиеся определяют потенциальные области для дифференциации и улучшения.

Отчёт: Каждая группа представит свой анализ аудитории, включая портреты пользователей и карты пути пользователей, а также анализ своих конкурентов, выделив основные выводы и идеи дизайна. Они объяснят, как эти анализы повлияли на их дизайнерские решения.

Контрольные вопросы:

1. Почему анализ аудитории необходим при разработке цифровых продуктов и какую пользу он приносит процессу проектирования?
2. Какие методы можно использовать для анализа аудитории и сбора информации о целевых пользователях?
3. Как анализ конкурентов помогает дизайнерам определить возможности для дифференциации и улучшения на рынке?

Критерии оценивания:

- 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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №16 «Персона, CJM, JTBD»

Тема: «Проектирование»

Цель: познакомить учащихся с основными методиками дизайна, ориентированными на пользователя: Persona, Customer Journey Map (CJM) и Jobs-to-be-Done (JTBD). Учащиеся узнают, как эти методики помогают понять потребности, поведение и мотивацию пользователей для создания более качественных цифровых продуктов.

Краткая теория:

Персона:

Определение: Персона – это вымышленное представление определенного пользовательского сегмента, основанное на исследованиях и данных.

Цель: Персоны помогают дизайнерам сопереживать пользователям, понимать их цели, болевые точки и предпочтения.

Информация: персоны включают демографические данные пользователей, их поведение, мотивацию и разочарование.

Преимущества: создание персон помогает принимать дизайнерские решения и обеспечивает соответствие цифрового продукта потребностям пользователей.

Карта пути клиента (CJM):

Определение: CJM – это визуальное представление непрерывного взаимодействия пользователя с продуктом или услугой.

Цель: CJM иллюстрируют взаимодействия и эмоции пользователей в различных точках взаимодействия во время их путешествия.

Ключевые элементы: CJM включают в себя этапы (осведомленность, рассмотрение, покупка и т. д.), точки соприкосновения и ощущения пользователя.

Преимущества: CJM выявляют болевые точки и возможности для улучшения взаимодействия с пользователем.

Работа, которую необходимо выполнить (JTBD):

Определение: JTBD – это структура, которая фокусируется на понимании основных причин, по которым пользователи «нанимают» продукт или услугу для выполнения работы.

Цель: JTBD раскрывает мотивы и цели, определяющие поведение пользователей и использование продукта.

Ключевые понятия: подчеркивает контекст ситуации пользователя и прогресс, которого он хочет достичь.

Преимущества: JTBD помогает разработчикам создавать решения, отвечающие конкретным потребностям пользователей и обеспечивающие значимые результаты.

Задания: Студенты будут проводить исследования пользователей, чтобы создать Персону, разработать карту пути клиента (CJM) и применить структуру Jobs-to-be-Done для выбранного цифрового продукта.

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Исследование пользователей: учащиеся будут проводить интервью, опросы или наблюдения для сбора пользовательских данных и идей.
- 2) Создание персоны: на основе результатов исследования учащиеся создадут вымышленную персону, представляющую их целевой сегмент пользователей.
- 3) Картирование пути клиента: они составят карту пути пользователя, определяя точки соприкосновения и эмоции на каждом этапе.
- 4) Применение JTBD: учащиеся проанализируют задачи пользователя, которые необходимо выполнить, и определяют возможности для улучшения продукта.

Отчёт: каждый учащийся/группа представит свою личность, карту пути клиента и выводы, полученные в результате применения концепции Jobs-to-be-Done, и обсудит, как эти инструменты повлияли на их дизайнерские решения

Контрольные вопросы:

1. Какова цель создания персоны и как это помогает дизайнерам понять своих пользователей?
2. Как карта пути клиента помогает визуализировать опыт пользователя и определить области для улучшения?
3. Как фреймворк Jobs-to-be-Done помогает дизайнерам сосредоточиться на основных мотивах и целях пользователя?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №17 «User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура»

Тема: «Проектирование»

Цель: познакомить учащихся с основными понятиями, связанными с дизайном, ориентированным на пользователя: User Flow, Wireflow, User Story, сценарии и информационная архитектура (студенты узнают, как создавать эффективные структуры дизайна и нарративы для улучшения пользовательского опыта).

Краткая теория

Пользовательский поток:

Определение: User Flow – это визуальное представление последовательных шагов, предпринимаемых пользователем для достижения определенной цели в цифровом продукте.

Цель: пользовательские потоки помогают дизайнерам понять путь пользователя по продукту и определить потенциальные узкие места и возможности для улучшения.

Элементы: пользовательские потоки включают точки входа, действия, точки принятия решений и точки выхода.

Преимущества. Создание пользовательских потоков обеспечивает беспрепятственный и интуитивно понятный пользовательский интерфейс.

Проводка:

Определение: Wireflow сочетает в себе элементы как вайрфреймов, так и пользовательских потоков, чтобы отобразить макет и взаимодействие цифрового продукта в визуальном формате.

Цель: Wireflows обеспечивают целостное представление как структуры дизайна, так и взаимодействия с пользователем.

Элементы: Wireflows включают каркасные компоненты, соединенные стрелками для представления пользовательского потока.

Преимущества: Wireflows облегчают взаимодействие между дизайнерами, разработчиками и заинтересованными сторонами в процессе проектирования.

История пользователя:

Определение: история пользователя – это краткое и простое заявление, описывающее цель пользователя и ценность, которую он ожидает получить от цифрового продукта.

Цель: пользовательские истории помогают расставить приоритеты задач разработки на основе потребностей пользователей и ценности для бизнеса.

Формат: типичная история пользователя следует формату: «Как [пользователь], я хочу [цель], чтобы [ценность]».

Преимущества: пользовательские истории фокусируются на потребностях пользователей и направляют разработку функций, ориентированных на пользователя.

Сценарии:

Определение. Сценарии – это вымышленные повествования, описывающие, как пользователи взаимодействуют с цифровым продуктом в различных ситуациях.

Цель: Сценарии гуманизируют процесс проектирования, помогая дизайнерам понять мотивацию пользователей и контекст.

Элементы: сценарии включают действия пользователя, эмоции и результаты.

Преимущества: Сценарии дают информацию о проектных решениях и обеспечивают соответствие продукта реальным потребностям пользователей.

Информационная архитектура:

Определение. Информационная архитектура (ИА) – это процесс организации и структурирования информации в цифровом продукте для обеспечения возможности поиска и удобства использования.

Цель: ИА обеспечивает пользователям легкую навигацию и доступ к соответствующему контенту или функциям.

Элементы: ИА включает в себя карты сайта, навигационные меню и категоризацию контента.

Преимущества. Эффективная ИА повышает удовлетворенность пользователей и поддерживает общий пользовательский опыт.

Задания: учащиеся разработают мобильное приложение или веб-сайт для определенного пользовательского сценария, создав User flow, Wireflow, пользовательские истории, сценарии и информационную архитектуру, чтобы направлять процесс проектирования

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Определить пользовательский сценарий: учащиеся выберут целевой пользовательский сценарий и поймут цели и контекст пользователя.
- 2) Создайте User flow: они будут отображать последовательные действия пользователя для достижения своих целей в цифровом продукте.
- 3) Разработка Wireflows: учащиеся будут комбинировать каркасы и пользовательские потоки, чтобы визуализировать структуру дизайна и взаимодействия.
- 4) Создавать пользовательские истории: они будут писать пользовательские истории, которые соответствуют потребностям пользователя и ценностным ожиданиям.
- 5) Сценарии дизайна: учащиеся будут создавать вымышленные рассказы, которые описывают, как пользователи взаимодействуют с цифровым продуктом в различных ситуациях.
- 6) Внедрить информационную архитектуру: они организуют информацию о продукте и навигацию, чтобы обеспечить удобство использования.

Отчёт: Каждый студент/группа представит свою проектную работу, демонстрируя User flow, Wireflow, пользовательские истории, сценарии и информационную архитектуру, а также объясняя, как эти элементы повлияли на их дизайнерские решения.

Контрольные вопросы:

1. Как User Flows и Wireflows помогают дизайнерам создавать удобный пользовательский интерфейс в цифровом продукте?
2. Какова цель использования пользовательских историй и сценариев в процессе проектирования и как они влияют на дизайн, ориентированный на пользователя?
3. Как информационная архитектура поддерживает удобство поиска и использования в цифровом продукте?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

Практическое занятие №18 «Прототипы»

Тема: «Проектирование»

Цель: познакомить учащихся с важностью и преимуществами использования прототипов при разработке цифровых продуктов (студенты узнают, как прототипы облегчают итеративное проектирование, пользовательское тестирование и эффективное общение с заинтересованными сторонами)

Краткая теория

Прототипы в дизайне:

Прототип – это визуальное представление или интерактивная модель цифрового продукта, которая имитирует его функциональность, пользовательский интерфейс и взаимодействие с пользователем. Прототипы играют решающую роль в процессе проектирования, позволяя дизайнерам проверять идеи, собирать отзывы и улучшать продукт перед разработкой.

Ключевые идеи:

Прототипы с низкой точностью. Прототипы с низкой точностью – это простые базовые представления, которые фокусируются на общей структуре и макете продукта. Они быстро создаются и идеально подходят для формирования идей и проверки концепции на ранней стадии.

Прототипы высокой точности. Прототипы высокой точности более детализированы и очень похожи на внешний вид и взаимодействие конечного продукта. Они полезны для пользовательского тестирования и представления реалистичного опыта заинтересованным сторонам.

Интерактивные прототипы. Интерактивные прототипы позволяют пользователям взаимодействовать с цифровым продуктом, предоставляя ценную информацию об удобстве использования и пользовательском потоке.

Пользовательское тестирование: прототипы облегчают тестирование удобства использования, позволяя дизайнерам наблюдать, как пользователи взаимодействуют с продуктом, и определять области для улучшения.

Задания: учащиеся разработают высокоточный интерактивный прототип мобильного приложения по своему выбору

Порядок и методика выполнения заданий:

- 1) Концепция приложения: каждый учащийся/группа выберет концепцию мобильного приложения и определит его основные функции и целевую аудиторию.
- 2) Вайрфрейм: учащиеся будут создавать каркасы для планирования макета и взаимодействия экранов приложения.
- 3) Ресурсы дизайна: они разработают визуальные элементы, включая значки, кнопки и изображения, которые будут использоваться в прототипе.
- 4) Прототипирование: учащиеся будут использовать выбранный инструмент прототипирования для создания интерактивного высокоточного прототипа.
- 5) Пользовательское тестирование: они проведут юзабилити-тестирование с потенциальными пользователями, чтобы собрать отзывы об удобстве использования приложения и пользовательском опыте.
- 6) Итеративное уточнение: на основе отзывов пользователей учащиеся будут итеративно улучшать дизайн прототипа.

Отчёт: Каждый студент/группа представит концепцию своего мобильного приложения и продемонстрирует высокоточный интерактивный прототип. Они объяснят проектные решения, результаты тестирования удобства использования и итеративный процесс проектирования.

Контрольные вопросы:

1. Какова цель использования прототипов при разработке цифровых продуктов и как они поддерживают процесс проектирования?
2. Чем отличаются низкоточные и высокоточные прототипы и когда уместно использовать каждый тип?
3. Как пользовательское тестирование с интерактивными прототипами помогает выявлять проблемы с удобством использования и информировать об усовершенствовании дизайна?

Критерии оценивания:

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. Творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

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 собеседнику. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

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. Разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог. Разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

III. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

3.1. Основные печатные и 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. 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.

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

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ
РАБОТ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

МДК.02.06 UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН

Специальность/профессия

54.01.20 Графический дизайнер

Ставрополь, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общие положения	31
2. Цель и задачи самостоятельной работы	32
3. Технологическая карта самостоятельной работы студента	33
4. Порядок выполнения самостоятельной работы студентом	33
4.1. Методические рекомендации по работе с учебной литературой	34
4.2. Методические рекомендации по подготовке к практическим и лабораторным занятиям	35
4.3. Методические рекомендации по самопроверке знаний	36
4.4. Методические рекомендации по выполнению исследовательских проектов	37
4.5. Методические рекомендации по подготовке к экзаменам и зачетам	38
5. Контроль самостоятельной работы студентов	27
6. Список литературы для выполнения СРС	37

1. Общие положения

Самостоятельная работа – планируемая учебная, учебно-исследовательская, научно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное (аудиторное) время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (при частичном непосредственном участии преподавателя, оставляющем ведущую роль за работой студентов).

Самостоятельная работа студентов (СРС) является важным видом учебной и научной деятельности студента. Самостоятельная работа студентов играет значительную роль в рейтинговой технологии обучения.

К основным видам самостоятельной работы студентов относятся:

- подготовка к семинарам, практическим и лабораторным работам, их оформление;
- выполнение учебно-исследовательских работ, проектная деятельность;
- подготовка практических разработок и рекомендаций по решению проблемной ситуации;
- выполнение домашних заданий в виде решения отдельных задач, проведения типовых расчетов, расчетно-компьютерных и индивидуальных работ по отдельным разделам содержания дисциплин и т.д.;
- компьютерный текущий самоконтроль и контроль успеваемости на базе электронных обучающих и аттестующих тестов;

Методика организации самостоятельной работы студентов зависит от структуры, характера и особенностей изучаемой дисциплины, объема часов на ее изучение, вида заданий для самостоятельной работы студентов, индивидуальных качеств студентов и условий учебной деятельности.

Процесс организации самостоятельной работы студентов включает в себя следующие этапы:

- подготовительный (определение целей, составление программы, подготовка методического обеспечения, подготовка оборудования);
- основной (реализация программы, использование приемов поиска информации, усвоения, переработки, применения, передачи знаний, фиксирование результатов, самоорганизация процесса работы);
- заключительный (оценка значимости и анализ результатов, их систематизация, оценка эффективности программы и приемов работы, выводы о направлениях оптимизации труда).

Самостоятельная работа по дисциплине «Коммуникационный дизайн» направлена на формирование следующих компетенций:

Код	Формулировка:
ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ПК 2.1	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания
ПК 2.3	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания
ПК 2.4	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета

2. Цель и задачи самостоятельной работы

Ведущая цель организации и осуществления СРС совпадает с целью обучения студента – формирование набора универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций будущего бакалавра по соответствующему направлению подготовки.

При организации СРС важным и необходимым условием становятся формирование умения самостоятельной работы для приобретения знаний, навыков и возможности организации учебной и научной деятельности. Целью самостоятельной работы студентов является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности. Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

Задачами СРС являются:

- ☐ систематизация и закрепление полученных теоретических знаний и практических умений студентов;
- ☐ углубление и расширение теоретических знаний;
- ☐ формирование умений использовать нормативную, правовую, справочную документацию и специальную литературу;
- ☐ развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- ☐ формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- ☐ развитие исследовательских умений.

3. Технологическая карта самостоятельной работы студента

Коды реализуемых компетенций	Вид деятельности студентов	Средства и технологии оценки	Объем часов, в том числе (ак. ч.)		
			СРС	Контактная работа с преподавателем	Всего
3 семестр очной формы					
ОК 2 ПК 2.1 ПК 2.3 ПК 2.4	Самостоятельное изучение литературы и источников	Собеседование	6	6	12
ОК 2 ПК 2.1 ПК 2.3 ПК 2.4	Подготовка и выполнение практических заданий	Защита нормативных заданий	10	26	36
Итого за 3 семестр			16	32	48
4 семестр очной формы					
ОК 2 ПК 2.1 ПК 2.3 ПК 2.4	Самостоятельное изучение литературы и источников	Собеседование	6	6	12
ОК 2 ПК 2.1 ПК 2.3 ПК 2.4	Подготовка и выполнение практических заданий	Защита нормативных заданий	14	34	48
Итого за 4 семестр			20	40	60
Итого			16	92	108

4. Порядок выполнения самостоятельной работы студентом

Методические рекомендации по работе с учебной литературой:

При работе с книгой необходимо подобрать литературу, научиться правильно ее читать, вести записи. Для подбора литературы в библиотеке используются алфавитный и систематический каталоги.

Важно помнить, что рациональные навыки работы с книгой — это всегда большая экономия времени и сил.

Правильный подбор учебников рекомендуется преподавателем, читающим лекционный курс. Необходимая литература может быть также указана в методических разработках по данному курсу.

Изучая материал по учебнику, следует переходить к следующему вопросу только после правильного уяснения предыдущего, описывая на бумаге все выкладки и вычисления (в том числе те, которые в учебнике опущены или на лекции даны для самостоятельного

вывода).

При изучении любой дисциплины большую и важную роль играет самостоятельная индивидуальная работа.

Особое внимание следует обратить на определение основных понятий курса. Полезно составлять опорные конспекты. При изучении материала по учебнику полезно в тетради (на специально отведенных полях) дополнять конспект лекций. Там же следует отмечать вопросы, выделенные студентом для консультации с преподавателем.

Выводы, полученные в результате изучения, рекомендуется в конспекте выделять, чтобы они при перечитывании записей лучше запоминались.

Опыт показывает, что многим студентам помогает составление листа опорных сигналов, содержащего важнейшие и наиболее часто употребляемые формулы и понятия. Такой лист помогает запомнить формулы, основные положения лекции, а также может служить постоянным справочником для студента.

Чтение научного текста является частью познавательной деятельности. Ее цель – извлечение из текста необходимой информации. От того на сколько осознанно читающим собственная внутренняя установка при обращении к печатному слову (найти нужные сведения, усвоить информацию полностью или частично, критически проанализировать материал и т.п.) во многом зависит эффективность осуществляемого действия.

Выделяют **четыре основные установки в чтении научного текста**:
информационно-поисковый (задача – найти, выделить искомую информацию)
усваивающая (усилия читателя направлены на то, чтобы как можно полнее осознать и запомнить, как сами сведения, излагаемые автором, так и всю логику его рассуждений)
аналитико-критическая (читатель стремится критически осмыслить материал, проанализировав его, определив свое отношение к нему)

творческая (создает у читателя готовность в том или ином виде – как отправной пункт для своих рассуждений, как образ для действия по аналогии и т.п. – использовать суждения автора, ход его мыслей, результат наблюдения, разработанную методику, дополнить их, подвергнуть новой проверке).

Основные виды систематизированной записи прочитанного:

Аннотирование – предельно краткое связное описание просмотренной или прочитанной книги (статьи), ее содержания, источников, характера и назначения;

Планирование – краткая логическая организация текста, раскрывающая содержание и структуру изучаемого материала;

Тезирование – лаконичное воспроизведение основных утверждений автора без привлечения фактического материала;

Цитирование – дословное выписывание из текста выдержек, извлечений, наиболее существенно отражающих ту или иную мысль автора;

Конспектирование – краткое и последовательное изложение содержания прочитанного.

Конспект – сложный способ изложения содержания книги или статьи в логической последовательности. Конспект аккумулирует в себе предыдущие виды записи, позволяет всесторонне охватить содержание книги, статьи. Поэтому умение составлять план, тезисы, делать выписки и другие записи определяет и технологию составления конспекта.

Методические рекомендации по составлению конспекта:

1. Внимательно прочитайте текст. Уточните в справочной литературе непонятные слова. При записи не забудьте вынести справочные данные на поля конспекта;
2. Выделите главное, составьте план;
3. Кратко сформулируйте основные положения текста, отметьте аргументацию автора;

4. Законспектируйте материал, четко следуя пунктам плана. При конспектировании старайтесь выразить мысль своими словами. Записи следует вести четко, ясно.

5. Грамотно записывайте цитаты. Цитируя, учитывайте лаконичность, значимость мысли.

В тексте конспекта желательно приводить не только тезисные положения, но и их доказательства. При оформлении конспекта необходимо стремиться к емкости каждого предложения. Мысли автора книги следует излагать кратко, заботясь о стиле и выразительности написанного. Число дополнительных элементов конспекта должно быть логически обоснованным, записи должны распределяться в определенной последовательности, отвечающей логической структуре произведения. Для уточнения и дополнения необходимо оставлять поля.

Овладение навыками конспектирования требует от студента целеустремленности, повседневной самостоятельной работы.

Методические рекомендации по подготовке к практическим и лабораторным занятиям:

Для того чтобы практические и лабораторные занятия приносили максимальную пользу, необходимо помнить, что упражнение и решение задач проводятся по вычитанному на лекциях материалу и связаны, как правило, с детальным разбором отдельных вопросов лекционного курса. Следует подчеркнуть, что только после усвоения лекционного материала с определенной точки зрения (а именно с той, с которой он излагается на лекциях) он будет закрепляться на практических занятиях как в результате обсуждения и анализа лекционного материала, так и с помощью решения проблемных ситуаций, задач. При этих условиях студент не только хорошо усвоит материал, но и научится применять его на практике, а также получит дополнительный стимул (и это очень важно) для активной проработки лекции.

При самостоятельном решении задач нужно обосновывать каждый этап решения, исходя из теоретических положений курса. Если студент видит несколько путей решения проблемы (задачи), то нужно сравнить их и выбрать самый рациональный. Полезно до начала вычислений составить краткий план решения проблемы (задачи). Решение проблемных задач или примеров следует излагать подробно, вычисления располагать в строгом порядке, отделяя вспомогательные вычисления от основных. Решения при необходимости нужно сопровождать комментариями, схемами, чертежами и рисунками.

Следует помнить, что решение каждой учебной задачи должно доводиться до окончательного логического ответа, которого требует условие, и по возможности с выводом. Полученный ответ следует проверить способами, вытекающими из существа данной задачи. Полезно также (если возможно) решать несколькими способами и сравнить полученные результаты. Решение задач данного типа нужно продолжать до приобретения твердых навыков в их решении.

Методические рекомендации по самопроверке знаний:

После изучения определенной темы по записям в конспекте и учебнику, а также решения достаточного количества соответствующих задач на практических занятиях и самостоятельно студенту рекомендуется, провести самопроверку усвоенных знаний, ответив на контрольные вопросы по изученной теме.

В случае необходимости нужно еще раз внимательно разобраться в материале.

Иногда недостаточность усвоения того или иного вопроса выясняется только при изучении дальнейшего материала. В этом случае надо вернуться назад и повторить плохо усвоенный материал. Важный критерий усвоения теоретического материала - умение решать задачи или пройти тестирование по пройденному материалу. Однако следует помнить, что правильное решение задачи может получиться в результате применения

механически заученных формул без понимания сущности теоретических положений.

Оценка доклада:

Доклад оценивается по следующим критериям:

- соблюдение требований к его оформлению;
- необходимость и достаточность для раскрытия темы приведенной в тексте доклада информации;
- умение студента свободно излагать основные идеи, отраженные в докладе;
- способность студента понять суть задаваемых преподавателем и сокурсниками вопросов и сформулировать точные ответы на них.

Критерии оценки компетенций:

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если изучаемый материал освоен полностью, без пробелов; исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно излагает материал; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний; использует в ответе дополнительный материал все предусмотренные программой задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному; анализирует полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если он допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному.

Методические рекомендации по выполнению исследовательских проектов:

Исследовательская проектная работа – это групповая работа, для выполнения которой необходим выбор и приложение научной методики к поставленной задаче, получение собственного теоретического или экспериментального материала, на основании которого необходимо провести анализ и сделать выводы об исследуемом явлении. Выполнение проекта – это всегда коллективная, творческая практическая работа, предназначенная для получения определенного продукта или научно-технического результата. Такая работа подразумевает четкое, однозначное формирование поставленной задачи, определение сроков выполнения намеченного, определение требований к разрабатываемому объекту.

Выполнение 1 группового проекта является обязательным условием выполнения самостоятельной работы по любой дисциплине профессионального цикла. Тема проектного задания может быть выбрана студентом из предложенных в рабочей программе или фонде оценочных средств дисциплины, либо определена самостоятельно, исходя из интересов студента (в рамках изучаемой дисциплины). Выбранную тему необходимо согласовать с преподавателем.

Требования по выполнению и оформлению проекта:

При выполнении проекта приветствуется работа в группе (2-3 человека). Проект – это исследовательская работа, в ходе которой студенты должны продемонстрировать владение навыками научного исследования, умения проводить анализ, обобщать информацию, делать выводы, предлагать свои решения проблемы, рассматриваемой в проекте.

При подготовке материалов проекта студенты должны продемонстрировать владение современными методами компьютерной обработки данных.

Критерии оценки работы участника проекта.

Для каждого из участников проекта оцениваются:

- профессиональные теоретические знания в соответствующей области;
- умение работать со справочной и научной литературой, осуществлять поиск необходимой информации в Интернет;
- умение работать с техническими средствами;
- умение пользоваться соответствующими выполняемому проекту информационными технологиями;
- умение готовить материалы проекта для презентации: составлять и редактировать тексты, формировать презентацию проекта;
- умение работать в команде;
- умение публично представлять результаты собственной деятельности;
- коммуникабельность, инициативность, творческие способности.

Методические рекомендации по подготовке к экзаменам и зачетам:

Изучение многих общепрофессиональных и специальных дисциплин завершается экзаменом, зачетом. Подготовка к экзамену, зачету способствует закреплению, углублению и обобщению знаний, получаемых, в процессе обучения, а также применению их к решению практических задач. Готовясь к экзамену, зачету, студент ликвидирует имеющиеся пробелы в знаниях, углубляет, систематизирует и упорядочивает свои знания. На экзамене студент демонстрирует то, что он приобрел в процессе обучения по конкретной учебной дисциплине.

Требования к организации подготовки к экзаменам, зачетам те же, что и при занятиях в течение семестра, но соблюдаться они должны более строго. Во-первых, очень важно соблюдение режима дня; сон не менее 8 часов в сутки, занятия заканчиваются не позднее, чем за 2-3 часа до сна. Оптимальное время занятий - утренние и дневные часы. В перерывах между занятиями рекомендуются прогулки на свежем воздухе, неустойчивые занятия спортом. Во-вторых, наличие хороших собственных конспектов лекций. Даже в том случае, если была пропущена какая-либо лекция, необходимо вовремя ее восстановить (переписать ее на кафедре), обдумать, снять возникшие вопросы для того, чтобы запоминание материала было осознанным. В-третьих, при подготовке к экзаменам, зачетам у студента должен быть хороший учебник или конспект литературы, прочитанной по указанию преподавателя в течение семестра. Здесь можно эффективно использовать листы опорных сигналов.

Вначале следует просмотреть весь материал по сдаваемой дисциплине, отметить для себя трудные вопросы. Обязательно в них разобраться. В заключение еще раз целесообразно повторить основные положения, используя при этом листы опорных сигналов.

Контроль самостоятельной работы студентов

Контроль самостоятельной работы проводится преподавателем в аудитории.

Предусмотрены следующие виды контроля: собеседование, оценка доклада, оценка презентации, оценка участия в круглом столе, оценка выполнения проекта.

Подробные критерии оценивания компетенций приведены в Фонде оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации.

4.1. Основные печатные и электронные издания

З. 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>.

4. 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>.

4.2. Дополнительные источники

9. 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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/

13. 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.

14. Гордон, Юрий. Книга про буквы / Юрий Гордон. Манн, Иванов и Фербер, 2022 г. - 264 с. : ил.; 25 см.; ISBN 978-5-00146-972-8.

15. 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.

16. 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.