

ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА
программы курса предпрофильной подготовки

Наименование организации-организатора программы	ФГБОУ ВО Тольяттинский государственный университет
Наименование программы	UX/UI-дизайнер. Проектирование мобильных интерфейсов
Автор(ы) программы (ФИО полностью и должность)	Хализова Юлия Анатольевна, старший преподаватель центра дизайна Архитектурно-строительного института
Наличие у автора профессионального образования/проф.переподготовки по профессии, на которую направлена программа предпрофильной подготовки	Художник-проектировщик интерьеров и оборудования (базовое ВО), web-дизайнер (профпереподготовка)
Наименование и автор программы, на базе которой создана новая программа (при наличии)	«Графический дизайн: соцсети и видеомейкинг». Хализова Юлия Анатольевна
Код и наименование базовой профессии/ специальности/направления подготовки по перечням профессий/ специальностей/ направлений подготовки профессионального образования	09.03.03 Прикладная информатика (направление «Программирование и UX/UI-дизайн». 54.03.01 Дизайн
Уровень профобразования для базовой профессии/специальности программы (СПО, СПО/ВО, ВО)	ВО
Форма организации (очная /очная с применением дистанционных технологий/комбинированная)	очная с применением дистанционных технологий
Специализированная (только для лиц с ОВЗ и инвалидов) да / нет (выбрать)	нет
Общее количество страниц Программы	12

**Таблица допустимых нарушений здоровья учащихся
по нозологическим группам**

Прохождение курса не противопоказано для учащихся (поставить все допустимые нозологические группы знаком «+», допустимые нарушения указать):

№	Нозологические группы	«+»	Допустимые нарушения
1.	Нарушения слуха (глухота, слабослышание, приобретенная глухота)		
2.	Нарушения зрения (слепота, слабовидение)		
3.	Нарушения речи (дизартрия, алалия, афазия, ринолалия)	+	ринолалия, алалия
4.	Нарушения опорно-двигательного аппарата (верхние конечности, нижние конечности, сочетанное нарушение верхних и нижних конечностей)	+	деформация и заболевание нижних конечностей
5.	Нарушения интеллектуального развития (стойкое необратимое нарушение интеллектуального развития)		
6.	Задержка психического развития (замедление психического развития, стойкая незрелость эмоционально-волевой сферы, интеллектуальная недостаточность)		
7.	Дети с нарушением поведения и общения (аутизм)		
8.	Другое (указать)	+	Соматические заболевания

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»
Архитектурно-строительный институт

УТВЕРЖДЕНО
Проректор по учебной работе
_____ Э.С. Бабошина

« ____ » _____ 2023

Программа курса предпрофильной подготовки обучающихся 9 классов
«UX/UI-ДИЗАЙНЕР. ПРОЕКТИРОВАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ»
Срок реализации – 11 часов

Форма реализации: очная с использованием дистанционных технологий

Автор-составитель:
Хализова Юлия Анатольевна,
старший преподаватель

г. Тольятти, 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ.

Предлагаемый курс разработан для обучающихся 9 классов общеобразовательных организаций в рамках предпрофильной подготовки.

Данный курс подробнее знакомит с достаточно новой востребованной профессией, появившейся на стыке дизайна, психологии и IT – UX/UI-дизайнер. Работа дизайнера тесно связана с тем, чтобы воплотить в реальность концепцию создаваемого продукта или услуги. Востребованность дизайнерских навыков обуславливается тем, что почти любой предмет, которым мы пользуемся, должен сочетать в себе функциональность и эстетическое начало. Дизайн работает на стыке творчества и множества других направлений деятельности: бизнеса, полиграфии, масс-медиа, IT, архитектуры, строительства, 3D-моделирования, киноиндустрии, театра и др. В рамках курса обучающиеся создадут прототип интерфейса и узнают о требованиях для дальнейшего программирования.

Актуальность и новизна программы в том, что в современных условиях спрос на услуги в сфере UX/UI растет, а специалистов с данным образованием недостаточно. Это новая профессия, и образовательные учреждения не так давно начали открывать направления обучения по UX/UI-дизайну. В Тольяттинском государственном университете с 2023 г. будет открыт набор на направление подготовки «Программирование и UX/UI-дизайн», поэтому программа «UX/UI-дизайнер. Проектирование мобильных интерфейсов», предлагающая знакомство с данной профессией, актуальна и несет практическую значимость. Знакомство с материалом курса предпрофильной подготовки поможет с профессиональным самоопределением.

Курс «UX/UI-дизайнер. Проектирование мобильных интерфейсов» позволяет получить представление о значимости дизайна для общества, раскрывает особенности профессий в области креативных и информационных технологий, позволяет ознакомиться с особенностями профессиональной деятельности по всем направлениям. Дизайнер может работать во многих отраслях, а также, благодаря творческому началу и проектному подходу, характерному для этого вида деятельности, дизайнер может достаточно легко обучиться новым навыкам при появлении новых перспективных направлений. Данный курс позволяет подробно узнать о востребованности профессии и об области трудоустройства, о том, какими профессиональными качествами и компетенциями должны обладать специалисты дизайнеры.

На базе данной профессии появляются новые (перспективные) профессии по Атласу новых профессий: дизайнер интерфейсов, сайенс-художник, концепт-художник в компьютерных играх, разработчик мобильных арт-гидов, дизайнер интерфейсов и дизайнер User Experience (UX).

Базовые общеобразовательные предметы для освоения профессии: русский язык, информатика, ИЗО.

ЦЕЛИ и ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ КУРСА.

Цель программы:

- формирование у обучающихся целостного представления о профессиональной деятельности UX/UI-дизайнера, группах родственных профессий, сферах, их включающих.

Задачи программы:

- информировать о востребованности и перспективности профессии UX/UI-дизайнер;
- создать условия для реализации интереса в области дизайна и программирования;

- сформировать у обучающихся умение оценить свои возможности в проектировании интерфейсов мобильных приложений;
- обеспечить получение практического опыта в сферах профессиональной деятельности UX/UI-дизайна.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

В содержание курса включены следующие виды знаний:

- основные понятия и термины, отражающие научные знания, такие как композиция, визуальный язык, стилистика, баланс, исследование пользовательского опыта, поведенческие паттерны, персона, информационная архитектура, интерфейс, прототипирование;
- теории композиции и цветообразования;
- особенностях психологии пользователей;
- принципы построения пользовательских интерфейсов;
- приемы работы с цифровыми технологиями.

В содержании курса представлены следующие виды деятельности учащихся: материально-практическая деятельность:

- практическая, связанная с отработкой умений в графическом онлайн-приложении Figma: создание и комбинирование текстовых и графических элементов интерфейса;
- технологическая деятельность по созданию прототипа интерфейса: создание переходов у связанных элементов;
- поисковая деятельность по сбору информации, необходимой для проектирования интерфейса;
- проектная деятельность по проектированию прототипа интерфейса: создание элементов интерфейсов, сбор из них нескольких последовательных экранов, прототипирование связанных экранов, визуальное тестирование прототипа интерфейса.

Методы, формы и средства обучения:

- **методы и приемы:** лекции, беседа, проектная деятельность, практические занятия;
- **организационные формы:** индивидуальные, групповые;
- **средства обучения:** изобразительные, вербально-информационные, технические, аудиовизуальные, современные информационные.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ и ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА.

В результате обучения обучающиеся будут знать (понимать):

- сферу деятельности дизайнера в IT, связь с программированием;
- основные виды современных направлений в дизайне, роль и требующиеся основные навыки для дизайнера в каждом из них;
- смысл основных терминов и определений, применяемых в области UX/UI-дизайна;
- работу UX/UI-дизайнера с основами композиции, стилистики, построения интерфейсов; с основами паттернов поведения.

В результате обучения обучающиеся будут уметь:

- применять некоторые основные принципы построения композиции, выбора колористического решения, информационной архитектуры;
- осуществлять начальную обработку фотоизображений, подбор и форматирование шрифтовых гарнитур;
- проводить компоновку элементов интерфейса.

Формы контроля освоения курса:

Формы текущего контроля: просмотр элементов дизайн-макетов

Форма итогового контроля: итоговый просмотр дизайн-макетов прототипа интерфейса.

СПЕЦИФИКА ПРОГРАММЫ.

Количество участников одной группы должно быть 15–25 человек.

Для практических занятий у учащихся должно быть: карандаш или маркер, блокнот для набросков, компьютер, выход в интернет.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов	в том числе		Форма контроля преподавателя
			теоретич. занятия	практич. занятия	
1.	Раздел I. Введение в профессии UX-дизайнер и UI-дизайнер	1	1	0	
1.1	Тема 1.1. Сфера деятельности специалиста в области дизайна.	0,5	0,5	0	опрос
1.2	Тема 1.2. Краткая история дизайна.	0,5	0,5		опрос
2.	Раздел II. Содержание профессий: UX-дизайнер и UI-дизайнер	9	2,5	6,5	
2.1	Раздел II.1 UX-дизайнер	4,5	1,75	2,75	
2.1.1	Тема 2.1.1. Задачи, методы и способы работы UX (User Experience) дизайнера.	1	0,5	0,5	итоги практической работы
2.1.2	Тема 2.1.2. Знакомство с онлайн-инструментом Figma.	2	0,25	1,75	итоги практической работы
2.1.3	Тема 2.1.3. Создание скелета страницы (Wireframing)	1	0,5	0,5	самостоятельн ая работа
2.1.4	Тема 2.1.4. Итоговый просмотр созданных скелетных макетов интерфейсов.	0,5	0,5	0	просмотр
2.2	Раздел II.2 UI-дизайнер	4,5	0,75	3,75	
2.2.1	Тема 2.2.1. Задачи и распределение ролей UI (User Interface) дизайнера и программиста.	0,5	0,5	0	итоги практической работы
2.2.2	Тема 2.2.2. Основы колористики, экранной типографики; инструменты для их реализации.	2	0,25	1,75	итоги практической работы
2.2.3	Тема 2.2.3. Создание элементов интерфейса, сборка элементов в экраны, прототипирование.	2	0	2	самостоятельн ая работа
3.	Раздел III. Подведение итогов	1	1	0	
3.1.	Тема 3.1. Итоговый просмотр созданных прототипов интерфейсов и рефлексия о профессии UX/UI-дизайнера	1	1	0	просмотр
ИТОГО:		11	4,5	6,5	

ПРОГРАММА КУРСА

«UX/UI-дизайнер: проектирование мобильных интерфейсов»

Раздел I. Введение в профессии UX-дизайнер и UI-дизайнер (1 час)

Тема 1.1. Сфера деятельности специалиста в области дизайна (0,5 часов).

Специалист в области дизайна – кто это? Особенности профессии, требования, предъявляемые профессией к специалисту. Определение и понятие дизайна. Характеристики дизайна. Дизайн как специфическая художественная профессия, область самовыражения художника и форма искусства. Тенденции развития. Роль и значение развития дизайна, науки и техники в культурно-историческом развитии человечества.

Презентация «Виды дизайна».

Форма занятия: лекционное занятие, презентация.

Тема 1.2. Краткая история дизайна (0,5 часов).

История дизайна и история интерфейсов. Влияние цифровых технологий на развитие дизайна. Место дизайна в отраслях экономики. Возможность получения профессионального образования по профессии «UX/UI-дизайн и программирование» в Тольяттинском государственном университете.

Презентация «История дизайна»

Форма занятия: лекционное занятие, презентация

Раздел II. Содержание профессий: UX-дизайнер и UI-дизайнер (9 часов)

Раздел II.1 UX-дизайнер (4,5 часа)

Тема 2.1.1. Задачи, методы и способы работы UX (User Experience) дизайнера (1 час)

Задачи UX-дизайнера. Определение термина «поведение пользователя». Психологические и статистические методы исследования пользовательского опыта. Эргономика в интерфейсах, ее влияние на простоту освоения и удобство использования. Что такое дизайн-мышление.

Презентация «UX-дизайн. Часть 1».

Форма занятия: комбинированное занятие (лекционное и практическое), презентация

Практическая работа № 1. «СJM. Создание карты пользовательского опыта».

Тема 2.1.2. Знакомство с онлайн-инструментом Figma (2 часа).

Figma – онлайн-сервис для разработки макетов и интерфейсов. Область использования, возможность создания упрощённых прототипов интерфейсов, детальной проработки дизайна интерфейсов мобильных приложений, веб-сайтов и др.

Форма занятия: комбинированное занятие (лекционное и практическое)

Практическая работа № 2 «Создание дизайн-макета в онлайн-приложении Figma».

Тема 2.1.3. Создание скелета страницы (Wireframing) (1 час).

Визуализация дизайна приложения в виде схемы, с минимальной детализацией. Карта экранов, показывающая навигацию между ними. Как этот прием помогает сосредоточиться на макете и структуре страницы, а не на визуальных аспектах дизайна.

Презентация «UX-дизайн. Часть 2».

Форма занятия: комбинированное занятие (лекционное и самостоятельная работа)

Практическая работа № 3 «Создание карты-схемы экранов».

Тема 2.1.4. Итоговый просмотр созданных скелетных макетов интерфейсов (0,5 часов).

Оценка и анализ использования специальных знаний и технологий в итоговых проектах. Формулирование отношения к профессии UX-дизайнера.

Форма занятия: просмотр, обсуждение.

Раздел II.2 UI-дизайнер (4,5 часа)

Тема 2.2.1. Задачи и распределение ролей UI (User Interface) дизайнера и программиста (0,5 часов).

Представление UI-дизайна как направления развития цифровых продуктов. Роль и задачи UI-дизайнера. Технология перехода из состояния прототипа в рабочий продукт. Обзор языков программирования, использующихся для создания мобильных приложений. Навыки дизайнера, необходимые для создания веб-сервисов, адаптивных сайтов и мобильных приложений.

Презентация «UI-дизайн. Часть 1».

Форма занятия: лекционное занятие

Тема 2.2.2. Основы колористики, экранной типографики; инструменты для их реализации (2 часа).

Единство цвета, пространства и формы. Цветовая организация окружающей среды. Зрительное восприятие как основной источник информации. Психологическое и эстетическое воздействие цвета. Контраст – основное условие зрительного восприятия. Шрифт и типографика. Современные шрифты. Требования к шрифту.

Презентация «Цвет и типографика в композиции».

Форма занятия: комбинированное занятие (лекционное и практическое), презентация

Практическая работа № 4 «Композиция в интерфейсах».

Тема 2.2.3. Создание элементов интерфейса, сборка элементов в экраны, прототипирование (2 часа).

Прототипирование как быстрая «черновая» реализация базовой функциональности будущего продукта, для анализа работы системы в целом.

Форма занятия: самостоятельная работа

Практическая работа № 5 «Создание прототипа интерфейса».

Раздел III. Подведение итогов (1 час)

Тема 3.1. Итоговый просмотр созданных прототипов интерфейсов. Рефлексия о профессии UX/UI-дизайнера (1 час).

Представление итоговой работы. Обсуждение работ и пройденного курса, отношения учащихся к профессиям.

Форма занятия: просмотр, обсуждение.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ и ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Специализированные помещения: компьютерный класс с доступом к сети Интернет
2. Перечень образовательного программного обеспечения: Microsoft Windows 7 и выше; веб-браузер Яндекс. Браузер 17.6.1 и выше, или Microsoft Edge Chromium, или Internet Explorer 11 или аналогичный по функциям; действующий электронный почтовый ящик (емайл)
3. Перечень мультимедиа-разработок: презентации «Виды дизайна», «История дизайна», «UX-дизайн», «UI-дизайн», «Цвет и типографика в композиции».
4. Перечень практических работ:
Практическая работа № 1. «СJM. Создание карты пользовательского опыта».
Практическая работа № 2 «Создание дизайн-макета в онлайн-приложении Figma».
Практическая работа № 3 «Создание карты-схемы экранов».
Практическая работа № 4 «Композиция в интерфейсах».
Практическая работа № 5 «Создание прототипа интерфейса».
5. Перечень необходимого оборудования: ПК, маркеры, карандаши, бумага для набросков

Список литературы

1. Адамс, Ш. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне / Шон Адамс, С. Т. Ли. — Москва : КоЛибри, 2022. — 240 с.
2. Бадян В. Е., Денисенко В. И. Основы композиции [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2017. — Текст: электронный // ЭБС «IPRbooks»
3. Вилхайд, Э. Дизайн. Всемирная история / Элизабет Вилхайд, Марк Синклер, Пенни Спарк. — Москва : Мagma, 2017. — 230 с.
4. Казарина Т. Ю. Цветоведение и колористика [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2017. — Текст: электронный // ЭБС «IPRbooks»
5. Кравчук В. П. Типографика и художественно-техническое редактирование [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2015. — Текст: электронный // ЭБС «IPRbooks»
6. Мус Р. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс]: Практикум, 2017. — Текст: электронный // ЭБС «IPRbooks»
7. Сидоренко, И. Дизайнер интерфейсов. Принципы работы и построение карьеры / И. Сидоренко. — Москва : Олимп-Бизнес, 2019. — 224 с.
8. Синявина Н. В. История русской культуры [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2017. — Текст: электронный // ЭБС «ZNANIUM.COM»
9. Соловьев К. А. История архитектуры и строительной техники [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2016. — Текст: электронный // ЭБС «Лань»
10. Чернатони Л. Брендинг [Электронный ресурс]: Учебник, 2017. — Текст: электронный // ЭБС «IPRbooks»
11. Шенцова, О.М. Основы цветоведения и колористика в архитектуре и дизайне городской среды (с практикумом) : учебное пособие / О.М. Шенцова, И.В. Беседина ; под общ. ред. О.М. Шенцовой — Москва : КНОРУС, 2022. — 206 с.
12. Шуваев, Я. А. UX/UI дизайн для создания идеального продукта. Полный и исчерпывающий гид / Я. А. Шуваев. — Москва : Бомбора, 2022. — 240 с.
13. Яблонски, Д. Законы UX-дизайна. / Джон Яблонски. — Санкт-Петербург : БХВ, 2022. — 250 с.

АННОТАЦИЯ

UX/UI-дизайнер. Проектирование мобильных интерфейсов

Курс знакомит с новой профессией UX/UI-дизайнера – дизайнера пользовательских интерфейсов, даст представление о разграничении ролей, задачах и методах работы как UX-дизайнера (User Experience – пользовательский опыт), так и UI-дизайнера (User Interface – пользовательский интерфейс). Обучающиеся узнают о современных направлениях дизайна, их особенностях, возможных областях деятельности.

На практических занятиях обучающиеся получают возможность создать прототип интерфейса мобильного приложения; познакомятся с онлайн-сервисом для создания дизайн-контента.

Профессия дизайнера имеет большое значение в современном обществе, развивает духовно-культурные ценности общества, создает комфортную среду. Специалист данной сферы сможет работать в креативных и IT агентствах, заниматься индивидуальной деятельностью.

Образование по специальности можно получить в институте/ университете на базе 11 классов.