



## 1 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами образовательной программы

Таблица 1 – Компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<b>Профессиональные</b>		
ПК-1 Способен разрабатывать требования и проектировать компоненты программных комплексов, сетевых приложений и баз данных, используя современные инструментальные средства и технологии программирования	<p>ПК-1.1 Знает методики и технологии разработки компонентов программных комплексов, сетевых приложений и баз данных на основе использования современных инструментальных средств и технологий программирования.</p> <p>ПК-1.2 Умеет вести разработку компонентов сетевых комплексов, сетевых приложений и баз данных.</p> <p>ПК-1.3 Владеет навыками разработки компонентов программных комплексов, сетевых приложений и баз данных с использованием современных инструментальных средств и технологий программирования.</p>	<p>Знает основные понятия, методы и приемы проектирования и разработки интерфейса пользователя.</p> <p>Знает основные принципы юзабилити, требования, предъявляемые к UX/UI.</p> <p>Умеет составлять User story, User Scenario, User flow.</p> <p>Умеет применять знания об основах UX/UI при разработке простейших интерфейсов приложений.</p> <p>Обладает навыками проектирования, прототипирования и разработки элементов интерфейса приложений с использованием современных программных средств и технологий</p>

Таблица 2 – Паспорт фонда оценочных средств

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Формируемая компетенция	Наименование оценочного средства	Показатели оценки
Дизайн-мышление. Основы в целеориентированного проектирования.	ПК-1	Лабораторная работа 1, домашние задания, проектные задания, РГР	Знает основные понятия, методы и приемы проектирования и разработки интерфейса пользователя. Знает основные принципы юзабилити, требования, предъявляемые к UX/UI.
UI - Визуальный дизайн интерфейсов. Психология восприятия.	ПК-1	Лабораторная работа 2, домашние задания, РГР	Знает основные принципы юзабилити, требования, предъявляемые к UX/UI.

			Умеет применять знания об основах UX/UI при разработке простейших интерфейсов приложений.
Прототипирование. Создание Style Guide. Дизайн-система в Figma.	ПК-1	Лабораторные работы 3-6, домашние задания, РГР	Умеет составлять User story, User Scenario, User flow. Умеет применять знания об основах UX/UI при разработке простейших интерфейсов приложений. Обладает навыками проектирования, прототипирования и разработки элементов интерфейса приложений с использованием современных программных средств и технологий
Использование ИИ при разработке интерфейса пользователя	ПК-1	Лабораторная работа 7, домашние задания	Обладает навыками проектирования, прототипирования и разработки элементов интерфейса приложений с использованием современных программных средств и технологий

## 2 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие процесс формирования компетенций

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, представлены в виде технологической карты дисциплины (таблица 3).

Таблица 3 – Технологическая карта

	Наименование оценочного средства	Сроки выполнения	Шкала оценивания	Критерии оценивания
<i>Промежуточная аттестация в форме «Экзамен»</i>				
	Лабораторные работы (7 работ)	В течение семестра	10 баллов	10 баллов - студент правильно и полностью выполнил задание. Показал отличные знания, уме-

	Наименование оценочного средства	Сроки выполнения	Шкала оценивания	Критерии оценивания
				<p>ния и навыки в рамках освоенного учебного материала.</p> <p>7 баллов - студент выполнил задание не в срок. Показал хорошие знания, умения и навыки в рамках освоенного учебного материала.</p> <p>4 баллов - студент выполнил задание не в срок. Показал удовлетворительные знания, умения и навыки в рамках освоенного учебного материала.</p> <p>0 баллов - задание не выполнено</p>
	Домашнее задание (9 заданий)	В течение семестра	5 баллов	<p>5 баллов - задание выполнено полностью без ошибок, в срок, допустимо наличие некоторых неточностей.</p> <p>0,1- 4,9 баллов - задание выполнено не в срок</p> <p>0 баллов – задание не выполнено</p>
	Проектное задание (2 задания)	В течение семестра	10 баллов	<p>10 баллов - студент правильно и полностью выполнил задание. Показал отличные знания, умения и навыки в рамках освоенного учебного материала.</p> <p>7 баллов - студент выполнил задание не в срок. Показал хорошие знания, умения и навыки в рамках освоенного учебного материала.</p> <p>4 баллов - студент выполнил задание не в срок. Показал удовлетворительные знания, умения и навыки в рамках освоенного учебного материала.</p> <p>0 баллов - задание не выполнено</p>
	РГР	10-12 неделя семестра	20 баллов	<p>20 баллов - студент правильно и полностью выполнил задание. Показал отличные знания, умения и навыки в рамках освоенного учебного материала.</p> <p>16 баллов - студент выполнил задание не в срок. Показал хорошие знания, умения и навыки в рамках освоенного учебного материала.</p> <p>11 баллов - студент выполнил задание не в срок. Показал удовлетворительные знания, умения и навыки в рамках освоенного учебного материала.</p> <p>0 баллов - задание не выполнено</p>
ИТОГО:		-	155 баллов	-
<b>Критерии оценки результатов обучения по дисциплине:</b>				

	<b>Наименование оценочного средства</b>	<b>Сроки выполнения</b>	<b>Шкала оценивания</b>	<b>Критерии оценивания</b>
	0 – 64 % от максимально возможной суммы баллов – «неудовлетворительно» (недостаточный уровень для промежуточной аттестации по дисциплине); 65 – 74 % от максимально возможной суммы баллов – «удовлетворительно» (пороговый (минимальный) уровень); 75 – 84 % от максимально возможной суммы баллов – «хорошо» (средний уровень); 85 – 100 % от максимально возможной суммы баллов – «отлично» (высокий (максимальный) уровень)			

### **3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие процесс формирования компетенций в ходе освоения образовательной программы**

#### **3.1 Задания для текущего контроля успеваемости**

**Задания лабораторных работ** (реализуются в форме практической подготовки)

##### ***Лабораторная работа №1.***

Тема: "UX-текста"

Цель: изучить основные правила и принципы оформления текста для повышения его восприятия

Задание:

- 1) Опишите, что такое UX-тексты, основные законы и требования. Объясните, как текст влияет на восприятие
- 2) Найдите в сети Интернет ресурс с плохим UX-дизайном, объясните почему он таковым является
- 3) Отформатируйте текст ресурса в соответствии с правилами UX-дизайна. Обоснуйте внесенные изменения

Отчет должен быть оформлен в соответствии с РД ФГОБУ ВО «КНАГУ» 013-2016

##### ***Лабораторная работа №2.***

Тема: "Создание качественного интерфейса: принципы и шаблоны"

Цель: изучить принципы создания дизайна для реализации эстетически привлекательных, функциональных и эффективных продуктов

Задание:

- 1) Перечислите и опишите основные принципы хорошего дизайна
- 2) Исправьте оформление ресурса из лабораторной работы "UX-текста" в соответствии с правилами хорошего дизайна. Обоснуйте внесенные изменения

Отчет должен быть оформлен в соответствии с РД ФГОБУ ВО «КНАГУ» 013-2016

##### ***Лабораторная работа №3.***

Тема: "Визуальный дизайн интерфейсов"

Цель: получить и закрепить навыки составления вайрфрейма для повышения скорости визуализации

Задание:

- 1) Дайте свои определения термину "Wireframe".
- 2) Создайте по теме своего варианта вайрфрейм для приложения.

Отчет должен быть оформлен в соответствии с РД ФГОБУ ВО «КНАГУ» 013-2016

#### ***Лабораторная работа №4.***

Тема: "User flow"

Цель: получить и закрепить навыки составления пользовательского пути.

Задание:

1) Дайте определение термину "User flow", опишите как создаются пользовательские пути и для чего это нужно.

2) Создайте по теме своего варианта пользовательский путь приложения.

Отчет должен быть оформлен в соответствии с РД ФГОБУ ВО «КНАГУ» 013-2016

#### ***Лабораторная работа №5.***

Тема: "Дизайн-система. Style guide"

Цель: получить единые стилистические направления и целостность дизайна приложения.

Задание: Составьте список референсов подходящих к вашей тематике и следующие элементы стайл гайда (UI-Kit) в Figma:

1. Цветовая палитра.
2. Типографика.
3. Текстовые блоки с заголовками и без заголовков.
4. Инпуты (поля для ввода данных).
5. Компоненты.
6. Сетка макета.
7. Модальные окна.
8. Описание анимации.

Отчет должен быть оформлен в соответствии с РД ФГОБУ ВО «КНАГУ» 013-2016

#### ***Лабораторная работа №6.***

Тема: разработка кликабельного прототипа.

Цель: освоить основной функционал Figma для создания кликабельного прототипа.

Задание: создать кликабельный прототип своего сайта в инструменте Figma.

На проверку прислать ссылку на прототип и отчет по выполненной работе.

Дополнительный материал:

1) 1 Урок -

<https://www.youtube.com/watch?v=wqd2B9Kxb4s&list=PLT8Y7amrogzBmLuzHHtUvigVbhz0S7cmD&index=10>

2) 2 Урок -

<https://www.youtube.com/watch?v=GATXhoP4LV4&list=PLT8Y7amrogzBmLuzHHtUvigVbhz0S7cmD&index=11>

#### ***Лабораторная работа №7.***

Тема: "Интеллектуальные боты для создания UI"

Цель: научиться применять искусственный интеллект в разработке графического дизайна

Задание:

1) Опишите, зачем использовать нейросети в дизайне

2) Создайте по теме своего варианта дизайн приложения, используя инструменты из домашнего задания

3) Сравните полученный результат с ранее разработанным дизайном

Отчет должен быть оформлен в соответствии с РД ФГОБУ ВО «КНАГУ» 013-2016

### ***Расчетно-графическая работа***

Тема: "Разработка интерфейса пользователя"

Цель: продемонстрировать навыки проектирования, прототипирования и разработки элементов интерфейса приложений с использованием современных программных средств и технологий.

Задание:

- 1) Провести клиентоориентированное проектирование web-приложения по теме, определенной преподавателем
- 2) В результате проектирования разработать комплект карт: эмпатии, UJM, CJM, User Flow
- 3) Составить список референсов подходящих к тематике проектируемого web-приложения
- 4) Составить краткое руководство по стилю (Style guide)
- 5) Разработать кликабельный прототип

Отчет должен быть оформлен в соответствии с РД ФГОБУ ВО «КнаГУ» 013-2016