

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 |
|--|---|--|
| Профессиональные | | |
| 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 | - |
| Критерии оценки результатов обучения по дисциплине: | | | | |

| | Наименование оценочного средства | Сроки выполнения | Шкала оценивания | Критерии оценивания |
|--|--|-------------------------|-------------------------|----------------------------|
| | 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