

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
"НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова"
(НГУАДИ)

УТВЕРЖДАЮ

Ректор НГУАДИ

_____ Н.В. Багрова

_____ 2024 г.

ОПЦ.11 UX/UI технологии в дизайне

рабочая программа дисциплины

Закреплена за кафедрой **Коммуникационного дизайна**
Учебный план 54.02.01 Дизайн (по отраслям) 9 кл_2022_ГД.rlx
Специальность 54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ). Графический дизайн

Квалификация **дизайнер**
Форма обучения **очная**
Общая трудоемкость **174 часов**

Часов по учебному плану 174
в том числе:
аудиторные занятия 122
самостоятельная работа 36
часов на контроль 6

Виды контроля в семестрах:
другие формы контроля 4
экзамен 5

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4(2.2)		5(3.1)		Итого	
	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	10	10	8	8	18	18
Практические	50	50	52	52	102	102
Итого ауд.	60	60	62	62	122	122
Сам. работа	26	26	10	10	36	36
Часы на контроль			6	6	6	6
Итого	86	86	88	88	174	174

Разработчик(и):

доцент , Ворожейкина Вера Александровна _____

Рецензент(ы):

д-р техн. наук , зав.кафедрой, Бекк Наталья Викторовна _____

Рабочая программа дисциплины

UX/UI технологии в дизайне

Разработана в соответствии с ФГОС СПО:

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ) (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 05 мая 2022 № 308)

Составлена на основании учебного плана: "54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ). Графический дизайн" утвержденного ученым советом вуза, протокол № 53 от 26.08.2024.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры Коммуникационного дизайна

Протокол от 26.08.2024 № 1

Заведующий кафедрой _____ М.Г. Нечаев

СОГЛАСОВАНО

Начальник УРО _____ Кузнецова Н.С.

Заведующий НТБ _____ Патрушева Н.А.

И.о. зам.директора Колледжа НГУАДИ _____ Кушнерук О.П.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
Цель - формирование у обучающихся знаний и умений в соответствии с планируемыми результатами освоения дисциплины.	
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	ОП

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций:

ОК 01.: Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

-

ПК 2.1.: Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия

- В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

3.1	Знать:
3.1.1	- сущность и значение информационных технологий в эру цифровой трансформации;
3.1.2	- основные понятия и категории компьютерных технологий;
3.1.3	- операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
3.1.4	- методы организации творческого и художественно-технического процессов в дизайне с использованием цифровых методов удаленной и сетевой коммуникации;
3.1.5	- технологический процесс изготовления объекта;
3.1.6	- актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;
3.1.7	- основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;
3.1.8	- алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;
3.1.9	- методы работы в профессиональной и смежных сферах;
3.1.10	- структуру плана для решения задач;
3.1.11	- порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
3.2	Уметь:
3.2.1	- ориентироваться в форматах получения и предоставления цифровой проектной документации;
3.2.2	- пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
3.2.3	- использовать цифровые методы и средства создания дизайнконцепций;
3.2.4	- современные технологии, требуемые для практической реализации дизайн-проектов;
3.2.5	- применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия;
3.2.6	- распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте;
3.2.7	- анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части;
3.2.8	- определять этапы решения задачи;
3.2.9	- выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;
3.2.10	- составлять план действия;
3.2.11	- определять необходимые ресурсы;
3.2.12	- владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах;
3.2.13	- реализовывать составленный план;
3.2.14	- оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).

4. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Формируемые компетенции (с учетом РПВ)	Формы контроля
Раздел 1. Основы работы UX/UI-дизайнера					
1. 1	Тема 1. Вводная часть Основы UX/UI	4	2	ОК 01.,ПК 2.1.	- наблюдение за деятельностью обучающихся

	/Лек/				в процессе освоения образовательной программы
1. 2	Тема 1.1. Техническое задание/Пр/	4	5	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы
1. 3	Выбор объекта проектирования, изучение литературы и проектирование этапов выполнения итогового проекта;/СР/	4	23	ОК 01.,ПК 2.1.	
Раздел 2. Изучение графического редактора Figma					
2. 1	Тема 2. Интерфейс программы. Основные функции./Лек/	4	4	ОК 01.,ПК 2.1.	- фронтальный опрос
2. 2	Тема 2.1. Логотип в Figma по выбранной теме. /Пр/	4	10	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы
2. 3	Бренд-борд в Figma по выбранной теме. /СР/	4	2	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения самостоятельной работы
Раздел 3. Лэндинг пейдж					
3. 1	Тема 3. Особенности проектирования загрузочной страницы в Figma./Лек/	4	4	ОК 01.,ПК 2.1.	- фронтальный опрос
3. 2	Тема 3.1. Исследование аналогов./Пр/	4	10	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы
3. 3	Тема 3.2. Прототипирование./Пр/	4	10	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы
3. 4	Тема 3.3. Проектирование визуальной части дизайна — UI/Пр/	4	10	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы
3. 5	Тема 3.4. Разработка итогового проекта. Самопроверка. /Пр/	4	3	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы
3. 6	Подготовка итогового проекта./СР/	4	1	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения самостоятельной работы
3. 7	Промежуточная аттестация: другие формы контроля. Семестровая оценка./Др/	4	2	ОК 01.,ПК 2.1.	
Раздел 4. UX/UI-игровой интерфейс					
4. 1	Тема 4. Проектирование игровой локации. Исследование аудитории. Работа с гипотезами./Лек/	5	4	ОК 01.,ПК 2.1.	- фронтальный опрос
4. 2	Тема 4.1. Разработка персонажа. /Пр/	5	6	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы
4. 3	Тема 4.2. Разработка локации./Пр/	5	8	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы
4. 4	Тема 4.3. Разработка эмблемы игры./Пр/	5	6	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы

Раздел 5. Игровое приложение в Figma					
5. 1	Тема 5. Типографика. Колористика. Сетки. Тайм-менеджмент./Лек/	5	4	ОК 01.,ПК 2.1.	- фронтальный опрос
5. 2	Тема 5.1. Типографика. Колористика. Модульная сетка./Пр/	5	4		- наблюдение за деятельностью обучающихся в процессе освоения образовательной программы
5. 3	Тема 5.2. Прототипирование интерфейса Внешняя и внутренняя структура./Пр/	5	2		- оценка результатов выполнения практической работы;
5. 4	Тема 5.3. Отрисовка интерфейса (UI). /Пр/	5	8	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы;
5. 5	Подготовка подачи проекта./СР/	5	10	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения самостоятельной работы

Раздел 6. UX/UI Итоговый проект. Презентация проекта.

6. 1	Тема 6.1. Размещение материалов в системе ЭИОС./Пр/	5	8	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы;
6. 2	Тема 6.2. Подготовка работы к защите./Пр/	5	10	ОК 01.,ПК 2.1.	- оценка результатов выполнения практической работы

Раздел 7. Экзамен.

7. 1	Консультация к экзамену/КЭ/	5	2	ОК 01.,ПК 2.1.	
7. 2	Подготовка к экзамену/СРЭ/	5	10	ОК 01.,ПК 2.1.	
7. 3	Промежуточная аттестация: экзамен. /Эк/	5	6	ОК 01.,ПК 2.1.	

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением об организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по образовательным программам среднего профессионального образования, программ высшего образования, программ магистратуры в ФГБОУ ВО НГУАДИ имени А.Д. Крячкова

Порядок и периодичность текущего контроля и промежуточной аттестации представлены в фонде оценочных средств дисциплины.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Информационное обеспечение реализации программы

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Кол-во экз
6.1.1. Основная литература				
Л1.1	Кравчук В. П.	Типографика и художественно-техническое	Кемерово:	ЭБС

		редактирование	Кемеровский государственный институт культуры, 2015	
Л1.2	Поляков Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование, 2019	ЭБС
Л1.3	Компаниец, В. С., Лызь, А. Е.	Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2020	ЭБС

6.1.2. Дополнительная литература

Л2.1	Торопова О. А., Кумова С. В.	Анимация и веб-дизайн	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	ЭБС
Л2.2	Жердев Е. В.	Формальная композиция. Творческие задания по основам дизайна	Саратов: Профобразование, 2020	ЭБС
Л2.3	Павловская Елена Эммануиловна, Ковалев Павел Геннадьевич	Основы дизайна и композиции: современные концепции	Москва: Юрайт, 2023	ЭБС

6.2. Электронные информационные ресурсы

1	Фигма- Режим доступа: www.figma.com
2	Электронно-библиотечная система "Юрайт" – Режим доступа: https://urait.ru/
3	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/
4	Электронная образовательная среда НГУАДИ (ЭИОС) - Режим доступа: https://portal.nsuada.ru/

6.3. Перечень программного обеспечения

Windows 10 – операционная система, LibreOffice, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64, AutoCAD, 3ds MAX, Adobe Photoshop, CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe InDesign.

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебная аудитория, для проведения учебных занятий всех видов, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащённая комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ.

8. ТРЕБОВАНИЯ К ПЕДАГОГИЧЕСКИМ РАБОТНИКАМ

Реализация дисциплины обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, в том числе из числа руководителей и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 10. Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн (имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее трех лет);

Требования к квалификации. Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки "Образование и педагогика" или в области, соответствующей преподаваемой дисциплине, без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.;

Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, должны получать дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации не реже одного раза в три года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 10. Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн, а также в других областях профессиональной деятельности и (или) сферах профессиональной деятельности при условии соответствия полученных компетенций требованиям к квалификации педагогического работника.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
"НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова"
(НГУАДИ)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации

Учебная дисциплина:

UX/UI технологии в дизайне

Специальность: 54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ). Графический дизайн

Составитель: Ворожейкина В.А., доцент

Рассмотрен и рекомендован
для использования в учебном процессе
на заседании кафедры
коммуникационного дизайна
Протокол от 26.08.2024 № 1
Зав. кафедрой КД, канд. искусствоведения
Нечаев М.Г

Новосибирск 2024

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Фонд оценочных средств (ФОС) включает материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.

Целью текущего контроля (ТК) и промежуточной аттестации (ПА) является контроль освоения запланированных по дисциплине знаний и умений, направленных на формирование у обучающихся компетенций в соответствии с рабочей программой дисциплины.

Настоящий ФОС по дисциплине «UX/UI технологии в дизайне» является неотъемлемым приложением к рабочей программе дисциплины «UX/UI технологии в дизайне» (РПД). На данный ФОС распространяются все реквизиты утверждения, представленные в РПД по данной дисциплине.

2. КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

РАЗДЕЛ 1. Основы работы UX/UI-дизайнера

Тема 1.1. Техническое задание.

Самостоятельная работа.

Задание. Выбор объекта проектирования, изучение литературы и проектирование этапов выполнения итогового проекта.

РАЗДЕЛ 2. Изучение графического редактора Figma

Тема 2. Интерфейс программы. Основные функции.

Вопросы для устного опроса и обсуждения.

1. Как расшифровывается UX?
2. Как расшифровывается UI?
3. Что такое пользовательский интерфейс?
4. Почему появилось разделение профессий на UX и UI дизайнеров?
5. Назовите основные элементы пользовательского интерфейса?
6. Для чего нужна внутренняя структура сайта?
7. Что такое прототипирование?
8. Перечислите разделы навигационного меню?
9. Чем отличаются значки от иконок?
10. Что такое лэндинг пейдж?

Тема 2.1. Логотип в Figma по выбранной теме.

Практическое задание. Необходимо изобразить логотип выбранной фирмы в любом графическом редакторе. В составе логотипа может быть знак, текст, вербальная информация.

Самостоятельная работа.

Задание. Бренд-борд в Figma по выбранной теме. Необходимо создать пример взаимодействия элементов бренда, это несколько изображений, которые дают полное представление об услугах компании.

РАЗДЕЛ 3. Лэндинг пейдж

Тема 3. Особенности проектирования загрузочной страницы в Figma.

Вопросы для устного опроса и обсуждения.

1. Что такое загрузочная страница?
2. Что такое сайт?
3. Какой язык используется для разработки сайтов?
4. Что такое HTML?
5. Для чего нужна внутренняя структура загрузочной страницы?

6. Для чего нужна внешняя структура загрузочной страницы?
7. Перечислите структуру внешней страницы?
8. Что такое навигационное меню в составе лэндинг пейдж?
9. Может ли подвал дублировать информацию из основного навигационного меню?
10. Можно ли обойтись без навигационного меню в лэндинг пейдж?

Тема 3.1. Исследование аналогов.

Практическое задание. Необходимо выбрать для анализа 3 аналогичный сайта и сделать их разбор:

Анализ аналогов сайтов-визиток

Название сайта:

UX:

1. Цели и задачи сайта
2. Целевая аудитория
3. Кроссплатформенность
4. Нарисовать карту-схему сайта
5. Изобразить внешнюю структуру сайта
6. Описать эргономику, насколько удобно расположены интерактивные элементы
7. Написать плюсы и минусы:

-понятна ли интуитивно структура сайта,

-отвечает ли структура сайта запросам потребителей

-есть возможность решить проблему, если что-то не работает

UI:

1. Композиция сайта
2. Колористика
3. Шрифтовое решение
4. Общая визуальная концепция, отвечают ли иллюстрации заданным требованиям?

Тема 3.2. Прототипирование.

Практическое задание. Необходимо в Figma настроить динамические переходы между страницами.

Тема 3.3. Проектирование визуальной части дизайна — UI

Практическое задание. Необходимо в Figma спроектировать дизайн страниц, их композицию, подобрать материалы, визуализировать кнопки.

Тема 3.4. Разработка итогового проекта.

Практическое задание. Необходимо в Figma настроить все динамические эффекты и переходы между кликабельными элементами страницы.

Самостоятельная работа.

Задание. Подготовка итогового проекта.

Демонстрационный лист, реферат (техническое задание, анализ аналогов, концепция, список литературы), рабочий прототип.

РАЗДЕЛ 4. UX/UI-игровой интерфейс

Тема 4. Проектирование игровой локации.

Вопросы для устного опроса и обсуждения.

1. Что такое геймдизайн?
2. Чем геймдизайнер отличается от графических дизайнеров?

3. Где, помимо видеоигр и настольных игр, геймдизайнер может применить свои навыки?
4. Какие навыки необходимы, чтобы стать разработчиком игровых интерфейсов?
5. Перечислите участников команды по разработке игровых приложений?
6. Чем отличается игровой интерфейс от интерфейса интернет-магазина?
7. Что такое игровой инвентарь?
8. Что такое прогрессбар?
9. Для чего в игре платформер нужна модульная сетка?
10. Перечислите основные игровые жанры?

Тема 4.1. Разработка персонажа.

Практическое задание. На основе нескольких образов необходимо нарисовать персонажа в любом графическом редакторе, и доработать его в ИИ.

Темы 4.2. Разработка локации.

Практическое задание. Необходимо нарисовать локацию в любом графическом редакторе при помощи простых геометрических форм и доработать ее при помощи ИИ.

Тема 4.3 Разработка эмблемы игры.

Практическое задание. Необходимо нарисовать логотип игры в любом графическом редакторе и разработать эмблему на заставку.

РАЗДЕЛ 5. Игровое приложение в Figma

Тема 5. Типографика. Колористика. Сетки. Тайм-менеджмент

5.1. Типографика. Колористика. Модульная сетка.

Вопросы для устного опроса и обсуждения.

1. Для чего нужна колористика при разработке интерфейсов?
2. Что такое модульная сетка
3. Перечислите основные виды шрифтовых гарнитур?
4. Какой шрифт больше всего подходит для приложений?
5. Что такое безопасные цвета?
6. Назовите наиболее напряжённые цветовые сочетания?
7. Нужна ли модульная сетка для разработки иконок?
8. Назовите наиболее гармоничные цветовые сочетания?
9. Как сделать шрифт наиболее читаемым?
10. Можно ли писать белым цветом по-черному на экране?

5.2. Прототипирование интерфейса

Внешняя и внутренняя структура.

Необходимо изобразить в любом графическом редакторе схему внутренней и внешней структуры интерфейса.

Тема 5.3. Отрисовка интерфейса (UI).

Практическое задание.

-Интерактивные кнопки

-Иконки

Необходимо в Figma разработать все динамические эффекты и переходы между кликабельными элементами страницы.

Самостоятельная работа.

Задание. Подготовка подачи проекта.

Раздел 6. UX/UI Итоговый проект.

-Рабочий прототип

Необходимо в Figma настроить все динамические эффекты и переходы между кликабельными элементами страницы.

Тема 6.1 Размещение материалов в системе ЭИОС

Практическое задание.

Реферат (этап 1).

Структура реферата:

Техническое задание

Анализ аналогов сайтов-визиток

Название сайта:

UX:

1. Цели и задачи сайта
2. Целевая аудитория
3. Кроссплатформенность
4. Нарисовать карту-схему сайта
5. Изобразить внешнюю структуру сайта
6. Описать эргономику, насколько удобно расположены интерактивные элементы
7. Написать плюсы и минусы:

-понятна ли интуитивно структура сайта,

-отвечает ли структура сайта запросам потребителей

-есть возможность решить проблему, если что-то не работает

UI:

1. Композиция сайта
2. Колористика
3. Шрифтовое решение
4. Общая визуальная концепция, отвечают ли иллюстрации заданным требованиям?
5. Список использованных источников

Работа выполняется в любом текстовом редакторе. Оценивается точность ответа обучающимися на поставленные вопросы. Точность изображения схем и их соответствие реальной структуре сайта.

6.2. Подготовка работы к защите (этап 2).

Практическое задание.

Оригинал работы -приложения для мобильной версии. Прототип полностью демонстрирует принцип работы приложения со всеми переходами и возможностью отклика.

Приложение состоит из загрузочной страницы, содержащей элементы фирменного стиля, который также проектируют обучающиеся. Из главного меню, состоящего из 5-10 позиций. Игрового меню и нескольких примеров локаций (не менее 3-х). Также для приложения разрабатываются специальные иконки (от 5 до 12 штук) и элементы навигации. Обязательные пункты прототипа:

Логотип игры,

Мелкая иконка для магазина,

Разработка не менее 2-х персонажей,

Прогресс бар,

Заставка,

Главное навигационное меню, кнопки с эффектами.

Основная игровая локация,

Игровое меню,

Иконки/инвентарь, (12 шт) + динамичные кнопки.

Работа выполняется в **Figma**.

Пояснительная записка.

Включает техническое задание, описание концептуального решения и основных элементов приложения, а также заданный стиль, шрифты и колористику. Пояснительная записка включает не менее 30 страниц. Структура пояснительной записки:

Название приложения:

UX:

1. Цели и задачи приложения
2. Целевая аудитория
3. Структура приложения, связи между страницами
5. Внешняя структура страниц
6. Эргономика приложения

UI:

1. Композиция страниц приложения
2. Колористика
3. Шрифтовое решение
4. Общая визуальная концепция приложения.
5. Список использованных источников

Задание выполняется в любом текстовом редакторе.

Демонстрационный лист.

Включает материалы проекта, представленные в наглядном виде и дизайн-концепцию.

В конце периода обучения обучающиеся защищают реферат. Защита реферата является допуском к промежуточной аттестации номер 2 (экзамен).

Критерии оценки творческих практических заданий

«Отлично» Ставится за полное и качественное выполнение объема работы и усвоение материала.

«Хорошо» Ставится за работу, выполненную в полном объеме, но с незначительными дефектами техники исполнения.

«Удовлетворительно» Ставится за полный объем, но низкое качество подачи материала.

«Неудовлетворительно» Ставится за не полный объем и низкое качество подачи материала. Либо за отсутствие выполненной работы.

Критерии оценивания реферата:

«Отлично» Задание выполнено в полном объеме и в срок. Имеются небольшие недочёты.

«Хорошо» Задание выполнено в срок в установленном объеме, имеются ошибки. Недостаточно эстетически выраженные формы, эргономика не отвечает современным требованиям. Общее представление о проекте вызывает ряд вопросов содержательного характера.

«Удовлетворительно» Задание выполнено не в срок в установленном объеме, или имеются грубые ошибки. Недостаточно эстетически выраженные формы, эргономика не отвечает современным требованиям. Общее представление о проекте вызывает ряд вопросов содержательного характера. Композиция не отвечает эстетическим требованиям.

Не выполнение хотя бы одного задания из выше перечисленных - неудовлетворительная оценка.

3. КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

1. Промежуточная аттестация номер 1: Другие формы контроля (семестровая оценка). Выставляется по итогу сдачи всех практических работ за семестр.

2. Промежуточная аттестация номер 2 осуществляется в форме экзамена*. Экзамен проводится в виде ответов на вопросы – тестирования. Максимальное количество вопросов в одном варианте теста 20.

*Не сдавать экзамен (получить «автомат») имеют право обучающиеся, выполнившие программу по учебной дисциплине «UX/UI технологии в дизайне» в полном объеме и в установленные сроки, имеющие среднее арифметическую всех оценок не менее 4,7.

Критерии выставления оценки ПА:

Оценка (ПА)	Оценки текущего контроля	Оценка тестирования
5	Все работы сданы среднее арифметическое всех оценок не менее 4,6 балла	«4» или «5»
4	Все работы сданы среднее арифметическое всех оценок от 3,6	«3», «4» и «5»
3	Не сданы 2 работы среднее арифметическое всех оценок от 2,6 до 3,6 балла	«3»
2	Не сданы более 2-х работ среднее арифметическое всех оценок менее 2,6 балла	«2»

Экзаменационный тест

Тесты представлены 3 вариантами заданий: открытые тесты, закрытые тесты и комбинированные.

В задании указывается действия, которые студенты должны выполнить для успешного его решения.

Максимальное количество вопросов в одном варианте теста - 20. Вопросы задаются последовательно в случайном порядке из банка вопросов

Критерии оценивания тестирования

Оценка	Количество правильных ответов на вопросы
5	17 -20
4	13 -16
3	10-12
2	0-9

Банк тестовых заданий для проведения ПА

1. Какова основная функция дизайна?
 - a. отвечать запросам потребителей,
 - b. эстетическая функция
 - c. коммерческая функция
2. Программы используемые для создания интерфейса.
 - a. Photoshop, Figma, Illustrator
 - b. Photoshop, Illustrator, Adobe InDesign, CorelDraw
 - c. Figma, Illustrator, Adobe InDesign, After Effects, Principle, 3D Max, Cinema 4D
3. Перечислите основные законы композиции?
 - a. Гармония, масштабность, симметрия
 - b. Асимметрия, соразмерность
 - c. Круг, квадрат, пятно
4. Перечислите 3 основные группы шрифтов:
 - a. Гротески, типа Антиква и акцидентные
 - b. Рукописные, рубленные, акцидентные
 - c. Гротески, типа Антиква и акцидентные, дизайнерские
5. Перечислите основные свойства гротесков:
 - a. Прямые, рубленные шрифты без засечек
 - b. Рукописные рубленные шрифты
 - c. Шрифты типа Антиква и дизайнерские
6. Перечислите основные свойства акцидентных шрифтов:
 - a. Это дизайнерские шрифты, обладающие декоративными свойствами
 - b. Рукописные рубленные шрифты
 - c. Шрифты типа Антиква и дизайнерские
7. Перечислите основные свойства шрифтов Антиква:
 - a. Это шрифты, с засечками, которые называются "сери́ф"
 - b. Рукописные рубленные шрифты
 - c. Шрифты типа Антиква и дизайнерские
8. Семейство одного шрифта может содержать:
 - a. несколько вариантов его начертания: жирный, курсив, наклонный
 - b. несколько схожих по стилю гарнитур
 - c. схожие шрифты
9. Чем отличается наклонный шрифт от курсива
 - a. ничем
 - b. наклонный шрифт имеет искажённые пропорции
 - c. курсивный шрифт больше напоминает рукописный
10. Что такое межстрочный интервал
 - a. расстояние между строками по вертикали, концевые элементы буквы при этом не учитываются
 - b. расстояние от края буквы до края буквы следующей строки
 - c. расстояние от низа строки для следующего низа строки

11 Чем отличаются строчные буквы от прописных

- a. строчные буквы рядовые, а прописные заглавные
- b. прописные буквы более мелкие
- c. прописные буквы от слова пропись и поэтому имеют больший наклон

12 Строчные буквы это

- a. это заглавные буквы
- b. это маленькие буквы

13 Прописные буквы это

- a. заглавные буквы
- b. маленькие буквы
- c. буквы, используемые в прописях

14 Ориентация фрейма может быть

- a. Вертикальной и горизонтальной
- b. Короткой или длинной
- c. продольной и широкой

15 Какой формат соответствует альбомному листу

- a. A2, a3, a4
- b. a4
- c. a3, a2

16.Что такое цветовой контраст?

- a. сочетание любых цветов
- b. сочетание только противоположащих цветов
- c. максимально различающиеся значения цвета

17. Нюанс цвета это?

- a. сочетание любых цветов в цветовом круге, стоящих через один друг от друга
- b. сочетание противоположащих цветов
- c. сочетание цветов граница между которыми визуальнo размывается

18. Что означает понятие "спектр"

- a. цвета, расположенные в определённом порядке
- b. сочетание противоположащих цветов
- c. любые яркие цвета

19. Назовите самый тёмный цвет для текста

- a. чёрный
- b. серый
- c. синий

20. Что такое ахроматические цветовые сочетания в интерфейсе?

- a. черно-белая цветовая гамма,
- b. палитра, имеющая только один цвет
- c. несколько оттенков серого

21. Назовите более дружелюбный цвет для интерфейса?

- a. оранжевый

- b. фиолетовый,
- c. синий

22. Что такое линия?

- a. тонкий и протяжённый объект плоскостной композиции
- b. тонкий и протяжённый объект пространственной композиции
- c. чёрта проведённая между двумя точками

23. Перечислите основные виды линии для дизайна интерфейсов

- a. кривая, пунктирная, толстая, тонкая
- b. толстая, тонкая
- c. кривая, пунктирная

24. Может ли линия быть самостоятельным инструментом для рисования знака?

- да
- нет

25. Может ли пятно быть самостоятельным инструментом для рисования знака?

- да
- нет

26. Диагональные линии создают иллюзию.

- a. движения
- b. расширения пространства
- c. увеличения пространства по высоте

27. Какие инструменты в Figma необходимы для рисования линии?

- a. Перо, ломанная линия
- b. прямая через две точки
- c. перо, В-сплайн

28. Можно ли в Figma изобразить пятно при помощи линии?

- да
- нет

29. Считается ли точка пятном?

- нет
- да

30. Перечислите основные цветовые модели подходящие для вебдизайна?

- a. HEX, RGB,
- b. CMYK, Pantone
- c. NCS

31. Что такое RGB?

- a. RGB — это аддитивная цветовая модель, содержащая Красный, зелёный и синий цвет
- b. RGB — это аддитивная цветовая модель, содержащая Красный, зелёный и синий цвет
- c. RGB — это аддитивная цветовая модель, содержащая Красный, зелёный, синий и ключевой цвет

32. Сколько шрифтовых гарнитур можно использовать в интерфейсе?

- a. не более трёх,
- b. до десяти
- c. только две

33. Что подразумевается под понятием референс?

- a. сбор аналог
- b. поставленная задача для проектировщика
- c. мотивационная картинка

34. Чем характеризуется качество изображения в графическом редакторе

- a. Количество пикселей
- b. Эстетикой
- c. Количество линий

35. Как отличить растровую графику от векторной?

- a. Растровая графика представлена в линиях, векторная в пикселях
- b. Векторная графика основана на трёхмерном моделировании
- c. Растровая графика ничем не отличается от векторной

36. В чём принцип рисования векторной линией

- a. Векторная линия имеет направляющие
- b. Векторное рисование возможно только инструментом перо
- c. Векторные линии можно проводить только в прямом направлении

37. Какая программа из перечисленных браузерная?

- a. Figma
- b. Corel Draw
- c. 3d max

38. В каком виде возможно проектировать в программе Figma

- a. в векторной графике
- b. в растровой графике
- c. в трёхмерной графике

39. Что такое пользовательский интерфейс?

- a. главное меню на экране телефона
- b. все виды кнопок и переходы между ними
- c. совокупность средств, обеспечивающих непрерывное использование программы

человеком

40. Можно ли разделить профессию на UX и UI дизайнеров?

- да
- нет

41. Назовите основные элементы пользовательского интерфейса?

- a. кнопка, прокрутка, поле ввода, скролл
- b. прогресс бар, лендинг пейдж, кнопка
- c. главное меню, инвентарь, кнопка, прокрутка, поле ввода, скролл

42. Для чего нужна внутренняя структура сайта?

- a. для обеспечения взаимодействия между UX и UI дизайнерами

- b. для написания программного кода
 - c. для пользовательского опыта
43. Что такое прототипирование?
- a. быстрая реализация базовой функциональности будущего интерфейса, для анализа работы системы в целом.
 - b. реализация базовой функциональности будущего интерфейса
 - c. поиск аналогов
44. Перечислите разделы навигационного меню?
- a. прогресс бар, лендинг пейдж, кнопка
 - b. контакты, услуги, карта
 - c. иконки и кнопки
45. Чем отличаются значки от иконок?
- a. ничем
 - b. Иконка — это файл с расширением .ico, а ико — это сокращение от слова Icon, знак это просто графическое изображение
 - c. Иконки рисуют только для интерфейсов, а знаки для графического дизайна в целом
46. Что такое лэндинг пейдж?
- a. загрузочная страница
 - b. сайт, состоящий только из одного окна
 - c. главное меню
47. Что такое загрузочная страница?
- a. когда все страницы сайта закомпонованы на одной странице
 - b. сайт, состоящий только из одного окна
 - c. время ожидания отклика от страницы
48. Что такое сайт?
- a. набор логически связанных между собой веб-страниц, расположенных в Сети под единым именем — доменом
 - b. набор логически связанных между собой веб-страниц
 - c. набор веб-страниц
49. Какой язык используется для разработки сайтов?
- a. RGB
 - b. HTML и CSS, JavaScript
 - c. лэндинг пейдж
50. Для чего нужна внутренняя структура загрузочной страницы?
- a. для обеспечения взаимодействия между UX и UI дизайнерами
 - b. для написания программного кода
 - c. для пользовательского опыта
51. Опишите основные принципы UX-дизайна.
52. Что такое пользовательское тестирование и почему оно важно?
53. Чем отличается UX-дизайн от UI-дизайна?
54. Назовите и опишите основные этапы процесса UX-дизайна.
55. Какую роль играет визуальная иерархия в UI-дизайне?