

Межгосударственное образовательное учреждение высшего образования
«Белорусско-Российский университет»

Документ подписан
простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Лустенков Михаил Евгеньевич
Должность: Ректор
Дата: 09.09.2026

УТВЕРЖДАЮ

Ректор Белорусско-Российского
университета

М.Е. Лустенков

22.06 2026

Регистрационный № УД-380302/Б.1.0.27/p

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ПРОТОТИПИРОВАНИЕ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 38.03.02 Менеджмент

Направленность (профиль) Управление электронным бизнесом

Квалификация Бакалавр

	Форма обучения
	Очная
Курс	3
Семестр	5
Лекции, часы	16
Лабораторные занятия, часы	34
Зачет, семестр	5
Контактная работа по учебным занятиям, часы	50
Самостоятельная работа, часы	94
Всего часов / зачетных единиц	144/4

Кафедра-разработчик программы: Программное обеспечение информационных технологий

Составитель: Т.В. Мрочек, к.т.н.

Могилев, 2026

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 38.03.02 "Менеджмент" (уровень бакалавриата), утвержденным приказом № 970 от 12.08.2020, учебным планом, утвержденным Рег. № 380302-2.1 от 18.02.2026.

Рассмотрена и рекомендована к утверждению кафедрой «Программное обеспечение информационных технологий» «02» марта 2026 г., протокол № 8.

Зав. кафедрой ПОИТ  В. В. Кутузов

Одобрена и рекомендована к утверждению Научно-методическим советом Белорусско-Российского университета

(протокол № 6 от « 15 » апреля 2026 г.)

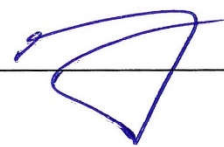
Рецензент:

И. В. Акиншева, заведующая кафедрой программного обеспечения информационных технологий МГУ им. А.А. Кулешова, канд. техн. наук, доцент

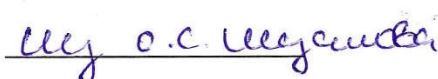
(И.О. Фамилия, должность, ученая степень, ученое звание рецензента)

Рабочая программа согласована:

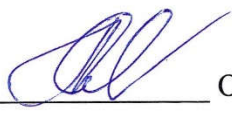
Зав. кафедрой «Маркетинг и менеджмент»

 А.В. Александров

Ведущий библиотекарь



Начальник учебно-методического
отдела

 О.Е. Печковская

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Цель дисциплины

Основной целью преподавания дисциплины является формирование профессиональных компетенций в области комплексного UI/UX-проектирования, включающее освоение методов предпроектных исследований, принципов информационной архитектуры и визуальной коммуникации, создание интерактивных прототипов и дизайн-систем, а также овладение методиками юзабилити-тестирования и адаптации графических решений для обеспечения доступности и инклюзивности контента в соответствии с современными техническими стандартами.

1.2 Планируемые результаты изучения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен

знать:

- основные понятия векторной и растровой графики, теории цвета, типографики;
- основные принципы и паттерны организации визуальной коммуникации с разрабатываемой программно-информационной системой;
- психологические принципы восприятия и базовые UX-паттерны поведения пользователей;
- стандарты доступности (WCAG) и требования к инклюзивному дизайну;

уметь:

- проводить комплексное исследование пользовательского опыта (UX), включая анализ целевой аудитории, создание персон и проектирование сценариев взаимодействия;
- разрабатывать и поддерживать масштабируемые UI-киты и дизайн-системы, обеспечивая визуальную целостность и техническую преемственность интерфейсов;
- проектировать интерактивные прототипы различной степени детализации (от Low-fi вайрфреймов до High-fi макетов) для валидации идей и демонстрации логики продукта;
- проводить юзабилити-тестирование программного продукта;

владеть:

- профессиональной терминологией для понимания, анализа и обобщения произведений графического дизайна и прототипов в процессе их восприятия;
- методами и способами прототипирования интерфейсов;
- практическими навыками работы с графическими редакторами и программами прототипирования.

1.3 Место дисциплины в системе подготовки студента

Дисциплина относится к блоку 1 «Дисциплины (модули)». Обязательная часть Блока 1.

Перечень учебных дисциплин, изучаемых ранее, усвоение которых необходимо для изучения данной дисциплины:

- информатика;
- основы маркетинга;
- практика применения нейросетей в бизнесе;
- основы компьютерной графики и коммуникативного дизайна;
- технологии Интернет-программирования.

Перечень учебных дисциплин (циклов дисциплин), которые будут опираться на данную дисциплину:

- бизнес-план проекта электронного бизнеса;
- интернет-маркетинг;
- управление персоналом организации электронного бизнеса;
- программирование мобильных приложений;
- технологии SEO и SMM / Копирайтинг и контент-маркетинг.

Кроме того, знания, полученные при изучении дисциплины на лабораторных занятиях, будут использованы при прохождении организационно-управленческой и предпринимательской практик, а также при подготовке выпускной квалификационной работы и дальнейшей профессиональной деятельности.

1.4 Требования к освоению дисциплины

Освоение данной дисциплины должно обеспечивать формирование следующих компетенций:

Коды формируемых компетенций	Наименования формируемых компетенций
ОПК-5	Способен использовать при решении профессиональных задач современные информационные технологии и программные средства, включая управление крупными массивами данных и их интеллектуальный анализ
ПК-6	Способен планировать и организовывать выполнение проектов по разработке программного обеспечения, в том числе анализировать требования клиентов к постпродажному обслуживанию и сервису
ПК-7	Способен осуществлять подбор инструментов и разрабатывать комплексную программу продвижения в информационно-телекоммуникационной сети Интернет

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Вклад дисциплины в формирование результатов обучения выпускника (компетенций) и достижение обобщенных результатов обучения происходит путём освоения содержания обучения и достижения частных результатов обучения, описанных в данном разделе.

2.1 Содержание дисциплины

Номера тем	Наименование тем	Содержание	Коды формируемых компетенций
1	Анализ целевой аудитории. Анализ требований.	Бриффы. Анализ целевой аудитории. Портрет пользователя. Карта ассоциаций (Mind Map), карта эмпатии, карта пользовательского опыта (Customer Journey Map), карта пользовательского пути (User Flow). Начало проекта и анализ требований. Обзор основных аналогов. Определение целей и задач проекта. Создание персонажей проекта и определение их проблематики. Составление сценариев взаимодействия персонажей с интерфейсом. Составление списка потребностей пользователя и возможностей на проекте. Составление и описание перечня функциональности проекта.	ОПК-5 ПК-6 ПК-7
2	Прототипы. Организация контента: информационная архитектура и структура приложений	Прототипы. Преимущества. Виды прототипов. Выбор инструментов прототипирования. Макеты Web-приложения. Создание прототипов. Синтаксис элементов интерфейса. Проектирование информационного пространства для пользователей. Разграничение информации и способов ее представления. Способы организации и классификации контента: алфавитный способ, числовой способ, хронологический способ, по расположению, иерархический способ, категорийный или фасетный способ. Виды сайтов. UI / UX дизайн. Законы UX-дизайна. Закон Якоба. Закон Фиттса. Закон Хика. Закон Миллера. Закон Постеля. Правило оценки на	ОПК-5 ПК-6 ПК-7

		пике и в конце. Эффект эстетики в юзабилити. Эффект фон Ресторфф. Закон Теслера. Порог Дозрты. Проектирование системы типов страниц. Паттерны: Feature, Search, and Browse (Рекомендация, поиск и обзор); Mobile direct access (Прямой мобильный доступ); Streams and Feeds (Лента новостей и каналы); Media Browser (Медиабраузер); Dashboard (Дашборд); Canvas Plus Palette (Холст и палитра); Wizard (Мастер); Settings Editor (Редактор настроек). Alternative Views (Альтернативные представления). Many Workspaces (Несколько рабочих пространств). Help Systems (Справочные системы), Tags (Теги). Модульные сетки. Дизайн под разные разрешения	
3	Типографика в Web-приложении	Шрифты. Регистр. Гарнитура шрифта. Классификация шрифтов (антиква, гротеск, рукописные, акцидентные). Стандарты кодирования (стандарт ASCII, стандарт ISO 885, стандарт Unicode). Расчет длины строки. Рендеринг шрифтов. Выбор и смешивание шрифтов. Техники стилизации текста. Типографическая иерархия. Разработка руководства по типографическому стилю веб-сайта. Карта шрифтов. Виды лицензий на шрифты. Работа с текстом в интерфейсе.	ОПК-5 ПК-7
4	Подготовка контента для сайта и графических проектов.	Понятие цветовой модели. Цветовые модели: Lab, HSB, RGB и RGBA, CMY и CMYK, HSV. Форматы графических файлов. Растровые форматы файлов: JPEG, PNG, BMP, RAW, TIFF, WEBP, GIF, PSD. Векторные форматы файлов: SVG, EPS, PDF, AI, CDR. Цветовые круги: классификация. Температура цвета. Тон, насыщенность, яркость цвета, светлота. Цветовые схемы: монохроматическая, аналоговая, комплементарная, триадическая, тетрадическая, пользовательская, естественная. Психология цвета. Разработка цветовой палитры. Генераторы цветовых схем. Правила выбора гармоничной цветовой палитры. Подготовка контента для сайта и графических проектов. Определение дефектов в фотографиях. Коррекция фотографий: коррекция резкости, тонового диапазона, контрастности, раздельная коррекция тени и света, удаление цветовых сдвигов, удаление шума, локальная коррекция фотографий. Виды лицензий на изображения.	ОПК-5 ПК-7
5	Навигация, указатели и ориентирование. Организация элементов на странице. Визуальный стиль и эстетика. Гайдлайны. Мобильные интерфейсы.	Навигация, указатели и ориентирование. Навигационные модели. Паттерны. Организация элементов на странице. Основные принципы построения макета. Визуальная иерархия. Принципы гештальта. Паттерны. Визуальный стиль и эстетика. Основы визуального дизайна: визуальная иерархия, структура, цвет, типографика, удобочитаемость, эмоциональный отклик, изображения. Визуальный дизайн для корпоративных приложений. Диапазоны визуальных стилей. Скевоморфизм. Иллюстрации. Плоский дизайн. Минимализм. Адаптивный/параметрический дизайн. Гайдлайны Google Material Design System для Android и Apple Human Interface Guidelines для iOS. Мобильные интерфейсы. Проблемы и возможности мобильного дизайна. Паттерны. Списки. Вывод графических элементов, длинных и иерархических списков. Паттерны. Действия и команды. Аффорданс. Паттерны. Получение данных от пользователя: формы и элементы управления. Паттерны.	ОПК-5 ПК-6 ПК-7

6	Юзабилити-тестирование. Экспертная оценка для проверки качества интерфейса	Юзабилити-тестирование. Сущность, методы тестирования, респонденты, тестовое задание, проведение теста, оценка эффективности тестирования, анализ результатов тестирования. Экспертная оценка для проверки качества интерфейса. Процедуры экспертной оценки. Методы: проверка по контрольному списку, эвристическая оценка, мысленная прогонка по интерфейсу.	ОПК-5 ПК-6 ПК-7
7	Атомарный дизайн.	Атомарный дизайн: обзор и иерархия. Принципы построения атомарного дизайна.	ОПК-5
8	Обеспечение доступности веб-контента	Концепции AccessForAll и WCAG. ГОСТ Р 52872. Интернет-ресурсы и другая информация, представленная в электронно-цифровой форме. Приложения для стационарных и мобильных устройств, иные пользовательские интерфейсы. Требования доступности для людей с инвалидностью и других лиц с ограничениями жизнедеятельности	ОПК-5 ПК-6 ПК-7

2.2 Учебно-методическая карта дисциплины

№ недели	Лекции (наименование тем)	Часы	Лабораторные занятия	Часы	Самостоятельная работа,	Форма контроля знаний	Баллы (max)
Модуль 1							
1	Тема 1. Анализ целевой аудитории. Анализ требований.	2	Л.р. 1. Анализ целевой аудитории и проектирование сценариев использования	2	5		
2			Л.р. 1. Анализ целевой аудитории и проектирование сценариев использования	2	5	ЗЛР	7
3	Тема 2. Прототипы. Организация контента: информационная архитектура и структура приложений	2	Л.р. 2. Проектирование информационной архитектуры приложения	2	5	ЗЛР	6
4			Л.р. 3. Разработка низкодетализированного интерактивного прототипа на уровне Low-fidelity (Wireframe)	2	5	ЗЛР	6
5	Тема 2. Прототипы. Организация контента: информационная архитектура и структура приложений	2	Л.р. 4. Проектирование дизайн-системы (UI-kit)	2	5		
6			Л.р. 4. Проектирование дизайн-системы (UI-kit)	2	5	ЗЛР	6
7	Тема 3. Типографика в Web-приложении Тема 4. Подготовка контента для сайта и графических проектов	2	Л.р. 5. Разработка высокодетализированного интерактивного прототипа (High-fidelity Prototype): Desktop-интерфейс.	2	5		
8			Л.р. 5. Разработка высокодетализированного интерактивного прототипа (High-fidelity Prototype): Desktop-интерфейс.	2	5	КР ТКУ	5 30

Модуль 2							
9	Тема 5. Навигация, указатели и ориентирование. Организация элементов на странице. Визуальный стиль и эстетика. Гайдлайны. Мобильные интерфейсы.	2	Л.р. 5. Разработка высокодетализированного интерактивного прототипа (High-fidelity Prototype): Desktop-интерфейс.	2	6	ЗЛР	4
10			Л.р. 6. Разработка высокодетализированного интерактивного прототипа (High-fidelity Prototype): мобильные и адаптивные интерфейсы	2	6	ЗЛР	4
11	Тема 5. Навигация, указатели и ориентирование. Организация элементов на странице. Визуальный стиль и эстетика. Гайдлайны. Мобильные интерфейсы.	2	Л.р. 7. Юзабилити-тестирование.	2	6	ЗЛР	4
12			Л.р. 8. Обеспечение доступности веб-контента	2	6	ЗЛР	4
13	Тема 6. Юзабилити-тестирование. Экспертная оценка для проверки качества интерфейса Тема 7. Атомарный дизайн.	2	Л.р. 9. Подготовка макета к разработке	2	6	ЗЛР	4
14			Л.р. 10. Верстка по прототипу	2	6		
15	Тема 8. Обеспечение доступности веб-контента	2	Л.р. 10. Верстка по прототипу	2	6		
16			Л.р. 10. Верстка по прототипу	2	6	КР	5
17			Л.р. 10. Верстка по прототипу	2	6	ЗЛР ТКУ ПА (зачет)	5 30 40
	Итого	16		34	94		100

Принятые обозначения:

Текущий контроль –

ЗЛР – защита лабораторных работ;

КР – контрольная работа (тест);

ТКУ – текущий контроль успеваемости.

ПА - Промежуточная аттестация.

Итоговая оценка определяется как сумма текущего контроля и промежуточной аттестации и соответствует баллам:

Зачет

Оценка	Зачтено	Не зачтено
Баллы	51-100	0-50

3 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При изучении дисциплины используется модульно-рейтинговая система оценки знаний студентов. Применение форм и методов проведения занятий при изучении различных тем курса представлено в таблице.

№ п/п	Форма проведения занятия	Вид аудиторных занятий		Всего часов
		Лекции	Лабораторные занятия	
1	Мультимедиа	Лекции №1-8		16
2	С использованием ЭВМ		Л.р.№1-Л.р.№10	34
	ИТОГО	16	34	50

4 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Используемые оценочные средства по дисциплине представлены в таблице и хранятся на кафедре.

№ п/п	Вид оценочных средств	Количество комплектов
1	Вопросы к зачету	1
2	Задания для защиты лабораторных работ	10
3	Контрольная работа (тест)	2

5 КРИТЕРИИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

5.1 Формируемые компетенции и индикаторы их достижения

<i>ОПК-5 Способен использовать при решении профессиональных задач современные информационные технологии и программные средства, включая управление крупными массивами данных и их интеллектуальный анализ</i>
<i>ИОПК-5.2. Использует современные программные средства при решении профессиональных задач</i>
Знает возможности и ограничения современных программных средств для проектирования интерфейсов (Figma) и систем управления контентом (CMS/No-code); принципы построения информационной архитектуры электронного бизнеса и правила визуализации данных для принятия управленческих решений; методологии тестирования интерфейсов (юзабилити-аудит, количественные метрики) как инструмент интеллектуального анализа поведения пользователей; технические требования к подготовке графических ресурсов для корректной передачи в отдел разработки (Hand-off)
Умеет использовать современные ИТ-инструменты для создания интерактивных прототипов (Low-fi и High-fi), имитирующих работу реального бизнес-приложения; проектировать пользовательские пути (User Flow) и сценарии взаимодействия на основе анализа потребностей целевой аудитории; применять программные средства для проверки веб-контента на соответствие стандартам доступности и инклюзивности; трансформировать бизнес-требования в наглядные дизайн-системы и технические спецификации.
Владеет навыками работы в специализированном ПО для UI/UX-проектирования на профессиональном уровне; методами контроля качества визуального и функционального воплощения продукта (UI-kit, спецификации); инструментарием для оценки эффективности интерфейсных решений через проведение юзабилити-исследований.
<i>ПК-6 Способен планировать и организовывать выполнение проектов по разработке программного обеспечения, в том числе анализировать требования клиентов к постпродажному обслуживанию и сервису</i>
<i>ИПК-6.2. Способен разрабатывать программное обеспечение, проводить его эффективную отладку и тестирование</i>
Знает методологии проектирования интерфейсов как части жизненного цикла разработки программного обеспечения; виды и методы юзабилити-тестирования (коридорные тесты, интервью, анализ сценариев) для выявления дефектов взаимодействия; принципы проектирования сервисных моделей и постпродажного обслуживания в цифровой среде (личные кабинеты, системы поддержки, FAQ); стандарты графической документации и спецификаций, необходимых для постановки задач разработчикам и контроля этапа отладки.
Умеет трансформировать требования клиентов к сервису в структурные схемы и сценарии использования (User Flow) программного продукта; разрабатывать высокодетализированные интерактивные прототипы, имитирующие финальную функциональность ПО для пре-тестирования; выявлять ошибки логики и интерфейса на этапе проектирования с целью снижения затрат на последующую разработку и отладку кода; формулировать требования к адаптивности и доступности контента для обеспечения качества сервиса на различных платформах.

Владеет профессиональным инструментарием для создания и отладки прототипов программного обеспечения (компоненты, варианты и переменные в Figma); методиками проведения юзабилити-аудита интерфейса для оценки его соответствия бизнес-задачам и ожиданиям пользователей; навыками подготовки дизайн-спецификаций (Hand-off), обеспечивающих эффективную коммуникацию с командой разработки; технологиями быстрого внесения изменений в интерфейсные решения по результатам обратной связи от клиентов и тестировщиков.
<i>ПК-7 Способен осуществлять подбор инструментов и разрабатывать комплексную программу продвижения в информационно-телекоммуникационной сети Интернет</i>
<i>ИПК-7.3. Способен формировать имидж организации в информационно-телекоммуникационной сети Интернет</i>
Знает основы визуальной коммуникации и психологию восприятия цвета, типографики и композиции как инструментов формирования имиджа бренда; принципы проектирования пользовательского опыта (UX), влияющие на лояльность аудитории и репутацию организации в сети Интернет; тренды современного графического дизайна и UI-паттерны, характерные для успешных проектов в сфере электронного бизнеса; требования к доступности и инклюзивности веб-контента как часть социальной ответственности и имиджа современной компании.
Умеет разрабатывать единую визуальную концепцию (гайдлайны, UI-kit) для различных цифровых каналов продвижения организации; проектировать высокодетализированные прототипы посадочных страниц (Landing Pages) и сервисов, ориентированных на конверсию и трансляцию смыслов бренда; адаптировать графические решения под различные устройства и платформы для обеспечения целостного восприятия имиджа компании; аргументировать выбор дизайнерских решений с точки зрения бизнес-задач и стратегии позиционирования в интернет-среде.
Владеет профессиональным инструментарием для визуального проектирования и прототипирования (Figma) в контексте создания маркетинговых активов; навыками создания интерактивных прототипов для презентации программ продвижения инвесторам и стейкхолдерам; методами подготовки графического контента и спецификаций для интеграции в рекламные кабинеты и платформы электронной коммерции; технологиями контроля качества визуального воплощения бренда при передаче макетов в техническую реализацию (Hand-off).

5.2 Критерии оценки лабораторных работ

Для оценки лабораторных работ используются следующие оценочные средства:

- задания для защиты лабораторных работ;
- контрольная работа (тест).

Студент обязан самостоятельно в полном объеме выполнить лабораторные работы согласно рабочей программе.

Задание на работы выдает ведущий занятия преподаватель.

По результатам выполнения работ студент обязан оформить отчет по лабораторной работе в соответствии с действующими в Университете требованиями по оформлению отчета. Отсутствие отчета является причиной недопуска к сдаче лабораторной работы.

Защита отчета проводится устно, путем ответов на контрольные вопросы к работе и демонстрации навыков, полученных при выполнении работы.

При защите лабораторной работы студент имеет право пользоваться собственноручно оформленным отчетом.

При отсутствии ответов на заданные преподавателем вопросы отчет не засчитывается и баллы не выставляются.

Правильные ответы оцениваются согласно оценочным уровням сформированности компетенций по изучаемой теме. Суммарная оценка за сдаваемую лабораторную работу начисляется в соответствии с представленными критериями.

Выполненная и защищенная лабораторная работа оценивается в 4, 6 и 7 баллов максимум. При этом 2 балла начисляется за выполнение работы и 2 или 4 или 5 баллов за оформление отчета и защиту работы в зависимости от качества оформления и уровня знаний студента по тематике работы. Если по окончании модуля лабораторная работа выполнена, но не защищена, то баллы по ней не начисляются, и она попадает в разряд задолженности.

5.3 Критерии оценки контрольной работы (теста)

За семестр выполняются две контрольные работы (теста). Контрольная работа представляет собой случайную выборку из 50 вопросов. Каждый правильный ответ на вопрос оценивается в 0,1 балла. Итоговая оценка получается простым суммированием.

5.4 Критерии оценки зачета

Для оценки зачета используются следующие оценочные средства: вопросы к зачету.

Билет к зачету включает 1 теоретический вопрос и 2 практических задания. Теоретический вопрос и практические задания выбираются из разных дидактических единиц. Ответы на вопросы оцениваются по следующим критериям.

Теоретический вопрос:

- 20 баллов – студент глубоко понимает пройденный материал, отвечает четко и всесторонне, умеет оценивать факты, использует научную терминологию, самостоятельно рассуждает, отличается способностью обосновать выводы и разъяснять их в логической последовательности, дает развернутый ответ на поставленный вопрос и четко отвечает на дополнительные вопросы.
- 18 баллов – студент глубоко понимает пройденный материал, отвечает четко и всесторонне, умеет оценивать факты, самостоятельно рассуждает, отличается способностью обосновать выводы и разъяснять их в логической последовательности, но допускает отдельные неточности, в том числе и на дополнительные вопросы.
- 16 баллов – студент хорошо понимает пройденный материал, отвечает правильно, умеет оценивать факты, самостоятельно рассуждает, обосновывает выводы и разъясняет их, но допускает ошибки общего характера.
- 14 баллов – студент понимает пройденный материал, но не может теоретически обосновать некоторые выводы, допускает ошибки общего характера.
- 10 баллов – студент отвечает в основном правильно на поставленный вопрос, но чувствуется механическое заучивание материала, отсутствует логическая последовательность при изложении ответа, не может ответить на дополнительные вопросы.
- 6 баллов – в ответе студента имеются существенные недостатки, материал охвачен «половинчато», в рассуждениях допускаются ошибки
- Ниже 6 баллов – студент имеет общее представление о вопросе, ответ студента правилен лишь частично, при разъяснении материала допускаются серьезные ошибки, отсутствует техническая терминология, не может исправить ошибки с помощью наводящих вопросов.

Практическое задание:

- 10 баллов – студент правильно и грамотно понимает сущность поставленной задачи, четко поясняет методику ее решения, правильно выбирает технические и программные средства, получает результаты выполнения разработанной программы, умеет правильно составить тестовые задания и их применить, четко отвечает на дополнительные вопросы.
- 8 баллов – студент правильно и грамотно понимает сущность поставленной, поясняет методику решения поставленной задачи, правильно выбирает технические и программные средства, получает результаты выполнения разработанной программы, но не дает обоснование результатов.
- 6 баллов – студент правильно понимает сущность поставленной задачи, поясняет методику ее решения, но с некоторыми ошибками, правильно выбирает технические и программные средства, получает результаты выполнения разработанной программы, но не дает обоснование результатов.
- 4 баллов – студент в целом правильно понимает сущность поставленной задачи, поясняет методику решения поставленной задачи, но с некоторыми ошибками, в целом правильно выбирает технические и программные средства, не рационально составляет программу для решения поставленной задачи, получает результаты выполнения разработанной программы, но не дает обоснование результатов.
- 2 балла – студент не до конца понимает сущность поставленной задачи, поясняет методику решения поставленной задачи, но с существенными ошибками, не рационально выбирает программные средства, с некоторыми ошибками составляет программу решения задачи, получает результаты выполнения программы, но не дает обоснование результатов.

• Ниже 2 баллов – студент неправильно понимает сущность поставленной задачи, не может пояснить методику решения поставленной задачи, плохо разбирается в технических и программных средствах, не может получить и оценить результаты выполнения программы.

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Самостоятельная работа обучающихся (СР) направлена на закрепление и углубление освоения учебного материала, развитие практических умений. СР включает следующие виды:

- проработка тем (вопросов), вынесенных на самостоятельное изучение;
- конспектирование учебной литературы;
- подготовка докладов.

Контроль самостоятельной работы является мотивирующим фактором образовательной деятельности студента.

Контроль выполнения самостоятельной работы, отчет по самостоятельной работе должны быть индивидуальными.

Критериями оценки результатов самостоятельной работы студента могут являться:

- уровень освоения студентом учебного материала;
- обоснованность и четкость изложения ответа при защите лабораторных работ и на экзамене;
- оформление письменных работ в соответствии с предъявляемыми в университете требованиями.

Для СР рекомендуется использовать источники, приведенные в п. 7.

7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1 Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Гриф	Количество экземпляров/ URL ссылка
1	Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. – Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2024. – 400 с.	Рек. Научно-методическим советом федерального госуд. автономного образовательного учреждения ВПО «Национальный исследовательский университет «МИЭТ» в качестве учебного пособия для студ.	-/ https://znanium.com/catalog/product/2111907

7.2 Дополнительная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Гриф	Количество экземпляров/ URL ссылка
1	Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. - 192 с.	–	-/ https://znanium.com/catalog/product/1819273
2	Пендикова, И. Г. Графический дизайн: стилевая эволюция : монография / под ред. проф. Л.М. Дмитриевой. – Москва : ИНФРА-М, 2026. – 160 с.	–	-/ https://znanium.com/catalog/product/2221516
3	Россман, Р. Дизайн впечатлений: Инструменты и шаблоны создания у клиента положительных эмоций от взаимодействия с компанией и продуктом : практическое руководство / Р. Россман, М.	–	-/ https://znanium.ru/catalog/product/2235554

	Дюрден. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 336 с.		
4	Мус, Р. Управление проектом в сфере графического дизайна : практическое руководство / Р. Мус, О. Эрпера. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 224 с.	—	-/ https://znanium.ru/catalog/product/2231496
5	Арбатский, И. В. Шрифт и массмедиа : учебное пособие / И. В. Арбатский. - Красноярск : СФУ, 2015. - 270 с.	—	-/ https://znanium.com/catalog/product/967091
6	Егереv, К. Этой кнопке нужен текст: О UX-писательстве коротко и понятно : практическое руководство / К. Егереv. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 192 с.	—	-/ https://znanium.ru/catalog/product/2235579
7	Ткаченко, О. Н. Взаимодействие пользователей с интерфейсами информационных систем для мобильных устройств: исследование опыта : учебное пособие / О.Н. Ткаченко. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 152 с. - ISBN 978-5-16-021361-3. - Текст : электронный. - URL:	—	-/ https://znanium.ru/catalog/product/2178768
8	Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2020. - 107 с.	—	-/ https://znanium.ru/catalog/product/1894461

7.3 Перечень ресурсов сети Интернет по изучаемой дисциплине

1. <https://vc.ru/design/>
2. <https://ux-journal.ru/>
3. <https://jvetrau.com/>
4. <https://bureau.ru/soviet/>
5. <https://www.behance.net/>
6. <https://www.awwwards.com/>
7. <https://dribbble.com/>
8. <https://www.photopla.com/learn/>
9. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html>
10. <https://uroki-gimp.ru/articles>
11. <https://slashdesigner.ru/figma-guide>
12. <https://icons8.ru/lunacy>

7.4 Перечень наглядных и других пособий, методических рекомендаций по проведению учебных занятий, а также методических материалов к используемым в образовательном процессе техническим средствам

Методические рекомендации

Мрочек Т.В. Графический дизайн и прототипирование. Методические рекомендации к лабораторным работам для студентов по направлению подготовки 38.03.02 «Менеджмент» дневной формы обучения, Могилёв (электронный вариант).

Информационные технологии

Мультимедийные презентации по лекционному курсу:

Тема 1. Анализ целевой аудитории. Анализ требований.

Тема 2. Прототипы. Организация контента: информационная архитектура и структура приложений

Тема 3. Типографика в Web-приложении

Тема 4. Подготовка контента для сайта и графических проектов.

Тема 5. Навигация, указатели и ориентирование. Организация элементов на странице. Визуальный стиль и эстетика. Гайдлайны. Мобильные интерфейсы.

Тема 6. Юзабилити-тестирование. Экспертная оценка для проверки качества интерфейса

Тема 7. Атомарный дизайн.

Тема 8. Обеспечение доступности веб-контента

Перечень программного обеспечения, используемого в образовательном процессе

1. *Photopia* (бесплатное Web-приложение, свободно распространяемое)
2. *GIMP* (свободно распространяемое)
3. *Figma* (бесплатное Web-приложение, свободно распространяемое)
4. *app.diagrams.net* (*draw.io*) (бесплатное Web-приложение, свободно распространяемое)
5. *CMS Tilda* (есть бесплатный тариф).
6. *CMS WordPress* (бесплатное Web-приложение, свободно распространяемое)

8 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины содержится в паспорте лаборатории а. 517/2, рег. № паспорта лаборатории № ПУЛ - 4 517/2- 25; в паспорте лаборатории а. 518/2, рег. № паспорта лаборатории № ПУЛ - 4 518/2- 25; в паспорте лаборатории а. 502/2, рег. № паспорта лаборатории № ПУЛ - 4 502/2- 25.