

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.05.2026 16:35:07
Уникальный программный ключ:
ca953a01204891083f939673078ef1a989dae18a

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»**

Высшая школа управления

(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ДИЗАЙН МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

38.03.02 МЕНЕДЖМЕНТ

(код и наименование направления подготовки/специальности)

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН И ВЕБ-РАЗРАБОТКА

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2026 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Дизайн мобильных приложений» входит в программу бакалавриата «Цифровой дизайн и веб-разработка» по направлению 38.03.02 «Менеджмент» и изучается в 7 семестре 4 курса. Дисциплину реализует Кафедра математического моделирования и информационных технологий. Дисциплина состоит из 4 разделов и 12 тем и направлена на изучение разработки дизайна мобильных приложений от прототипа до готового проекта. Изучение анимации в Figma. Адаптирование версий приложений для iOS и Android.

Целью освоения дисциплины является проектирование и разработка мобильных приложений для iOS и Android и интерфейсов мобильных продуктов.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Дизайн мобильных приложений» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.2 Анализирует и контекстно обрабатывает информацию для решения поставленных задач с формированием собственных мнений и суждений;
УК-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.2 Анализирует возможные последствия личных действий и планирует свои действия для достижения заданного результата;
ОПК-3	Способен разрабатывать обоснованные организационно-управленческие решения с учетом их социальной значимости, содействовать их реализации в условиях сложной и динамичной среды и оценивать их последствия	ОПК-3.2 На основе анализа результатов проблемных ситуаций организации выявляет и формирует организационно-управленческие решения, разрабатывает и обосновывает их с учетом достижения экономической, социальной и экологической эффективности;
ОПК-4	Способен выявлять и оценивать новые рыночные возможности, разрабатывать бизнес-планы создания и развития новых направлений деятельности и организаций	ОПК-4.1 Выявляет и оценивает возможности развития организации и бизнесов с учетом имеющихся ресурсов и компетенций;
ПК-1	Способность осуществлять тактическое планирование деятельности структурных подразделений производственной организации	ПК-1.2 Способен выявлять резервы производства.;
ПК-2	Способность разрабатывать производственные программы и календарные графики выпуска продукции в структурном подразделении	ПК-2.1 Использует методы управления при решении производственных задач и выявляет возможностей повышения эффективности управления;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Дизайн мобильных приложений» относится к обязательной части блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы высшего образования.

В рамках образовательной программы высшего образования обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Дизайн мобильных приложений».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
УК-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Производственно-управленческая практика; Организационное поведение; Деловые коммуникации; Введение в специальность; Русский язык и культура речи; Управление проектами; <i>Менеджмент информационных систем**</i> ; <i>Проектирование информационно-аналитических систем**</i> ; Основы веб-дизайна; Веб-дизайн. Продвинутый уровень; Веб-разработка; Техника презентаций и сторителлинг; <i>Создание инновационного продукта**</i> ; <i>Администрирование операционных систем**</i> ; <i>Социология**</i> ;	Преддипломная практика;
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Философия; Математика; Теория управления; Теория организации; Финансовый менеджмент; Введение в специальность; Информационные и цифровые технологии в управлении предприятием; Основы дизайна; Основы веб-разработки; SQL-программирование; <i>Моделирование бизнес-процессов**</i> ; <i>Реинжиниринг бизнес-процессов**</i> ; <i>Визуальные коммуникации**</i> ; <i>ИИ в дизайне**</i> ; <i>Нейросети в дизайне**</i> ; <i>Менеджмент информационных систем**</i> ; <i>Проектирование информационно-аналитических систем**</i> ; <i>Социология**</i> ; Маркетинг;	Преддипломная практика;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
		<p><i>Предпринимательская деятельность**;</i> <i>Администрирование операционных систем**;</i> <i>Управление бизнес-процессами**;</i> UX;</p> <p>Производственно-управленческая практика; Ознакомительная практика;</p>	
ОПК-3	Способен разрабатывать обоснованные организационно-управленческие решения с учетом их социальной значимости, содействовать их реализации в условиях сложной и динамичной среды и оценивать их последствия	<p>Производственно-управленческая практика;</p> <p>Организационное поведение; Теория управления; Теория организации;</p>	Преддипломная практика;
ОПК-4	Способен выявлять и оценивать новые рыночные возможности, разрабатывать бизнес-планы создания и развития новых направлений деятельности и организаций	<p>Маркетинг;</p> <p>Веб-дизайн. Продвинутый уровень;</p> <p>Веб-разработка. Продвинутый уровень;</p> <p>Базы данных, алгоритмы и структуры данных;</p> <p>Производственно-управленческая практика;</p>	Преддипломная практика;
ПК-1	Способность осуществлять тактическое планирование деятельности структурных подразделений производственной организации	<p>Основы веб-дизайна;</p> <p><i>Бренд-менеджмент**;</i> <i>Основы информационной безопасности**;</i> <i>Основы кибербезопасности**;</i> Основы дизайна; Основы веб-разработки; Основы программирования на Python; Эконометрика; Ознакомительная практика; Производственно-управленческая практика;</p>	Преддипломная практика;
ПК-2	Способность разрабатывать производственные программы и календарные графики выпуска продукции в структурном подразделении	<p>Базы данных, алгоритмы и структуры данных;</p> <p><i>Моделирование бизнес-процессов**;</i> <i>Реинжиниринг бизнес-процессов**;</i> <i>Предпринимательская деятельность**;</i> <i>Креативный брендинг и реклама**;</i> <i>Архитектура предприятия**;</i> <i>Администрирование операционных систем**;</i> <i>Управление бизнес-процессами**;</i> Автоматизация бизнес-процессов; Веб-разработка. Продвинутый</p>	Преддипломная практика;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
		<p>уровень; Аналитика данных (ВІ); Создание инновационного продукта**; Визуальные коммуникации**; III в дизайне**; Нейросети в дизайне**; Менеджмент информационных систем**; Проектирование информационно-аналитических систем**;</p>	

* - заполняется в соответствии с матрицей компетенций и СУП ОП ВО

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн мобильных приложений» составляет «4» зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очной формы обучения.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)
			7
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	51		51
Лекции (ЛК)	17		17
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	34		34
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	75		75
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>	18		18
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	144	144
	зач.ед.	4	4

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
Раздел 1	Основы дизайна мобильных приложений	1.1	Введение в мобильный дизайн: специфика платформ	Особенности iOS и Android — гайдлайны, различия в навигации, визуальных стилях и паттернах взаимодействия. Адаптация дизайна под разные операционные системы.	ЛК, СЗ
		1.2	Исследование пользователей и анализ задач	Методы изучения целевой аудитории мобильных приложений. Формирование пользовательских сценариев, выявление ключевых задач и болей пользователей.	ЛК, СЗ
		1.3	Информационная архитектура и навигация	Структура экранов, логика переходов, организация контента. Принципы построения интуитивной навигации для мобильных интерфейсов.	ЛК, СЗ
Раздел 2	Прототипирование и визуальный дизайн	2.1	Создание вайрфреймов и прототипов	Этапы разработки low-fidelity и high-fidelity прототипов. Инструменты для прототипирования, проверка логики взаимодействия до визуальной проработки.	ЛК, СЗ
		2.2	Визуальный стиль и UI-компоненты	Работа с цветом, типографикой, иконками и сетками. Создание библиотеки компонентов для мобильных приложений, обеспечение консистентности интерфейса.	ЛК, СЗ
		2.3	Адаптивный и отзывчивый дизайн	Принципы адаптации интерфейса под разные размеры экранов и ориентации устройств. Особенности дизайна для смартфонов и планшетов.	ЛК, СЗ
Раздел 3	Искусственный интеллект в дизайне мобильных приложений	3.1	Введение в ИИ для мобильного UX/UI	Роль искусственного интеллекта в современных мобильных приложениях. Примеры применения ИИ для персонализации, автоматизации и улучшения пользовательского опыта.	ЛК, СЗ
		3.2	Инструменты ИИ для проектирования и анализа	Обзор сервисов на базе ИИ для генерации идей, анализа пользовательских сценариев, прогнозирования поведения, автоматизации тестирования и подбора визуальных решений.	ЛК, СЗ
		3.3	Этика и перспективы ИИ в мобильном дизайне	Вопросы прозрачности, доверия и ответственности при использовании ИИ в мобильных продуктах. Влияние новых технологий на профессию дизайнера и будущее индустрии.	ЛК, СЗ
Раздел 4	Практика, тестирование и тренды	4.1	Юзабилити-тестирование мобильных приложений	Методы тестирования на реальных устройствах, анализ пользовательских ошибок, сбор обратной связи. Ключевые метрики эффективности мобильного интерфейса.	ЛК, СЗ
		4.2	Современные тренды в дизайне мобильных приложений	Актуальные направления (голосовые интерфейсы, AR/VR, минимализм, тёмная тема). Влияние трендов на	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
				пользовательский опыт и визуальный стиль.	
		4.3	Практикум: разработка мобильного приложения от идеи до презентации	Пошаговое выполнение учебного проекта: исследован. Проектирование, визуальный дизайн, тестирование и защита итогового решения.	ЛК, СЗ

* - заполняется только по **ОЧНОЙ** форме обучения: ЛК – лекции; ЛР – лабораторные работы; СЗ – практические/семинарские занятия.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Семинарская	Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Для самостоятельной работы	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	

* - аудитория для самостоятельной работы обучающихся указывается **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Сысолетин, Е. Г. Разработка интернет-приложений : учебник для вузов / Е. Г. Сысолетин, С. Д. Ростунцев ; под научной редакцией Л. Г. Доросинского. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 80 с. — (Высшее образование)

2. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений : учебник для вузов / Н. Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 204 с. — (Высшее образование)

Дополнительная литература:

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Высшее образование)

2. Соколова, В. В. Вычислительная техника и информационные технологии. Разработка мобильных приложений : учебник для вузов / В. В. Соколова. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 160 с. — (Высшее образование)

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании заключенных договоров

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН

<https://mega.rudn.ru/MegaPro/Web>

- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://www.biblioclub.ru>
- ЭБС «Юрайт» <http://www.biblio-online.ru>
- ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru
- ЭБС «Знаниум» <https://znanium.ru/>

2. Базы данных и поисковые системы

- Sage <https://journals.sagepub.com/>
- Springer Nature Link <https://link.springer.com/>
- Wiley Journal Database <https://onlinelibrary.wiley.com/>
- Научометрическая база данных Lens.org <https://www.lens.org>

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля:*

1. Курс лекций по дисциплине «Дизайн мобильных приложений».

* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС!**

РАЗРАБОТЧИК:

Ассистент

Должность, БУП

Подпись

Гребнева Варвара

Олеговна

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Заведующий кафедрой

Должность, БУП

Подпись

Кокуйцева Татьяна

Владимировна [М]

заведующий каф

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Заведующий кафедрой

Должность, БУП

Подпись

Кокуйцева Татьяна

Владимировна [М]

заведующий каф

Фамилия И.О.