

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

ОСНОВЫ ДИЗАЙНА

(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 «Основы дизайна» входит в программу бакалавриата «Цифровой дизайн и веб-разработка» по направлению 38.03.02 «Менеджмент» и изучается в 1 семестре 1 курса. Дисциплину реализует Кафедра математического моделирования и информационных технологий. Дисциплина состоит из 4 разделов и 16 тем и направлена на изучение основ художественного формообразования, композиции, цветоведения, развитие практических навыков в области творческого проектирования, создания эстетически привлекательных объектов, применение и закрепление полученных знаний в графическом редакторе Figma

Целью освоения дисциплины является формирование теоретических знаний и практических навыков в области дизайна, необходимых для профессиональной деятельности в сфере проектирования визуальных коммуникаций и создания дизайнерских решений

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Основы дизайна» 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-1.1 Осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов; УК-1.2 Анализирует и контекстно обрабатывает информацию для решения поставленных задач с формированием собственных мнений и суждений; УК-1.3 Предлагает варианты решения задачи, анализирует возможные последствия их использования;
ОПК-2	Способен осуществлять сбор, обработку и анализ данных, необходимых для решения поставленных управленческих задач, с использованием современного инструментария и интеллектуальных информационно-аналитических систем	ОПК-2.1 Определяет методы сбора информации, способы и вид ее представления, применяя современное программное обеспечение; ОПК-2.2 Выбирает соответствующие содержанию профессиональных задач инструментарий обработки и анализа данных, современные информационные технологии и программное обеспечение; ОПК-2.3 Осуществляет визуализацию данных и презентацию решений в информационной среде;
ПК-1	Способность осуществлять тактическое планирование деятельности структурных подразделений производственной организации	ПК-1.1 Владеет методами анализа конкретных условий и потребностей рынка; ПК-1.2 Способен выявлять резервы производства.; ПК-1.3 Владеет ведением типовых расчетов, необходимых для составления проектов перспективных планов производственной деятельности организации;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Основы дизайна» 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 «Основы дизайна».

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-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач		<p>Производственно-управленческая практика; Ознакомительная практика; Преддипломная практика; Философия; Математика; Теория управления; Теория организации; Финансовый менеджмент; Стратегический менеджмент; Информационные и цифровые технологии в управлении предприятием; Прикладной искусственный интеллект в менеджменте; 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; <i>Предпринимательская деятельность**</i>; <i>Администрирование операционных систем**</i>; <i>Управление бизнес-процессами**</i>; UX; Дизайн мобильных приложений; Основы геймдизайна; <i>Управление разработкой программного обеспечения**</i>; <i>Управление цифровой трансформацией**</i>; <i>Архитектура программного обеспечения**</i>; <i>Рынки ИКТ и организация продаж**</i>; <i>Технологии искусственного интеллекта**</i>; <i>Личный бренд и лидерство**</i>;</p>

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
ОПК-2	Способен осуществлять сбор, обработку и анализ данных, необходимых для решения поставленных управленческих задач, с использованием современного инструментария и интеллектуальных информационно-аналитических систем		Ознакомительная практика; Преддипломная практика; Производственно-управленческая практика; Маркетинг; Учет и анализ; Прикладной искусственный интеллект в менеджменте; Основы РНР; Управление проектами; Эконометрика; Техника презентаций и сторителлинг; Математика;
ПК-1	Способность осуществлять тактическое планирование деятельности структурных подразделений производственной организации		Основы веб-дизайна; <i>Бренд-менеджмент**</i> ; <i>Основы информационной безопасности**</i> ; <i>Основы кибербезопасности**</i> ; Основы веб-разработки; Основы программирования на Python; Эконометрика; Дизайн мобильных приложений; Основы геймдизайна; <i>Управление разработкой программного обеспечения**</i> ; <i>Управление цифровой трансформацией**</i> ; <i>Архитектура программного обеспечения**</i> ; <i>Рынки ИКТ и организация продаж**</i> ; <i>Технологии искусственного интеллекта**</i> ; <i>Личный бренд и лидерство**</i> ; Преддипломная практика; Ознакомительная практика; Производственно-управленческая практика;

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

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Основы дизайна» составляет «3» 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)
			1
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	17		17
Лекции (ЛК)	0		0
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	17		17
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	73		73
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>	18		18
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	108	108
	зач.ед.	3	3

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	Введение в дизайн и основы композиции	1.1	Понятие и виды дизайна	Определение дизайна, его роль в современном мире. Основные направления: графический, веб-, UX/UI-дизайн. Взаимосвязь дизайна и технологий. Примеры успешных цифровых продуктов.	СЗ
		1.2	Основы композиции	Принципы построения гармоничной композиции: равновесие, ритм, контраст. Визуальная иерархия и акцентирование. Работа с пространством и пустотой («воздух»). Практические упражнения по созданию композиций.	СЗ
		1.3	Цветоведение	Цветовой круг, основные и дополнительные цвета. Психология цвета, цветовые ассоциации. Цветовые модели: RGB, CMYK, HEX. Практика подбора цветовых палитр для цифровых проектов.	СЗ
		1.4	Типографика	Классификация шрифтов: серифные, санс-серифные, декоративные. Правила сочетания шрифтов. Работа с текстом: кернинг, трекинг, интерлиньяж. Типографика в веб-дизайне: читаемость, адаптивность.	СЗ
Раздел 2	Графические редакторы и инструменты дизайнера	2.1	Обзор инструментов цифрового дизайна	Популярные графические редакторы: Figma, Adobe Photoshop, Illustrator. Особенности работы в каждом редакторе. Выбор инструмента под задачу.	СЗ
		2.2	Основы работы с растровой графикой	Понятие пикселя, разрешение, форматы изображений (JPEG, PNG, SVG). Инструменты выделения, ретуши, коррекции цвета. Подготовка изображений для веба: оптимизация, экспорт.	СЗ
		2.3	Основы работы с векторной графикой	Отличия векторной и растровой графики. Создание и редактирование векторных объектов. Работа с кривыми Безье, слоями, масками. Экспорт векторных изображений для веба и печати.	СЗ
		2.4	Прототипирование и макетирование	Создание интерактивных прототипов в Figma. Работа с сетками, фреймами, компонентами. Организация совместной работы и версионности. Передача макетов разработчикам.	СЗ
Раздел 3	Искусственный интеллект в дизайне	3.1	Введение в искусственный интеллект для дизайнеров	Основные понятия ИИ: машинное обучение, нейросети. Возможности и ограничения ИИ в творческом процессе. Этические аспекты использования ИИ в дизайне.	СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
		3.2	Генеративные инструменты для создания визуального контента	Обзор платформ для генерации изображений по текстовому описанию (Midjourney, Kandinsky, Stable Diffusion). Практика создания иллюстраций, иконок, фонов с помощью ИИ. Интеграция сгенерированных изображений в дизайн-проекты.	СЗ
		3.3	ИИ для анализа пользовательского опыта и тестирования	Использование ИИ для анализа поведения пользователей на сайте (тепловые карты, аналитика). Автоматизация юзабилити-тестирования с помощью ИИ-инструментов. Персонализация интерфейсов на основе данных ИИ.	СЗ
		3.4	Автоматизация рутинных задач и оптимизация рабочего процесса	ИИ-плагины для графических редакторов: автоматическая обработка фото, подбор цветов, генерация макетов. Использование ИИ для создания описаний, текстов, прототипов. Перспективы развития профессии дизайнера в эпоху искусственного интеллекта.	СЗ
Раздел 4	Проектирование пользовательских интерфейсов и современные тренды	4.1	Введение в UX/UI-дизайн	Понятия UX (пользовательский опыт) и UI (пользовательский интерфейс). Роль дизайнера в создании удобных и эстетичных интерфейсов. Примеры удачных и неудачных интерфейсов.	СЗ
		4.2	Проектирование структуры интерфейса	Информационная архитектура: карты сайта, навигация. Создание вайрфреймов (каркасов) интерфейса. Принципы построения логики взаимодействия пользователя с продуктом.	СЗ
		4.3	Дизайн элементов интерфейса	Кнопки, формы, иконки, меню: стандарты и лучшие практики. Создание визуального стиля интерфейса. Адаптивный дизайн: работа с разными разрешениями экранов.	СЗ
		4.4	Тестирование и улучшение интерфейсов	Методы юзабилити-тестирования: коридорное, удалённое, экспертное. Сбор и анализ обратной связи от пользователей. Итеративный процесс улучшения дизайна.	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)
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. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебник для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 116 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17587-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566052>

2. Воронова, И. В. Основы композиции : учебник для вузов / И. В. Воронова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11106-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566051>

3. Домнин, В. Н. Брендинг : учебник и практикум для вузов / В. Н. Домнин. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 555 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-20975-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559113>

Дополнительная литература:

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18905-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563912>

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст : электронный //

Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/530298>

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 «Основы дизайна».

* - 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.