

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 ВЕБ-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 веб-дизайна» входит в программу бакалавриата «Цифровой дизайн и веб-разработка» по направлению 38.03.02 «Менеджмент» и изучается во 2 семестре 1 курса. Дисциплину реализует Кафедра математического моделирования и информационных технологий. Дисциплина состоит из 4 разделов и 16 тем и направлена на изучение основ веб-дизайна, композиции, типографии и цветоведения. Изучение разработки и верстки макетов рекламных материалов и сайтов, изучение базовых принципы UX/UI-дизайна

Целью освоения дисциплины является понимание основ веб-дизайна, работы с сеткой, композицией, получение навыков работы в графических программах

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Основы веб-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-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1 Определяет свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели; УК-3.2 Анализирует возможные последствия личных действий и планирует свои действия для достижения заданного результата; УК-3.3 Аргументирует свою точку зрения относительно использования идей других членов команды для достижения поставленной цели;
ОПК-1	Способен решать профессиональные задачи на основе знаний (на промежуточном уровне) экономической, организационной и управленческой теории	ОПК-1.2 Формулирует и формализует профессиональные задачи, используя понятийный аппарат экономической, организационной и управленческой наук; ОПК-1.3 Применяет аналитический инструментарий для постановки и решения типовых задач управления с применением информационных технологий;
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 веб-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 веб-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-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Деловые коммуникации; Введение в специальность; Русский язык и культура речи;	Преддипломная практика; Производственно-управленческая практика; Организационное поведение; Управление человеческими ресурсами; Управление проектами; <i>Менеджмент информационных систем**</i> ; <i>Проектирование информационно-аналитических систем**</i> ; <i>Управление разработкой программного обеспечения**</i> ; <i>Управление цифровой трансформацией**</i> ; <i>Архитектура программного обеспечения**</i> ; Веб-дизайн. Продвинутый уровень; Веб-разработка; Техника презентаций и сторителлинг; <i>Создание инновационного продукта**</i> ; <i>Администрирование операционных систем**</i> ; <i>Социология**</i> ; Дизайн мобильных приложений;
ОПК-1	Способен решать профессиональные задачи на основе знаний (на промежуточном уровне) экономической, организационной и управленческой теории		Теория организации; Веб-разработка; Статистика; Учет и анализ; Управление человеческими ресурсами; Финансовый менеджмент; Стратегический менеджмент; Аналитика данных (BI); Производственно-управленческая практика; Преддипломная практика;
ПК-1	Способность осуществлять тактическое планирование деятельности структурных подразделений производственной организации	Основы дизайна;	Преддипломная практика; Производственно-управленческая практика; <i>Бренд-менеджмент**</i> ; <i>Основы информационной безопасности**</i> ; <i>Основы кибербезопасности**</i> ; Основы веб-разработки; Основы программирования на Python; Эконометрика; Дизайн мобильных

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
			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> ;

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

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Основы веб-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)
			2
<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>	39		39
<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 веб-дизайн и основы композиции	1.1	Понятие веб-дизайна и его роль	Определение веб-дизайна, отличие от графического и UX/UI-дизайна. Этапы создания веб-сайта: от идеи до реализации. Взаимосвязь дизайна, контента и технологий. Примеры успешных и неудачных веб-решений.	ЛК, СЗ
		1.2	Основы композиции для веба	Принципы визуальной гармонии: баланс, ритм, контраст, единство. Визуальная иерархия и управление вниманием пользователя. Работа с сетками, модульными системами и «воздухом». Практика создания макетов главной и внутренних страниц.	ЛК, СЗ
		1.3	Цвет и типографика в веб-дизайне	Психология цвета, подбор палитр для сайтов. Цветовые модели для экрана (RGB, HEX), доступность и контрастность. Основы веб-типографики: выбор шрифтов, размеры, межстрочное расстояние. Правила сочетания шрифтов и оформления текстовых блоков.	ЛК, СЗ
		1.4	Адаптивность и кроссбраузерность	Понятие адаптивного и отзывчивого дизайна. Мобильный и десктопный подходы (Mobile First). Особенности отображения сайтов в разных браузерах и на разных устройствах. Инструменты проверки кроссбраузерности.	ЛК, СЗ
Раздел 2	Инструменты и технологии веб-дизайнера	2.1	Обзор инструментов для веб-дизайна	Популярные редакторы: Figma, Adobe XD, Sketch. Особенности работы с макетами, слоями, компонентами. Выбор инструмента под задачу: прототипирование, дизайн, презентация.	ЛК, СЗ
		2.2	Работа с графикой для веба	Форматы изображений: JPEG, PNG, SVG, WebP. Оптимизация изображений: сжатие, экспорт, lazy loading. Создание иконок, иллюстраций, баннеров.	ЛК, СЗ
		2.3	Прототипирование и интерактивность	Создание интерактивных прототипов: переходы, анимации, микровзаимодействия. Тестирование пользовательских сценариев на прототипах. Организация совместной работы и версионности макетов.	ЛК, СЗ
		2.4	Подготовка макетов для верстки (Handoff)	Структура передачи дизайна разработчику: спецификации, стили, компоненты. Использование Figma Inspect, Zeplin и других инструментов. Взаимодействие дизайнера и фронтенд-разработчика.	ЛК, СЗ
Раздел 3	Искусственный интеллект в	3.1	Введение в ИИ для веб-дизайнера	Основные понятия: машинное обучение, нейросети,	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
	веб-дизайне			генеративный дизайн. Возможности и ограничения ИИ в творческом процессе. Этические вопросы использования ИИ в дизайне.	
		3.2	Генерация визуального контента с помощью ИИ	Платформы для создания изображений по описанию (Midjourney, Kandinsky, Stable Diffusion). Генерация иконок, фонов, иллюстраций для сайтов. Интеграция сгенерированных элементов в дизайн-макеты.	ЛК, СЗ
		3.3	ИИ для анализа пользовательского опыта	Инструменты на базе ИИ для анализа поведения пользователей (тепловые карты, сессии). Автоматизация юзабилити-тестирования и сбора обратной связи. Персонализация интерфейсов с помощью искусственного интеллекта.	ЛК, СЗ
		3.4	Автоматизация рутинных задач и оптимизация рабочего процесса	ИИ-плагины для Figma и других редакторов: автоматическая обработка фото, подбор цветов, генерация макетов. Использование ИИ для создания текстов, описаний, прототипов. Перспективы профессии веб-дизайнера в эпоху искусственного интеллекта.	ЛК, СЗ
Раздел 4	Современные тренды и развитие веб-дизайна	4.1	Актуальные стили и визуальные тренды	Минимализм, брутализм, неоморфизм, glassmorphism. Использование анимации, 3D-графики, микровзаимодействий. Влияние новых технологий на визуальный язык веба.	ЛК, СЗ
		4.2	Интеграция дизайна и фронтенд-разработки	Основы HTML и CSS для дизайнера: понимание возможностей и ограничений верстки. Анимации на CSS и JavaScript: когда и как использовать.	ЛК, СЗ
		4.3	Создание портфолио веб-дизайнера	Структура портфолио: кейсы, описание процесса, результаты. Оформление работ для презентации работодателю или заказчику.	ЛК, СЗ
		4.4	Профессиональное развитие и карьера	Возможности для обучения: курсы, воркшопы, конференции. Нетворкинг, участие в дизайн-сообществах. Перспективы карьерного роста в сфере цифрового дизайна.	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. Беляева, О. А. Композиция : практическое пособие для вузов / О. А. Беляева. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 59 с. — (Высшее образование)

2. 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)

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 веб-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.