

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

UX&UI ДИЗАЙН

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

38.03.05 БИЗНЕС-ИНФОРМАТИКА

(код и наименование направления подготовки/специальности)

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

РАЗРАБОТКА ПРИКЛАДНЫХ РЕШЕНИЙ ДЛЯ БИЗНЕСА

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2026 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «UX&UI дизайн» входит в программу бакалавриата «Разработка прикладных решений для бизнеса» по направлению 38.03.05 «Бизнес-информатика» и изучается в семестре курса. Дисциплину реализует Кафедра математического моделирования и информационных технологий. Дисциплина состоит из 4 разделов и 16 тем и направлена на изучение графического редактора Figma со встроенными инструментами анимации для создания реалистичных прототипов. Исследование потребностей пользователя и взаимодействие его с приложениями. Анализировать продукты конкурентов и потребности аудитории. Написание рабочих текстов. Изучение правил и принципов проектирования интерфейсов.

Целью освоения дисциплины является научиться создавать удобные и понятные интерфейсы

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «UX&UI дизайн» 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;
УК-12	Способен: искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач; проводить оценку информации, ее достоверность, строить логические умозаключения на основании поступающих информации и данных	УК-12.1 Осуществляет поиск нужных источников информации и данных, воспринимает, анализирует, запоминает и передает информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач; УК-12.2 Проводит оценку информации, ее достоверность, строит логические умозаключения на основании поступающих информации и данных;
ПК-3	способность управлять структурными подразделениями организаций, группами (командами) сотрудников, проектами и сетями	ПК-3.1 Осуществляет подготовку проектов текущих планов структурных подразделений промышленной организации по всем видам деятельности в соответствии с заказами потребителей продукции, работ (услуг) и заключенными договорами, а также обоснований и расчетов к ним; ПК-3.2 Разрабатывает с учетом требований рыночной конъюнктуры и современных достижений науки и техники мероприятия по модернизации систем управления производством в целях реализации стратегии организации,

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
		обеспечения эффективности производства и повышения качества выпускаемой продукции; ПК-3.3 Использует методики разработки организационных структур и информационно-управленческих систем инновационной организации, управления организационными изменениями в рабочих коллективах при внедрении новой техники и технологии; ПК-3.4 Осуществляет руководство подготовкой проектов текущих планов структурных подразделений промышленной организации по всем видам деятельности в соответствии с заказами потребителей продукции, работ (услуг) и заключенными договорами, а также обоснований и расчетов к ним;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «UX&UI дизайн» относится к .

В рамках образовательной программы высшего образования обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «UX&UI дизайн».

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-12	Способен: искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач; проводить оценку информации, ее достоверность, строить логические умозаключения на основании поступающих информации и данных	Цифровая грамотность; Деловые коммуникации; Учет и анализ; Статистика; <i>Информатика**</i> ; <i>Цифровая экономика**</i> ; <i>Компьютерный практикум по информационным технологиям**</i> ; <i>Продвинутый Excel**</i> ; <i>Прикладной анализ данных с использованием языка Python**</i> ; <i>3D-моделирование и основы анимации**</i> ; <i>Бренд-менеджмент**</i> ; <i>Основы информационной безопасности**</i> ; <i>Основы кибербезопасности**</i> ; Информационные и цифровые технологии в управлении предприятием; Основы программирования на Python;	Производственно-управленческая практика; Преддипломная практика; <i>Управление продуктом**</i> ; <i>Электронный бизнес**</i> ; <i>Startup и привлечение инвестиций**</i> ; Прикладной искусственный интеллект в менеджменте; <i>ИИ в дизайне**</i> ; <i>Визуальные коммуникации**</i> ; <i>Нейросети в дизайне**</i> ; Автоматизация бизнес-процессов; Аналитика данных (BI); Компьютерная графика; SQL-программирование;
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Ознакомительная практика; Философия; Математика; Теория управления; Теория организации; Введение в специальность;	Производственно-управленческая практика; Преддипломная практика; Стратегический менеджмент; Прикладной искусственный

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
		<p>Информационные и цифровые технологии в управлении предприятием; Основы дизайна; Основы веб-разработки; <i>Социология**</i>; Маркетинг; <i>Предпринимательская деятельность**</i>;</p>	<p>интеллект в менеджменте; 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>Управление бизнес-процессами**</i>; 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>
ПК-3	<p>способность управлять структурными подразделениями организаций, группами (командами) сотрудников, проектами и сетями</p>	<p>Веб-разработка; Основы веб-разработки; <i>Предпринимательская деятельность**</i>; <i>Креативный брендинг и реклама**</i>; Веб-дизайн. Продвинутый уровень; <i>Цифровая экономика**</i>; <i>Компьютерный практикум по информационным технологиям**</i>; <i>Деловой этикет**</i>; <i>Культура труда**</i>;</p>	<p>Преддипломная практика; Компьютерная графика; Прикладной искусственный интеллект в менеджменте; SQL-программирование;</p>

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

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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 UX/UI-дизайна	1.1	Введение в UX и UI	Определения UX (User Experience) и UI (User Interface). Роль UX/UI в разработке цифровых продуктов. Отличия и взаимосвязь UX и UI. Примеры успешных интерфейсов и пользовательских сценариев.	ЛК, СЗ
		1.2	Процесс проектирования пользовательского опыта	Этапы UX-дизайна: исследование, анализ, проектирование, тестирование. Методы исследования пользователей: интервью, опросы, наблюдение. Создание пользовательских сценариев и карт пути пользователя (CJM). Анализ конкурентов и лучших практик.	ЛК, СЗ
		1.3	Основы проектирования интерфейсов	Принципы построения визуальных интерфейсов. Типографика, цвет, композиция, сетка. Визуальная иерархия и акцентирование. Адаптивный и отзывчивый дизайн.	ЛК, СЗ
		1.4	Инструменты UX/UI-дизайнера	Обзор популярных инструментов: Figma, Sketch, Adobe XD. Основы работы с макетами, слоями, компонентами. Прототипирование и интерактивные элементы. Совместная работа и передача макетов разработчикам.	ЛК, СЗ
Раздел 2	Исследование и анализ пользователей	2.1	Методы исследования пользователей	Качественные и количественные методы. Проведение глубинных интервью и фокус-групп. Анализ пользовательских данных: статистика, логи, тепловые карты.	ЛК, СЗ
		2.2	Персоны и сценарии использования	Создание пользовательских персон. Формулирование задач и целей пользователей. Разработка сценариев взаимодействия с продуктом.	ЛК, СЗ
		2.3	Юзабилити-тестирование	Виды тестирования: коридорное, лабораторное, удалённое. Подготовка тестовых сценариев и заданий. Анализ результатов и формулирование рекомендаций.	ЛК, СЗ
		2.4	Анализ и интерпретация данных Анализ и интерпретация данных	Метрики юзабилити: время выполнения задачи, количество ошибок, удовлетворённость. Визуализация данных: дашборды, отчёты, инфографика. Принятие решений на основе данных.	ЛК, СЗ
Раздел 3	Проектирование и прототипирование. Figma.	3.1	Информационная архитектура	Структура продукта: навигация, меню, разделы. Карта сайта и структура страниц. Figma. Принципы организации контента.	ЛК, СЗ
		3.2	Вайрфреймы и прототипы	Создание низкодетализированных (low-fidelity) макетов. Figma. Разработка интерактивных прототипов. Тестирование	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
				прототипов с пользователями.	
		3.3	Дизайн-системы и компоненты	Понятие дизайн-системы: стили, компоненты, гайдлайны. Создание и поддержка библиотек компонентов. Унификация интерфейсов для разных платформ.	ЛК, СЗ
		3.4	Визуальный дизайн интерфейсов	Работа с цветом, типографикой, иконками. Создание макетов высокой детализации (high-fidelity). Подготовка макетов для передачи в разработку.	ЛК, СЗ
Раздел 4	Оценка и развитие продукта с использованием ИИ-технологий	4.1	Методы оценки UX/UI	Экспертные оценки: эвристика Нильсена, чек-листы. Количественные методы: А/В-тестирование, аналитика. Сбор обратной связи от пользователей.	ЛК, СЗ
		4.2	Итеративное развитие продукта и искусственный интеллект	Цикл «проектирование — тестирование — улучшение». Внедрение изменений на основе обратной связи. Управление версиями дизайна и документацией с использованием ИИ.	ЛК, СЗ
		4.3	UX/UI в бизнес-контексте	Влияние дизайна на бизнес-показатели: конверсия, удержание, лояльность. Презентация дизайн-решений стейкхолдерам. Интеграция UX/UI в процессы разработки (Agile, Scrum).	ЛК, СЗ
		4.4	Тренды и будущее UX/UI-дизайна	Актуальные тенденции в интерфейсах и пользовательском опыте. Новые технологии: голосовые интерфейсы, AR/VR, искусственный интеллект. Профессиональное развитие дизайнера: портфолио, обучение, сертификация.	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. Соснин, Э. А. Методология решения творческих задач : учебное пособие для вузов / Э. А. Соснин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19340-4. — Текст : электронный

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 «UX&UI дизайн».

* - 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.