

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ястребов Олег Александрович

Должность: Ректор

Дата подписания: 02.05.2026 17:34:09

Уникальный программный ключ:

sa953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»

Институт мировой экономики и бизнеса

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОСНОВЫ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНА

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

38.03.01 ЭКОНОМИКА

(код и наименование направления подготовки/специальности)

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

АНАЛИТИКА ДАННЫХ В ЭКОНОМИКЕ И БИЗНЕСЕ

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2026 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Основы цифрового дизайна» входит в программу бакалавриата «Аналитика данных в экономике и бизнесе» по направлению 38.03.01 «Экономика» и изучается в 7 семестре 4 курса. Дисциплину реализует Институт мировой экономики и бизнеса. Дисциплина состоит из 5 разделов и 10 тем и направлена на изучение процесса создания изображений, графических элементов, сайтов и целых продуктов с помощью специального ПО.

Целью освоения дисциплины является формирование у студентов навыков практического использования программного обеспечения с целью создания цифрового продукта.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Основы цифрового 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-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; УК-12.3 Использует качественные информационные ресурсы, соблюдая требования безопасности, этических и правовых норм, цифровую гигиенту.;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Основы цифрового дизайна» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений 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 цифрового 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-12	<p>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;</p> <p>проводить оценку информации, ее достоверность, строить логические умозаключения на основании поступающих информации и данных</p>	<p><i>Информационная безопасность**;</i> <i>Аналитика социальных медиа для рекламы и PR**;</i> <i>Influence-маркетинг**;</i> <i>Технологии презентации и переговоров**;</i> Математическая логика и теория алгоритмов; Python для бизнес-аналитики; Дизайн-мышление; Цифровая грамотность; Искусственный интеллект и генеративные модели; Безопасность в цифровой среде; <i>Сторителлинг в цифровой среде**;</i> <i>Модели искусственного интеллекта в арсенале менеджера**;</i> <i>Электронная коммерция**;</i></p>	<p>Преддипломная практика;</p>

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

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Основы цифрового дизайна» 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>	34		34
Лекции (ЛК)	17		17
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	17		17
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	92		92
<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	Введение в цифровой дизайн	1.1	Введение в цифровой дизайн: история, основные понятия и роль в современном мире	В рамках темы рассматривается эволюция цифрового дизайна, его становление как самостоятельной дисциплины и влияние на развитие интернет-технологий, мобильных приложений и цифровых сервисов. Особое внимание уделяется ключевым понятиям: пользовательский интерфейс (UI), пользовательский опыт (UX), визуальная коммуникация, а также роли дизайнера в проектной команде и бизнес-процессах.	ЛК
		1.2	Основы композиции, цвета и типографики в цифровом дизайне	Тема посвящена фундаментальным законам визуального восприятия. Подробно изучаются принципы построения композиции, такие как баланс, контраст, иерархия, ритм и модульность. Рассматривается психология цвета, цветовые модели и гармония, а также основы типографики: классификация шрифтов, правила подбора гарнитур, работа с текстом в интерфейсах и веб-страницах.	СЗ
Раздел 2	Проектирование пользовательского опыта (UX)	2.1	Исследование пользователей и анализ требований	В этом разделе изучаются методы сбора информации о целевой аудитории: проведение интервью, анкетирование, анализ конкурентов и создание портретов пользователей (персон). Рассматривается процесс формулирования пользовательских сценариев (user stories) и карт пути клиента (customer journey map) для выявления потребностей и болевых точек.	ЛК, СЗ
		2.2	Информационная архитектура и прототипирование	Тема охватывает принципы организации контента: создание логичной структуры сайта или приложения, разработка навигационных схем и карт сайта (sitemap). Подробно рассматривается процесс создания прототипов — от простых бумажных набросков (wireframes) до интерактивных моделей, позволяющих тестировать логику взаимодействия пользователя с продуктом до начала визуальной разработки.	ЛК, СЗ
Раздел 3	Визуальный дизайн и создание интерфейсов (UI)	3.1	Основы проектирования графических интерфейсов	В рамках темы изучаются стандарты проектирования интерфейсов для различных платформ (веб, iOS, Android). Рассматриваются ключевые элементы управления: кнопки, поля ввода, меню, иконки, а также принципы их расположения и оформления для обеспечения интуитивности и удобства использования.	СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
		3.2	Создание визуальной концепции и дизайн-систем	Тема посвящена разработке уникального визуального стиля продукта. Изучается процесс создания мудбордов, подбор цветовой палитры, иконографики и фотоматериалов. Особое внимание уделяется понятию дизайн-системы как набора правил, компонентов и стандартов, обеспечивающих единство и масштабируемость дизайна.	СЗ
Раздел 4	Инструменты цифрового дизайнера	4.1	Обзор и основы работы в графических редакторах	Рассматриваются наиболее популярные инструменты для работы с растровой и векторной графикой (например, Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator). Изучается базовый функционал программ: работа со слоями, масками, сетками, инструментами рисования и редактирования изображений.	СЗ
		4.2	Подготовка макетов к верстке (нарезка ресурсов)	Тема охватывает финальный этап работы над дизайном интерфейса. Изучаются правила организации макетов, именования слоев и групп для удобства разработчиков. Рассматривается процесс экспорта графических элементов в различных форматах (SVG, PNG, JPG) и подготовка спецификаций для верстки.	ЛК, СЗ
Раздел 5	Адаптивный дизайн и анимация	5.1	Принципы адаптивного и отзывчивого дизайна	В этом разделе изучаются подходы к созданию дизайна, который корректно отображается на устройствах с любым размером экрана — от мобильных телефонов до больших мониторов. Рассматриваются концепции mobile-first, работа с гибкими сетками (grids), медиазапросами и точками излома (breakpoints).	ЛК
		5.2	Основы анимации в интерфейсах	Тема посвящена использованию движения для улучшения пользовательского опыта. Изучаются принципы анимации (смягчение, тайминг, упреждение) и цели её применения: привлечение внимания к важным элементам, обратная связь на действия пользователя, визуализация переходов между экранами для создания ощущения живого и отзывчивого продукта.	ЛК

* - 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.	Microsoft Office 2021 LTSC, Моноблок Digma Pro Unity i7 1255U MHz/16 GB/512 GB/DVD/audio, монитор 27", Мультимедиа проектор Cactus CSC4.SG , Экран моторизованный Digis Electra 200*150 Dsem-4303
Компьютерный класс	Компьютерный класс для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная персональными компьютерами (в количестве ____ шт.), доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	Microsoft Office 2021 LTSC, Моноблок Digma Pro Unity i7 1255U MHz/16 GB/512 GB/DVD/audio, монитор 27", Мультимедиа проектор Cactus CSC4.SG , Экран моторизованный Digis Electra 200*150 Dsem-4303
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.	Microsoft Office 2021 LTSC, Моноблок Digma Pro Unity i7 1255U MHz/16 GB/512 GB/DVD/audio, монитор 27", Мультимедиа проектор Cactus CSC4.SG , Экран моторизованный Digis Electra 200*150 Dsem-4303
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.	Microsoft Office 2021 LTSC

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

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная 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, 2026. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586108> (дата обращения: 20.04.2026).

Дополнительная литература:

1. 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, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468> (дата обращения: 15.04.2025).

- Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569266> (дата обращения: 15.04.2025).

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 цифрового дизайна».

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

РАЗРАБОТЧИК:

Доцент

Должность, БУП

Подпись

Главина Софья
Григорьевна

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Должность БУП

Подпись

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Заведующий кафедрой

Должность, БУП

Подпись

Балашова Светлана
Алексеевна

Фамилия И.О.