

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

ВЕБ-ДИЗАЙН. ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ

(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 «Веб-дизайн. Продвинутый уровень» входит в программу бакалавриата «Цифровой дизайн и веб-разработка» по направлению 38.03.02 «Менеджмент» и изучается в 3 семестре 2 курса. Дисциплину реализует Кафедра математического моделирования и информационных технологий. Дисциплина состоит из 4 разделов и 16 тем и направлена на изучение видов и функций дизайна в искусстве, формирование базовых знаний о дизайне, освоение этапов дизайн-проектирования, 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 «Веб-дизайн. Продвинутый уровень» 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-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; ОПК-4.2 Разрабатывает бизнес-планы проектов и направлений бизнеса;
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, 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

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
		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 «Веб-дизайн. Продвинутый уровень» 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 «Веб-дизайн. Продвинутый уровень».

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; Основы веб-дизайна;	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-разработка; Техника презентаций и сторителлинг; <i>Создание инновационного продукта**</i> ; <i>Администрирование операционных систем**</i> ; Дизайн мобильных приложений;
ОПК-4	Способен выявлять и оценивать новые рыночные возможности, разрабатывать бизнес-планы создания и развития новых направлений деятельности и организаций		Преддипломная практика; Производственно-управленческая практика; Маркетинг; Прикладной искусственный интеллект в менеджменте; Дизайн мобильных приложений;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
			Веб-разработка. Продвинутый уровень; Основы геймдизайна; Базы данных, алгоритмы и структуры данных;
ПК-3	способность управлять структурными подразделениями организаций, группами (командами) сотрудников, проектами и сетями		Преддипломная практика; Веб-разработка; Управление проектами; UX; <i>Предпринимательская деятельность**</i> ; <i>Креативный брендинг и реклама**</i> ; Компьютерная графика; Прикладной искусственный интеллект в менеджменте; SQL-программирование;

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

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Веб-дизайн. Продвинутый уровень» 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)
			3
<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>	56		56
<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	Продвинутая композиция и визуальные системы	1.1	Сложные композиционные решения	Динамическая асимметрия и нестандартные сетки. Визуальный ритм и модульные паттерны в интерфейсах. Использование негативного пространства как активного элемента. Практика создания макетов с акцентом на уникальность и выразительность.	ЛК, СЗ
		1.2	Продвинутая типографика	Работа с вариативными шрифтами и кастомными лигатурами. Типографическая иерархия в сложных интерфейсах. Микротипографика: настройка межбуквенных интервалов, кернинг, трекинг. Адаптивная типографика: fluid typography, CSS clamp.	ЛК, СЗ
		1.3	Цветовые системы и доступность	Построение сложных цветовых палитр: градиенты, полутона, тени. Цветовая доступность (WCAG): контрастность, дальтонизм. Динамические темы (светлая/тёмная) и их реализация. Психология цвета в коммерческом и корпоративном веб-дизайне.	ЛК, СЗ
		1.4	Анимация и микроинтеракции	Принципы анимации в интерфейсах: плавность, отзывчивость, естественность. Микроинтеракции: кнопки, ховеры, переходы, загрузчики. Инструменты для создания анимаций: After Effects, Lottie, Rive. Влияние анимации на пользовательский опыт и производительность сайта.	ЛК, СЗ
Раздел 2	Проектирование сложных интерфейсов и UX-стратегия	2.1	Информационная архитектура для сложных продуктов	Проектирование многоуровневых навигационных систем. Работа с большими объёмами данных: дашборды, таблицы, фильтры. Карты сайта и пользовательские сценарии для сложных сервисов.	ЛК, СЗ
		2.2	Дизайн-системы и UI-киты	Создание и поддержка дизайн-систем: стили, компоненты, гайдлайны. Атомарный дизайн: от атомов до страниц. Инструменты для управления дизайн-системами (Zeroheight, Storybook).	ЛК, СЗ
		2.3	Прототипирование высокой детализации	Создание интерактивных прототипов с имитацией реального поведения. Тестирование сложных пользовательских сценариев. Валидация гипотез через прототипирование.	ЛК, СЗ
		2.4	Юзабилити-тестирование и аналитика	Методы экспертной оценки и коридорного тестирования. Анализ метрик: время на задачу, процент ошибок,	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
				удовлетворённость. Внедрение результатов тестирования в итерационный процесс дизайна.	
Раздел 3	Искусственный интеллект в современном веб-дизайне	3.1	Генеративный дизайн и ИИ-инструменты	Обзор платформ для генерации изображений, иконок, иллюстраций (Midjourney, Kandinsky, Stable Diffusion). Интеграция ИИ-контента в дизайн-макеты: практика и ограничения. Этические вопросы авторства и оригинальности при использовании ИИ.	ЛК, СЗ
		3.2	ИИ для анализа пользовательского опыта	Инструменты на базе ИИ для анализа поведения пользователей (тепловые карты, сессии, пути пользователей). Автоматизация сбора обратной связи и юзабилити-тестирования. Персонализация интерфейсов на основе данных ИИ.	ЛК, СЗ
		3.3	Автоматизация рутинных задач дизайнера	ИИ-плагины для Figma и других редакторов: автоматическая обработка фото, подбор цветов, генерация макетов. Использование ИИ для создания текстов, описаний, прототипов (ChatGPT, Notion AI). Оптимизация рабочего процесса с помощью искусственного интеллекта.	ЛК, СЗ
		3.4	Будущее веб-дизайна в эпоху ИИ	Новые профессии и компетенции для дизайнера: промпт-инжиниринг, работа с нейросетями. Влияние ИИ на креативные индустрии и рынок труда. Стратегии профессионального развития в условиях технологической трансформации.	ЛК, СЗ
Раздел 4	Технологии, тренды и профессиональное развитие	4.1	Интеграция дизайна и фронтенд-разработки	Современные подходы к верстке: CSS Grid, Flexbox, CSS Variables. Анимации на CSS и JavaScript: производительность и оптимизация.	ЛК, СЗ
		4.2	Современные тренды в веб-дизайне	Актуальные стили: минимализм, брутализм, неоморфизм, glassmorphism. Использование 3D-графики, WebGL, интерактивных элементов.	ЛК, СЗ
		4.3	Создание портфолио и презентация проектов	Структура портфолио для продвинутого специалиста: 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. 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>

Дополнительная литература:

1. 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>

2. 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>

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 «Веб-дизайн. Продвинутый уровень».

* - 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.