

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ястребов Олег Александрович

Должность: Ректор

Дата подписания: 13.05.2026 11:05:54

Уникальный программный ключ:

ca953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

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)

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 6 семестре 3 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-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1 Знает типологию и факторы формирования команд, способы социального взаимодействия; УК-3.2 Умеет действовать в духе сотрудничества; принимать решения с соблюдением этических принципов их реализации; проявлять уважение к мнению и культуре других; определять цели и работать в направлении личностного, образовательного и профессионального роста; УК-3.3 Владеет навыками распределения ролей в условиях командного взаимодействия; методами оценки своих действий, планирования и управления временем;
ОПК-4	Способен понимать принципы работы информационных технологий; использовать информацию, методы и программные средства ее сбора, обработки и анализа для информационно-аналитической поддержки принятия управленческих решений	ОПК-4.1 Знает методы сбора, анализа, систематизации, хранения и поддержания в актуальном состоянии информации для проведения бизнес-анализа; ОПК-4.2 Умеет применять информационные технологии в объеме, необходимом для бизнес-анализа; ОПК-4.3 Умеет оформлять результаты бизнес-анализа в соответствии с выбранными подходами;
ПК-1	Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы	ПК-1.1 Знает основы архитектуры, устройства и функционирования информационно-вычислительных систем и сетевых подсистем инфокоммуникационной системы организации; основы современных операционных систем; сетевые протоколы; ПК-1.2 Знает основы программирования; современные объектно-ориентированные языки программирования; современные структурные языки программирования; языки современных бизнес-приложений; ПК-1.3 Умеет кодировать на языках программирования; ПК-1.4 Владеет навыками программирования для решения задач профессиональной деятельности;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «UX&UI дизайн» 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 «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-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Ознакомительная практика; Социология**; Русский язык и культура речи; Культурология**;	Автоматизация сквозных процессов производственного предприятия (Postmodern ERP); Управление IT-проектами; Преддипломная практика; Производственная практика;
ОПК-4	Способен понимать принципы работы информационных технологий; использовать информацию, методы и программные средства ее сбора, обработки и анализа для информационно-аналитической поддержки принятия управленческих решений	Ознакомительная практика; Эконометрика; Микроэкономика и менеджмент; Теория надежности и качества ПО;	Преддипломная практика; Производственная практика; Автоматизация сквозных процессов производственного предприятия (Postmodern ERP); Стратегическое финансовое планирование и бюджетирование; Информационная безопасность;
ПК-1	Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы	Макроэкономика; Алгоритмы и структура данных; Разработка мобильных бизнес-приложений на платформе 1С: Предприятие; Автоматизация торговли с использованием типовых прикладных решений 1С; Разработка веб-приложений (PHP); Автоматизация документооборота предприятия с использованием прикладных решений 1С; Базы данных; ИТ-инфраструктура предприятия; Теория надежности и качества ПО; Разработка на бизнес-ориентированных языках программирования и Low Code системы; Разработка на Vitrix Framework; Архитектура предприятия (введение в специальность); Дискретная математика; Проектирование и архитектура ПО; Проектирование информационных систем;	Автоматизация сквозных процессов производственного предприятия (Postmodern ERP); Управление IT-продуктом; Стратегическое финансовое планирование и бюджетирование; Стандарты и технологии управления проектами внедрений сложных бизнес-систем; Информационная безопасность;

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

** - элективные дисциплины/практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «UX&UI дизайн» составляет «2» 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)
			6
<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>	29		29
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>	9		9
Общая трудоемкость дисциплины ак.ч.	ак.ч.	72	72
	зач.ед.	2	2

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	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 прототипов с пользователями.	ЛК, СЗ
		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	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы	Содержание темы	Вид учебной работы*
			развитие дизайнера: портфолио, обучение, сертификация.	

* - 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/>
 - Наукометрическая 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!**

РАЗРАБОТЧИКИ

Ассистент

Должность

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП

Заведующий кафедрой

Должность

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО

Заведующий кафедрой

Должность

Гребнева В.О.

Фамилия И.О

Кокуйцева Т.В.

Фамилия И.О

Назюга С.В.

Фамилия И.О