

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 29.04.2026 18:12:49
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

ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И UX

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

27.04.04 УПРАВЛЕНИЕ В ТЕХНИЧЕСКИХ СИСТЕМАХ

(код и наименование направления подготовки/специальности)

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

РАЗРАБОТКА И УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫМИ (IT) СИСТЕМАМИ

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2026 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Основы дизайна и UX» входит в программу магистратуры «Разработка и управление информационными (ИТ) системами» по направлению 27.04.04 «Управление в технических системах» и изучается в 3 семестре 2 курса. Дисциплину реализует Кафедра математического моделирования и информационных технологий. Дисциплина состоит из 4 разделов и 8 тем и направлена на изучение ключевых принципов проектирования пользовательского опыта, применения искусственного интеллекта в UX/UI, построения Customer Journey Map, а также освоения современных инструментов прототипирования, тестирования и визуального дизайна.

Целью освоения дисциплины является формирование у магистрантов профессиональных компетенций в области современных инструментов и методик UX/UI-дизайна для создания эффективных и конкурентоспособных информационных систем.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Основы дизайна и UX» 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-4	Способен применять современные коммуникативные технологии на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) для академического и профессионального взаимодействия	УК-4.1 Выбирает стиль делового общения, в зависимости от языка общения, цели и условий партнерства;; УК-4.2 Адаптирует речь, стиль общения и язык жестов к ситуациям взаимодействия;; УК-4.3 Осуществляет поиск необходимой информации для решения стандартных коммуникативных задач на русском и иностранном языках;; УК-4.4 Ведет деловую переписку на русском и иностранном языках с учетом особенностей стилистики официальных и неофициальных писем и социокультурных различий в формате корреспонденции;; УК-4.5 Использует диалог для сотрудничества в академической коммуникации общения с учетом личности собеседников, их коммуникативно-речевой стратегии и тактики, степени официальности обстановки;; УК-4.6 Формирует и аргументирует собственную оценку основных идей участников диалога (дискуссии) в соответствии с потребностями совместной деятельности.;
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	УК-6.1 Контролирует количество времени, потраченного на конкретные виды деятельности;; УК-6.2 Вырабатывает инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, целей;; УК-6.3 Анализирует свои ресурсы и их пределы (личностные, ситуативные, временные и т.д.), для успешного выполнения поставленной задачи;; УК-6.4 Распределяет задачи на долго-, средне- и краткосрочные с обоснованием актуальности и анализа ресурсов для их выполнения.;
ПК-2	Способен управлять информационными ресурсами и информационными системами	ПК-2.1 Знает структуру информационных ресурсов, процессы формирования информационных ресурсов и информационных систем; ПК-2.2 Способен осуществлять организационное и технологическое обеспечение оптимизации работы информационных систем в рамках управления работами по

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
		проектам создания (модификации) ИС; ПК-2.3 Способен осуществлять экспертную поддержку разработки прототипов ИС в рамках управления работами по сопровождению и проектами создания (модификации) ИС;
ПК-3	Способен управлять проектами по информатизации прикладных задач и созданию ИС предприятий и организаций	ПК-3.1 Знает методы применения современных информационных ресурсов и типовых ИС в профессиональной деятельности; ПК-3.2 Способен управлять проектами по информатизации прикладных задач и созданию ИС предприятий и организаций; ПК-3.3 Участвует в анализе качества выполнения работ по созданию (модификации) и вводу ИС в эксплуатацию в рамках управления работами по сопровождению и проектами создания (модификации) ИС;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Основы дизайна и UX» 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 дизайна и UX».

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-4	Способен применять современные коммуникативные технологии на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) для академического и профессионального взаимодействия	Русский язык как иностранный; <i>Русский язык в профессиональной деятельности**</i> ; <i>Профессиональный иностранный язык**</i> ; Иностранный язык;	Преддипломная практика;
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	История и методология науки; Современные проблемы теории управления; Анализ больших данных в задачах экономики; Управление разработкой программных продуктов; Компьютерные технологии в информационных системах; Научно-исследовательская работа;	Преддипломная практика;
ПК-2	Способен управлять информационными ресурсами и информационными системами	Системный анализ; <i>Исследование операций и теория игр**</i> ; <i>Имитационное моделирование и случайные процессы**</i> ;	Преддипломная практика;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
		Анализ больших данных в задачах экономики; Управление разработкой программных продуктов; Компьютерные технологии в информационных системах; Учебная (ознакомительная) практика; Научно-исследовательская работа;	
ПК-3	Способен управлять проектами по информатизации прикладных задач и созданию ИС предприятий и организаций	Учебная (ознакомительная) практика; Современная математическая статистика в экономических задачах; Программирование на Python; Научно-исследовательская работа;	Преддипломная практика;

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

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Основы дизайна и UX» 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>	36		36
Лекции (ЛК)	18		18
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	18		18
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	54		54
<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	Роль UX/UI-дизайна в разработке и использовании информационных систем	1.1	Влияние UX/UI на успешность внедрения ИТ-решений	Повышение удовлетворённости пользователей. Снижение количества ошибок при работе с системой. Ускорение обучения новых сотрудников. Рост лояльности к продукту. Облегчение масштабирования и интеграции новых функций. Минимизация затрат на техническую поддержку.	ЛК, СЗ
		1.2	UX/UI как инструмент повышения эффективности бизнес-процессов	Оптимизация рабочих процессов. Сокращение времени выполнения задач. Снижение нагрузки на сотрудников. Прямое влияние на производительность. Уменьшение издержек компании. Достижение стратегических целей бизнеса.	ЛК, СЗ
Раздел 2	Искусственный интеллект в UX/UI-дизайне	2.1	Применение ИИ для персонализации пользовательского опыта	Анализ поведения пользователей. Формирование индивидуальных рекомендаций. Адаптация интерфейса под предпочтения. Повышение вовлечённости аудитории. Улучшение конверсии. Формирование долгосрочных отношений с пользователями.	ЛК, СЗ
		2.2	ИИ-инструменты для автоматизации проектирования интерфейсов	Ускорение создания макетов. Генерация вариантов дизайна. Автоматическое тестирование гипотез. Освобождение времени дизайнеров для стратегических задач. Сокращение времени разработки. Повышение качества итогового продукта	ЛК, СЗ
Раздел 3	Customer Journey Map (CJM) в UX/UI-дизайне	3.1	CJM как основа для проектирования пользовательских сценариев	Визуализация всех этапов взаимодействия с системой. Выявление барьеров и точек роста. Создание интуитивно понятных интерфейсов. Соответствие реальным потребностям пользователей.	ЛК, СЗ
		3.2	Использование CJM для оптимизации точек контакта с системой	Анализ слабых мест в пользовательском опыте. Улучшение навигации и логики интерфейса. Повышение удовлетворённости пользователей. Рост лояльности к продукту. Снижение оттока пользователей.	ЛК, СЗ
Раздел 4	Методики и инструменты UX/UI-дизайна	4.1	Прототипирование и тестирование интерфейсов	Создание интерактивных прототипов. Быстрая проверка гипотез. Получение обратной связи от пользователей. Внесение коррективов до начала разработки. Снижение рисков на этапе внедрения. Экономия ресурсов проекта.	ЛК, СЗ
		4.2	Визуальный дизайн и системы компонентов	Разработка единых дизайн-систем: Обеспечение единообразия интерфейсов. Ускорение внедрения новых функций. Облегчение поддержки и масштабирования. Повышение	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
				узнаваемости бренда. Упрощение работы команды разработчиков.	

* - 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. История дизайна и UX/UI-решений сайтов высших учебных заведений : учебное пособие / А. А. Данилов, Д. В. Убасев ; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Чувашский государственный университет имени И. Н. Ульянова". - Чебоксары : Чувашский гос. ун-т им. И. Н. Ульянова, 2025 (Чебоксары). - 71 с.

2. Основы веб-дизайна и проектирования пользовательских интерфейсов : учебное пособие / Т. С. Северова ; Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московский педагогический государственный университет". - Москва : МПГУ, 2024. - 118 с.

Дополнительная литература:

1. Бурцев, В. А. От кода к системе: авторский подход к управлению, UX и эффективности цифровых решений : учебное пособие / В. А. Бурцев. – Москва : ООО «Высшая школа образования», 2025. – 259 с. – ISBN 978-5-605-48220-8. – EDN FHXIXD.

2. Королькова, И. А. Разработка и проектирование дизайна Web-интерфейсов UI/UX : учебное пособие / И. А. Королькова, М. В. Преображенский, С. А. Зайцев. –

Москва : Московский университет им. С.Ю. Витте, 2022. – 252 с. – ISBN 978-5-9580-0625-0. – EDN ILYOFG.

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 дизайна и UX».

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

РАЗРАБОТЧИК:

Заведующий кафедрой

Должность, БУП

Подпись

Кокуйцева Татьяна

Владимировна

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.