

## Программа учебной дисциплины «Веб-прототипирование 1»

Утверждена  
Академическим советом ООП  
Протокол №11 от «24» августа 2018 г.

Автор	Пащенко О.Г.
Число кредитов	4
Контактная работа (час.)	44
Самостоятельная работа (час.)	108
Курс	3
Формат изучения дисциплины	Без использования онлайн курса

### I. ЦЕЛЬ, РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ПЕРЕКВАЗИТЫ

Дисциплина «Веб-прототипирование» предназначена для формирования у студентов профессиональных компетенций в области современной цифровой среды.

В результате освоения дисциплины студент должен:

#### **знать:**

- законы зрительского восприятия;
- этапы разработки веб-прототипирования;
- особенности производства и использования материала;
- этапы производства материала;
- особенности влияния технологического процесса на людей/экологию;
- особенности развития дизайн-процессов.

#### **уметь:**

- применять навыки веб-прототипирования;
- применять материал при создании дизайн-продукта;
- планировать производство материала;
- планировать и производить деятельность по производству дизайн-продукта сводя риски влияния технологического процесса на людей/экологию к минимуму;
- применять различные методы работы с информацией для достижения необходимого результата.

#### **владеть:**

- навыками создания цифрового продукта;
- навыками постановки творческих задач и их решения;
- навыками самостоятельного создания художественного образа.

Настоящая дисциплина относится к профессиональной части проектной линии образования и является дисциплиной по выбору.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- История и теория дизайна
- Креативное проектирование

- Арт-практика

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- знать специфику процесса проектирования;
- уметь вести аналитическую деятельность.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Специальное проектирование.

## II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### **Тема 1. Веб-прототипирование. Этапы разработки цифрового продукта**

В рамках этой темы студенты знакомятся со всеми этапами разработки цифрового продукта, делая больший акцент на дизайне пользовательского взаимодействия (UX-дизайн) и проектировании интерфейсов

Задание для самостоятельной работы: изучение пользовательского взаимодействия (UX-дизайн).

Форма отчетности: демонстрация выполненного проекта.

### **Тема 2. Веб-прототипирование. Разработка интерактивного прототипа.**

В рамках этой темы студенты учатся разрабатывать интерактивный прототип мобильного приложения или веб-сервис для вероятного или реально существующего продукта или сервиса.

Задание для самостоятельной работы: разработка интерактивного прототипа мобильного приложения или веб-сервиса .

Форма отчетности: демонстрация выполненного проекта.

## III. ОЦЕНИВАНИЕ

Оценка за экзамен по учебной дисциплине складывается из следующих элементов:

1. Текущий контроль, проведенный в середине модуля преподавателем дисциплины.
2. Результаты экзаменационного просмотра.
3. Активность студента на занятии.

Оценка за экзамен выводится по формуле средней взвешенной с учетом введенных весов.

- оценка за промежуточный просмотр в середине модуля = 0,2
- оценка за активность студента на занятиях (посещаемость) = 0,25
- оценка за проект, представленный на просмотре = 0,8 оценки, выставяемой за экзамен.

Общая формула оценки за экзамен при этом следующая:

$$O = (0.2 \times m1 + 0.8 \times m2) \times (1 - k2) + (0.2 \times m1 + 0.8 \times m2) \times k2 \times k1$$

m1 - промежуточная оценка, полученная в текущий (промежуточный) контроль в середине модуля;

m2 - оценка комиссии за проект на просмотре;

$k_1$  - процент активности студента на занятиях (он варьируется по шкале  $0 \leq k_1 \leq 1$ , где 0 - был не активен на всех занятиях, 1 - был активен на всех занятиях)  
 $k_2$  - коэффициент определяющий, на какую долю оценки влияет активность на занятиях:  $k_2 = 0.25$

#### IV. ПРИМЕРЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Текущий контроль осуществляется в виде оценивания представленных результатов решения практических задач. В ходе данного контроля оценивается степень понимания студентом учебного материала, его подходы к решению тех или иных профессиональных вопросов, качество выполненных работ.

##### Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:

1. В чем состоят особенности UX-дизайна?
2. Какие особенности проектирования интерфейсов движения Вы знаете?
3. Что такое психофизиология восприятия?
4. Назовите этапы разработки интерактивного прототипа мобильного приложения или веб-сервиса?

#### V. РЕСУРСЫ

##### 5.1 Основная литература

1. Ковешникова, Н. А. Дизайн / М.: ОМЕГА-Л, 2005. 223 с. ISBN 5-9811939-4-8
2. Кутлалиев, А. Эффективность рекламы / М.: Эксмо, 2005. 411 с. ISBN 5-699-10796-7
3. Литвинов, В. В. Дизайн: магазин, витрина... / М.: РУДИЗАЙН, 2006. 398 с.
4. Михайлов, С. М. История дизайна / М.: Союз дизайнеров России, 2004.
5. Михайлов, С. М. Дизайн индустриального и постиндустриального общества, 2004. 392 с. ISBN 5-901512-09-X
6. Михайлов, С. М. Становление дизайна как самостоятельного вида проектно - художественной деятельности, 2004. 278 с. ISBN 5-901512-08-1
7. Назарова, Л. Р. Основы проектирования знаков / М.: МИЭМ, 2009. 130 с. ISBN 978-5-945062-46-7
8. Ученова, В. В. Социальная реклама / М.: ИндексМедиа, 2006. 303 с.
9. Уэллс, У. Реклама: принципы и практика / СПб. Питер, 2003. 797 с. ISBN 5-318-00284-6
10. Шевцова, Г. В. Английский язык для студентов, обучающихся по специальности "Дизайн" / М.: Высш. шк., 2007. 343 с. ISBN 978-5-06-005629-7
11. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / СПб. Питер, 2009. 348 с. ISBN 978-5-388-00654-7
12. Эренграсс, Б. А. Мировая художественная культура / М.: Высш. шк., 2001. 767 с. ISBN 5-06-003754-1
13. Яцюк, О. Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / СПб.: БХВ-Петербург, 2004. 231 с. ISBN 5-941574-11-8

## 5.2 Дополнительная литература

1. Бердышев, С. Н. Рекламный текст / М.: Дашков и К, 2009. 251с. ISBN 978-5-394-00061-4
2. Дегтярев, А. Р. Изобразительные средства рекламы / М. ГРАНД, 2006. 254 с. ISBN 5-8183-0981-9
3. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе / М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2009. 239 с. ISBN 978-5-238-01525-5
4. Паранюшкин, Р. В. Композиция / Ростов н/Д: Феникс, 2002. 79 с. ISBN 5-222-01875-Х
5. Пименов, П. А. Основы рекламы / М.: Гардарики, 2006. 399 с. ISBN 5-8297-0218-5
6. Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники / М.: Архитектура-С.
7. Садохин, А. П. Культурология / М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2004. 365 с. ISBN 5-238-00780-9

## 5.3 Программное обеспечение

№ п/п	Наименование	Условия доступа
1.	Microsoft Windows 7 Professional RUS	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>
2.	Microsoft Windows 10	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>
3.	Microsoft Windows 8.1 Professional RUS	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>
4.	Microsoft Office Professional Plus 2010	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>

## 5.4 Профессиональные базы данных, информационные справочные системы, интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)

№ п/п	Наименование	Условия доступа
	<i>Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы</i>	
1.	Электронно-библиотечная система Alpina Digital	URL: <a href="http://lib.alpinadigital.ru/ru/library">http://lib.alpinadigital.ru/ru/library</a>
2.	Гарант	URL: <a href="http://www.garant.ru/">http://www.garant.ru/</a>

3.	Консультант-Плюс	URL: <a href="http://www.consultant.ru/">http://www.consultant.ru/</a>
<i>Интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)</i>		
1.	Открытое образование	URL: <a href="https://openedu.ru/">https://openedu.ru/</a>

### **5.5 Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Для проведения аудиторных занятий по дисциплине необходима стандартно оборудованная компьютерная аудитория (компьютеры PC или Mac, видеопроектор и экран настенный, со звуковым оснащение), а также стандартно оборудованная аудитория (столы, стулья) для выполнения ручных эскизных зарисовок и других работ.

Так же для проведения занятий необходимо наличие проектора и экрана для демонстрации с компьютера преподавателя.