

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Минцаев Магомед Шавалович

Должность: Ректор

Дата подписания: 28.12.2023 13:02:05

Уникальный программный ключ:

236bcc35c296f119d6aafdc22836b21db52dbc07971a86865a5825f9fa4304cc

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ГРОЗНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НЕФТЯНОЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

имени академика М.Д. Миллионщикова

«УТВЕРЖДАЮ»

Первый проректор

М.Д. Габрабсгов



«22» 12 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Дизайн UI/UX»

Направление подготовки

09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль)

«Программная инженерия»

Квалификация

бакалавр

Год начала подготовки – 2024

Грозный – 2023

1. Цели и задачи дисциплины

Целью изучения дисциплины «Дизайн UI/UX» является приобретение знаний, умений и навыков создания цифровых продуктов, разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений, проектирования пользовательского опыта и анализа целевой аудитории.

При изучении курса ставятся следующие задачи:

- формирование знаний процесса создания цифрового продукта;
- получение знаний основных методов анализа пользовательского опыта;
- развитие умений и навыков работы с интернет-сервисами, применяемыми в области разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений;
- приобретение умений и навыков в области анализа целевой аудитории и проектирования пользовательского опыта.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Дизайн UI/UX» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.04 Программная инженерия (квалификация «бакалавр»).

Дисциплина имеет ярко выраженный практико-ориентированный характер. Общие компетенции, формирующиеся и совершенствующиеся в результате освоения дисциплины, необходимы при изучении профессиональных модулей и дальнейшего использования в профессиональной деятельности.

Рабочая программа дисциплины может быть реализована с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Код по ФГОС	Индикаторы достижения	Планируемые результаты обучения по дисциплине (ЗУВ)
Профессиональные		
ПК-5. Способен выполнять проектирование и дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов ИС	<p>ПК 5.1. Участвует в разработке и тестировании прототипа графического пользовательского интерфейса</p> <p>ПК 5.1. Умеет разрабатывать сценарий юзабилити-тестирования</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none">• объекты тестирования пользовательского опыта;• общие практики проектирования интерфейсов;• стандарты, регламентирующие интерфейс программных продуктов;• методики разработки пользовательского интерфейса;• современные стандарты и тренды в области

		<p>интерфейсов программного обеспечения.</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">• работать в инструментальных средах прототипирования интерфейсов;• определять объекты и методы тестирования графического и (или) пользовательского интерфейса;• определять основные объекты юзабилити-тестирования пользовательского интерфейса;• разрабатывать задания для пользователей по работе с системой. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none">• навыками разработки прототипа интерфейса в выбранной инструментальной среде;• навыками определения границ исследования качества интерфейсов;• навыками формирования набора задач для юзабилити-тестирования пользовательского интерфейса.
--	--	--

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Таблица 2

Вид учебной работы	Всего часов/ зач. ед.		Семестры	
			5	
	ОФО		ОФО	
Контактная работа (всего)	51/1,4		51/1,4	
В том числе:				
Лекции	17/0,5		17/0,5	
Практические занятия				
Практическая подготовка				
Лабораторные занятия	34/0,9		34/0,9	
Самостоятельная работа (всего)	57/1,6		57/1,6	
В том числе:				
Курсовая работа (проект)				
Расчетно-графические работы				
ИТР				
Рефераты				
Проекты	21/0,6		21/0,6	
<i>И (или) другие виды самостоятельной работы:</i>				
Подготовка к лабораторным работам	18/0,5		18/0,5	
Подготовка к практическим занятиям				
Подготовка к экзамену				
Подготовка к зачету	18/0,5		18/0,5	
Вид отчетности	зачет		зачет	
Общая трудоемкость дисциплины	ВСЕГО в часах	108	108	108
	ВСЕГО в зач. ед.	3	3	3

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

№ п/п	Наименование раздела дисциплины по семестрам	Часы лекционных занятий	Часы лабораторных занятий	Часы практических (семинарских) занятий	Всего часов
		ОФО	ОФО	ОФО	ОФО
5 семестр (ОФО)					
1.	Введение в UI и UX дизайн	1	2		3
2.	Основы дизайна	2	4		6
3.	Визуальный дизайн	2	4		6
4.	Исследование пользовательского опыта	2	4		6

5.	Инструменты проектирования интерфейсов	2	4		6
6.	Проектирование пользовательского интерфейса	2	4		6
7.	Прототипирование интерфейсов	2	4		6
8.	UX-тестирование	2	4		6
9.	Адаптивный и мобильный дизайн	2	4		6

5.2. Лекционные занятия

Таблица 4

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	Введение в UI и UX дизайн	Рассматриваются основные понятия UI и UX и их отличия друг от друга.
2.	Основы дизайна	Рассматриваются базовые принципы и подходы к созданию визуальных образов, а также основы композиции, цвета и типографики.
3.	Визуальный дизайн	Рассматриваются принципы и методы создания графических и мультимедийных элементов, а также навыки креативного мышления и творческого подхода к решению задач визуального оформления проектов.
4.	Исследование пользовательского опыта	Рассматриваются методы и подходы к анализу потребностей и предпочтений пользователей, а также к оценке качества и удобства цифровых продуктов.
5.	Инструменты проектирования интерфейсов	Рассматриваются основными программные средства, используемые в процессе создания интерфейсов, а также их возможности.
6.	Проектирование пользовательского интерфейса	Рассматриваются методы проектирования пользовательского интерфейса.
7.	Прототипирование интерфейсов	Рассматриваются различные виды прототипов и способы их создания.
8.	UX-тестирование	Рассматриваются подходы к проведению UX-тестирования, сценарии тестирования, а также анализ результатов и использование их для улучшения пользовательских интерфейсов.
9.	Адаптивный и мобильный дизайн	Рассматриваются особенности проектирования интерфейсов для различных устройств и разрешений, а также принципы адаптивного дизайна.

5.3. Лабораторные занятия

Таблица 5

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Наименование лабораторных работ
5 семестр (ОФО)		
1.	Введение в UI и UX дизайн	Лабораторная работа 1. «Разработка технического задания на проектирование интерфейса» В данной лабораторной работе составляется техническое задание, которое содержит требования к проектируемому интерфейсу.
2.	Основы дизайна	Лабораторная работа 2. «Проектирование дизайн-концепции» В данной лабораторной работе происходит разработка основной идеи дизайна пользовательского интерфейса.
3.	Визуальный дизайн	Лабораторная работа 3. «Разработка элементов визуального дизайна» В данной лабораторной работе разрабатываются основные дизайн-элементы будущего интерфейса, описываются цветовая гамма и типографика.
4.	Исследование пользовательского опыта	Лабораторная работа 4. «Применение методов исследования пользовательского опыта» В данной лабораторной работе происходит практическое освоение методов исследования пользовательского опыта.
5.	Инструменты проектирования интерфейсов	Лабораторная работа 5. «Применение эффективных инструментов проектирования пользовательских интерфейсов» В данной лабораторной работе происходит изучение и освоение основных инструментов, используемых в проектировании пользовательских интерфейсов.
6.	Проектирование пользовательского интерфейса	Лабораторная работа 6. «Проектирование пользовательского интерфейса» В данной лабораторной работе происходит проектирование пользовательского интерфейса на основании данных, полученных в предыдущих лабораторных работах, с использованием программного обеспечения для проектирования пользовательских интерфейсов.
7.	Прототипирование интерфейсов	Лабораторная работа 7. «Прототипирование макета» В данной лабораторной работе изучаются методы прототипирования интерфейсов и их применение в рамках проектирования пользовательских интерфейсов.
8.	UX-тестирование	Лабораторная работа 8. «Тестирование и оптимизация пользовательского интерфейса» В данной лабораторной работе проводится оценка качества разработанных интерфейсов и их оптимизация.
9.	Адаптивный и мобильный дизайн	Лабораторная работа 9. «Оптимизация интерфейса под мобильные устройства» В данной лабораторной работе рассматриваются особенности проектирования интерфейсов под мобильные устройства, а также методы адаптации под них.

5.4. Практические (семинарские) занятия: нет

Таблица 6

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	-	-

6. Самостоятельная работа студентов по дисциплине

Способ организации самостоятельной работы: разработка приложений по заданию преподавателя.

Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы студентов:

1. Технические средства автоматизации. Интерфейсные устройства и микропроцессорные средства: Учебное пособие / Беккер В. Ф. - 2-е изд. - Москва : ИЦ РИОР, НИЦ ИНФРА-М, 2019. - 152 с.: - (ВО: Бакалавриат) - Текст : электронный. - URL: <http://znanium.com/catalog/product/1007994>
2. Попов А.А. - Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах - КноРус - 2020 - ISBN: 978-5-406-07634-7 - Текст электронный // ЭБС BOOKRU - URL: <https://book.ru/book/935936>
3. Купер А. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия. 4-е изд. / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин, К. Носсел. - Санкт-Петербург : Питер, 2019. - 720 с. - ISBN 978-5-4461-0877-0. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/364140/reading>

7. Оценочные средства

7.1. Вопросы к рубежным аттестациям

5 семестр:

Вопросы к 1-ой рубежной аттестации:

1. Определение понятий UI и UX дизайна.
2. Роль дизайна в создании цифровых продуктов.
3. Методы исследования пользовательских предпочтений.
4. Основные инструменты и техники в UI/UX дизайне.
5. Принципы и методы создания логотипов и фирменного стиля.
6. Основы композиции, цвета и типографики в графическом дизайне.
7. Методы и подходы к анализу пользовательского опыта.
8. Принципы адаптивного и мобильного дизайна.
9. Методы оценки качества пользовательского интерфейса.
10. Инструменты проектирования интерфейсов.

11. Процесс проектирования пользовательского интерфейса и анализ пользовательских требований.
12. Создание прототипов интерфейсов и их тестирование.
13. Принципы создания технического задания для проектирования интерфейса.

Вопросы ко 2-ой рубежной аттестации:

1. Процесс анализа потребителя.
2. Содержание профиля потребителя.
3. Карта ценности продукта.
4. Методы получения представления о потребителе.
5. Методы исследования для создания надежных и реалистичных представлений о целевой аудитории.
6. Виды UX-исследований.
7. Инструменты UX-исследования и аналитики.
8. Методы исследований UX.
9. Сущность карты потребительского пути.
10. Основные цели создания карты потребительского пути.
11. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте.
12. Проектирование карты потребительского опыта (CJM).

Образец билетов рубежной аттестации:

Грозненский Государственный Нефтяной Технический Университет им. акад. М.Д. Миллионщикова Кафедра «Информационные технологии» Дисциплина «Дизайн UI/UX» 1-я рубежная аттестация	
Группа:	Семестр:
Билет 1	
<ol style="list-style-type: none">1. Роль дизайна в создании цифровых продуктов.2. Методы оценки качества пользовательского интерфейса.	
Преподаватель _____	Бериев И.Р.

Грозненский Государственный Нефтяной Технический Университет им. акад. М.Д. Миллионщикова Кафедра «Информационные технологии» Дисциплина «Дизайн UI/UX» 2-я рубежная аттестация	
Группа:	Семестр:
Билет 1	
<ol style="list-style-type: none">1. Процесс анализа потребителя.2. Сущность карты потребительского пути.	
Преподаватель _____	Бериев И.Р.

7.2. Вопросы к зачету

5 семестр

Вопросы к экзамену:

1. Определение понятий UI и UX дизайна.
2. Роль дизайна в создании цифровых продуктов.
3. Методы исследования пользовательских предпочтений.
4. Основные инструменты и техники в UI/UX дизайне.
5. Принципы и методы создания логотипов и фирменного стиля.
6. Основы композиции, цвета и типографики в графическом дизайне.
7. Методы и подходы к анализу пользовательского опыта.
8. Принципы адаптивного и мобильного дизайна.
9. Методы оценки качества пользовательского интерфейса.
10. Инструменты проектирования интерфейсов.
11. Процесс проектирования пользовательского интерфейса и анализ пользовательских требований.
12. Создание прототипов интерфейсов и их тестирование.
13. Принципы создания технического задания для проектирования интерфейса.
14. Процесс анализа потребителя.
15. Содержание профиля потребителя.
16. Карта ценности продукта.
17. Методы получения представления о потребителе.
18. Методы исследования для создания надежных и реалистичных представлений о целевой аудитории.
19. Виды UX-исследований.
20. Инструменты UX-исследования и аналитики.
21. Методы исследований UX.
22. Сущность карты потребительского пути.
23. Основные цели создания карты потребительского пути.
24. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте.
25. Проектирование карты потребительского опыта (СJM).

Образец билета к зачету:

Грозненский Государственный Нефтяной Технический Университет им. акад. М.Д. Миллионщикова Кафедра «Информационные технологии» Дисциплина «Дизайн UI/UX»	
Группа:	Семестр:
Билет 1	
<ol style="list-style-type: none">1. Роль дизайна в создании цифровых продуктов.2. Методы оценки качества пользовательского интерфейса.	
Преподаватель _____	Бериев И.Р.
Зав. кафедрой _____	Моисеенко Н.А.

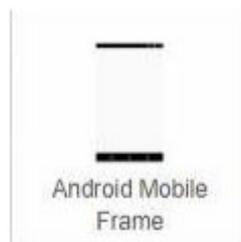
7.3. Текущий контроль

Образец типового задания для лабораторных занятий

Лабораторная работа №9. Оптимизация интерфейса под мобильные устройства.

Лабораторная работа содержит задание повышенной сложности, что оценивается 3 баллами за полностью выполненное задание.

1. Для разметки под мобильный браузер воспользуйтесь инструментом Android Mobile Frame.



2. Перенесите разметку с помощью инструмента на рабочую область.



3. Воспользуйтесь элементами готового прототипа сайта и перенесите их с небольшими модификациями под разметку.

7.4. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкалы оценивания

Таблица 7

Планируемые результаты освоения компетенции	Критерии оценивания результатов обучения				Наименование оценочного средства
	менее 41 баллов (неудовлетворительно)	41-60 баллов (удовлетворительно)	61-80 баллов (хорошо)	81-100 баллов (отлично)	
ПК-5. Способен выполнять проектирование и дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов ИС					
Знать: объекты тестирования пользовательского опыта; общие практики проектирования интерфейсов; стандарты, регламентирующие интерфейс программных продуктов; методики разработки пользовательского интерфейса; современные стандарты и тренды в области интерфейсов программного обеспечения.	Фрагментарные знания	Неполные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	Комплект заданий для выполнения лабораторных работ, темы докладов с презентациями, вопросы по темам / разделам дисциплины
Уметь: работать в инструментальных средах прототипирования интерфейсов; определять объекты и методы тестирования графического и (или) пользовательского интерфейса; определять основные объекты юзабилити-тестирования пользовательского интерфейса; разрабатывать задания для пользователей по работе с системой.	Частичные умения	Неполные умения	Умения полные, допускаются небольшие ошибки	Сформированные умения	
Владеть: навыками разработки прототипа интерфейса в выбранной инструментальной среде; навыками определения границ исследования качества интерфейсов; навыками формирования набора задач для юзабилити-тестирования пользовательского интерфейса.	Частичное владение навыками	Несистематическое применение навыков	В систематическом применении навыков допускаются пробелы	Успешное и систематическое применение навыков	

8. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся созданы фонды оценочных средств, адаптированные для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе. Форма проведения текущей аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При тестировании для слабовидящих студентов используются фонды оценочных средств с укрупненным шрифтом. На экзамен приглашается сопровождающий, который обеспечивает техническое сопровождение студенту. При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на экзамене (или зачете). Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья и обучающиеся инвалиды обеспечиваются печатными и электронными образовательными ресурсами (программы, учебные пособия для самостоятельной работы и т.д.) в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

1) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья **по зрению:**

- **для слепых:** задания для выполнения на семинарах и практических занятиях оформляются рельефно-точечным шрифтом Брайля или в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением для слепых, либо зачитываются ассистентом; письменные задания выполняются на бумаге рельефно-точечным шрифтом Брайля или на компьютере со специализированным программным обеспечением для слепых либо надиктовываются ассистенту; обучающимся для выполнения задания при необходимости предоставляется комплект письменных принадлежностей и бумага для письма рельефно-точечным шрифтом Брайля, компьютер со специализированным программным обеспечением для слепых;

- **для слабовидящих:** обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс; обучающимся для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств; задания для выполнения заданий оформляются увеличенным шрифтом;

2) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья **по слуху:**

- **для глухих и слабослышащих:** обеспечивается наличие звукоусиливающей аппаратуры коллективного пользования, при необходимости обучающимся предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования; предоставляются услуги сурдопереводчика;

- **для слепоглухих** допускается присутствие ассистента, оказывающего услуги тифлосурдопереводчика (помимо требований, выполняемых соответственно для слепых и глухих);

3) для лиц с тяжелыми нарушениями речи, глухих, слабослышащих лекции и семинары, проводимые в устной форме, проводятся в письменной форме;

4) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, **имеющих**

нарушения опорно-двигательного аппарата:

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата, нарушениями двигательных функций верхних конечностей или отсутствием верхних конечностей: письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или надиктовываются ассистенту; выполнение заданий (тестов, контрольных работ), проводимые в письменной форме, проводятся в устной форме путем опроса, беседы с обучающимся.

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

1. Браун, Т. Дизайн-мышление. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Т. Браун. -М.:Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 256 с.

2. Кемпкенс, О. Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге / Оливер Кемпкенс. – М.:Бомбора, 2019. – 224 с.

3. Круг, С. Веб-дизайн: книга Стива Круга, или Не заставляйте меня думать! / Стив Круг. – М.: ЭКСМО, 2019. - 256 с.

4. Кон, Майк Пользовательские истории: гибкая разработка программного обеспечения (Signature Series) / Майк Кон. – М.: Диалектика-Вильямс, 2018. – 256 с.

5. Сидоренко, И. Дизайнер интерфейсов / Сидоренко Илья. - М: Олимп-Бизнес, 2019. – 224 с.

10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

10.1. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Перечень материально-технических средств учебной аудитории для проведения занятий по дисциплине:

- учебная аудитория, доска;
- стационарные компьютеры;
- мультимедийный проектор;
- настенный экран.

10.2. Помещения для самостоятельной работы

Учебная аудитория для самостоятельной работы – 4-02а.

Методические указания по освоению дисциплины

«Дизайн UI/UX»

1. Методические указания для обучающихся по планированию и организации времени, необходимого для освоения дисциплины

Изучение рекомендуется начать с ознакомления с рабочей программой дисциплины, ее структурой и содержанием разделов (модулей), фондом оценочных средств, ознакомиться с учебно-методическим и информационным обеспечением дисциплины.

Обучение по дисциплине «Дизайн UI/UX» осуществляется в следующих формах:

1. Аудиторные занятия (лекции, лабораторные занятия).
2. Самостоятельная работа студента (подготовка к лекциям, лабораторным занятиям, доклады с презентациями, индивидуальная консультация с преподавателем).

Учебный материал структурирован и изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому лабораторному занятию и самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме. Обучающиеся самостоятельно проводят предварительную подготовку к занятию, принимают активное и творческое участие в обсуждении теоретических вопросов, разборе проблемных ситуаций и поисков путей их решения.

Описание последовательности действий обучающегося:

При изучении курса следует внимательно слушать и конспектировать материал, излагаемый на аудиторных занятиях. Для его понимания и качественного усвоения рекомендуется следующая последовательность действий:

1. После окончания учебных занятий для закрепления материала просмотреть и обдумать текст лекции, прослушанной сегодня, разобрать рассмотренные примеры (10- 15 минут).
2. При подготовке к лекции следующего дня повторить текст предыдущей лекции, подумать о том, какая может быть следующая тема (10-15 минут).
3. В течение недели выбрать время для работы с литературой в электронной библиотечной системе (по 1 часу).
4. При подготовке к лабораторному занятию повторить основные понятия по теме, изучить примеры. Решая конкретную ситуацию, – предварительно понять, какой теоретический материал нужно использовать. Наметить план решения, попробовать на его основе решить 1-2 задачи.

2. Методические указания по работе обучающихся во время проведения лекций

Лекции дают обучающимся систематизированные знания по дисциплине, концентрируют их внимание на наиболее сложных и важных вопросах. Лекции обычно излагаются в традиционном или в проблемном стиле. Для студентов в большинстве случаев в проблемном стиле. Проблемный стиль позволяет стимулировать активную познавательную деятельность обучающихся и их интерес к дисциплине, формировать творческое мышление, прибегать к противопоставлениям и сравнениям, делать обобщения, активизировать внимание обучающихся путем постановки проблемных вопросов, поощрять дискуссию.

Во время лекционных занятий рекомендуется вести конспектирование учебного материала, обращать внимание на формулировки и категории, раскрывающие суть того или иного явления, выводы и практические рекомендации.

Конспект лекции лучше подразделять на пункты, соблюдая красную строку. Этому в большой степени будут способствовать вопросы плана лекции, предложенные преподавателям. Следует обращать внимание на акценты, выводы, которые делает преподаватель, отмечая наиболее важные моменты в лекционном материале замечаниями «важно», «хорошо запомнить» и т.п. Можно делать это и с помощью разноцветных

маркеров или ручек, подчеркивая термины и определения.

Целесообразно разработать собственную систему сокращений, аббревиатур и символов. Однако при дальнейшей работе с конспектом символы лучше заменить обычными словами для быстрого зрительного восприятия текста.

Работая над конспектом лекций, необходимо использовать не только основную литературу, но и ту литературу, которую дополнительно рекомендовал преподаватель. Именно такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит глубоко овладеть теоретическим материалом.

Тематика лекций дается в рабочей программе дисциплины.

3. Методические указания обучающимся по подготовке к лабораторным занятиям

На лабораторных занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к лабораторному занятию:

1. Ознакомиться с планом занятия, который отражает содержание предложенной темы.
2. Проработать конспект лекций.
3. Прочитать основную и дополнительную литературу.

В процессе подготовки к лабораторным занятиям, необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной литературы. При всей полноте конспектирования лекции в ней невозможно изложить весь материал из-за лимита аудиторных часов. Поэтому самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения дополнительных знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у студентов отношение к конкретной проблеме. Все новые понятия по изучаемой теме необходимо выучить наизусть и внести в глоссарий, который целесообразно вести с самого начала изучения курса.

4. Ответить на вопросы плана лабораторного занятия.
5. Выполнить домашнее задание.
6. При затруднениях сформулировать вопросы к преподавателю.

Результат такой работы должен проявиться в способности студента свободно ответить на теоретические вопросы, выступать и участвовать в коллективном обсуждении вопросов изучаемой темы, правильно выполнять практические задания, которые даются в фонде оценочных средств дисциплины.

4. Методические указания обучающимся по организации самостоятельной работы

Цель организации самостоятельной работы по дисциплине «Дизайн UI/UX» – это углубление и расширение знаний в области научной исследовательской деятельности; формирование навыка и интереса к самостоятельной познавательной деятельности.

Самостоятельная работа обучающихся является важнейшим видом освоения содержания дисциплины, подготовки к практическим занятиям и к контрольной работе. Сюда же относятся и самостоятельное углубленное изучение тем дисциплины. Самостоятельная работа представляет собой постоянно действующую систему, основу образовательного процесса и носит исследовательский характер, что послужит в будущем основанием для написания выпускной квалификационной работы, практического применения полученных знаний.

Организация самостоятельной работы обучающихся ориентируется на активные методы овладения знаниями, развитие творческих способностей, переход от поточного к индивидуализированному обучению, с учетом потребностей и возможностей личности.

Правильная организация самостоятельных учебных занятий, их систематичность, целесообразное планирование рабочего времени позволяет студентам развивать умения и навыки в усвоении и систематизации приобретаемых знаний, обеспечивать высокий уровень успеваемости в период обучения, получить навыки повышения профессионального уровня.

Подготовка к лабораторному занятию включает, кроме проработки конспекта и презентации лекции, поиск литературы (по рекомендованным спискам и самостоятельно), подготовку заготовок для выступлений по вопросам, выносимым для обсуждения по конкретной теме. Такие заготовки могут включать цитаты, факты, сопоставление различных позиций, собственные мысли. Если проблема заинтересовала обучающегося, он может подготовить реферат и выступить с ним на практическом занятии. Практическое занятие – это, прежде всего, дискуссия, обсуждение конкретной ситуации, то есть предполагает умение внимательно слушать членов малой группы и модератора, а также стараться высказать свое мнение, высказывать собственные идеи и предложения, уточнять и задавать вопросы коллегам по обсуждению. Лабораторное занятие – это вид учебного занятия, проводимый в специально оборудованных учебных лабораториях, направленный на усвоение и углубление изучаемых теоретических основ, и получение практических навыков путем использования различных средств (наблюдения, измерения, контроля, вычислительной техники и пр.).

При подготовке к контрольной работе (рубежной аттестации) обучающийся должен повторять пройденный материал в строгом соответствии с учебной программой, используя конспект лекций и литературу, рекомендованную преподавателем. При необходимости можно обратиться за консультацией и методической помощью к преподавателю.

Самостоятельная работа реализуется:

- непосредственно в процессе аудиторных занятий – на лекциях, лабораторных занятиях;
- в контакте с преподавателем вне рамок расписания – на консультациях по учебным вопросам, в ходе творческих контактов, при ликвидации задолженностей, при выполнении индивидуальных заданий и т.д.
- в библиотеке, дома, на кафедре при выполнении обучающимся учебных и практических задач.

Виды СРС и критерии оценок

(по балльно-рейтинговой системе ГГНТУ, СРС оценивается в 15 баллов)

1. Проекты.
2. Подготовка к лабораторным занятиям.

Темы для самостоятельной работы прописаны в рабочей программе дисциплины. Эффективным средством осуществления обучающимся самостоятельной работы является электронная информационно-образовательная среда университета, которая обеспечивает доступ к учебным планам, рабочим программам дисциплин (модулей), практик, к изданиям электронных библиотечных систем.

Составитель:

Старший преподаватель кафедры
«Информационные технологии»



/ Бериев И.Р. /

СОГЛАСОВАНО:

Зав. выпускающей кафедрой
«Информационные технологии»



/ Моисеенко Н.А. /

Директор ДУМР



/ Магомаева М.А. /