Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет имени В.А. Бондаренко»

Кафедра дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«ФДТ.2 WEB-дизайн»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн
(код и наименование направления подготовки)

Графический дизайн
(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация
Бакалавр

Форма обучения
Очная

Год набора 2026

Рабочая программа дисциплины «*ФДТ.2 WEB-дизайн*» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна
наименование кафедры

протокол № 8 от "19" марта 2026г.

Заведующий кафедрой
Кафедра дизайна — подпись — О.П. Тарасова
наименование кафедры *подпись* *расшифровка подписи*

Исполнители:
Ст. преподаватель — подпись — С.В. Рябов
должность *подпись* *расшифровка подписи*

должность *подпись* *расшифровка подписи*

СОГЛАСОВАНО:
Председатель методической комиссии по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн
код наименование *личная подпись* *расшифровка подписи*

Заведующий отделом формирования фонда и научной обработки документов
личная подпись *расшифровка подписи*

Уполномоченный по качеству факультета
Т.В.Сапух
личная подпись *расшифровка подписи*

№ регистрации _____

© Рябов С.В, 2026
© ОГУ, 2026

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель (цели) освоения дисциплины:

Обучить студента, способного не просто создавать визуальные макеты, а проектировать целостный пользовательский опыт на основе данных, решающий бизнес-задачи. Сформировать продвинутые навыки работы в Figma и навыки в аналитике и презентации материала.

Задачи:

Освоить полный цикл UX-дизайна: от исследования и анализа до тестирования готового интерфейса.

Научить проводить первичную аналитику рынка, конкурентов.

Сформировать экспертный уровень владения **Figma** (компоненты, авто-лейаут, прототипирование, дизайн-системы).

Научить создавать UI-дизайн, основанный на принципах максимального удобства пользования, доступности и визуальной иерархии.

Развить навыки презентации дизайн-решений клиенту/команде на основе данных и логики.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина является факультативной(ым)

Пререквизиты дисциплины: *Отсутствуют*

Постреквизиты дисциплины: *Отсутствуют*

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ПК*-4 Способен разрабатывать концепции и дизайн-проекты графических объектов от идеи до реализации с применением рекламных технологий и учетом эргономических параметров	ПК*-4-В-1 Знает этапы разработки объектов графического дизайна от поиска концептуальной идеи до итогового проектного решения и подготовки его к реализации с применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров ПК*-4-В-2 Умеет формулировать цели и задачи дизайн-проекта, проводить поиск аналогов и творческих источников; синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к их реализации; осуществлять анализ проектной ситуации, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе с применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров ПК*-4-В-3 Владеет инструментами проведения предпроектных исследований	**Знать:** методологию Double Diamond (2 ромба), принципы психологии восприятия, основы юзабилити и accessibility, метрики продукта. Этапы разработки digital-продукта. **Уметь:** Проводить анализ целевой аудитории и строить CJM (Customer Journey Map). Формулировать гипотезы и пользовательские сценарии (User Stories, User Flows). Создавать информационную

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
	к поставленному проектному заданию; навыками проектирования графических объектов от создания концепта до подготовки дизайн-проекта к его реализации с учетом рекламных технологий и с учетом эргономических параметров	архитектуру и проводить карточную сортировку. Планировать и проводить простые юзабилити-тесты. **Владеть:** На базовом уровне: инструментами аналитики (Google Analytics 4, Amplitude – интерпретация данных), инструментами для командной работы (Miro, Notion)
ПК*-7 Способен свободно владеть пакетом современных графических программ, позволяющих профессионально воспроизводить поиск и реализацию творческой идеи; осуществлять осознанный выбор компьютерных, мультимедийных и фотографических технологий для визуализации проектной идей в процессе создания графического объекта и подготовки итоговой версии проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах	ПК*-7-В-1 Знает графические редакторы и мультимедийные технологии, применяемые в дизайн проектировании; специфику работы с устройствами ввода и вывода графической и фото информации ПК*-7-В-2 Умеет применять знания графических редакторов и мультимедийных технологии на всех этапах дизайн проектирования; подготовить итоговую версию проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах; выражать композиционный замысел с помощью компьютерных технологий, применяемых в проектировании объектов графического дизайна ПК*-7-В-3 Владеет практическими навыками работы с программными продуктами графического дизайна и устройствами ввода и вывода графической информации; навыками создания графических и фото изображений в процессе поиска креативных решений художественного замысла с использованием компьютерных и мультимедийных технологий	**Знать:** Этапы разработки digital-продукта. **Уметь:** Разрабатывать интерактивные прототипы разной степени детализации (wireframes, clickable prototype). Создавать и поддерживать дизайн-систему в Figma. Готовить макеты для передачи в разработку (авто-лейаут, спецификации). **Владеть:** На продвинутом уровне: Figma (компоненты, вариации, плагины, FigJam).

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	6 семестр	всего

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	6 семестр	всего
Общая трудоёмкость	**108**	**108**
Контактная работа:	**26,25**	**26,25**
Лекции (Л)	14	14
Лабораторные работы (ЛР)	12	12
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
Самостоятельная работа: *- выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ);* *- самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий;* *- изучение разделов курса в системе электронного обучения;* *- подготовка к лабораторным занятиям;* *- подготовка к рубежному контролю и т.п.)*	**81,75**	**81,75**
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	**зачет**	

Разделы дисциплины, изучаемые в 6 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Основы UX и аналитики	28	4		4	20
2	Проектирование интерфейсов	26	4		2	20
3	UI-дизайн и визуальная коммуникация	30	4		4	22
4	Финализация и передача проекта	24	2		2	20
	Итого:	108	14		12	82
	Всего:	108	14		12	82

4.2 Содержание разделов дисциплины

Раздел 1: Основы UX и аналитики (Анализ и стратегия)

Тема 1.1: Введение в продукт-дизайн. Роль UX/UI-дизайнера в команде. Этапы разработки продукта (Agile, Lean, Double Diamond).

Тема 1.2 (Аналитика): Методы исследования пользователей. Сбор и анализ данных: интервью, опросы, анализ конкурентов (Competitive Analysis). Работа в Figma для скрейпбукинга.

Тема 1.3 (Аналитика): Портрет пользователя (User Persona). Карта путешествия пользователя (CJM). Пользовательские истории и сценарии (User Stories / User Flows). Практика в FigJam.

Раздел 2: Проектирование интерфейсов (Прототипирование)

Тема 2.1: Информационная архитектура (IA). Проведение карточной сортировки (Card Sorting). Создание каркасов (Wireframing) низкой и средней детализации.

Тема 2.2: Практика в Figma: Создание интерактивного прототипа на основе wireframes. Навигация и базовые принципы UX-писательства.

Тема 2.3: Основы юзабилити (10 эвристик Нильсена). Планирование и проведение простого юзабилити-тестирования прототипа.

Раздел 3: UI-дизайн и визуальная коммуникация (Визуал и система)

Тема 3.1: Основы визуального дизайна: сетки, композиция, иерархия, цвет, типографика. Принципы доступности (WCAG).

Тема 3.2: Практика в Figma: Создание UI-кита (кнопки, поля, меню). Работа с компонентами и стилями (Variables). Основы Auto Layout.

Тема 3.3: Практика в Figma: Разработка дизайн-системы. Создание полностраничных UI-макетов на основе прототипа. Адаптивный дизайн (мобильное и десктопное представление).

Раздел 4: Финализация и передача проекта (Реализация)

Тема 4.1: Интерактивное прототипирование высокой детализации (микро-анимации). Подготовка макетов к передаче: организация файлов, авто-лейаут, создание спецификаций для разработчиков (Handoff).

Тема 4.2: Основы работы с данными в продукте. Базовое понимание метрик (A/B-тестирование, воронки). Презентация дизайн-решений: как аргументировать выбор.

Тема 4.3: Защита курсового проекта. Формирование портфолио-кейса на основе выполненной работы.

4.3 Лабораторные работы

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
1	1	Анализ рынка и создание User Persona	2
2	1	Проектирование User Flow и создание интерактивного low-fi прототипа	2
3	2	Создание UI-кита и дизайн-системы модуля	2
4	3	Визуальный дизайн ключевых экранов	2
5	3	Создание интерактивного hi-fi прототипа с микро-анимацией	2
6	4	Проведение Guerrilla Usability Test и доработка макета	2

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
		Итого:	12

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная литература

1. Web-дизайн : учебно-методическое пособие / составители А. М. Ситдиков, И. Р. Фаткуллов. — Казань : Поволжский ГУФКСиТ, 2016. — 142 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/154941 (дата обращения: 11.12.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Нагаева, И. А. Основы web-дизайна : методика проектирования : учебное пособие / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – 2-е изд., стер. – Москва : Директ-Медиа, 2025. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=722928 (дата обращения: 11.12.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-5219-6. – DOI 10.23681/722928. – Текст : электронный.

5.2 Дополнительная литература

1. Поляков, Е. А. Web-дизайн : учебное пособие / Е. А. Поляков. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 188 с. — ISBN 978-5-4487-0489-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/81868.html (дата обращения: 28.08.2021). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

2. Поляков, Е. А. Web-дизайн : практикум / Е. А. Поляков. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 123 с. — ISBN 978-5-4487-0488-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/81869.html (дата обращения: 28.08.2021). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

5.3 Периодические издания

5.4 Интернет-ресурсы

1. HTML Academy, режим доступа: https://htmlacademy.ru

2. *https://www.lektorium.tv/applied-nn* - Каталог курсов «Искуственный интеелкт», «Прикладные нейросети»

5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для обеспечения **антивирусной защиты** компьютерного парка ОГУ используются программные продукты Лаборатории Касперского - KasperskyEndpointSecurity для бизнеса - Стандартный RussianEdition на 2 года (Основание: Контракт № 035310001172300000200l от«20» ноября 2023 г., заключенные между Федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением высшего профессионального образования «Оренбургский государственный университет» и Общество с ограниченной ответственностью «МК Компани Трейд» на оказание услуг по предоставлению неисключительных прав на использование антивирусного программного обеспечения Kaspersky Endpoint Security на 2550 пользовательских мест; Срок использования: на 2 года). Срок действия лицензийс 20.11.2023 до 01.12.2025.

ГАРАНТ Платформа F1 [Электронный ресурс]: справочно-правовая система. / Разработчик ООО НПП «ГАРАНТ-Сервис», 119992, Москва, Воробьевы горы, МГУ, [1990–2024]. Режим доступа: http://garant.net.osu.ru

1. Операционная система РЕД ОС[1]

2. Пакет офисных приложений LibreOffice[2]

3. Программная система для организации видео-конференц-связи MTS Link

4. Яндекс.Браузер - браузер, созданный компанией «Яндекс» на основе движка (бесплатная версия) Режим доступа: https://browser.yandex.ru.

5. CorelDRAW Graphics Suite X4, 21 пользовательское место, Государственныйконтракт № 1007/22 от 02.12.2008 г. License Certificate Order Number: 3066431 - CorelDRAW Graphics Suite X4 Education License ML (1-60) - 21 шт. (DR14C22-6ESHHU4-8K6DVKQ-H4FCSMG), бессрочно.

6. "Adobe Creative Suite 4 Design Premium 4.0 WIN
включает: Adobe InDesign CS4; Adobe Photoshop CS4 Extended; Adobe Illustrator CS4; Adobe Flash CS4 Professional; Adobe Fireworks CS4; Adobe Acrobat 9 Pro"

7. Figma free license

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, курсового проектирования, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Аудитории оснащены комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения лабораторных занятий используется компьютерный класс, оснащенный проектором, рабочими станциями (10шт).

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети "Интернет", и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.

[1] Для Рабочих станций в редакции «Стандартная» или ОС Astra Linux (для кафедры КБиМОИС)

2 Включает в себя текстовый процессор для всех видов документов Writer, табличный процессор Calc, программу для создания презентаций Impress, векторный графический редактор для создания блок-схем и диаграмм Draw, редактор формул Math, компонент, предназначенный для создания баз данных Base.