Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Артеменков Михаил Николаевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.11.2026 18:54:50
Уникальный программный ключ:
a63b74166e8f4fc17bd1e0462725f79e393bfdf9

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Смоленский государственный университет»
Кафедра дизайна

«Утверждаю»
Проректор по учебно-методической
деятельности
_____Устименко Ю. А.
«29» августа 2025 г.

Рабочая программа дисциплины
Б1.В.05 Web-проектирование в дизайне

Направление подготовки: **54.04.01 Дизайн**
Направленность (профиль): **Графический дизайн и визуальные коммуникации**
Форма обучения: заочная
Курс – 2
Семестр – 3
Всего зачетных единиц – 5, часов – 188
Форма отчетности: экзамен – 3 семестр

Программу разработал доцент Устименко Ю.А., ассистент Устименко В.В.

Одобрена на заседании кафедры
«29» августа 2025 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой Ю.А. Устименко

Смоленск
2025

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Web-проектирование в дизайне» относится к вариативной части учебного плана (Б1.В.05).

Логически и содержательно-методически данная дисциплина тесно связана с дисциплинами Прототипирование и разработка интерфейсов в Figma, Создание веб-сайтов на платформе Tilda, Основы UX/UI дизайна..

Изучение данной дисциплины является необходимой основой для выполнения ВКР.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения
ПК-1. Способен к постановке художественно-творческих задач проекта и их решению; к определению перспективных трендов в дизайне и трансформации современных художественных идей, методов и инструментов с целью внедрения их в профессиональную деятельность; к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту	***Знать**:* теорию и практику дизайн-проектирования полиграфической продукции; перспективные тренды в дизайне и наиболее актуальные современные художественные идеи, теоретические основы композиции, технологии цвета и типографики; ***Уметь***: ставить и решать художественно-творческие задачи проекта с учетом актуальных трендов развития искусства и дизайна в XXI веке; проявлять свою индивидуальность и стремление к профессиональному росту; использовать правила и законы композиции, технологию цвета в профессиональной деятельности; ***Владеть**:* способностью к решению художественно-творческих задач в деятельности графического дизайнера с учетом современных тенденций и трендов в развитии искусства и дизайна.
ПК-2. Способен использовать современные компьютерные технологии для создания объектов полиграфической продукции	***Знать:*** общую методологию проектирования продуктов дизайна и научного творчества, процесс получения продуктов дизайна, выбранного направления; особенности и характерные черты ведущих направлений в искусстве и дизайне; методы и стили художественно-творческой деятельности; методику организации и проведения исследования и творческого исполнения в области дизайна; ***Уметь:*** самостоятельно ставить и решать художественно-творческие задачи, направленные на получение продукта дизайна; использовать результаты научного исследования для достижения максимального результата при решении конкретной дизайнерской задачи; вести творческую работу в области дизайна; ***Владеть:*** навыками критического анализа продуктов дизайна; выбора и применения методов исследовательского и творческого характера, необходимых для решения конкретной дизайнерской задачи; исследовательских приемов и принципов графического дизайна; различными методами получения продукта дизайна.
ПК-3. Готов синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению дизайн-проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею,	***Знать**:* этапы дизайн-проектирования, содержание и источники предпроектного анализа; основы теории, методы и способы дизайнерского проектирования; приемы и способы разработки возможных решений задач или подходов к выполнению дизайн-проекта, пути и способы реализации проектной идеи, основанной на научном, концептуальном, творческом подходе; требования к спецификации к дизайн-проекту;

основанную на научном, концептуальном, творческом подходе на практике	***Уметь**:* обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; собирать и анализировать информацию, необходимую для решения проектной задачи по созданию объектов графического дизайна; проектировать объекты графического дизайна, опираясь на требования заказчика и руководствуясь принципами реализации авторской идеи; ***Владеть:*** приемами анализа и синтеза, обобщения разнообразных проектных решений при выполнении дизайн-проекта; приемами создания и продвижения авторского проектно-художественного замысла, основанного на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, навыками составления подробной спецификации требований к проекту.
ПК-4. Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретной дизайнерской задачей	***Знать:*** общую методологию проектирования продуктов дизайна и научного творчества, процесс получения продуктов дизайна, выбранного направления; особенности и характерные черты ведущих направлений в искусстве и дизайне; методы и стили художественно-творческой деятельности; методику организации и проведения исследования и творческого исполнения в области дизайна; ***Уметь:*** самостоятельно ставить и решать художественно-творческие задачи, направленные на получение продукта дизайна; использовать результаты научного исследования для достижения максимального результата при решении конкретной дизайнерской задачи; вести творческую работу в области дизайна; ***Владеть:*** навыками критического анализа продуктов дизайна; выбора и применения методов исследовательского и творческого характера, необходимых для решения конкретной дизайнерской задачи; исследовательских приемов и принципов графического дизайна; различными методами получения продукта дизайна.

3. Содержание дисциплины

Изучение технологии проектирования, разработки и оформления веб-страниц и веб-сайтов. Формирование у студентов знания и умения в области веб-дизайна, необходимые для процесса дизайн-проектирования. Структура веб-сайта (физическая и логическая). Этапы проектирования веб-сайта: предпроектное исследование, техническое задание, анализ аналогов. Композиция в веб-проектировании: типографика, цвет, модульная сетка как композиционная основа. Технологии создания веб-проекта: язык гипертекстовой разметки HTML, каскадные таблицы стилей CSS, язык клиентских сценариев JavaScript. Размещение веб-сайта на сервере: способы доступа к сайту, выбор и регистрация доменного имени, понятие и типы хостинга.

4. Тематический план

№ п/п	Разделы и темы	Всего часов	Формы занятий	
			практические занятия	самостоятельная работа
1	Web-проектирование: роль дизайнера и	20	2	18

	этапы создания цифрового продукта			
2	Исследование пользователей: персонажи и сценарии взаимодействия	20	2	18
3	Информационная архитектура и структура сайта	20	2	18
4	Wireframing: от идеи к структуре интерфейса	20	2	18
5	Принципы проектирования интерактивных интерфейсов и визуализация пользовательских сценариев	22	2	20
6	Визуальный язык веб-интерфейсов: цвет, типографика, композиция	22	2	20
7	Визуальная иерархия и композиционные приёмы в веб-интерфейсах	22	2	20
8	Юзабилити-тестирование и итерации	25	2	23
9	Подготовка к экзамену	9		9
Итого за курс		**180**	**16**	**164**

5. Виды образовательной деятельности

Занятия семинарского типа (практические занятия)

1. Введение в web-проектирование: роль дизайнера и этапы создания цифрового продукта.

Вопросы обсуждения: web-проектирование и его отличие от традиционного графического дизайна. Этапы жизненного цикла цифрового продукта: от идеи до запуска. Принципы user-centered design и их значение для дизайнера. Основные типы цифровых продуктов (лендинги, корпоративные сайты, веб-приложения, интернет-магазины). Разница между UX и UI. Понятие «точки касания» (touchpoints) и пользовательского опыта.

Задания для аудиторной работы:

Проанализировать 2–3 сайта по выбору: определить тип продукта, целевую аудиторию, основные UX-проблемы и сильные стороны интерфейса. Оформить краткий отчёт (1 страница).

Материалы и оборудование:

Ноутбук/планшет с доступом в интернет, аккаунт в Figma (или аналогичном инструменте), блокнот, ручка.

Задания для самостоятельной работы:

Собрать референсы 5 современных веб-интерфейсов (с указанием источника и типа проекта). Составить таблицу: «Тип проекта — ЦА — Особенности UX/UI». Подготовить презентацию (5–7 слайдов).

2. Исследование пользователей: персонажи и сценарии взаимодействия

Вопросы для обсуждения: принципы изучения пользовательской аудитории. Методы исследования, применяемые на этапе Discovery: качественные и количественные методы исследования. Понятие персонаж (persona) и алгоритмы его создания. Структура персонажа: имя, фото, цели, боли, поведение. Методы построения user flow и сценарии использования. Отличие user story от user scenario.

Задания для аудиторной работы:

Создать одного персонажа для гипотетического проекта (например, мобильное приложение для заказа еды). Оформить на листе А3 или в цифровом виде.

Материалы и оборудование:

Бумага А3 или ноутбук, маркеры/фломастеры или Figma, шаблон persona (предоставляется преподавателем).

Задания для самостоятельной работы:

Разработать 2–3 user story и соответствующие им user flows для своего персонажа. Визуализировать в виде схемы (можно в Miro, FigJam или на бумаге). Подготовить пояснительную записку (0.5–1 стр.).

3. Информационная архитектура и структура сайта

Вопросы для обсуждения: понятие информационная архитектура. Алгоритмы организации контента для удобства пользователя. Принципы группировки контента (карточный сортинг). Типы навигации по сайту. Иерархия информации: глубина vs ширина структуры. Построение карты сайта (site map). Примеры плохой и хорошей архитектуры сайта.

Задания для аудиторной работы:

Построить site map для сайта интернет-магазина одежды (минимум 10 страниц). Использовать иерархическую структуру.

Материалы и оборудование:

Бумага А3, маркеры или цифровой инструмент (Miro, FigJam, Whimsical).

Задания для самостоятельной работы:

Провести анализ структуры реального сайта (по выбору). Сравнить его site map с идеальной моделью. Написать краткий анализ (1 стр.) и предложить улучшения.

4. Wireframing: от идеи к структуре интерфейса

Вопросы для обсуждения: понятие wireframe и его необходимоть при проектировании сайта. Разница между low-fi и mid-fi прототипами. Элементы интерфейса wireframe. Гриды и макетные сетки в вайрфреймах. Принципы скетчинга интерфейсов на бумаге. Использование компонентов и повторяющихся блоков.

Задания для аудиторной работы:

Создать low-fi wireframes для 3 ключевых экранов мобильного приложения (например: главная, каталог, карточка товара).

Материалы и оборудование:

Бумага в клетку или точечная, карандаш, линейка, шаблоны мобильных устройств (можно распечатать) или Figma.

Задания для самостоятельной работы:

Доработать wireframes до mid-fi уровня: добавить типографику, базовые иконки, зоны контента. Экспортировать в PDF или презентацию.

5. Принципы проектирования интерактивных интерфейсов и визуализация пользовательских сценариев

Вопросы для обсуждения: визуальная передача логики взаимодействия без программного кода. Элементы управления (кнопки, формы, навигация), используемые в веб-интерфейсах. Проектирование обратной связи (feedback) от системы к пользователю. Основные паттерны взаимодействия: навигация, поиск, фильтрация, отправка данных. Принципы видимости, предсказуемости и последовательности в интерфейсах. Способы визуализации переходов между экранами: стрелки, аннотации, схемы потоков (flowcharts). Ручные методы прототипирования: бумажные прототипы (paper prototyping), скетчинг сценариев.

Задания для аудиторной работы:

Создать бумажный прототип (paper prototype) из 3–4 экранов для простого веб-сервиса (например, страница входа → личный кабинет → настройки). Использовать карточки, стрелки и пояснительные надписи для обозначения взаимодействий. Провести мини-презентацию своей логики одногруппникам.

Материалы и оборудование:

Листы бумаги А4 или карточки, цветные маркеры/фломастеры, ножницы, скотч, стикеры для аннотаций.

Задания для самостоятельной работы:

Разработать схему пользовательского потока (user flow diagram) для своего проекта в виде ручного чертежа или цифровой схемы (можно использовать любые доступные средства — даже PowerPoint или ручку и скан). На схеме должны быть:

- Точки входа

- Основные экраны/страницы
- Действия пользователя
- Ответные реакции системы

Оформить пояснительную записку (0.5–1 стр.) с описанием логики взаимодействия.

6. Визуальный язык веб-интерфейсов: цвет, типографика, композиция

Вопросы для обсуждения: влияние цвета на восприятие интерфейса. Палитры и системы цветов (primary, secondary, semantic). Выбор гармоничной типографской пары. Масштабирование типографики (type scale). Визуальная иерархия. Применение принципов композиции в UI. Принципы контраста, баланса, ритма, пропорции.

Задания для аудиторной работы:

Разработать визуальную систему (цвет + типографика) для тематического сайта (например, экологический стартап). Применить её к одному экрану.

Материалы и оборудование:

Figma, Adobe Color, Google Fonts, ноутбук.

Задания для самостоятельной работы:

Создать дизайн-систему (минимум: 3 цвета, 2 шрифта, кнопки, поля ввода). Оформить в виде библиотеки компонентов в Figma. Подготовить пояснительную записку (0.5 стр.).

7. Визуальная иерархия и композиционные приёмы в веб-интерфейсах

Вопросы для обсуждения: визуальная иерархия и ее необходимость в интерфейсе. Принципы визуальной иерархии: размер, контраст, цвет, положение, пробел (white space). Роль гештальт-принципов в восприятии интерфейса (близость, подобие, замкнутость, непрерывность). Принципы сканирование глаз пользователя веб-страницы (паттерны сканирования: F-образный, Z-образный). Композиционные приёмы, помогающие управлять вниманием пользователя. Сетки и модульные системы как основа композиции (колонки, поля, ритм). Баланс между эстетикой и функциональностью в компоновке экрана. Разница между «декоративной» и «функциональной» компоновкой.

Задания для аудиторной работы:

Проанализировать 2–3 веб-страницы (предоставленные преподавателем или выбранные самостоятельно) с точки зрения визуальной иерархии:

- Обвести основные зоны внимания
- Определить главный призыв к действию (CTA)
- Выявить, какие приёмы использованы для акцентирования

Оформить анализ на листе А3 в виде схемы с аннотациями.

Материалы и оборудование:

Распечатки веб-страниц или ноутбуки с доступом к интернету, цветные маркеры, фломастеры, линейки, бумага А3.

Задания для самостоятельной работы:

Переработать один из ранее созданных wireframe’ов, усилив визуальную иерархию с помощью:

- изменения масштаба элементов
- добавления контраста (можно условно — штриховка, тон)
- перераспределения пробелов

Оформить «до/после» и написать краткое обоснование изменений (0.5–1 стр.).

8. Юзабилити-тестирование и итерации

Вопросы для обсуждения: понятие юзабилити и методы его измерения. Методы тестирования: moderated vs unmoderated, A/B-тесты. Алгоритмы проведения тестирования с реальными пользователями. Шкала удовлетворённости (SUS). Интерпретация результатов и внесение правок. Цикл «проектирование — тестирование — улучшение».

Задания для аудиторной работы:

Провести мини-юзабилити-тест в парах: один представляет прототип, другой — «пользователь». Зафиксировать 3 проблемы.

Материалы и оборудование:

Ссылка на прототип, блокнот для заметок, секундомер (опционально).

Задания для самостоятельной работы:

На основе полученной обратной связи внести правки в свой прототип. Подготовить версию 2.0 и краткий отчёт об изменениях (что изменилось и почему).

6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)

6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

Текущая аттестация осуществляется на каждом практическом занятии в процессе фронтального опроса, выполнения заданий для аудиторной работы, проверки самостоятельной работы.

1. Тесты

Дайте определение профессии «веб-дизайнер». Это:

Варианты ответов

1) Специалист, занимающийся программированием, созданием компьютерных программ.
2) Свободный работник (наёмный специалист), который выполняет сдельную работу на заказ в области ИТ, рекламы, маркетинга, и работает через интернет.
3) Специалист, который создаёт облик различных объектов, воплощая в жизнь визуальные задумки.
4) Специалист, который проектируют логическую структуру сайта и каждой его страницы, продумывает наиболее удобные решения подачи информации, проектирует художественное оформление.

Вопрос 2

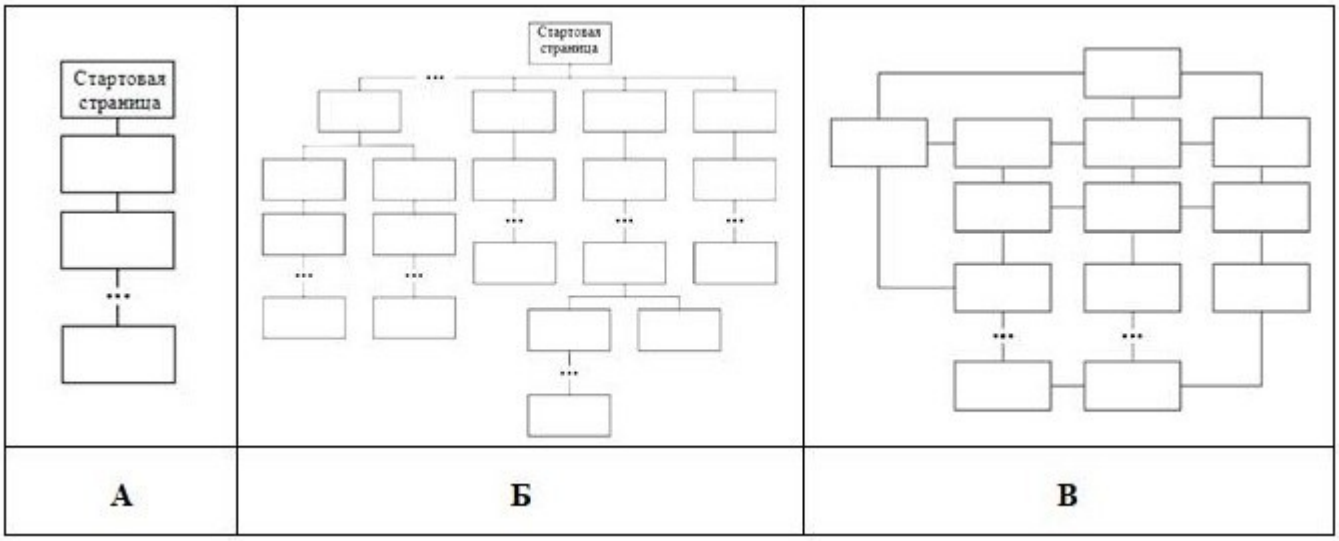
Кто и когда ввёл термин «гипертекст»?

Варианты ответов

1) Тед Нельсон в 1965 г.
2) Боб Кан и Винт Сёрф в 1973 г.
3) Тим Бёрнерс-Ли в 1995 г
4) Стив Джобс в 2007 г.

Вопрос 3

Найдите соответствие между изображениями и видами. Ответы внесите в таблицу:



А	Б	В

№		Ответ
1.	Вид древовидной структуры гипертекстовой сети	
2.	Вид радиально-кольцевой структуры гипертекстовой сети	
3.	Вид линейной (последовательной) структуры гипертекстовой сети	

Варианты ответов

1) 1-А, 2-Б, 3-В
2) 1-Б, 2-В, 3-А
3) 1-В, 2-Б, 3-А

4) 1-Б, 2-А, 3-В

Вопрос 4

Соотнесите классификации веб-сайтов и их подкатегории (признаки):

1.	По возможностям взаимодействия с контентом.	**А.**	статические сайты; динамические сайты.
2.	По частоте изменений контента.	**Б.**	текстово-ориентированные сайты; стилизованные под пользовательский интерфейс; метафорические сайты; нетрадиционный дизайн.
3.	По назначению.	**В.**	сайт-визитка (сайт-буклет, сайт-каталог); интернет-представительство; промо-сайт; интернет-магазин; порталы.
4.	По характеру решаемых маркетинговых задач.	**Г.**	информационные (документно-ориентированные) сайты; проблемно-ориентированные сайты; гибридные сайты.
5.	По типу дизайна (исполнения) сайта.	**Д.**	коммерческие сайты; информационные сайты; развлекательные сайты; общественные сайты; навигационные сайты; художественные сайты (электронные выставочные площадки).

1.	2.	3.	4.	5.

Варианты ответов

1) 1-А, 2-Г, 3-В, 4-Б, 5-Д
2) 1-В, 2-А, 3-Д, 4-Г, 5-Б
3) 1-Б, 2-Г, 3-В, 4-А, 5-В
4) 1-Г, 2-А, 3-Д, 4-В, 5-Б

Вопрос 5

Что может выступать в качестве средств обратной связи между пользователем и владельцем веб-ресурса? (Возможно несколько вариантов ответа):

Варианты ответов

1) почтовая форма
2) книга жалоб
3) портал
4) телефон
5) факс
6) гостевая книга
7) интернет-форум
8) чат
9) канал

Вопрос 6

По какой траектории будет двигаться взгляд пользователя при изучении данной веб-страницы?



Варианты ответов

1) F-схема (E)
2) Z-схема
3) «Зиг-заг»
4) Круговая схема

Вопрос 7

Какой тип модульной сетки (макет) был применён при вёрстке данного веб-сайта?



Варианты ответов

1) Одноколонный макет
2) Двухколонный макет
3) Трехколонный макет
4) Многоколонный макет

Вопрос 8

Кем впервые был обозначен термин «отзывчивый дизайн»?

Варианты ответов

1) Стив Джобс
2) Илон Маск
3) Итан Маркотт
4) Тед Нельсон

Вопрос 9

Web-страница (документ HTML) представляет собой:

Варианты ответов

1) Текстовый файл с расширением txt или doc
2) Текстовый файл с расширением htm или html
3) Двоичный файл с расширением com или exe
4) Графический файл с расширением gif или jpg

Вопрос 10

Выберите правильный способ создания ссылки:

Варианты ответов

1) http://www.w3schools.com
2) W3Schools
3) W3Schools.com
4) W3Schools.com

Вопрос 11

Программа для просмотра гипертекстовых страниц называется:

Варианты ответов

1) Сервер
2) Протокол
3) HTML
4) Браузер

С помощью каких атрибутов можно задать «длину и высоту» элемента рисунка?

Варианты ответов

1) width / height
2) cols / rows
3) size
4) lenght
5) все варианты неверны

Вопрос 14

Значение атрибута align НЕ может быть:

Варианты ответов

1) Left
2) Right
3) Top
4) Center

Вопрос 15

С помощью какого тега задается таблица?

Варианты ответов

1) BORDER
2) BGCOLOR
3) TABLE

Критерии выставления оценки за тест

Процент правильно выполненных тестовых заданий	Оценка
50% и более	зачтено
Менее 50%	не зачтено

6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация проводится в 3 семестре в форме экзамена.

Вопросы для подготовки к экзамену.

1) Что такое web-проектирование и чем оно отличается от традиционного графического дизайна?
2) Какие роли участвуют в создании веб-проекта?
3) Этапы жизненного цикла цифрового продукта: от идеи до запуска.
4) Принципы user-centered design и их значение для дизайнера.
5) Зачем изучать пользователя?
6) Какие методы исследования применяются на этапе Discovery?
7) Что такое персонаж (persona) и как его создавать?
8) Как строить user flow и сценарии использования?
9) Что такое информационная архитектура?
10) Как организовать контент для удобства пользователя?
11) Какие типы навигации существуют?
12) Как строится карта сайта (site map)?

13) Принципы группировки контента (карточный сортинг).
14) Иерархия информации: глубина vs ширина структуры.
15) Примеры плохой и хорошей архитектуры.
16) Что такое wireframe и зачем он нужен?
17) В чём разница между low-fi и mid-fi прототипами?
18) Какие элементы интерфейса включаются в wireframe?
19) Как избежать «дизайнерского соблазна» на этапе вайрфрейминга?
20) Гриды и макетные сетки в вайрфреймах.
21) Принципы скетчинга интерфейсов на бумаге.
22) Использование компонентов и повторяющихся блоков.
23) Что делает интерфейс «интерактивным»?
24) Как визуально передать логику взаимодействия без программного кода?
25) Какие элементы управления (кнопки, формы, навигация) используются в веб-интерфейсах?
26) Как проектировать обратную связь (feedback) от системы пользователю?
27) Как цвет влияет на восприятие интерфейса?
28) Как выбирать гармоничные типографские пары?
29) Что такое визуальная иерархия?
30) Как применять принципы композиции в UI?
31) Что такое визуальная иерархия и зачем она нужна в интерфейсе?
32) Как глаз пользователя сканирует веб-страницу (паттерны сканирования: F-образный, Z-образный)?
33) Какие композиционные приёмы помогают управлять вниманием?
34) Как балансировать между эстетикой и функциональностью в компоновке экрана?
35) Что такое юзабилити и как его измерить?
36) Как проводить тестирование с реальными пользователями?
37) Как интерпретировать результаты и вносить правки?

Критерии оценки ответов на экзамене

"Отлично" выставляется студенту, который демонстрирует при ответе всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой. Свободно ориентируется в основной и дополнительной литературе, рекомендованной программой, а так же показывает усвоение взаимосвязи основных понятий дисциплины и их значений для приобретаемой профессии, проявляет творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.

"Хорошо" выставляется студенту, который демонстрирует при ответе хорошее знание учебно-программного материала, успешно выполнил предусмотренные задания, усвоил основную литературу, рекомендованную в программе. Показывает систематический характер знаний по дисциплине и способен к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.

"Удовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему знание основного учебного материала в объёме, необходимом для дальнейшей учёбы и предстоящей работы по профессии, справляющимся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой, допустившим погрешности в ответе, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

"Неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, не ознакомившемуся с основной литературой, предусмотренной программой, и не овладевшему базовыми знаниями, предусмотренными по данной дисциплине и определёнными предметными умениями.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

7.1 Основная учебная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/

2. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/493319

3. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений : учебник для вузов / Н. Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 204 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18645-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/567610

4. Поляков, В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта : учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 418 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21622-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/581839

5. Проектирование информационных систем : учебник и практикум для вузов / Д. В. Чистов, П. П. Мельников, А. В. Золотарюк, Н. Б. Ничепорук ; под общей редакцией Д. В. Чистова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 293 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-15923-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/536195

6. 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). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/563913

7.2. Дополнительная литература

1. Брокшмидт, К. Пользовательский интерфейс приложений для Windows 8, созданных с использованием HTML, CSS и JavaScript: учебный курс / К. Брокшмидт. – 2-е изд., исправ. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 396 с.

2. Баканов, А. С. Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход / А. С. Баканов, А. А. Обознов. – Москва : Институт психологии РАН, 2009. – 185 с.

3. Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие : [16+] / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. – 107 с. : ил., табл., схем

7.3 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Визуальная информация в электронно-цифровом виде:
http://window.edu.ru
Единое окно доступа к образовательным ресурсам:
http://www.school.edu.ru/default.asp Российский общеобразовательный портал
http://books.dore.ru/bs/f6sid114.html Электронные учебники по дизайну
http://lib-bkm.ru/load/54-1-0-1489Ковешникова Н.А. (2009) Дизайн: история и теория: учеб пособие
http://www.glazychev.ru/books/design/design_02.htm Очерки по теории и практике дизайна на Западе
http://rudocs.exdat.com/docs/index-3218.html В. Ю. Медведев О теории дизайна в новой учебной литературе
http://mikhalkevich.narod.ru/kyrs/kompozicia/ds1.html Формальная композиция
http://dwg.ru/dnl/8407 Формальная композиция - Чернышев О. В.

8. Материально-техническое обеспечение

Для реализации дисциплины используется учебная аудитория для проведения занятий лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации (компьютерная аудитория), оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну.

Помещение для самостоятельной работы: аудитория, оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну; читальный зал и отдел электронных ресурсов библиотеки СмолГУ, оборудованный 12 компьютерами с выходом в Интернет.

9. Программное обеспечение

1. Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016), Лицензия 66920993 от 24.05.2016, (бессрочно)
2. Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016), Лицензия 66975477 от 03.06.2016, (бессрочно)
3. KasperskyEndpointSecurity для бизнеса – Стандартный, Лицензия 1FB6181220135520512073, ежегодное обновление.