

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Проектирование в Web-дизайне»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки  
54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата)

**Направленность (профиль):** Web-дизайн

**Общий объем дисциплины – 10 з.е. (360 часов)**

**В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы компетенции с соответствующими индикаторами их достижения:**

- ПК-10.1: Собирает и анализирует информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами;
- ПК-10.2: Предлагает проектное дизайнерское решение с учетом конкурентного анализа интерфейсов;

**Содержание дисциплины:**

Дисциплина «Проектирование в Web-дизайне» включает в себя следующие разделы:

**Форма обучения очно - заочная. Семестр 5.**

**Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)**

**Форма промежуточной аттестации – Зачет**

**1. Разработка визуальной концепции основных элементов интерфейса.** Методы проектирования WEB-сайта как статичной информации, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**2. Методика проектирования визуального интерфейса, построение и интеграция, верстка, usability-тестирование.** Разработка интерфейса с учетом потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**3. Графический пользовательский интерфейс: конфигурация, семантика, графические управляющие элементы.** Методы проектирования WEB-сайта как динамичной информационной системы, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**4. Композиционные приемы. Психологические и физиологические аспекты коммуникации человека и**

**компьютера.** Принципы построения композиции сайта визитки, психологии цвета, психологии восприятия изображений, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**Форма обучения очно - заочная. Семестр 6.**

**Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)**

**Форма промежуточной аттестации – Зачет**

**1. Организация работы над проектом многостраничного web-сайта, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.** Стратегия и основные шаги при разработке web-сайта. Визуальная метафора как основной метод реализации дизайн-концепции: объектный синтаксис, ориентация на интуитивное распознавание.

**2. Квалифицированное проектирование пользовательского интерфейса: подходы, принципы, проблемы.** Создание концепции Web-проекта, как процесс реализации Web-страницы, с учетом потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**3. Реализация дизайн сценария, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.** Визуальная метафора как основной метод реализации дизайн-концепции:

объектный синтаксис, ориентация на интуитивное распознавание..

**4. Модели пользовательского интерфейса.** Формы и методы тестирования интерфейса, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**Форма обучения очно - заочная. Семестр 7.**

**Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)**

**Форма промежуточной аттестации – Зачет**

**1. Принципы дизайн-проектирования пользовательского интерфейса мобильных приложений.** Методы проектирования онлайн приложений как статичной информации, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**2. Модели пользовательского интерфейса.** Разработка интерфейса мобильных приложений с учетом потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**3. Инструментарий интерактивности на странице, сайте и портале. Статическая и динамическая страницы.** Методы проектирования мобильных приложений, как динамичной информационной системы, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**4. Графический макет, модульные сетки и дизайн страницы. Стил ь сайта, портала: шаблон, логотип, пиктограмма.** Принципы построения композиции мобильных приложений, психологии цвета, психологии восприятия изображений, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**Форма обучения очно - заочная. Семестр 8.**

**Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)**

**Форма промежуточной аттестации – Зачет**

**1. Модели и метафоры дизайн-концепции. Методы проектирования концепт-арты персонажа.** История развития отрасли компьютерных игр в России и за рубежом, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**2. Дизайн объектно-ориентированного пользовательского интерфейса.** Разработка интерфейса видео игры с учетом потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**3. Отрисовка персонажа в нескольких ракурсах и движениях, создание раскадровки для видео-ролика.** Этапы разработки концепт-арта персонажа, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**4. Принципы дизайн-проектирования пользовательского интерфейса видео игры.** Принципы построения композиции видео игры, психологии цвета, психологии восприятия изображений, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**Форма обучения очно - заочная. Семестр 9.**

**Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)**

**Форма промежуточной аттестации – Зачет**

**1. Анализ аналогов отечественного и зарубежного опыта графической концепции компьютерных игр.** Методы проектирования графического концепта компьютерной игры, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**2. Из чего состоит интерфейс компьютерной игры. Модели и метафоры дизайн-концепции.** Принципы дизайн-проектирования пользовательского интерфейса игры, с учетом потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**3. Технология исследования пользовательской аудитории, разработка модели взаимодействия, интерактивных сценариев и визуального представления.** Методы проектирования концепта компьютерной игры как динамичной информационной системы, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

**4. Композиционные принципы, графическая стилизация, психологии цвета, психологии восприятия изображений.** Принципы построения композиции локаций в компьютерной игре, выявляя потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов.

Разработал:

доцент  
кафедры ИЗО

Ю.В. Раменская

Проверил:

Директор ИнАрхДиз

С.Б.Поморов