



Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

КОЛЛЕДЖ

ОПОП «Графический дизайн»

Рабочая программа дисциплины «UX/UI-дизайн»



УТВЕРЖДАЮ
Директор Колледжа КРСУ

И.А. Коновалова

2026

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ОП.13 «UX/UI-дизайн»

среднее профессиональное образование

Образовательная программа
подготовки специалистов среднего звена

Специальность
070602 – КР, 54.02.01 – РФ
Дизайн (по отраслям)

Направленность
Графический дизайн

на базе основного общего образования
форма обучения - очная

Квалификация (и) выпускника
дизайнер

Бишкек 2026

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП « Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины « UX/UI-дизайн»

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с требованиями ГОС СПО по специальности 070602 Дизайн (по отраслям)», утвержденного приказом Министерства образования и науки КР от 10 мая 2022 г. N 863/1, ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)», утвержденного приказом Министерства просвещения РФ от 05.05.2022 № 308, примерной образовательной программой (ID ПОП СПО 3707)

Составлена на основании учебного плана по программе 070602-КР, 54.02.01-РФ «Графический дизайн».

Рассмотрена и одобрена на Педагогическом совете колледжа КРСУ

« 1 » июня 2026 г.

Протокол № 8

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «UX/UI-дизайн»

Визирование программы РПД для исполнения в очередном учебном году

Директор Колледжа КРСУ _____
_____ 20__ г.

Программа РПД пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 20__-20__ учебном году на заседании Педагогического совета

Протокол от _____ 20__ г. № _____

Руководитель ОПОП _____

Визирование программы РПД для исполнения в очередном учебном году

Директор Колледжа КРСУ _____
_____ 20__ г.

Программа РПД пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 20__-20__ учебном году на заседании Педагогического совета

Протокол от _____ 20__ г. № _____

Руководитель ОПОП _____

Визирование программы РПД для исполнения в очередном учебном году

Директор Колледжа КРСУ _____
_____ 20__ г.

Программа РПД пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 20__-20__ учебном году на заседании Педагогического совета

Протокол от _____ 20__ г. № _____

Руководитель ОПОП _____

Визирование программы РПД для исполнения в очередном учебном году

Директор Колледжа КРСУ _____
_____ 20__ г.

Программа РПД пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 20__-20__ учебном году на заседании Педагогического совета

Протокол от _____ 20__ г. № _____

Руководитель ОПОП _____

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП « Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины « UX/UI-дизайн»

Содержание

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина КОЛЛЕДЖ ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «UX/UI-дизайн»
---	---

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.13 UX/UI-дизайн»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «UX/UI-дизайн» является вариативной частью общепрофессионального цикла.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Цель дисциплины «UX/UI-дизайн»: формирование профессиональных компетенций в области проектирования пользовательского опыта и визуальных интерфейсов, развитие навыков создания удобных, функциональных и эстетически выразительных цифровых продуктов с учетом принципов графического дизайна и требований пользователей..

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 01.; ОК 02.; ПК 5.1.; ПК 5.2.	анализировать потребности пользователей и задачи цифрового продукта; разрабатывать структуру и логику пользовательского взаимодействия (UX) для цифровых интерфейсов; создавать прототипы и макеты интерфейсов различной сложности; применять принципы композиции, цвета, типографики и визуальной иерархии при проектировании интерфейсов; разрабатывать элементы пользовательского интерфейса (UI): кнопки, меню, формы, иконки, навигационные элементы; создавать дизайн-системы и компоненты интерфейсов; адаптировать интерфейсы для различных устройств и экранных форматов; использовать современные программы для UX/UI-проектирования; проводить анализ удобства использования интерфейсов и вносить предложения по их улучшению; презентовать и обосновывать проектные решения.	основные понятия и принципы UX/UI-дизайна; этапы проектирования цифровых продуктов: исследование, анализ, прототипирование, визуальное оформление и тестирование; основы пользовательского опыта (UX) и принципы взаимодействия человека с цифровыми интерфейсами; правила построения визуальной иерархии, композиции, цветоведения и типографики в интерфейсах; виды интерфейсов и особенности их разработки для веб-сайтов, мобильных приложений и цифровых сервисов; принципы создания прототипов, макетов и дизайн-систем; требования к адаптивному дизайну и различным экранным устройствам; современные инструменты и технологии UX/UI-проектирования; методы анализа и тестирования пользовательских интерфейсов; современные тенденции развития цифрового дизайна и интерфейсных решений.

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «UX/UI-дизайн»

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	78
в т.ч. в форме практической подготовки	54
в т. ч.:	
теоретическое обучение	12
практические занятия	54
<i>Самостоятельная работа</i>	12
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «UX/UI-дизайн»

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
Тема 1. UI-дизайн и UX-дизайн как сферы цифрового дизайна	Содержание учебного материала	13	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.
	Понятие цифрового дизайна и роль UX/UI-дизайна в создании современных цифровых продуктов. Основные задачи UX-дизайна: исследование пользователей, анализ потребностей, проектирование структуры и сценариев взаимодействия. Принципы разработки удобных, понятных и эффективных пользовательских интерфейсов. Основы UI-дизайна: визуальное оформление интерфейсов, композиция, цвет, типографика, иконки и элементы управления. Взаимосвязь UX- и UI-дизайна при создании веб-сайтов, мобильных приложений и цифровых сервисов. Современные тенденции цифрового дизайна: адаптивные интерфейсы, дизайн-системы и новые технологии проектирования.	3	
	В том числе практических	10	
	Практическое занятие №1. Анализ пользовательского интерфейса цифрового продукта Задание: выбрать веб-сайт или мобильное приложение и провести анализ структуры интерфейса, навигации, визуального решения, удобства использования и соответствия потребностям пользователя.	4	
	Практическое занятие №2. Разработка структуры и прототипа цифрового продукта Задание: определить назначение цифрового продукта, разработать пользовательский сценарий (User Flow) и выполнить эскизный прототип основных экранов интерфейса.	6	
Тема 2. Основные этапы разработки web-проекта	Содержание учебного материала	17	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.
	Выбор визуального стиля web-проекта: определение концепции, характера и образа цифрового продукта. Работа с референсами: поиск, анализ и систематизация визуальных примеров для формирования дизайн-направления.	3	



Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

КОЛЛЕДЖ

ОПОП « Графический дизайн»

Рабочая программа дисциплины « UX/UI-дизайн»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
	Создание мудборда как инструмента разработки визуальной идеи проекта. Основные инструменты и методы прототипирования в web-дизайне. Понятие прототипа, его виды и роль в процессе разработки цифрового продукта. Модульные сетки в web-дизайне: принципы построения, виды и применение при организации элементов страницы.		
	В том числе практических	14	
	Практическое занятие №1. Разработка визуальной концепции web-проекта Выбрать тему web-проекта (сайт компании, портфолио, культурный проект, интернет-магазин и др.), определить стилевое направление, подобрать референсы и создать мудборд. Результат: визуальная концепция проекта (референсы, цветовая палитра, шрифтовое решение, графический стиль).	6	
	Практическое занятие №2. Создание прототипа web-страницы с использованием модульной сетки Разработать структуру и эскизный прототип страницы с применением модульной сетки, определить расположение основных элементов: заголовков, изображений, текста, навигации и графических блоков. Результат: прототип web-страницы и схема модульной сетки.	8	
Тема.3. Основы UI-дизайна: композиция, цвет и элементы интерфейса	Содержание учебного материала	22	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.
	Визуальная иерархия в web-дизайне и принципы организации информации на экране. Подбор референсов и создание мудборда как этап формирования визуальной концепции интерфейса. Роль негативного пространства в композиции web-страницы. Цветовые решения в web-дизайне: цветовые схемы, контраст и восприятие интерфейса. Кнопки, формы и другие интерактивные элементы пользовательского интерфейса.	4	

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «UX/UI-дизайн»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
	Универсальные элементы сайтов: навигация, карточки, меню, иконки и структурные блоки интерфейса.		
	В том числе практических	18	
	Практическое занятие №1. Разработка визуальной концепции web-интерфейса (референсы, мудборд, цветовая палитра).	8	
	Практическое занятие №2. Создание набора UI-элементов для web-интерфейса (кнопки, формы, карточки, навигационные элементы).	10	
Тема 4. Проектирование и оценка web-дизайна	Содержание учебного материала	14	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.
	Системы ведения проектов в web-дизайне и организация рабочего процесса дизайнера. Анализ колористического решения и типографического оформления существующих web-сайтов. Составление технического задания и формирование требований к дизайн-проекту. Landing page как вид web-проекта: особенности структуры, композиции и визуальной подачи информации. Разработка концепции и структуры сайта-портфолио web-дизайнера. Формальные методики оценки интерфейса: удобство использования, визуальная целостность и соответствие проектным требованиям.	2	
	В том числе практических	12	
	Практическое занятие №1. Анализ и разработка концепции web-проекта Провести сравнительный анализ нескольких сайтов по критериям: цветовое решение, типографика, композиция, навигация и визуальный стиль. На основе анализа разработать техническое задание для собственного web-проекта. Результат: аналитический отчет и техническое задание.	6	
	Практическое занятие №2. Разработка web-проекта портфолио дизайнера	6	



Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

КОЛЛЕДЖ

ОПОП «Графический дизайн»

Рабочая программа дисциплины «UX/UI-дизайн»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
	Разработать концепцию сайта-портфолио или landing page: определить структуру, визуальный стиль, основные разделы и выполнить дизайн-макеты основных экранов. Результат: дизайн-концепция и макет web-проекта.		
Самостоятельная работа обучающегося	Разработка дизайн-концепции страницы web-проекта Выбрать один вариант: - сайт-портфолио дизайнера; - сайт творческого проекта; - сайт бренда; - промо-страница (Landing page); - сайт культурного или образовательного проекта. Этап 1. Анализ визуального направления (2 часа) Выполнить: - подбор 5–7 референсов; - анализ особенностей выбранного стиля; - определение цветового решения и характера визуального образа. Результат: подборка референсов и краткое описание концепции. Этап 2. Создание мудборда и дизайн-концепции (4 часа) Разработать: - мудборд проекта; - цветовую палитру; - шрифтовое решение; - стиль изображений и графических элементов. Результат: визуальная концепция web-проекта. Этап 3. Разработка макета web-страницы (6 часов) Выполнить: - композиционное построение страницы; - размещение текстовых и графических элементов; - разработку главного экрана (hero-блока); - оформление кнопок, карточек, иконок и других элементов интерфейса.	12	



Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

КОЛЛЕДЖ

ОПОП « Графический дизайн»

Рабочая программа дисциплины « UX/UI-дизайн»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
	Результат: дизайн-макет одной web-страницы в графическом редакторе (например, Figma). Форма представления работы: - референсы; - мудборд; - цветовая и типографическая концепция; - макет web-страницы; - краткая презентация проектного решения		
Промежуточная аттестация: 7 семестр – зачет, 8 семестр - зачет с оценкой			
Всего:		78	

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «UX/UI-дизайн»

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение:

3.1 Кабинет специальных профессиональных дисциплин, оснащенный необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, в соответствии с приложением МТО к ОПОП.

3.2. Учебно-методическое обеспечение

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Полуэктова Н. Р. Разработка веб-приложений: учебное пособие для вузов. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 204 с. Электронный ресурс: образовательная платформа Юрайт
2. Макарова, Т. В. Веб-дизайн : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2015. — 148 с. — ISBN 978-5-8149-2075-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/58086/details>
3. Сергеев, С. В. Разработка и проектирование Web-приложений в Oracle Developer : учебное пособие / С. В. Сергеев. — 5-е изд.. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2026. — 455 с. — ISBN 978-5-4497-3472-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/162536/details>
4. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/76476/details>

3.2.2. Дополнительные источники

1. Маркин, А. В. Web-программирование : учебное пособие для СПО / А. В. Маркин. — 2-е изд.. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 267 с. — ISBN 978-5-4488-2127-1, 978-5-4497-3246-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/141274/details>
2. Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеев. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2022. — 139 с. — ISBN 978-5-8154-0641-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/127832/details>

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «UX/UI-дизайн»

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умения		
Анализировать особенности UX/UI-дизайна и роль цифрового дизайна в создании современных web-продуктов	Определяет различия между UX- и UI-дизайном, анализирует принципы построения цифровых интерфейсов	Устный опрос, тестирование, анализ интерфейсов
Разрабатывать визуальную концепцию web-проекта с учетом целевой аудитории и назначения продукта	Формирует стилевое направление проекта, подбирает референсы, создает мудборд и обосновывает дизайн-концепцию	Практические задания, просмотр проектных работ
Применять принципы композиции, цвета, типографики и визуальной иерархии при создании интерфейсов	Создает гармоничные визуальные решения, обеспечивает читаемость и целостность интерфейса	Практические работы, анализ макетов
Разрабатывать элементы пользовательского интерфейса (UI-компоненты) и оформлять страницы web-проекта	Создает кнопки, формы, карточки, навигационные элементы и другие компоненты в едином стиле	Практические задания, просмотр дизайн-макетов
Использовать модульные сетки и прототипирование при разработке структуры web-интерфейса	Грамотно организует расположение элементов, создает прототипы и макеты страниц	Практические работы, защита проекта
Выполнять оценку и презентацию дизайн-решений web-проекта	Анализирует качество интерфейса, аргументирует выбранные решения и представляет результаты проектирования	Презентация проекта, защита практической работы
Знания		
Основные понятия и принципы UX/UI-дизайна как направления цифрового дизайна	Объясняет роль UX/UI-дизайна и особенности создания цифровых продуктов	Тестирование, устный опрос
Основные этапы разработки web-проекта и роль графического дизайнера в процессе проектирования	Характеризует этапы создания web-проекта: анализ, концепция, прототипирование, визуальное оформление	Собеседование
Принципы визуального проектирования интерфейсов:	Объясняет закономерности организации элементов	Контрольная работа, анализ примеров

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «UX/UI-дизайн»

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
композиция, цвет, типографика и визуальная иерархия	интерфейса и их влияние на восприятие пользователя	
Основы разработки UI-элементов, модульных сеток и прототипов web-интерфейсов	Знает назначение основных элементов интерфейса и принципы их построения	Практические задания
Методы оценки web-дизайна и требования к современным цифровым интерфейсам	Определяет критерии качества интерфейса: удобство, визуальная целостность, функциональность и соответствие проектной задаче	Аналитические задания, защита проектов
Основные понятия и принципы UX/UI-дизайна как направления цифрового дизайна	Объясняет роль UX/UI-дизайна и особенности создания цифровых продуктов	Устный опрос

Шкала оценок по академической успеваемости

Кредитная система оценок (на усмотрение образовательной организации)			Оценка по традиционной системе
Баллы	Оценка по буквенной системе	Цифровой эквивалент	
93-100	A	4.00	Отлично
90-92.99	A-	3.67	
87-89.99	B+	3.33	Хорошо
83-86.99	B	3.00	
80-82.99	B-	2.67	
77-79.99	C+	2.33	Удовлетворительно
73-76.99	C	2.00	
70-72.99	C-	1.67	
67-69.99	D+	1.33	
63-66.99	D	1.00	
60-62.99	D-	0.67	
00-59.99	F	0.00	Неудовлетворительно
-	P	Не учитывается при расчете среднего общего балла	Зачет
-	NP		Незачет
-	I		Не выполнил все требования по дисциплине по уважительной причине