



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И.  
Носова»



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИЭиАС  
В.Р. Храмшин

03.02.2026 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ***

Направление подготовки (специальность)  
09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Направленность (профиль/специализация) программы  
Программное обеспечение средств вычислительной техники и автоматизированных систем

Уровень высшего образования - бакалавриат


Форма обучения  
очная

Институт/ факультет	Институт энергетики и автоматизированных систем
Кафедра	Вычислительной техники и программирования
Курс	1
Семестр	1

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 929)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры  
Вычислительной техники и программирования  
29.01.2026, протокол № 7

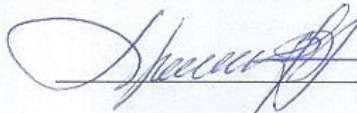
Зав. кафедрой



О.С. Логунова

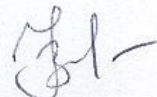
Рабочая программа одобрена методической комиссией ИЭиАС  
03.02.2026 г. протокол № 5

Председатель



В.Р. Храшкин

Рабочая программа составлена:  
ассистент кафедры Дизайна,



Д.А. Зотова

Рецензент:

директор НИИ «Промбезопасность», л-р техн.наук



М.Ю. Наркевич

## Лист актуализации рабочей программы

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Вычислительной техники и

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ О.С. Логунова

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Вычислительной техники и

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ О.С. Логунова

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2029 - 2030 учебном году на заседании кафедры Вычислительной техники и

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ О.С. Логунова

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2030 - 2031 учебном году на заседании кафедры Вычислительной техники и

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ О.С. Логунова

---

---

### **1 Цели освоения дисциплины (модуля)**

Целями освоения дисциплины «Графический дизайн интерфейсов» являются: формирование у студентов направления подготовки 09.03.01 – Информатика и вычислительная техника, квалификация-бакалавр теоретических знаний по основам работы с интерфейсами, представлений о психологических аспектах взаимодействия человека с интерфейсом, а так же практических навыков проектирования графического дизайна интерфейсов.

### **2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина Графический дизайн интерфейсов входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Для изучения дисциплины необходимы знания, умения и навыки, сформированные в результате освоения дисциплин: «Изобразительное искусство», «Обществознание», «Информатика», «Черчение», «Геометрия» в объеме программы средней школы.

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Человеко-машинное взаимодействие  
Выполнение и защита выпускной квалификационной работы  
Обработки изображений и визуальные эффекты  
Управление цветом и дизайн приложений

### **3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения**

В результате освоения дисциплины (модуля) «Графический дизайн интерфейсов» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ОПК-3	Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
ОПК-3.1	Использует принципы, методы и средства информационной и библиографической культуры для решения стандартных задач профессиональной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий
ОПК-3.2	Решает стандартные задачи профессиональной деятельности с учетом основных требований информационной безопасности

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 академических часов, в том числе:

–	контактная работа	–	55	акад.	часов;
–	аудиторная	–	54	акад.	часов;
–	внеаудиторная	–	1	акад.	часов;
–	самостоятельная работа	–	53	акад.	часов;
–	в форме практической подготовки	–	0	акад.	час;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в академических часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Графический дизайн интерфейсов								
1.1 Предмет и базовые аспекты дисциплины «Графический дизайн интерфейсов»	1	2	4		2	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-3.1, ОПК-3.2
1.2 Понятие пользовательского интерфейса и требования к нему	1	2	4		2	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-3.1, ОПК-3.2

1.3 Психофизиология интерфейсов. Управление вниманием пользователя. Психология цвета		4	4		2	Самостоятельно е изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-3.1, ОПК-3.2
1.4 Применение шрифтов и эффектов в графическом дизайне интерфейсов		2	4		4	Самостоятельно е изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-3.1, ОПК-3.2
1.5 Визуальный дизайн интерфейсов. Гештальт- принципы в графическом дизайне интерфейсов		2	4		8	Самостоятельно е изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-3.1, ОПК-3.2
1.6 Психология формы. Форма в графическом дизайне интерфейсов		2	4		8	Самостоятельно е изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-3.1, ОПК-3.2
1.7 Компоновка интерфейса. Организация пространства. Восприятие пространства в теории и практике графического дизайна интерфейсов	1	2	6		12	Самостоятельно е изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-3.1, ОПК-3.2
1.8 Этика и управление разработкой интерфейсов		2	6		15	Самостоятельно е изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и лабораторным занятиям; подготовка к итоговой контрольной работе	Проверка лабораторных работ; отчет по самостоятельной работе; устный опрос; итоговая контрольная работа	ОПК-3.1, ОПК-3.2
Итого по разделу		18	36		53			
Итого за семестр		18	36		53		зачёт	
Итого по дисциплине		18	36		53		зачет	

## 5 Образовательные технологии

Реализация компетентностного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

При обучении студентов дисциплине «Графический дизайн интерфейсов» используются следующие образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения).

Применяемые формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Лабораторная работа – организация учебной работы с реальными материальными и информационными объектами, экспериментальная работа с аналоговыми моделями реальных объектов.

2. Технологии проблемного обучения – организация образовательного процесса, которая предполагает постановку проблемных вопросов, создание учебных проблемных ситуаций для стимулирования активной познавательной деятельности студентов.

Применяемые формы учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Практическое занятие на основе кейс-метода – обучение в контексте моделируемой ситуации, воспроизводящей реальные условия научной, производственной, общественной деятельности. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы базируются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

3. Игровые технологии – организация образовательного процесса, основанная на реконструкции моделей поведения в рамках предложенных сценарных условий.

Применяемые формы учебных занятий с использованием игровых технологий:

Ролевая игра – имитация или реконструкция моделей ролевого поведения в предложенных сценарных условиях.

4. Технологии проектного обучения – организация образовательного процесса в соответствии с алгоритмом поэтапного решения проблемной задачи или выполнения учебного задания.

Применяемые формы учебных занятий с использованием технологий проектного обучения:

Информационный проект – учебно-познавательная деятельность с ярко выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации о каком-то объекте, ознакомление участников проекта с этой информацией, ее анализ и обобщение для презентации более широкой аудитории).

5. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Интерактивность подразумевает субъект-субъектные отношения в ходе образовательного процесса и, как следствие, формирование саморазвивающейся

технологий:

Семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе (межгрупповой диалог, дискуссия как спор-диалог).

6. Информационно-коммуникационные образовательные технологии – организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Применяемые формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Лекция-визуализация – изложение содержания сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т.ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

## **6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

Представлено в приложении 1.

## **7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации**

Представлены в приложении 2.

## **8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **а) Основная литература:**

1. Логунова, О. С. Теоретические и практические основы проектирования пользовательского интерфейса : учебное пособие / О. С. Логунова, Е. А. Ильина, Ю. Б. Кухта ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/20657> (дата обращения: 18.08.2025).
2. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2024. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://znanium.ru/catalog/product/2111907> (дата обращения: 15.01.2026)

### **б) Дополнительная литература:**

1. Абрамян, А.В. Разработка пользовательского интерфейса на основе системы Windows Presentation Foundation [Электронный ресурс]: учебник / А.В. Абрамян, М.Э. Абрамян; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону; Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2017. – 301 с. – ISBN 978-5-9275-2375-7. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/1020507> (дата обращения 21.01.2021).
2. Кравченко, Л.В. Photoshop шаг за шагом. Практикум [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. – М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2018. – 136 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/939891> (дата обращения 21.01.2021).
3. Логунова, О.С. Человеко-машинное взаимодействие. Теория и практика [Текст]: учеб. пособие / О.С. Логунова, Е.А. Ильина. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2006. – 191 с.
4. Макарова, Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Т.В. Макарова. – Омск: ОмГТУ, 2015. – 240 с. – ISBN 978-5-8149-2115-4. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/149130> (дата обращения:

21.01.2021).

5. Макова, Н.Е. Технологии обработки графической информации (Adobe Photoshop) [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Н.Е. Макова. – Воронеж: Мичуринский ГАУ, 2019. – 48 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/157840> (дата обращения: 21.01.2021).

6. Рудалев, В.Г. Разработка веб-интерфейсов для доступа к данным [Электронный ресурс]: учеб. пособие / В.Г. Рудалев, А.В. Дылевский. – Воронеж: ВГУ, 2017. – 35 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/154783> (дата обращения: 21.01.2021).

7. Терещенко, П.В. Интерфейсы информационных систем [Электронный ресурс]: учеб. пособие / П.В. Терещенко, В.А. Астапчук. – Новосибирск: НГТУ, 2012. – 67 с. – Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/product/549047> (дата обращения: 21.01.2021).

8. Ткаченко, О.Н. Взаимодействие пользователей с интерфейсами информационных систем для мобильных устройств: исследование опыта [Электронный ресурс]: учеб. пособие / О.Н. Ткаченко. – М.: Магистр: ИНФРА-М, 2018. – 152 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/937425> (дата обращения: 21.01.2021).

9. Ткаченко, О.Н. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с векторной графикой в Adobe Illustrator [Электронный ресурс]: учеб. пособие / О.Н. Ткаченко. – Омск: ОмГТУ, 2015. – 172 с. – ISBN 978-5-8149-2109-3. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/149164> (дата обращения: 21.01.2021).

#### **в) Методические указания:**

1. Логунова, О.С. Лабораторный практикум по дисциплине «Человеко-машинное взаимодействие» [Электронный ресурс]: лабораторный практикум / О.С. Логунова, Е.А. Ильина, Ю.Б. Кухта. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2017. – 39 с. – Режим доступа: <http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Логунова%20О.%20С.%20Лабораторный%20практикум%20по%20дисциплине%20Человеко-%20м.рdf&reserved=Логунова%20О.%20С.%20Лабораторный%20практикум%20по%20дисциплине%20Человеко-%20м> (дата обращения 21.01.2021).

#### **г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:**

##### **Программное обеспечение**

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое ПО	бессрочно
GIMP	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Браузер Yandex	свободно распространяемое ПО	бессрочно

##### **Профессиональные базы данных и информационные справочные**

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий ООО «ИВИС»	<a href="https://eivis.ru/">https://eivis.ru/</a>
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>

Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	<a href="https://host.megaprolib.net/MP0109/Web">https://host.megaprolib.net/MP0109/Web</a>
---	---

### **9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Оснащение: мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации.

Учебные аудитории для проведения лабораторных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Оснащение: мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации; персональные компьютеры с пакетом MS Office, Adobe Photoshop Extended CS5 12, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся. Оснащение: персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета.

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Оснащение: шкафы для хранения учебно-методической документации

### **Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

Самостоятельная работа включает в себя подготовку к занятиям: поиск и изучение литературы, сбор и анализ иллюстративного материала, выполнение графических работ. Самостоятельная работа студентов предполагает выполнение лабораторных работ.

#### **Темы лабораторных работ:**

- №1. Adobe Photoshop: Базовые операции при редактировании изображений.
- №2. Adobe Photoshop: Текстовые эффекты.
- №3. Adobe Photoshop: Создание текстур.
- №4. Adobe Photoshop: Создание сложных растровых изображений.
- №5. Выбор темы для пользовательского интерфейса, сбор информации.
- №6. Создание User Flow пользовательского интерфейса.
- №7. Создание Wireframe пользовательского интерфейса.
- №8. Разработка концепции дизайна пользовательского интерфейса.
- №9. Поиск, подбор и установка шрифтов.
- №10. Создание палитры цветов пользовательского интерфейса.
- №11. Создание интерактивных элементов пользовательского интерфейса.
- №11. Подготовка проекта к вёрстке.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
ПК-4 Способность к разработке графического дизайна по ранее определенному визуальному стилю и подготовка графических материалов для включения в Web-интерфейс		
ПК-4.1 Оценивает качество проекта и реализации графического интерфейса Web-приложения	Использует принципы, методы и средства информационной и цифровой культуры для решения стандартных задач профессиональной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий	<p><b>Перечень теоретических вопросов к зачету</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изложите основные сведения о теории цвета и его представлении в компьютерной графике: понятие цвета, спектральная чувствительность глаза, цветовой диапазон, цветовая гамма, глубина цветов.</li> <li>2. Изложите основные сведения о цветовой модели RGB.</li> <li>3. Изложите основные сведения о цветовой модели CMYK.</li> <li>4. Изложите основные сведения о цветовой модели Lab.</li> <li>5. Изложите основные сведения о цветовой модели HSB.</li> <li>6. Понятие композиции.</li> <li>7. Правила комфортности.</li> <li>8. Средства организации композиции.</li> <li>9. Способы выделения композиционного центра.</li> <li>10. Перечислите основные характеристики шрифтов.</li> <li>11. Опишите этапы подбора</li> </ol>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>шрифтов для проекта.</p> <p>12. Изложите принципы универсального дизайна.</p> <p>13. Изложите основные сведения о методах имитации графики в Adobe Photoshop: создание карандашного наброска, рисунка углем, карандашом, пером и т.д.</p> <p>14. Опишите этапы обработки фотографического изображения для имитации графики, технику работы с масками и слоями (Adobe Photoshop).</p> <p>15. Расскажите о методике работы с фильтрами, имитирующими графику, использовании специальных плагинов для имитации графики (Adobe Photoshop).</p> <p>16. Изложите основные сведения о методах имитации живописи акварелью, гуашью, маслом и т.д. (Adobe Photoshop).</p> <p>17. Опишите методику обработки фотографического изображения для имитации живописи (Adobe Photoshop).</p> <p>18. Расскажите о принципах работы с фильтрами, имитирующими живопись, использования масок и фильтров, слоев, использования специальных плагинов для имитации живописи</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>(Adobe Photoshop).</p> <p>19. Опишите принципы рисования кистями (Adobe Photoshop).</p> <p>20. Опишите принципы использование стилей слоя (Adobe Photoshop).</p> <p>21. Изложите основные сведения о текстовых эффектах, о создании различных поверхностей и узоров (Adobe Photoshop).</p> <p>22. Опишите методику выделения и маскирования (Adobe Photoshop).</p> <p>23. Назначение и принципы работы программы растровой графики Adobe Photoshop.</p> <p><b>Перечень практических заданий для зачета</b></p> <p>1. Проведите композиционный анализ предложенного сложного графического образа (картины, фотографии и т.п.).</p> <p>2. Изобразите графические иллюзии на предложенных изображениях в Adobe Photoshop.</p> <p>3. Создайте изображение в Adobe Photoshop, подобное тому, что вы видите на предложенном рисунке, используя полученные знания. Примените инструменты выделения и рисования, фильтры, эффекты.</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>4. Создайте изображение в Adobe Photoshop, подобное тому, что Вы видите на предложенном рисунке, используя полученные знания. Создайте сложное растровое изображение.</p> <p>5. Сверстать презентационный планшет на заданную тематику.</p> <p>6. Сверстать первую страницу web-сайта по заданной тематике, используя модульный принцип.</p>
<b>ПК-7.1 Оценивает визуальный стиль Web-приложений</b>		
<p>ПК-7.1 Оценивает визуальный стиль Web-приложений</p>	<p>Решает стандартные задачи профессиональной деятельности с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p><b>Комплексное задание</b> Необходимо скомпоновать графический дизайн интерфейса на выбранную заранее тему. Техническое задание: Провести исследование предметной области и конкурентов, описать портрет пользователя системы и сформировать функциональное описание проекта. Разработать концепцию интерфейса под описанную функциональность, разработать дизайн ключевых экранов. При выполнении работы учитывать основные требования информационной безопасности.</p>
<p>ПК-7.2 Оценивает корректность выбора средств визуализации при представлении интерфейсных решений для Web-приложений</p>	<p>Решает стандартные задачи профессиональной деятельности с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p><b>Комплексное задание</b> Необходимо скомпоновать графический дизайн интерфейса на выбранную заранее тему. Техническое задание: Провести исследование предметной области и конкурентов, описать портрет пользователя системы и сформировать функциональное описание</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		проекта. Разработать концепцию интерфейса под описанную функциональность, разработать дизайн ключевых экранов. При выполнении работы учитывать основные требования информационной безопасности.

## **б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания**

Промежуточная аттестация по дисциплине «Графический дизайн интерфейсов» включает теоретические вопросы, позволяющие оценить уровень усвоения обучающимися знаний, и практические задания, выявляющие степень сформированности умений и навыков. Проводится в форме зачета в устной и письменной формах.

### **Показатели и критерии оценивания зачета**

(в соответствии с формируемыми компетенциями и планируемыми результатами обучения):

– на оценку «**зачтено**» – обучающийся показывает высокий уровень знаний не только на уровне воспроизведения и объяснения информации, но и интеллектуальные навыки решения проблем и задач, нахождения уникальных ответов к проблемам, оценки и вынесения критических суждений;

– на оценку «**не зачтено**» – обучающийся не может показать знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.