



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
КГЭУ «КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор Института цифровых
технологий и экономики

Р.Р. Зайнуллин

«24» февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДЭ.01.01.01 UX/UI-дизайн игровых интерфейсов

Направление
подготовки

38.04.02 Менеджмент

Направленность(и) *
(профиль(и))

Media project production and game design/
Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн

Квалификация

Магистр

г. Казань, 2026

Программу разработал:

Наименование кафедры	Должность, уч.степень, уч.звание	ФИО разработчика
ФМК	Зав. каф. ФМК., д.ф.н., доцент	Миннуллина Э.Б.
ФМК	Ассистент	Самсонов М.С.

Согласование	Наименование подразделения	Дата	№ протокола	Подпись
Одобрена	ФМК	17.02.2026	2	_____ Зав.каф., д.ф.н., проф. Миннуллина Э.Б.
Согласована	ФМК	17.02.2026	2	_____ Зав.каф., д.ф.н., проф. Миннуллина Э.Б.
Согласована	Учебно-методический совет ИЦТЭ	24.02.2026	6	_____ Директор ИЦТЭ, к.ф-м.н., доц. Зайнуллин Р.Р.
Одобрена	Ученый совет ИЦТЭ	24.02.2026	6	_____ Директор ИЦТЭ, к.ф-м.н., доц. Зайнуллин Р.Р.

1. Цель, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью дисциплины является формирование у обучающихся компетенций в области проектирования графических пользовательских интерфейсов для игровых продуктов на основе принципов пользовательского опыта (UX) и визуального дизайна интерфейсов (UI).

Задачами дисциплины являются:

- формирование теоретических знаний о принципах UX/UI-проектирования, когнитивной психологии пользователя и эргономике цифровых интерфейсов;
- изучение методологий исследования пользователей, создания персон, карт пользовательского пути (User JourneyMap) и информационной архитектуры;
- формирование практических навыков прототипирования и дизайна игровых интерфейсов в профессиональных инструментах (Figma, Adobe XD);
- освоение методов юзабилити-тестирования и итерационного совершенствования дизайна на основе аналитики и пользовательской обратной связи.

Компетенции, формируемые у обучающихся, запланированные результаты обучения по дисциплине, соотнесённые с индикаторами достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора	Запланированные результаты обучения по дисциплине (знать, уметь, владеть)
Профессиональные компетенции (ПК)		
ПК-1 Способен разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, производить творческие пилотные проекты	ПК-1.2 Осуществляет концептуальное проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов	Знать: основные принципы и методологии UX/UI-проектирования; инструменты и технологии создания игровых интерфейсов; стандарты доступности и эргономики цифровых продуктов; особенности когнитивной психологии применительно к игровым интерфейсам (31). Уметь: разрабатывать концепцию пользовательского интерфейса игрового продукта; создавать прототипы и макеты интерфейсов в специализированных программных средствах; проводить юзабилити-тестирование и анализировать пользовательский опыт; применять принципы информационной архитектуры и визуальной иерархии (У1). Владеть: навыками концептуального проектирования сложных графических пользовательских интерфейсов для игровых продуктов; методами итерационного совершенствования дизайна на основе пользовательской обратной связи; инструментарием современных UX/UI-платформ (Figma, Adobe XD, Sketch) (B1).

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «UX/UI-дизайн игровых интерфейсов» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (элективные дисциплины, Модуль 1), учебного плана по направлению подготовки 38.04.02 Менеджмент.

Код компетенции	Предшествующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.	Последующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.
-----------------	--	---

ПК-1.2	Бизнес-модели игровых проектов. Проектирование медиа- и игровых миров. Коммуникационный менеджмент.	Производственная практика (информационно-аналитическая). Производственная практика (преддипломная). Разработка игровой системы.
--------	---	---

Для освоения дисциплины обучающийся должен

знать:

- основы менеджмента и управления проектами;
- базовые принципы создания цифрового контента и медиапродукции.

уметь:

- работать с профессиональным программным обеспечением;
- анализировать целевую аудиторию медиапродукта.

владеть:

- навыками разработки концепции медиа- или игрового продукта.

3. Структура и содержание дисциплины

3.1. Структура дисциплины

Для очной формы обучения

Вид учебной работы	Всего ЗЕ	Всего часов	Семестр(ы)	
			3	
ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ	6	216	216	
КОНТАКТНАЯ РАБОТА	—	42	42	
АУДИТОРНАЯ РАБОТА	1,2	42	42	
Лекции	0,5	18	18	
Практические (семинарские) занятия	0,7	24	24	
Лабораторные работы	—	—	—	
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ	4,8	174	174	
Проработка учебного материала	3,8	138	138	
Курсовой проект	—	—	—	
Курсовая работа	—	—	—	
Подготовка к промежуточной аттестации	1	36	36	
Промежуточная аттестация:			Э	

3.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам и видам занятий

Разделы дисциплины	Всего часов	лекции	лаб. раб.	пр. зан.	сам. раб.	Формы и вид контроля
Раздел 1. Теоретические основы UX/UI-дизайна игровых интерфейсов	56	6	—	6	44	ТК1
Раздел 2. Проектирование и прототипирование интерфейсов	88	8	—	12	68	ТК2
Раздел 3. Юзабилити-тестирование и оптимизация игровых интерфейсов	36	4	—	6	26	ТК3
Экзамен	36	—	—	—	36	ОМ1
ИТОГО	216	18	—	24	174	

3.3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Теоретические основы UX/UI-дизайна игровых интерфейсов.

Тема 1.1. Введение в UX/UI-дизайн: история, эволюция, роль в игровой индустрии. Различие понятий UX (пользовательский опыт) и UI (пользовательский интерфейс). Специфика игровых интерфейсов: HUD, меню, экраны загрузки, инвентарь, мини-карта. Профессиональные роли в команде: UX-исследователь, UI-дизайнер, UX-писатель.

Тема 1.2. Когнитивная психология и восприятие в игровых интерфейсах. Принципы гештальт-психологии (близость, сходство, замкнутость, продолжение). Когнитивная нагрузка и стратегии её снижения. Принцип минимализма в игровом UX. Закон Хика, закон Фиттса, эффект Зейгарника и их применение в дизайне игровых меню и HUD.

Тема 1.3. Методы UX-исследований. Типы исследований: количественные и качественные. Разработка персон пользователей (User Persona). Картирование пользовательского пути (User JourneyMap) и сценариев взаимодействия. Анализ конкурентов и бенчмаркинг игровых интерфейсов.

Раздел 2. Проектирование и прототипирование интерфейсов.

Тема 2.1. Информационная архитектура игрового интерфейса. Принципы организации информации: иерархия, последовательность, матрица. Навигационные системы в играх. Принципы визуальной иерархии: размер, цвет, контраст, пространство. Сетки и системы разметки в UI-дизайне.

Тема 2.2. Прототипирование: от эскизов до интерактивных макетов. Уровни прототипирования: низко-, средне- и высокодетализированные прототипы. Инструменты прототипирования: Figma, Adobe XD, Balsamiq. Создание wireframe-прототипа игрового интерфейса. Компонентные системы и дизайн-системы (Design System).

Тема 2.3. Визуальный дизайн игровых интерфейсов. Теория цвета: цветовые схемы, психология цвета в игровом UI. Типографика: выбор шрифтов, иерархия текста, читаемость. Иконография и иллюстрация: стили, консистентность, метафоры. Адаптивный дизайн для мобильных, ПК и консольных платформ.

Тема 2.4. Анимация и микровзаимодействия. Принципы анимации интерфейсных элементов: плавность, обратная связь, ориентация. Микровзаимодействия: триггеры, правила, обратная связь, петли. Инструменты: FigmaPrototype, AfterEffects, Lottie. Влияние анимации на восприятие игрового опыта.

Тема 2.5. Проектирование систем онбординга и обучения. Принципы прогрессивного раскрытия функционала. Обучающие элементы: подсказки, tutorиалы, интерактивные обучения. Системы уведомлений и оповещений в игре. Проектирование экранов ошибок и пустых состояний.

Раздел 3. Юзабилити-тестирование и оптимизация игровых интерфейсов.

Тема 3.1. Методы юзабилити-тестирования. Классические методы: метод «думай вслух», тест «пяти секунд», экспертная оценка (эвристический анализ по 10 эвристикам Нильсена). А/В-тестирование в игровых интерфейсах. Удалённое и очное тестирование. Планирование и проведение юзабилити-тестирования.

Тема 3.2. Аналитика пользовательского опыта. Ключевые метрики UX игровой индустрии: DAU, MAU, Retention Rate, Session Length, Churn Rate. Инструменты аналитики: Google Analytics, Firebase, Unity Analytics. Тепловые карты и записи сессий: интерпретация данных. Итерационный цикл дизайна: Test → Learn → Improve.

Тема 3.3. Доступность и инклюзивный дизайн. Стандарты доступности WCAG и их применение в игровых интерфейсах. Проектирование для пользователей с ограниченными возможностями: цветовая слепота, нарушения зрения, моторные ограничения. Настраиваемые интерфейсы. Локализация и интернационализация игровых UI.

3.4. Тематический план практических занятий

№ раздела дисциплины	Темы практических занятий	Трудоёмкость, час.
1	Анализ игровых интерфейсов: разбор кейсов успешных игровых продуктов (HUD, меню, мини-карты)	2
1	Принципы гештальт-психологии в дизайне игровых интерфейсов. Практическое применение	2
1	Разработка персоны пользователя и User JourneyMap для игрового продукта	2
2	Проектирование информационной архитектуры игрового интерфейса: навигация, иерархия элементов	2
2	Создание wireframe-прототипа игрового интерфейса в Figma	2
2	Визуальный дизайн: типографика, цветовые схемы и иконографика игровых UI-систем	2
2	Разработка адаптивного интерфейса для мобильных игровых платформ	2
2	Проектирование системы уведомлений, онбординга и обучающих элементов в игре	2
2	Анимация интерфейсных элементов: микровзаимодействия и переходы	2

3	Методы юзабилити-тестирования: А/В-тестирование, тест «пяти секунд», думай вслух	2
3	Анализ метрик UX: показатели вовлечённости, конверсии и удержания в игровом продукте	2
3	Итоговая защита проекта: презентация концепции UX/UI игрового интерфейса	2

3.5. Тематический план лабораторных занятий

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены.

3.6. Курсовой проект (курсовая работа)

Курсовой проект (курсовая работа) учебным планом не предусмотрен(а).

4. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

4.1. Балльно-рейтинговая система оценивания

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в соответствии с балльно-рейтинговой системой (БРС) КГЭУ. Максимальное количество баллов за семестр — 100 (55 баллов — текущий контроль, 45 баллов — экзамен). Для допуска к экзамену обучающийся обязан набрать не менее 28 баллов в ходе текущего контроля.

Шкала и критерии оценивания компетенций:

Код компетенции	Код индикатора	Результаты обучения	Высокий уровень (85–100 баллов / отлично)	Средний уровень (70–84 балла / хорошо)	Ниже среднего (55–69 баллов / удовлетворительно)	Низкий уровень (0–54 балла / неудовлетворительно)
ПК-1	ПК-1.2 Осуществляет концептуальное проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов	знать:	Знает принципы и методологии UX/UI-проектирования, не допускает ошибок.	Знает принципы проектирования, допускает незначительные неточности.	Знает основные принципы, при ответе допускает ошибки.	Уровень знаний ниже минимального, допускает грубые ошибки.
		уметь:	Демонстрирует умение разрабатывать концепцию UX/UI игрового интерфейса на высоком профессиональном уровне.	Демонстрирует умение проектировать интерфейс, допускает негрубые ошибки.	В целом демонстрирует умение, задание выполнено не в полном объёме.	Не демонстрирует умение проектировать интерфейс, задание не выполнено.

		владеть:	Продемонстрированы навыки концептуального проектирования сложных игровых интерфейсов без ошибок.	Продемонстрированы базовые навыки проектирования, есть ряд мелких ошибок.	Имеется минимальный набор навыков, задание выполнено не в полном объеме.	Базовые навыки не продемонстрированы, допущены грубые ошибки.

4.2. Технологическая карта дисциплины

Раздел дисциплины	Оценочное средство	Кол-во баллов min	Кол-во баллов max	Реферат	Контр. работа	Собеседование	Творч. задание	Тест
ТК1 (Раздел 1)		5	15	5	5	5		
ТК2 (Раздел 2)		5	15		5	5	5	
ТК3 (Раздел 3)		5	25				10	7
Экзамен	ОМ1	0	45					

4.3. Перечень оценочных средств

Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Описание оценочного средства
Собеседование (Сбс)	Средство контроля, организованное как специальная беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, и рассчитанное на выяснение объёма знаний обучающегося по определённому разделу, теме, проблеме.	Вопросы по разделам дисциплины
Контрольная работа (Кнтр)	Средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определённого типа по теме или разделу дисциплины.	Комплект контрольных заданий по вариантам
Тест (Тест)	Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося.	Комплект тестовых заданий
Реферат (Рфр)	Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой краткое изложение в письменном виде результатов теоретического анализа определённой научной темы.	Темы рефератов
Творческое задание (ТЗ)	Частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения	Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

	интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения.	
--	--	--

4.4. Перечень контрольных заданий и иных материалов для оценки знаний, умений и навыков, характеризующих этапы формирования компетенций

Для текущего контроля ТК1:

Проверяемая компетенция: ПК-1.23

Темы рефератов:

1. UX/UI-дизайн как профессия: история возникновения и современное состояние в игровой индустрии.
2. Принципы гештальт-психологии и их применение в проектировании игровых интерфейсов.
3. HUD (Heads-Up Display) в компьютерных играх: типологии и принципы проектирования.
4. Когнитивная нагрузка пользователя: теория и методы снижения в игровых UI.
5. Дизайн-системы в игровой индустрии: опыт ведущих студий (Riot Games, Epic Games, CD Projekt RED).

Комплект контрольных заданий:

1 вариант

Охарактеризуйте основные принципы проектирования игрового HUD. Приведите примеры успешной и неудачной реализации HUD в известных игровых продуктах.

2 вариант

Опишите процесс разработки персоны пользователя (User Persona) для мобильной игры. Какие данные необходимы и как они влияют на проектирование интерфейса?

Вопросы для собеседования:

6. Что такое UX и UI? В чём состоит различие и взаимосвязь этих понятий?
7. Назовите и охарактеризуйте основные элементы игрового интерфейса.
8. Как принципы гештальт-психологии применяются в дизайне игровых меню?
9. Что такое когнитивная нагрузка и как её снизить при проектировании игрового интерфейса?
10. Перечислите профессиональные роли специалистов в области UX/UI в игровой команде.
11. Каковы особенности проектирования интерфейсов для разных игровых платформ (ПК, мобильные, консоли)?

Для текущего контроля ТК2:

Проверяемая компетенция: ПК-1.2У

Комплект контрольных заданий:

1 вариант

Разработайте информационную архитектуру главного меню для мобильной игры в жанре RPG. Обоснуйте структуру навигации и расположение ключевых элементов.

2 вариант

Создайте wireframe-прототип экрана инвентаря для ролевой игры. Опишите логику взаимодействия пользователя с элементами интерфейса.

Вопросы для собеседования:

12. Что такое информационная архитектура и как она влияет на игровой UX?
13. Опишите этапы процесса прототипирования: от скетча до интерактивного макета.
14. Как цвет используется для передачи информации в игровом интерфейсе? Приведите примеры.
15. Что такое Design System и зачем она нужна при разработке игрового UI?
16. Опишите принципы адаптивного дизайна интерфейсов для мобильных игровых платформ.
17. Как проектируется система онбординга в игровом продукте? Приведите примеры.

Тема творческого задания:

Разработать концепцию и wireframe-прототип главного меню и HUD для оригинальной игровой идеи:

- определить жанр, платформу и целевую аудиторию игры;
- разработать User Persona и User Journey Map;
- создать wireframe-прототип в Figma (минимум 5 экранов: главное меню, инвентарь, карта, экран паузы, экран настроек);
- обосновать принятые проектные решения с точки зрения принципов UX.

Для текущего контроля ТКЗ:

Проверяемая компетенция: ПК-1.2В

Комплект тестов:

1. Какой закон описывает зависимость времени принятия решения от количества вариантов?

- а) закон Фиттса;
- б) закон Хика;
- в) закон Прегнантности;
- г) закон Вебера.

Правильный ответ: б

2. Что такое HUD в игровом интерфейсе?

- а) система онбординга новых пользователей;
- б) набор визуальных элементов, отображающих игровую информацию непосредственно на игровом экране;
- в) меню настроек игры;
- г) экран загрузки.

Правильный ответ: б

3. Retention Rate — это:

- а) количество загрузок игры;
- б) процент игроков, вернувшихся в игру через определённый период;
- в) среднее время одной игровой сессии;
- г) коэффициент монетизации.

Правильный ответ: б

4. Метод «думай вслух» (ThinkAloud) используется для:

- а) проведения количественного А/В-тестирования;
- б) выявления скрытых проблем восприятия интерфейса путём вербализации мыслей пользователя;
- в) расчёта бюджета проекта;
- г) оценки цветовой схемы.

Правильный ответ: б

5. Принцип «прогрессивного раскрытия» (ProgressiveDisclosure) предполагает:

- а) постепенное увеличение визуальной сложности интерфейса;
- б) поэтапное предоставление пользователю функций и информации по мере освоения;
- в) добавление анимации при каждом действии пользователя;
- г) использование только монохромной цветовой палитры.

Правильный ответ: б

6. Какой из методов НЕ является методом юзабилити-тестирования?

- а) экспертная эвристическая оценка;
- б) SWOT-анализ;
- в) тест «пяти секунд»;
- г) А/В-тестирование.

Правильный ответ: б

7. Design System в UI-дизайне — это:

- а) программа для создания трёхмерных игровых сцен;
- б) набор согласованных компонентов, правил и стандартов оформления, используемых командой при разработке продукта;
- в) методология управления проектом;
- г) набор шрифтов для игрового интерфейса.

Правильный ответ: б

Тема творческого задания:

Разработать стратегию оптимизации существующего игрового интерфейса на основе анализа пользовательских данных:

- выбрать реальный игровой продукт и провести эвристический анализ его интерфейса по 10 эвристикам Нильсена;
- выявить ключевые проблемы UX и предложить способы их устранения;
- разработать улучшенный прототип проблемного экрана в Figma;
- обосновать изменения с использованием метрик UX и принципов игрового дизайна.

Для промежуточной аттестации (экзамен):

Вопросы к экзамену:

18. Понятие UX и UI в игровой индустрии. Различие и взаимосвязь.
19. Классификация игровых интерфейсов: диететические, недиеетические, пространственные и метаинтерфейсы.
20. HUD в игровых продуктах: типология, принципы проектирования, примеры.
21. Когнитивная психология в UX-проектировании: основные законы и принципы.
22. Принципы гештальт-психологии и их применение в игровом UI-дизайне.
23. Методы UX-исследований: сравнительная характеристика качественных и количественных подходов.
24. Разработка User Persona: методология, источники данных, применение в проектировании.
25. Информационная архитектура игрового интерфейса: принципы и методы.
26. Уровни прототипирования. Wireframe и mockup: назначение, инструменты, особенности.
27. Визуальная иерархия в UI: использование размера, цвета, контраста и пространства.
28. Теория цвета в игровом UI: цветовые схемы, психология цвета, применение.
29. Адаптивный дизайн: принципы проектирования для мультиплатформенных игровых продуктов.
30. Анимация и микровзаимодействия в игровых интерфейсах: роль, принципы, инструменты.
31. Проектирование систем онбординга в игровых продуктах. Прогрессивное раскрытие функционала.
32. Методы юзабилити-тестирования игровых интерфейсов. Эвристический анализ по Нильсену.
33. A/B-тестирование в игровой индустрии: методология и анализ результатов.
34. UX-метрики игровых продуктов: DAU, MAU, Retention Rate, Churn Rate, Session Length.
35. Доступность (Accessibility) в игровом UX: стандарты, принципы, практические решения.

5. Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1. Рекомендуемая литература

Основная литература	
1.	Проектный менеджмент: базовый курс : учебник / С. А. Полевой, И. В. Корнеева, А. Г. Коряков [и др.] ; под ред. С. А. Полевого. — Москва : КноРус, 2023. — 191 с. — ISBN 978-5-406-10617-4. — URL: https://book.ru/book/945960 . — Текст : электронный.
2.	Кметь, Е. Б. Цифровой маркетинг : учебник для вузов / Е. Б. Кметь, Н. А. Юрченко. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2026. — 128 с. — ISBN 978-5-507-54499-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/508967 .
3.	Белый, Е. М. Управление проектами (с практикумом) : учебник / Е. М. Белый. — Москва : КноРус, 2026. — 262 с. — ISBN 978-5-406-14962-1. — URL: https://book.ru/book/959665 (дата обращения: 31.03.2026). — Текст : электронный.
Дополнительная литература	
4.	Управление проектами : Учебник для вузов / В. Н. Островская, Г. В. Воронцова, О. Н. Момотова [и др.]. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2022. — 400 с. — ISBN 978-5-8114-9172-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/187775 .
5.	Проектный менеджмент : учебное пособие / М. А. Кушнер, А. А. Кушнер, Н. А. Дубинина, Ю. В. Тараскина. — Астрахань : АГТУ, 2023. — 100 с. — ISBN 978-5-89154-753-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/411950 .

5.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

36. Nielsen Norman Group — ведущий международный центр исследований в области UX: <https://www.nngroup.com>
37. Figma Community — библиотека шаблонов и ресурсов для UX/UI-проектирования: <https://www.figma.com/community>
38. ЭБС ЛАНЬ — электронная библиотечная система: <https://e.lanbook.com>
39. eLibrary.ru — научная электронная библиотека: <https://elibrary.ru>
40. Game Developers Conference (GDC) Vault — архив докладов по игровому дизайну и UX: <https://gdcvault.com>
41. Habr (раздел «Игры / UX») — профессиональное сообщество разработчиков: <https://habr.com>

5.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса

Перечень программного обеспечения:

42. Операционная система Windows 10/11 (или macOS).
43. Google Chrome (браузер, бесплатно).
44. Figma (web-версия, бесплатный тариф) — основной инструмент прототипирования и UI-дизайна.
45. Adobe XD (бесплатный стартовый план) — инструмент проектирования интерфейсов.
46. Miro (бесплатный план) — инструмент для работы с User JourneyMap и доски для брейнсторминга.

47. Microsoft Office 365 (корпоративная лицензия КГЭУ).

6. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	Перечень учебных аудиторий, оборудования и технических средств обучения
Лекционные занятия	Учебная аудитория с мультимедийным оборудованием (проектор, экран, ноутбук / компьютер преподавателя с выходом в сеть Интернет)
Практические занятия	Учебная аудитория с мультимедийным проектором; компьютерный класс В-600а (30 рабочих мест) с лицензионным и свободным программным обеспечением: Figma (web), Adobe XD, Miro, браузер Google Chrome
Самостоятельная работа (компьютерный класс)	Компьютерный класс В-600а (30 рабочих мест): Figma, Adobe XD, Adobe Photoshop, Miro, доступ в сеть Интернет
Самостоятельная работа (читальный зал)	Читальный зал библиотеки КГЭУ с доступом к ЭБС ЛАНЬ

7. Особенности реализации дисциплины для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 79) обучающимся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалидам обеспечиваются специальные условия для получения образования.

Для лиц с нарушениями слуха: при проведении лекций и практических занятий используются наглядные материалы (презентации, схемы, инфографика); допускается применение звукоусиливающих устройств; на промежуточной аттестации возможна письменная форма ответа.

Для лиц с нарушениями зрения: учебные материалы предоставляются в форматах с увеличенным шрифтом (не менее 16 пт) или в аудиоформате; допускается использование программ экранного доступа; при необходимости обеспечивается сопровождение ассистентом.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: гарантируется беспрепятственный доступ к учебным аудиториям; при необходимости предоставляется специализированное оборудование (подъемники, специальная мебель); допускается использование дистанционных форм участия в занятиях.

Форма проведения промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ адаптируется с учётом индивидуальных особенностей обучающегося по согласованию с деканатом.

8. Воспитательная работа в рамках дисциплины

Реализация дисциплины «UX/UI-дизайн игровых интерфейсов» создаёт условия для формирования у обучающихся гражданской позиции, профессиональных ценностей и этических норм специалиста в области цифровых медиа.

Методы воспитательного воздействия:

- методы формирования сознания: лекции, дискуссии о профессиональной этике в дизайне, обсуждение примеров манипулятивного UX (darkpatterns);

- методы организации деятельности: проектная работа в командах, презентации результатов, взаимооценивание;
- методы мотивации и стимулирования: конкурсы прототипов, связь учебных проектов с реальной индустриальной практикой.

Направления воспитательной работы:

- научно-образовательное: развитие критического мышления, навыков исследования и анализа игровых продуктов;
- культурно-просветительское: формирование понимания роли дизайна в культуре, воспитание эстетического вкуса;
- гражданско-профессиональное: воспитание ответственного отношения к созданию цифровых продуктов, уважения к правам пользователей и принципам инклюзивного дизайна.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Оценочные материалы

1. Технологическая карта дисциплины

Раздел дисциплины	Оценочное средство	Кол-во баллов min	Кол-во баллов max	Реферат	Контр. работа	Собеседование	Творч. задание	Тест
ТК1 (Раздел 1)		5	15	5	5	5		
ТК2 (Раздел 2)		5	15		5	5	5	
ТК3 (Раздел 3)		5	25				10	7
Экзамен	ОМ1	0	45					

Лист изменений рабочей программы дисциплины

№ изм.	Страница	Старая редакция	Новая редакция	Основание для изменения	Дата изменения / подпись
1					
2					
3					