

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «1Т»

УТВЕРЖДЕНО

Генеральный директор ООО «1Т»

Кармаза В.В.



(Дата)

(Подпись)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
ПО НАПРАВЛЕНИЮ

Дизайнер UI / UX

Срок обучения: 250 академических часов.

Категория слушателей: студенты профессиональных образовательных организаций

Москва, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.....	3
2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ.....	6
3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	12
4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЕЙ).....	16
МОДУЛЬ 1. ОБЩЕПРЕДМЕТНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	16
МОДУЛЬ 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	17
МОДУЛЬ 3. ПРЕДМЕТНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	21
5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ...	24
6. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	26
7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	27
8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	27

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Цель дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки – получение слушателями теоретических знаний, практических умений и навыков для проектирования пользовательского интерфейса с целью решения прикладных задач экономики.

Задачи дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки «Дизайнер UI / UX»:

повышение профессионального уровня в рамках имеющейся компетенции;

качественное изменение профессиональных компетенций, необходимых для проектирования пользовательского интерфейса с целью решения прикладных задач экономики.

Трудоемкость освоения программы – 250 академических часов.

Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки разработана в соответствии с требованиями приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам», а также квалификационных характеристик должности художник-конструктор (дизайнер), установленных Единым квалификационным справочником должностей (раздел «Квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и других служащих»).

Основные компоненты профессиональной программы профессиональной переподготовки «Дизайнер UI / UX»:

- цель и задачи программы;
- планируемые результаты обучения;
- учебный план;
- рабочая программа учебных дисциплин (модулей);
- организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки;
- календарный учебный график;
- формы аттестации слушателей.

В содержании дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки «Дизайнер UI / UX» предусмотрено развитие умений, знаний и навыков и

компетенций для осуществления нового вида деятельности с учетом федеральных государственных образовательных стандартов.

В ходе освоения дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки слушатели овладеют знаниями:

- о создании визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса;
- о подготовке графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс;
- о создании визуального стиля графического пользовательского интерфейса;
- о создании стилевых руководств к графическому пользовательскому интерфейсу;
- о визуализации данных графических пользовательских интерфейсов;
- о создании графического пользовательского интерфейса по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса;
- о способах выявления потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов;
- о способах выявления потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов;
- о проектировании стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта;
- о разработке и тестировании прототипа графического пользовательского интерфейса;
- о способах осуществления обратной связи с пользователем программного продукта на уровне графического пользовательского интерфейса;
- об эвристической оценке графического пользовательского интерфейса;
- о способах разработки сценария юзабилити-тестирования;
- о проведении юзабилити-тестирования;
- об анализе данных юзабилити-тестирования;
- о разработке проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов;
- о создании формальных методик оценки графического пользовательского интерфейса;
- о концептуальном проектировании графического пользовательского интерфейса;

о создании структурных руководств по проектированию графического пользовательского интерфейса и продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса.

Содержание дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки «Дизайнер UI / UX» построено по модульному принципу, единицами которого являются темы. Кодировка структурных единиц программы осуществляется следующим образом: в начале нумерации идёт код модуля (например, 1), далее – код темы (например, 1.1). Данная кодировка используется для удобства использования содержания программы в обучающем процессе.

Учебный план определяет перечень изучаемых тем с обозначением их трудоемкости, объема, последовательности и сроков изучения, устанавливает формы организации учебного процесса и их соотношение (лекции, практические занятия, самостоятельная работа), а также конкретизирует форму контроля знаний и умений обучающихся.

В дополнительную профессиональную программу профессиональной переподготовки входят планируемые результаты обучения и требования к аттестации обучающихся.

Планируемые результаты обучения направлены на развитие профессиональных компетенций дизайнеров UI / UX, их профессиональных знаний, умений, навыков. В планируемых результатах отражается преемственность с профессиональными стандартами и квалификационными характеристиками должностей дизайнеров UI / UX.

Итоговая аттестация по дополнительной профессиональной программе профессиональной переподготовки «Дизайнер UI / UX» осуществляется в форме выполнения итоговой работы и выявляет теоретическую и практическую подготовку обучающегося в соответствии с целями и содержанием программы.

Обучающиеся, освоившие дополнительную профессиональную программу профессиональной переподготовки «Дизайнер UI / UX» получают удостоверение установленного образца.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Характеристика новой квалификации и связанных с ней видов профессиональной деятельности, трудовых функций

Должностные обязанности:

Требования к квалификации.

Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Дизайнер UI / UX» без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование (не завершенное) или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению подготовки «Дизайн» без предъявления требований к стажу работы.

Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения программы

У слушателей совершенствуются следующие общие компетенции (далее – ОК):

способностью использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности (ОК4);

способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10).

У слушателей совершенствуются следующие общепрофессиональные компетенции (далее – ОПК):

способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

У слушателей совершенствуются следующие профессиональные компетенции (далее – ПК):

способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10).

Перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения программы

В результате освоения программы у слушателей формируются следующие новые компетенции (далее – НК):

применять современную цифровую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (НК-1);

Планируемые результаты освоения программы

Краткое описание результатов обучения в свободной форме, а также описание востребованности результатов обучения в профессиональной деятельности.

В результате прохождения обучения по программе профессиональной переподготовки обучающийся должен:

Знать:

Понятие интерфейса

Принципы проектирования удобных интерфейсов

Основные понятия и принципы дизайна

Правила юзабилити

Виды юзабилити-исследований

Анализ бизнес-процессов

Способы проведения исследования психологии пользователя

Методики описания пользовательских требований к продукту

Принципы восприятия информации

Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств

Способы исследования конкурентов

Правила создания Customer Journey Map
Пользовательские сценарии взаимодействия
Модель Кано
Способы разработки Wireframes
Виды редакторов для проектирования
Методологию Атомарного дизайна
Гайдлайны Material Design, iOS
Работа с элементами графического интерфейса
Способы разработки интерактивного прототипа

Уметь:

Создавать брифинг для разработки сайта
Проектировать интерфейс согласно требованиям концепции интерфейса
Проектировать интерфейс по образцу уже спроектированного интерфейса
Создавать интерактивные прототипы интерфейса
Разрабатывать и оформлять проектную документацию на интерфейс
Эскизировать интерфейсы
Разрабатывать интерфейсные решения
Учитывать ограничения программных продуктов и аппаратных средств
Работать с программами прототипирования интерфейсов
Определять набор параметров, характеризующих пользовательскую аудиторию продукта
Составлять опросники для поиска респондентов
Работать с системами проведения опросов (системами анкетирования)
Выявлять проблемы, затрудняющие выполнение пользовательских задач
Поводить исследования конкурентов
Выявлять конкурентные преимущества программного продукта
Генерировать идеи для создания программного продукта
Работать с различными устройствами (компьютерами, смартфонами, планшетами, терминалами)
Выявлять особенности интерфейса, которые критично влияют на выполнение задач пользователем (существенно упрощают или усложняют)
Выявлять несоответствия интерфейса стандартным решениям целевой платформы изучаемой системы

Владеть:

Навыком генерации идей и поиском стиля под любую задачу

Навыком построения навигационной и информационной структуры интерфейса

Навыком разработки графического дизайна интерфейсов

Навыком разработки Wireframes

Навыком написания интерфейсных текстов

Навыком проверки интерфейсных текстов

Навыком описания логики работы элементов интерфейса, их взаимосвязи, взаимодействия и вариантов состояний

Навыком работы с адаптивным дизайном сайта

Навыком создания макета сайта

Навыком создания фрейма определенного макета под нужный интерфейс

Навыком разработки пользовательских сценариев

Навыком работы со стилями типографики

Навыком отрисовки макетов цветовых схем

Навыком создания композиций компонентов сайта

Навыком проведения анализа юзабилити

Виды деятельности	Профессиональные компетенции или трудовые функции	Практический опыт	Умения	Знания
Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета	Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в	Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и

		основного варианта эскиза с руководителем дизайн- проекта	области дизайна	коммуникации
Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
Разработка систем	Проведение предпроектных	Изучение потребностей	Методы проведения	Подбирать и использовать

визуальной информации, идентификации и коммуникации	дизайнерских исследований	и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	комплексных дизайнерских исследований Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	информацию по теме дизайнерского исследования Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
---	---------------------------	--	---	---

Результаты обучения будут востребованы в профессиональной деятельности для проектирования пользовательского интерфейса с целью решения прикладных задач экономики.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Квалификация: Дизайнер UI / UX.

Форма обучения: очно-заочная (с использованием дистанционных образовательных технологий), без отрыва от работы. (Табл 0)

Общая трудоемкость: 250 акад. часов

Таблица 1- УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1.	2. Наименование модулей/тем программы	Всего, час	Виды учебных занятий			Формы контроля
			лекции	практические занятия	самостоятельная работа	
1	Входное тестирование	1	0	0	1	Тест
2	МОДУЛЬ 1. ВВОДНЫЙ	39	15	17	13	
	Тема 1.1 Пользовательские истории, mind map	5	2	2	1	
	Тема 1.2 Пользователи, потребности, карта эмпатии	6	3	2	0,5	
	Тема 1.3 Целеполагание	4	2	2,5	0,5	
	Тема 1.4 Пользовательские сценарии, Customer journey map	8	2	3	0,5	
	Тема 1.5 Визуализация набросков UI / UX	6,5	3	1,5	1	
	Тема 1.6 Формирование видения и концепция	4,5	3	3	1	
	Тема 1.7 WS Видение	5	0	3	8,5	
	МОДУЛЬ 2. БАЗОВЫЙ					
11	Тема 2.1 Маркетинговые исследования, персонажи, исследования пользователей	3,5	2	1	0,5	
12	Тема 2.2 MVP и приоритеты, допущения	2,5	1	1	0,5	
13	Тема 2.3 Требования: выявление, типы и т.д.	4	2	1,5	0,5	

14	Тема 2.4 Исследование и анализ конкурентов	2,5	1	1	0,5	
15	Тема 2.5 Типы сайтов и приложений	2	1	0,5	0,5	
16	Тема 2.6 Этапы и процесс создания UI	2,5	1	1	0,5	
17	Тема 2.7 WS Планирование	4	0	2	2	
18	Тема 2.8 Проектирование UI / UX, карта и структура	3	1	1	1	
19	Тема 2.9 Современные гайдлайны UI: Material design, IOS	2	1	0,5	0,5	
20	Тема 2.10 Элементы интерфейса пользователя	2,5	1	0,5	1	
21	Тема 2.11 Векторная графика: редактирование, форматы, иконки	5	2	2	1	
22	Тема 2.12 Растровая графика: редактирование, форматы, фото	4	2	1	1	
23	Тема 2.13 Создание презентаций	4	1	2	1	
24	Тема 2.14 WS Презентация	5	0	2	3	
37	Тема 2.15 Веб-сайты и приложения	2	1	0,5	0,5	
38	Тема 2.16 Платформы, фреймворки, CMS, браузеры	2	1	0,5	0,5	
39	Тема 2.17 Особенности дизайна под Web: HTML и CSS	4	1	2	1	
40	Тема 2.18 Дизайн мобильных приложений, адаптивность	2	1	0,5	0,5	
41	Тема 2.19 Дизайн форм и взаимодействия с ними	2,5	1	1	0,5	
42	Тема 2.20 Интерактивность и анимация в UI	2,5	1	0,5	1	
45	Тема 2.20	4	1	2	1	

	Инструменты разработки UI: Figma, Lunacy					
58	Тема 2.21 Юзабилити	2,5	1	0,5	1	
74	Тема 2.22 Дизайн-система	2,5	1	1	0,5	
75	Тема 2.23 WS Риски	4	0	2	2	
77	Тема 2.24 Тестирование UI при различных разрешениях, устройствах и режимах	2	1	0,5	0,5	
80	Тема 2.25 Usability-тестирование	2,5	1	1	0,5	
83	Тема 2.26 WS Качество	6	0	4	2	
84	МОДУЛЬ 3. ПРОФИЛЬНЫЙ	42	14	17,5	10,5	
86	Тема 3.1 Дизайнерская упаковка ИТ-продукта	2	1	1	0	
87	Тема 3.2 Разработка логотипов, фирменного стиля, бренд-бука	3,5	1	2	0,5	
88	Тема 3.3 Дизайн отчетов и аналитической информации	2,5	1	1	0,5	
89	Тема 3.4 Дизайн шаблонов документов и полиграфии	2,5	1	1	0,5	
90	Тема 3.5 Локализация дизайна UI и культурные особенности	2,5	1	1	0,5	
91	Тема 3.6 Дизайнерское сопровождение проекта	2	1	1	0	
92	Тема 3.7 WS Внедрение	4	0	2	2	
94	Тема 3.8 Пост-проектный анализ	2	1	1	0	
95	Тема 3.9 3D и трехмерные интерфейсы	7	3	2	0	
96	Тема 3.10 Психология в дизайне: метафоры, архетипы, ментальные модели	2,5	1	1	0	
97	Тема 3.11 Версии для	4	1	2	0	

	слабовидящих					
98	Тема 3.12 Голосовые интерфейсы	2	0	0	0	
99	Тема 3.13 Трудоустройство	2,5	0	0,5	0	
100	Тема 3.14 WS Резюме	5	0	0	0,5	
101	Итоговая аттестация	Портфолио выполненных работ				
101	Всего	250	83	100	67	

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЕЙ)

(раздел с содержанием тем, описание, методическое обеспечение: обязательная и рекомендованная литература)

МОДУЛЬ 1. ВВОДНЫЙ

Тема 1.1 Пользовательские истории, mind map

Что такое пользовательская история. Какая структура создания пользовательской истории и как ее создать. Какие INVEST критерии написания пользовательской истории. Зачем использовать интеллект-карту для UX/UI-дизайна. Создание интеллект-карты. Какие инструменты для создания интеллект-карт.

Тема 1.2 Пользователи, потребности, карта эмпатии

Что такое дизайн-мышление. Что такое персона пользователя и как ее создать. Как определить потребности пользователей. Какие основные этапы исследования пользователей. Как определить свою целевую аудиторию. Что такое карта эмпатии.

Тема 1.3 Целеполагание

Как произвести целеполагание и какой инструмент выбрать. Что значит кристаллизация целей проекта. Как подготовиться интервью с клиентом. Как UX-проектировщик чувствует в выработке целей. Проведение анализа существующей информации, составление бизнес-требований. Какую техники по сбору требований использовать. Как провести интервью с клиентом. Как отобрать подходящих заинтересованных лиц. Как составить бриф для клиента.

Тема 1.4 Пользовательские сценарии, Customer journey map

Что такое пользовательские сценарии. Зачем нужны сценарии. Как создать пользовательский сценарий. Чем отличается пользовательский сценарий от пользовательской истории. Что такое Customer journey map. Что можно узнать из Customer journey map. Где брать данные для построения Customer journey map. Как проектировать Customer journey map

Тема 1.5 Визуализация набросков UI / UX

Что такое пользовательский опыт (UX). Как сделать хороший UX. Что такое интерфейс пользователя (UI)? Из чего состоит UI. Создание наброска структуры UI. Создание набросков отдельных страниц UI.

Тема 1.6 Формирование видения и концепция

Что такое видение проекта?

Как сформировать видение проекта на основе знаний о пользователях, их целях, историях, сценариях и интерфейсе.

Первичное формирование структуры системы.

Рамки и контекст проекта.

Структура документа концепции проекта.

Тема 1.7 WS Видение

Наброски концепции. Воркшоп по обучению анализа потребностей проекта, примеры вопросов/ответов по шаблону чек-листа, проведение Cusdev, формирование видения проекта и структурирование документа концепции.

Литература:

1. Different Ground. Каталог выставки современного голландского графического дизайна. - Москва: ИЛ, 2010. - 308 с.

2. Wilson, Harvey Wilson Harvey: Лондон. 1000 графических элементов для создания неповторимого дизайна / Wilson Harvey. - М.: РИП-Холдинг, 2005. - 320 с.

3. Аллен Motion 3. Дизайн и анимация графики в Final Cut Studio 2 (+ DVD-ROM) / Аллен, Дамиан. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2008. - 560 с.

4. Бузинова, Анна Графический дизайн в фэшн-брендинге / Анна Бузинова. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2012. - 401 с.

5. Бхаскаран Анатомия дизайна. Реклама, книги, газеты, журналы / Бхаскаран, Лакшми. - М.: АСТ, 2006. - 256 с.

МОДУЛЬ 2. БАЗОВЫЙ

Тема 2.1 Маркетинговые исследования, персонажи, исследования пользователей

Что такое пользовательские исследования и зачем они нужны в процессе проектирования. Что такое персонаж. Зачем создается персонаж. Как разработать персонаж и найти информацию для этого. Как развить персонаж и для чего это нужно. Как определить свою целевую аудиторию.

Тема 2.2 MVP и приоритеты, допущения

Что означает MVP для бизнеса. Что означает MVP для команды дизайнеров. Что означает MVP для пользователя. Как обосновать MVP.

Тема 2.3 Требования: выявление, типы и т.д.

Какие типы требований бывают. Что необходимо провести для выявления бизнес-требований. Как выявить пользовательские требования.

Тема 2.4 Исследование и анализ конкурентов

Зачем проводить UX-конкурентный анализ. Как проводить конкурентный анализ. Какие бывают инструменты для поиска и наблюдения за сайтами конкурентов. Анализ конкурентов по Портеру. Что такое SWOT анализ оценки конкурентных преимуществ.

Тема 2.5 Типы сайтов и приложений

Какие бывают сайты. Типы сайтов по контенту, дизайну и функциональности. Мобильная версия, веб-приложение, адаптивный дизайн или десктопный формат сайта. Какие виды мобильных приложений. Как работают мобильные приложения.

Тема 2.6 Этапы и процесс создания UI

Что такое этапы дизайн-проекта. Какие действующие лица на проекте. Какой процесс создания UI.

Тема 2.7 WS Планирование

Воркшоп по обучению составления календарного плана и дорожной карты. Участники обучения должны с помощью GanttPro разработать календарный план для своего проекта

Тема 2.8 Проектирование UI / UX, карта и структура

Какие этапы и виды проектирования интерфейса. Как создать прототип. Проектирование визуальной части — UI-дизайн. Что такое User flow. Что такое карта сайта и как ее разработать. Что такое диаграмма потоков задач.

Тема 2.9 Современные гайдлайны UI: Material design, IOS

Что включают в себя принципы Google Material Design System. Какие принципы использует Human interface guidelines.

Тема 2.10 Элементы интерфейса пользователя

Что такое элементы интерфейса пользователя. Какие виды элементов интерфейса бывают. Какую важную функцию выполняет навигация.

Тема 2.11 Векторная графика: редактирование, форматы, иконки

Что такое векторная графика. Где применяют Adobe Illustrator. Какие основные приемы в работе. Как работать с объектами-примитивов. Как работать с пером. Как создать иконку и какие основные принципы иконографии.

Тема 2.12 Растровая графика: редактирование, форматы, фото

Какие основные инструменты Adobe Photoshop. Как работать с текстом и векторными форматами. Какие бывают фильтры и эффекты. Как отредактировать фото. Какие способы ускорения работы.

Тема 2.13 Создание презентаций

Как создать презентацию с учетом контекста. Как правильно наполнить презентацию и акцентировать внимание на главном. Как круто визуализировать информацию.

Тема 2.14 WS Презентация

Воркшоп по обучению подготовки презентации проекта, устного выступления по ней перед инвестором/заказчиком. Участники должны создать презентацию для своего проекта на основе ранее подготовленных материалов предыдущих модулей для показа заказчику.

Тема 2.15 Веб-сайты и приложения

Что такое веб-сайт. Какая классификация веб-сайтов по различным критериям. Из чего состоит веб-сайт. Что такое информационная система и какая ее структура. Какие бывают виды информационных систем и ее классификация.

Тема 2.16 Платформы, фреймворки, CMS, браузеры

Какие существуют платформы для создания сайтов. Как определить требуемый функционал проекта. Что такое фрейворк. За что отвечает фрейворк. Какие бывают фреймворки. Что такое CMS. Какие виды CMS Как определить на какой cms – системе сделан сайт? Для чего необходимы браузеры и какую роль они выполняют. Какие бывают браузеры.

Тема 2.17 Особенности дизайна под Web: HTML и CSS

Что такое HTML? Какие основные принципы работы HTML? Что такое CSS?

Тема 2.18 Дизайн мобильных приложений, адаптивность

В чем специфика дизайна мобильных приложений. Что такое Mobile First и почему это важно. Какие отличия адаптивного сайта от мобильной версии (приложения) сайта. Что такое адаптивный дизайн. Почему так важен адаптивный дизайн. Какие типы включает адаптивный макет.

Тема 2.19 Дизайн форм и взаимодействия с ними

Какие бывают виды форм. Как должны располагаться формы в дизайне. Как проектировать юзабилити для форм. Какие правила хороших форм.

Тема 2.20 Интерактивность и анимация в UI

Что такое интерактивный дизайн. Где брать идеи возможных взаимодействий. Зачем нужна анимация в дизайне. Что такое UI-анимация и микровзаимодействия. Почему UI-анимации играют важную роль. Какие бывают виды UI-анимации.

Тема 2.20 Инструменты разработки UI: Figma, Lunacy

Что такое Figma как инструмент разработки. Как работать с фигурами и объектами в Figma. Как использовать Figma при работе с фотографиями. Какой принцип работы Figma с монтажными областями. Как работать с текстом в Figma. Как прототипировать и автоматизировать процессы в Figma. Какие дополнительные возможности Figma. Что такое

Lunacy. Как рисовать, объединять и выравнивать объекты. Какая организация страниц и рабочих досок. Как работать со шрифтами в Lunacy. Как начать прототипировать в Lunacy.

Тема 2.21 Юзабилити

Что такое юзабилити. Почему важно соблюдать принципы юзабилити сайтов. Какие критерии юзабилити. Когда начинать работать над юзабилити сайта.

Тема 2.22 Дизайн-система

Что такое дизайн-система. Для чего нужна дизайн-система. Составляющие дизайн-системы. Что такое UI-киты и для чего они нужны.

Тема 2.23 WS Риски

Воркшоп по обучению планирования рисков для своего проекта, обсуждение путей решения проблем, формирования плана Б для рассматриваемых ситуаций

Тема 2.24 Тестирование UI при различных разрешениях, устройствах и режимах

Какие пять аспектов изучает UI-тестирование. Что такое тестирование Pixel Perfect. Что такое тестирование удобства пользования и какие основные этапы. Какие бывают виды тестов. Какие подходы к UI-тестированию мобильных приложений и веб-интерфейсов. Что важно учесть при UI-тестировании. Как использовать автоматизацию тестирования сайтов, мобильных и веб-приложений.

Тема 2.25 Usability-тестирование

Что такое Usability-тестирование. Какие этапы Usability-тестирования. Когда планировать Usability-тестирование. Какую информацию следует собирать. Как подобрать участников тестирования. Как подготовить инструкции к тесту. Как провести тестирование и анализ полученных результатов. Как сформировать выводы и подготовить рекомендации.

Тема 2.26 WS Качество

Воркшоп по контролю качества продукта, с использованием различных видов тестирования

Литература:

1. Гордон, Боб Графический дизайн. Мастер-класс / Боб Гордон , Мэгги Гордон. - М.: РИП-Холдинг, 2012. - 256 с.
2. Грайс, Д. Графические средства персонального компьютера / Д. Грайс. - М.: Мир, 1989. - 376 с.
3. Графический редактор Paintbrush 4.0. - М.: Обнинск: Элис, 1993. - 611 с.
4. Грегори, Норма Графический дизайн и пирография / Норма Грегори. - М.: Арт-Родник, 2010. - 128 с.

5. Карповская, Елена Визуальные коммуникации в графическом дизайне / Елена Карповская. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2013. - 550 с.
6. Кидд, Чип Go! Самая простая книга по графическому дизайну / Чип Кидд. - М.: Питер, 2014. - 156 с.
7. Кирсанов Веб-дизайн: Книга Дмитрия Кирсанова / Кирсанов, Дмитрий. - М.: СПб: Символ-Плюс, 2001. - 376 с.
8. Кирсанов Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Кирсанов, Дмитрий. - М.: СПб: Символ-Плюс, 1999. - 376 с.
9. Кирсанов, Д. Веб-дизайн. Книга Дмитрия Кирсанова / Д. Кирсанов. - М.: СПб: Символ-Плюс, 1999. - 376 с.
10. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. - М.: ДМК Пресс, 2012. - 272 с.
11. Курушин, В.Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. - М.: Книга по Требованию, 2008. - 272 с.
12. Лобзин, Ю. А. Графический дизайн (+ CD-ROM) / Ю.А. Лобзин, В.Г. Рожавский. - М.: Русское слово - РС, 2008. - 204 с.
13. Лоренц Дизайн выставок / Лоренц и др. - М.: АСТ, 2008. - 256 с.
14. Луптон, Эллен Графический дизайн от идеи до воплощения / Эллен Луптон. - М.: "Издательство "Питер", 2011. - 184 с.

МОДУЛЬ 3. ПРОФИЛЬНЫЙ

Тема 3.1 Дизайнерская упаковка ИТ-продукта

Тема 3.2 Разработка логотипов, фирменного стиля, бренд-бука

Что такое логотип и зачем вообще нужен логотип. Какие существуют виды логотипов. Какие этапы разработки логотипа. Что такое фирменный стиль и зачем он нужен. Какие основные элементы фирменного стиля. Какие этапы разработки фирменного стиля. Какие форматы фирменного стиля. Где найти удачные примеры фирменного стиля и на кого стоит равняться. Что такое брендбук. Из чего состоит брендбук. Какие основные константы фирменного стиля. Какие этапы создания брендбука.

Тема 3.3 Дизайн отчетов и аналитической информации

Какие основные принципы разработки дизайна отчетов и аналитической информации. Как отображать информацию в дизайнах отчетов.

Тема 3.4 Дизайн шаблонов документов и полиграфии

Какие основные требования, которые предъявляют к дизайну шаблонов документов. Какие бывают виды полиграфической продукции. Что включают основы полиграфического

дизайна. Какие требования типографии к полиграфическим макетам, и как их корректно выполнить.

Тема 3.5 Локализация дизайна UI и культурные особенности

Что такое адаптация и какие виды существуют. Когда локализация UX/UI не нужна. Какие факторы стоит учитывать для межкультурного дизайна. По каким критериям определяются общие культурные различия. Какие культурные различия в использовании продукта. Как отличается дизайн в разных странах мира. Как культурные особенности формируют тренды.

Тема 3.6 Дизайнерское сопровождение проекта

Тема 3.7 WS Внедрение

Тема 3.8 Пост-проектный анализ

Пост-проектный анализ. Достижения. Проблемы и ошибки

Тема 3.9 3D и трехмерные интерфейсы

Что такое 3D-графика. Какие сферы применения 3D-графики. Какие бывают инструменты для 3D-моделирования. Что такое VR. Какие ключевые приёмы в дизайне виртуальной реальности.

Тема 3.10 Психология в дизайне: метафоры, архетипы, ментальные модели

Что же такое метафора. Роль метафор в проектировании интерфейсов в веб-дизайне. Зачем использовать метафоры в веб-дизайне. Что такое архетипы. Какие виды архетипов существуют. Как формируются ментальные модели. Что такое ментальная модель и в чем ее ценность. Ментальные модели дизайнеров и пользователей, и что делать если они не совпадают. Как использовать ментальные модели в проектировании.

Тема 3.11 Версии для слабовидящих

Что такое стандарты WCAG. Какие главные стандарты и рекомендации по доступности сайтов и онлайн-сервисов. Как провести оценку доступности сайта для с ограниченными возможностями.

Тема 3.12 Голосовые интерфейсы

Что такое VUI. Какие составляющие голосового интерфейса. Какие виды UX-паттернов в голосе. Какие особенности проектирования голосового интерфейса. Какие инструменты используют VUI-дизайнеры.

Тема 3.13 Трудоустройство

Какие методы поиска работы бывают. Как выбрать место и тип работы. Как грамотно составить резюме дизайнера. Как описать опыт работы графическому дизайнеру. Что дизайнеру написать в резюме, чтобы его заметили. Что такое CV. Что такое

сопроводительные письма их виды. Как написать идеальное сопроводительное письмо. Как создать портфолио и какие инструменты применить. Какие софт и хард скилы необходимы для дизайнера. Как подготовиться к собеседованию. Как дизайнеру презентовать себя. Как повысить свой авторитет в компании.

Тема 3.14 WS Резюме

Воркшоп по обучению составления резюме. Структура, оформление.

Литература:

1. Николь Графический редактор CorelDRAW 4.0 / Николь, Альбрехт Наташа; , Ральф. - М.: Эком, 1994. - 384 с.
2. Папанек Дизайн для реального мира / Папанек, Виктор. - М.: Д. Аронов, 2004. - 416 с.
3. Погорелов AutoCad. Трехмерное моделирование и дизайн / Погорелов, Виктор. - М.: СПб: БХВ, 2003. - 272 с.
4. Рассел, Джесси Графический дизайн / Джесси Рассел. - М.: Книга по Требованию, 2013. - 876 с.
5. Черневич, Елена Графический дизайн в России / Елена Черневич. - М.: СЛОВО/SLOVO, 2008. - 124 с.
6. Ш, Филь Графический дизайн в XXI веке / Филь Ш. - М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО "АСТ", 1994. - 192 с.
7. Шицгал, А. Графическая основа русского гражданского шрифта / А. Шицгал. - М.: Научно-техническое, 1985. - 680 с.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

1. Кадровое обеспечение

№ п/п	Фамилия, имя, отчество (при наличии)	Место основной работы и должность, ученая степень и ученое звание (при наличии)
1	Зарайская Татьяна Викторовна	Генеральный директор ООО "УК РИТМ"
2	Антонов Евгений Андреевич	ООО СП "Содружество", Арт директор

2. Материально-техническое обеспечение.

Персональный компьютер с установленным на нем Material Design, iOS и MS Power Point, проектор, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Google Chrome

3. Методическое обеспечение. требования к информационным и учебно-методическим условиям.

1. Маурер Р. Шаг за шагом к достижению цели. Метод кайдзен [Электронный ресурс]. электрон. текст. дан. / 2014г. —140стр. — Режим доступа: <https://www.litres.ru/robert-maurer-2/shag-za-shagom-k-dostizheniu-celi-metod-kaydzen-8332215/chitat-onlayn/>– Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

2. Рос Б. Привычка достигать [Электронный ресурс]. электрон. текст. дан. / 2015г. —290 стр. — Режим доступа: <https://www.litres.ru/bernard-ros/privychka-dostigat-kak-primenyat-dizayn-myshlenie-dlya-dostizh/otzivi/>– Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

3. Горбунов А. Типографика и верстка [Электронный ресурс]/Фролов С. Кулматов Р. Половнёв В. — Режим доступа: <https://bureau.ru/projects/book-typography/>– Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

4. Иттен И. Искусство цвета [Электронный ресурс]. электрон. текст. дан. / 2004г. —96 стр. — Режим доступа: <https://avidreaders.ru/book/iskusstvo-cveta.html/>– Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

5. Норман Д. Дизайн привычных вещей [Электронный ресурс]. электрон. текст. дан. / 2013г. —500стр. — Режим доступа: <https://www.litres.ru/donald-norman/dizayn-privychnyh-veschey-37404452/chitat-onlayn/> /– Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

6. Дрю Д. Управление цветом Универсальное руководство для дизайнеров [Электронный ресурс]. электрон. текст. дан. / 2008г. —224 стр. — Режим доступа: <https://market.yandex.ru/product--driu-dzhon-upravlenie-tsvetom-universalnoe-rukovodstvo-dlia-dizainerov/560999077?lr=213&сра=1/>– Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

7. Уилер А. Фирменный стиль [Электронный ресурс]. электрон. текст. дан. /

8. Wheeler Alina, Millman Debbie John Wiley & Sons Limited — Режим доступа: <https://www.ozon.ru/product/designing-brand-identity-an-essential-guide-for-the-whole-branding-team-143697071/?sh=U0hVWzy3Sw> – Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

9. Эвами М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки [Электронный ресурс]. электрон. текст. дан. / 2009г. — 352 стр. — Режим доступа: https://www.ozon.ru/product/logo-sozdanie-logotipov-samye-sovremennye-razrabotki-4267126/?sh=U0hVW_UVWg– Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

10. Шпикерманн Э. О шрифте [Электронный ресурс]. Перевод: Лаврухина Л. /2017. электрон. текст. дан. / 2014г. —209 стр. — Режим доступа: <https://www.litres.ru/erik-shpikermann/o-shrifte-22198861/otzivi/>– Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

11. Швабер К, Джеф Сазерленд Руководство по скраму [Электронный ресурс]. электрон. текст. дан. / 2020г. — Режим доступа: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Russian.pdf> /– Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

12. Крам Р. Инфографика. Визуальное представление данных [Электронный ресурс]. электрон. текст. дан. / 2020г. — Режим доступа: <https://www.labyrinth.ru/books/460586/>

13. Маркотт И. Отзывчивый веб-дизайн [Электронный ресурс]. Перевод: Миронов П. электрон. текст. дан. / 2012г. —170 стр. — Режим доступа: <https://www.litres.ru/itan-markott/otzyvchivyy-veb-dizayn/otzivi/>– Примечание («Электрон. версия печ. публикации»).

4. Общие требования к организации образовательного процесса.

Формат реализации программы: онлайн предусмотрена реализация программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с условием передачи данных в форме элементов цифрового следа.

Используемые методы: Кейс-анализ, проблемное обучение портфолио работ.

Используемые формы: лекции, практические семинары, самостоятельные работы.

Используемые технологии: Персональный компьютер с установленным на нем Material Design, iOS и MS Power Point, проектор, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Google Chrome.

Минимальное количество человек на курсе: 8

6. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Календарный учебный график

Наименование учебного процесса	Сроки обучения	Количество дней
1 группа	1.02.21 – 31.05.21	120 дней
Организационное собрание (установочная сессия)	1.02.21 – 2.02.21	1
Сессия	02.02.2021-28.05.2021	116
Итоговый экзамен	29.05.2021	1
Защита итоговых аттестационных работ	30.05.2021	1
Вручение дипломов	31.05.2021	1
2 группа	15.06.21 -15.10.21	120
Организационное собрание (установочная сессия)	15.06.21 – 16.06.21	1
Сессия	17.06.2021-12.10.21	116
Итоговый экзамен	13.10.2021	1
Защита итоговых аттестационных работ	14.10.2021	1
Вручение дипломов	15.10.2021	1
3 группа	1.09.21 - 30.12.21	120
Организационное собрание (установочная сессия)	02.09.21 – 03.09.21	1
Сессия	03.09.2021-27.12.21	116
Итоговый экзамен	28.12.2021	1
Защита итоговых аттестационных работ	29.12.2021	1
Вручение дипломов	30.12.2021	1

7.ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В ходе изучения модулей применяются следующие текущие и промежуточные формы контроля: тесты, портфолио.

ВХОДНАЯ ДИАГНОСТИКА

(тестирование)

1. Какие функции выполняет дизайнер?

- 1) определение целей и задач посетителей сайта, проектирование и планирование структуры сайта
- 2) разработка интерфейса и навигации, забота о взаимодействии пользователя с системой
- 3) **оба варианта верны**

2. Интернет представляет собой...

- 1) **глобальную сеть, которая объединяет устройства по всему миру**
- 2) это объединение двух и более компьютеров и/или периферийных и иных компьютерных устройств для выполнения совместных задач
- 3) стандарт беспроводного подключения LAN для коммуникации разных устройств

3. В каком случае необходим личный бренд?

- 1) у вас нет профессиональных достижений
- 2) вы не знаете, в какой сфере или на какой позиции точно хотите быть через 5 лет
- 3) **вы опытный эксперт в своей области и готовы это доказать.**

4. Каждый работник отвечает за выполнение определенного типа задач. Какова задача UX дизайнера на первых этапах работы?

- 1) он отвечает за то, какую CMS будут использовать в данном случае
- 2) **он отвечает за практическое выполнение проекта и его пользовательское восприятие**
- 3) он продумывает рекламную стратегию, чтобы привлечь новых клиентов

5. Документ, в котором содержатся основные данные по будущему проекту, имеет название...?

- 1) **бриф**
- 2) докладная
- 3) служебная записка

6. Нужен ли пользовательский сценарий при разработке сайта?

- 1) не нужен
- 2) нужен в редких случаях
- 3) **нужен во всех случаях**

7. Какие методы UX-исследований вы знаете?

- 1) интервью и опросы
- 2) сортировка карточек и а/в тестирование
- 3) **оба варианта подходят**

8. Какое название имеет одностраничный сайт, оптимизированный для побуждения к действию интернет-пользователя?

- 1) **лендинг**
- 2) сайт визитка
- 3) интернет-магазин

9. Возможность существенных изменений рисунка, неограниченное масштабирование без потери качества — это достоинства...

- 1) растровой графики
- 2) растровой и векторной графики
- 3) **векторной графики**

10. Из чего состоит веб-сайт?

- 1) доменное имя, сервер, контент
- 2) **доменное имя, сервер, cms, контент**
- 3) доменное имя, сервер, cms, контент, опрос

11. Какой формат файла поддерживает анимационные изображения?

- 1) **gif**
- 2) psd
- 3) tiff

12. Какая программа нам подойдет для проектирования сайта и мобильного приложения?

- 1) Adobe Acrobat
- 2) Adobe Illustrator
- 3) **Figma**

13. Как называется несимметричное расположение элементов в композиции?

- 1) диссимметрия
- 2) **асимметрия**
- 3) Диссимметрия

14. Что такое Mobile First?

- 1) это правило, при котором на сайте всегда указывается номер мобильного телефона в разделе “контакты”
- 2) это принцип разработки ui/ux без учета правил для мобильного вида
- 3) **это принцип, согласно которому изначально разрабатывается ui/ux интерфейс сайта для мобильного устройства**

15. Для каких целей на сайтах присутствует форма обратной связи?

- 1) **для коммуникации с пользователем, для приема заявок и анкетирования**
- 2) для того чтобы привлечь внимание целевой аудитории
- 3) она не имеет никаких целей

16. Каким образом можно получить фото для сайта?

- 1) **фотостоки либо фотографии непосредственно от заказчика**
- 2) по поиску в гугл
- 3) сделать фото самому дизайнеру

17. Что вы знаете о Figma на данный момент?

- 1) это программа для создания видео роликов
- 2) **это онлайн-сервис для разработки интерфейсов и прототипирования**
- 3) это крупный интернет магазин

18. В Figma можно создавать:

- 1) интерактивные прототипы сайтов и мобильных приложений
- 2) элементы интерфейса и векторные иллюстрации
- 3) **оба варианта верны**

19. Что такое цветовой круг?

- 1) Круг с тремя основными цветами (красный, синий, желтый)
- 2) постепенный и ненавязчивый переход от одного оттенка к другому.
- 3) **это набор цветов, расположенных по окружности в соответствии со спектром.**

20. Фирменный стиль компании, который используется при создании рекламной продукции бренда называется... ?

- 1) типографика
- 2) **айдентика**
- 3) колористика.

ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ

Обучающийся допускается к итоговой аттестации после изучения дисциплин в объеме, предусмотренном учебным планом дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки, Дизайнер UI / UX.

Подготовка к итоговой аттестации

Слушателю дается задание подготовить портфолио на выбранную тематику.

Пример задания:

Самые важные техники формирования идей

UI-планирование

Создание современных гайдлайнов UI: Material design, IOS

Исследование и анализ конкурентов на этапе разработки ИТ-проекта

Проектирование UI / UX

Современные гайдлайны UI

Проектирование элементов интерфейса пользователя

Особенности дизайна под Web: HTML и CSS

Особенности дизайна мобильных приложений

Проектирование пользовательского интерфейса

Паттерны дизайна, стандарты UI

Типографика: стили текста, шрифтовые пары

Проведение юзабилити-исследования как этап разработки ИТ-проекта

Разработка элементов интерфейса и контента под задачи спринта

Частые ошибки дизайна

Проблемы граничных случаев, подсказки в UI

Тестирование UI при различных разрешениях, устройствах и режимах

Анализ опыта пользователей: вебвизор, показатели качества UI

Инфографика: дизайн данных, показателей, дэш-бордов

Дизайнерская упаковка ИТ-продукта

Разработка логотипов, фирменного стиля, бренд-бука

Локализация дизайна UI и культурные особенности

Дизайнерское сопровождение проекта

Пост-проектный анализ

3D и трехмерные интерфейсы

Показатели и критерии оценивания:

0 – 4 балла: работа не соответствует заданию/работа соответствует заданию, но выполнена без применения соответствующих методов (способов, приемов, техник и т.п.), полученных в ходе обучения по модулю

5 – 7 баллов: работа в целом соответствует заданию, использованы соответствующие методы (способы, приемы, техники и т.п.), полученные в ходе обучения по модулю, однако не все из них использованы правильно

8 – 10 баллов: работа соответствует заданию, использованы соответствующие методы (способы, приемы, техники и т.п.), полученные в ходе обучения по модулю, возможны отдельные мелкие недочеты

8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Different Ground. Каталог выставки современного голландского графического дизайна. - Москва: ИЛ, 2010. - 308 с.
2. Wilson, Harvey Wilson Harvey: Лондон. 1000 графических элементов для создания неповторимого дизайна / Wilson Harvey. - М.: РИП-Холдинг, 2005. - 320 с.
3. Аллен Motion 3. Дизайн и анимация графики в Final Cut Studio 2 (+ DVD-ROM) / Аллен, Дамиан. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2008. - 560 с.
4. Бузинова, Анна Графический дизайн в фэшн-брендинге / Анна Бузинова. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2012. - 401 с.
5. Бхаскаран Анатолия дизайна. Реклама, книги, газеты, журналы / Бхаскаран, Лакшми. - М.: АСТ, 2006. - 256 с.
6. Гордон, Боб Графический дизайн. Мастер-класс / Боб Гордон , Мэгги Гордон. - М.: РИП-Холдинг, 2012. - 256 с.
7. Грайс, Д. Графические средства персонального компьютера / Д. Грайс. - М.: Мир, 1989. - 376 с.
8. Графический редактор Paintbrush 4.0. - М.: Обнинск: Элис, 1993. - 611 с.
9. Грегори, Норма Графический дизайн и пирография / Норма Грегори. - М.: Арт-Родник, 2010. - 128 с.
10. Карповская, Елена Визуальные коммуникации в графическом дизайне / Елена Карповская. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2013. - 550 с.
11. Кидд, Чип Go! Самая простая книга по графическому дизайну / Чип Кидд. - М.: Питер, 2014. - 156 с.
12. Кирсанов Веб-дизайн: Книга Дмитрия Кирсанова / Кирсанов, Дмитрий. - М.: СПб: Символ-Плюс, 2001. - 376 с.
13. Кирсанов Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Кирсанов, Дмитрий. - М.: СПб: Символ-Плюс, 1999. - 376 с.
14. Кирсанов, Д. Веб-дизайн. Книга Дмитрия Кирсанова / Д. Кирсанов. - М.: СПб: Символ-Плюс, 1999. - 376 с.
15. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. - М.: ДМК Пресс, 2012. - 272 с.
16. Курушин, В.Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. - М.: Книга по Требованию, 2008. - 272 с.

17. Лобзин, Ю. А. Графический дизайн (+ CD-ROM) / Ю.А. Лобзин, В.Г. Рожавский. - М.: Русское слово - РС, 2008. - 204 с.
18. Лоренц Дизайн выставок / Лоренц и др. - М.: АСТ, 2008. - 256 с.
19. Луптон, Эллен Графический дизайн от идеи до воплощения / Эллен Луптон. - М.: "Издательство "Питер", 2011. - 184 с.
20. Луптон, Эллен Графический дизайн от идеи до воплощения / Эллен Луптон. - М.: Питер, 2014. - 184 с.
21. Николь Графический редактор CorelDRAW 4.0 / Николь, Альбрехт Наташа; , Ральф. - М.: Эком, 1994. - 384 с.
22. Папанек Дизайн для реального мира / Папанек, Виктор. - М.: Д. Аронов, 2004. - 416 с.
23. Погорелов AutoCad. Трехмерное моделирование и дизайн / Погорелов, Виктор. - М.: СПб: БХВ, 2003. - 272 с.
24. Рассел, Джесси Графический дизайн / Джесси Рассел. - М.: Книга по Требованию, 2013. - 876 с.
25. Черневич, Елена Графический дизайн в России / Елена Черневич. - М.: СЛОВО/SLOVO, 2008. - 124 с.
26. Ш, Филь Графический дизайн в XXI веке / Филь Ш. - М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО "АСТ", 1994. - 192 с.
24. Шицгал, А. Графическая основа русского гражданского шрифта / А. Шицгал. - М.: Научно-техническое, 1985. - 680 с.