

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ"

Кафедра № 62

УТВЕРЖДАЮ
Ответственный за образовательную
программу

доц., д.ф.н., доц.

(должность, уч. степень, звание)

П.М. Колычев

(инициалы, фамилия)

(подпись)
«20» 02. 2025г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Дизайн графических интерфейсов»
(Наименование дисциплины)

Код направления подготовки/ специальности	51.03.01
Наименование направления подготовки/ специальности	Культурология
Наименование направленности	Цифровая культура и цифровое искусство
Форма обучения	очная
Год приема	2025

Санкт-Петербург– 2025

Лист согласования рабочей программы дисциплины

Программу составил (а)

доц., д.ф.н., доц.
(должность, уч. степень, звание)

(подпись, дата)
10.02.25

П.М. Колычев
(инициалы, фамилия)

Программа одобрена на заседании кафедры № 62

«10» 02 2025г, протокол № 7

Заведующий кафедрой № 62

д.э.н., проф.
(уч. степень, звание)

(подпись, дата)
10.02.25

К.В. Лосев
(инициалы, фамилия)

Заместитель декана факультета №6 по методической работе

проф., д.и.н., доц.
(должность, уч. степень, звание)

(подпись, дата)
10.02.25

Л.Ю. Гусман
(инициалы, фамилия)

Аннотация

Дисциплина «Дизайн графических интерфейсов» входит в образовательную программу высшего образования – программу бакалавриата по направлению подготовки 51.03.01 «Культурология» направленности «Цифровая культура и цифровое искусство». Дисциплина реализуется кафедрой «№62».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

ПК-4 «Способен разрабатывать техническую документацию на продукцию в сфере информационных технологий, управления технической информацией, которая изложена в соответствии с возможностями и потребностями в сфере цифровой культуры и цифрового искусства»

ПК-5 «Способен выполнять работы по созданию (модификации) и сопровождению информационных ресурсов, создавать объекты визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства».

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с проектированием в области дизайна пользовательского интерфейса, с изучением основных тенденций развития UX-дизайна и освоением навыков проектирования графических элементов интерфейса и навыков проектирования пользовательского опыта.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа обучающегося.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

Язык обучения по дисциплине «русский».