

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Дизайн мобильных приложений»

Дисциплина «Дизайн мобильных приложений» является частью программы магистратуры «Реклама и связи с общественностью в высокотехнологичных отраслях» по направлению «42.04.01 Реклама и связи с общественностью».

Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины – формирование способности создавать нематериальные активы (брендов) на основе самостоятельно проводимых исследований; использовать технические средства и интегрировать современные технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и (или) связей с общественностью; управлять нематериальными активами (брендами) в организации, в т.ч. внедрять и совершенствовать систему маркетинговых коммуникаций в организации; формировать целевой репутационный образ высокотехнологичного проекта и продукта в области визуальных коммуникаций. Задачи дисциплины Знать • инструменты бренд-менеджмента (мобильные приложения); • инструменты маркетинговых коммуникаций (мобильные приложения) • организацию рекламного дела (требования к современному дизайну; особенности визуальной коммуникации мобильных устройств; понятие UX/UI дизайна); Уметь • использовать инструменты проектного управления успешными брендами (мобильные приложения); • формировать имидж и деловую репутацию организации; • продвигать товары (услуги) организации на рынок; • формировать целевой репутационный образ высокотехнологичного проекта и продукта; Владеть навыками • разработки мер по внедрению инновационных товаров (услуг); создания нематериальных активов (брендов) в организации; • использования технических средства и интеграции современных технологий цифровых коммуникаций; разработки мероприятий по привлечению новых потребителей товаров (услуг); • формирования целевого репутационного образа высокотехнологичного проекта и продукта; • реализации программ повышения потребительской лояльности к товарам (услугам, брендам) организации; формирования каналов коммуникации с потребителями товаров и услуг организации..

Изучаемые объекты дисциплины

? коммуникационный дизайн ? фирменный стиль ? UI/UX дизайн.

Объем и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		3	
1. Проведение учебных занятий (включая проведение текущего контроля успеваемости) в форме:	19	19	
1.1. Контактная аудиторная работа, из них:			
- лекции (Л)			
- лабораторные работы (ЛР)			
- практические занятия, семинары и (или) другие виды занятий семинарского типа (ПЗ)	17	17	
- контроль самостоятельной работы (КСР)	2	2	
- контрольная работа			
1.2. Самостоятельная работа студентов (СРС)	89	89	
2. Промежуточная аттестация			
Экзамен			
Дифференцированный зачет			
Зачет	9	9	
Курсовой проект (КП)			
Курсовая работа (КР)			
Общая трудоемкость дисциплины	108	108	

Краткое содержание дисциплины

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
3-й семестр				
Цифровые визуальные коммуникации	0	0	4	20
<ul style="list-style-type: none"> • история экранных интерфейсов, тенденции; • требования к современному дизайну; • особенности визуальной коммуникации мобильных устройств; • понятие UX/UI дизайна; • роль мобильных приложений в современном мире. 				
UX дизайн	0	0	5	25
<ul style="list-style-type: none"> • UX исследование; • выявление ключевой потребности, CusDev (CJM, CX и др.); • создание пользовательских сценариев; • информационная архитектура; • прототипирование, UX-паттерны; • создание детального прототипа приложения 				

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
UI дизайн	0	0	4	24
<ul style="list-style-type: none"> • поиск визуальных решений; • разработка визуального языка приложения; • микроанимация; • использование элементов фирменного стиля; • создание UI-кита и библиотеки компонентов для разработчика; • презентация итогового проекта. 				
Основы дизайн-системы	0	0	4	20
<ul style="list-style-type: none"> • гайдлайны платформ iOS, Android и стили; • насмотренность и поиск референсов; • элементы дизайн-систем; • компоненты и работа в Figma, Lunacy, Sketch, Adobe XD, Miro и других программах. 				
ИТОГО по 3-му семестру	0	0	17	89
ИТОГО по дисциплине	0	0	17	89