

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 |