

**Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»
(Финансовый университет)**

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной и
методической работе

_____ Е.А. Каменева
06.03.2023 г.

UX-ДИЗАЙН

Рабочая программа дисциплины
для студентов, обучающихся по направлению подготовки
38.04.02. Менеджмент,
направленность программы магистратуры:
«Продуктовый маркетинг и аналитика»

Москва 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины.....	3
2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине.....	3
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	4
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся.....	4
5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий.....	4
5.1. Содержание дисциплины.....	4
5.2. Учебно – тематический план.....	5
5.3. Содержание семинаров, практических занятий.....	6
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.....	7
6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы.....	7
6.2. Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю.....	9
7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	11
8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.....	17
9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.....	17
10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.....	17
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем.....	19
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.....	19

1. Наименование дисциплины

UX-дизайн

2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции
ПК-2	Способность проектировать и применять методики маркетинговых исследований и аудита на интернет-зависимых рынках	<p>1.Проектирует методики маркетинговых исследований и аудита на интернет-зависимых рынках.</p> <p>2. Применяет современные подходы при получении маркетинговой информации с целью оценки конъюнктуры интернет-зависимых рынков с использованием инструментов аутсорсинга и фриланс-детальности.</p>	<p>Знать: особенности проведения исследования пользовательских потребностей.</p> <p>Уметь: проводить качественные исследования пользовательских потребностей.</p> <p>Знать: современные подходы к получению маркетинговой информации с целью оценки конъюнктуры интернет-зависимых рынков.</p> <p>Уметь: оценивать конъюнктуру интернет-зависимых рынков.</p>
ПКН-7	Способность самостоятельно принимать обоснованные организационно-управленческие решения, оценивать их операционную и организационную эффективность, и социальную значимость, обеспечивать их реализацию	<p>1.Реализует проекты по внедрению организационных изменений.</p> <p>2.Анализирует качество управления организацией.</p> <p>3.Учитывает при разработке управленческих решений их социальную значимость и ответственность, кросс-культурные различия.</p> <p>4.Владеет методами и инструментами обоснования, принятия и реализации</p>	<p>Знать: этапы проектирования пользовательского опыта</p> <p>Уметь: уметь формулировать цель для дизайна продукта и определять задачи для достижения этой цели</p> <p>Знать: способы тестирования пользовательского опыта</p> <p>Уметь: проводить тестирование пользовательского опыта</p> <p>Знать: различия между разными сегментами целевой аудитории продукта</p> <p>Уметь: сегментировать целевую аудиторию продукта</p> <p>Знать: особенности построения пользовательских решений на основе понимания своей аудитории.</p> <p>Уметь: самостоятельно создавать и</p>

		управленческих решений	тестировать прототип интерфейса цифрового продукта.
--	--	------------------------	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «UX-дизайн» относится к модулю дисциплин по выбору, углубляющих освоение программы магистратуры для обучающихся по направлению подготовки 38.04.02. Менеджмент, направленность программы магистратуры: «Продуктовый маркетинг и аналитика».

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся

Таблица 4.1

Вид учебной работы по дисциплине	Всего (в з/е и часах)	Модуль 5 (в часах)
Общая трудоемкость дисциплины	2 з.е./72	72
Контактная работа - Аудиторные занятия	20	20
<i>Лекции</i>	8	8
<i>Семинары, практические занятия</i>	12	12
Самостоятельная работа	52	52
Вид текущего контроля	<i>Контрольная работа</i>	<i>Контрольная работа</i>
Вид промежуточной аттестации	<i>Зачет</i>	<i>Зачет</i>

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий

5.1. Содержание дисциплины

Тема 1. Основы пользовательского опыта и продуктового дизайна

Что такое пользовательский опыт. Как формируется пользовательский опыт. Как формируется пользовательский опыт. Пользовательский опыт и FUN-фактор. Взаимосвязь пользовательского опыта и продуктового дизайна. Процесс проработки пользовательского опыта. Дизайн-мышление. Производственный

дизайн-процесс. Распространенные ошибки при работе с пользовательским опытом.

Тема 2. Методы проектирования пользовательского опыта

Как проектируется пользовательский опыт. Анализ входных данных. проектирование взаимодействия. Основные принципы проектирования. Навигационная диаграмма. CJM и UJM. CJM и Jobs to be Done. Основные ошибки проектирования пользовательского опыта

Тема 3. Инструменты тестирования пользовательского опыта

Какие задачи решает карточная сортировка. Как проводить карточную сортировку. Качественная и количественная карточные сортировки. Типы карточной сортировки: открытая, закрытая, обратная. Интерпретация результатов

Тема 4. Прототипирование интерфейсного решения

Построение процесса прототипирования решения. Паттерны прототипирования. Структура прототипа. Концептуальный прототип. Детальное проектирование. Язык дизайна. Анатомия интерфейса. Взаимодействие с дизайнером и дизайн-командой. Ошибки, допускаемые при прототипировании.

5.2. Учебно – тематический план

Для обучающихся по направлению подготовки 38.04.02. Менеджмент, направленность программы магистратуры: «Продуктовый маркетинг и аналитика», очная форма обучения, год поступления – 2022 г.

Таблица 5.1

№ п/п	Наименование тем (разделов) дисциплины	Трудоемкость в часах					Формы текущего контроля успеваемости
		Всего	Контактная работа - Аудиторная работа			Самост оательн ая работа	
			Общая, в т.ч.:	Лекции	Семинары, практическ ие занятия		
1	Тема 1. Основы пользовательского опыта и продуктового дизайна	16	4	2	2	12	- решение практико- ориентированных и ситуационных задач; - устный опрос;

							- тренировочные задания (тесты)
2	Тема 2. Методы проектирования пользовательского опыта	16	4	2	2	12	- решение практико-ориентированных и ситуационных задач; - устный опрос; - тренировочные задания (тесты)
3	Тема 3. Инструменты тестирования пользовательского опыта	20	6	2	4	14	- решение практико-ориентированных и ситуационных задач; - устный опрос; - тренировочные задания (тесты)
4	Тема 4. Прототипирование интерфейсного решения	20	6	2	4	14	- решение практико-ориентированных и ситуационных задач; - устный опрос; - тренировочные задания (тесты)
5	В целом по дисциплине	72	20	8	12	52	Согласно учебному плану: контрольная работа
6	Итого в %	100	28	40	60	72	

5.3. Содержание семинаров, практических занятий

Таблица 5.2

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарских, практических занятиях, рекомендуемые источники из разделов 8, 9	Формы проведения занятий
Тема 1. Основы пользовательского опыта и продуктового дизайна	<ol style="list-style-type: none"> 1. Почему важно исследовать пользователя своего продукта? 2. Как учитывать факторы, влияющие на формирование пользовательского опыта? 3. Что такое FUN-фактор? 4. Почему сложно учитывать FUN-фактор? 5. Что такое дизайн-мышление? 6. От чего зависит состав команды UX-дизайна? 7. На каких принципах строятся UX-решения? 	Вебинар

	Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.	
Тема 2. Методы проектирования пользовательского опыта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Как составляют CJM в реальных условиях? 2. На чём нужно сосредоточиться при составлении CJM, чтобы не терять фокус и время? 3. Как можно расширять CJM? 4. Чем отличается CJM от Jobs To Be Done? 5. Можно ли проектировать пользовательский опыт при отсутствии данных? 6. Для чего нужны дизайн-системы? 7. В каких случаях целесообразно тратить ресурсы на дизайн-систему? 8. Когда целесообразно использовать CJM? <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	Вебинар
Тема 3. Инструменты тестирования пользовательского опыта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое информационная архитектура? 2. Какие задачи решает информационный архитектор? 3. По каким признакам можно классифицировать информацию? 4. Для чего нужны пользовательские исследования? 5. Как выбрать нужный вид исследования? 6. На каких стадиях проектирования продукта нужна карточная сортировка? 7. На какие вопросы может дать ответ карточная сортировка? 8. Когда применяется открытая карточная сортировка? 9. Когда применяется закрытая карточная сортировка? 10. Когда применяется обратная карточная сортировка? <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	Вебинар
Тема 4. Прототипирование интерфейсного решения	<ol style="list-style-type: none"> 1. Для чего нужен прототип? 2. Как выбирать среду прототипирования? 3. Что представляет собой юзабилити-тестирование? 4. Зачем проводить usability-тестирование? 5. Какие задачи решает юзабилити-тестирование? 6. Какие бывают разновидности usability-тестов? 7. В каком случае выбирать тот или иной вид теста? 8. Что такое сценарий тестирования? 9. Как работать с результатами тестирования? <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	Вебинар

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы

Таблица 6.1

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
Тема 1. Основы пользовательского опыта и продуктового дизайна	<ol style="list-style-type: none"> 1. Почему удобство является важным фактором, влияющим на UX, но не всегда главным? 2. Как вы понимаете удобство продукта? 3. Когда одного удобства недостаточно для создания качественного пользовательского опыта? 4. Продукт с хорошим UX и удобный продукт — это одно и то же? В чем заключаются UX-проблемы классического подхода к дизайн-процессу. 5. Должен ли продукт с качественным UX быть красивым? 6. Что такое эстетическая приемлемость? <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - работа с конспектом лекции; - работа с электронной библиотечной системой; - подготовка к решению практико-ориентированных и ситуационных задач; - подготовка к устному опросу; - подготовка к тренировочным заданиям (тестам)
Тема 2. Методы проектирования пользовательского опыта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выделите основные части Customer Journey Map. 2. Раскройте суть Customer Journey Map. 3. Приведите примеры использования CJM. 4. Опишите основные составные части User Journey Map. 5. Определите существенные черты User Journey Map. 6. Приведите примеры использования 7. Перечислите сходство и отличия CJM и UJM. <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - работа с конспектом лекции; - работа с электронной библиотечной системой; - подготовка к решению практико-ориентированных и ситуационных задач; - подготовка к устному опросу; - подготовка к тренировочным заданиям (тестам)
Тема 3. Инструменты тестирования пользовательского опыта	<ol style="list-style-type: none"> 1. От чего зависит выбор структуры интерфейса? 2. Какие особенности платформы нужно учитывать при проектировании? 3. Чем отличается разработка дизайнерских 	<ul style="list-style-type: none"> - работа с конспектом лекции; - работа с электронной библиотечной системой; - подготовка к решению

	<p>решений для веба и мобильных приложений?</p> <p>4. Как подготовиться к исследованию?</p> <p>5. Как определить критерии отбора респондентов?</p> <p>6. Как подобрать подходящий тип карточной сортировки?</p> <p>7. Когда применяется открытая карточная сортировка?</p> <p>8. Когда применяется закрытая карточная сортировка?</p> <p>9. Как проводить количественную карточную сортировку?</p> <p>10. Как подготовиться к карточной сортировке?</p> <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	<p>практико-ориентированных и ситуационных задач;</p> <p>- подготовка к устному опросу;</p> <p>- подготовка к тренировочным заданиям (тестам)</p>
Тема 4. Прототипирование интерфейсного решения	<p>1. Перечислите ошибки, наиболее часто допускаемые при прототипировании.</p> <p>2. Что такое модерируемый и немодерируемый usability-тест?</p> <p>3. К какому типу исследований относится usability-тестирование?</p> <p>4. Что надо сделать до того, как к вам придёт респондент?</p> <p>5. Откуда брать гипотезы юзабилити-тестирования?</p> <p>6. Где искать респондентов для юзабилити-тестирования?</p> <p>7. Что такое сценарий тестирования?</p> <p>8. Как работать с результатами тестирования?</p> <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	<p>- работа с конспектом лекции;</p> <p>- работа с электронной библиотечной системой;</p> <p>- подготовка к решению практико-ориентированных и ситуационных задач;</p> <p>- подготовка к устному опросу;</p> <p>- подготовка к тренировочным заданиям (тестам)</p>

6.2. Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю

Текущий контроль успеваемости осуществляется в ходе учебного процесса и консультирования обучающихся, по результатам выполнения ими самостоятельных работ. Основными формами текущего контроля знаний являются:

- тренировочные задания (тесты) - могут включать в себя вопросы с одним или несколькими правильными вариантами ответов, а также вопросы на расстановку соответствий. Тесты проводятся на образовательной платформе и проверяются автоматически: студент самостоятельно выполняет тест и получает результат.

- практико-ориентированные и ситуационные задания - могут выполняться студентами индивидуально или в группе и основаны на решении конкретных практических кейсов. Такие задания могут предполагать самостоятельную проверку студентами по чек-листу (сравнению с эталонным решением) или проверку с обратной связью преподавателя.
- устный опрос - проводится на вебинаре и основан на материалах лекций. Для подготовки к устному опросу студент должен заблаговременно изучить лекции, основную и дополнительную литературу, публикации, информацию из Интернет-ресурсов.
- Контрольная работа – выполняется самостоятельно.

Пример контрольной работы:

Тема «Разработка прототипа лэндинга».

Работа проверяется на вебинаре. Обучающийся работу загружает в личный кабинет.

Цель задания:

1. Научиться проводить анализ пользователей.
2. Научиться разрабатывать прототип лендинга.

Что нужно сделать:

1. Определение идеи проекта.
2. Проведение глубинных интервью.
3. Составление персон и CJM.
4. Разработка прототипа.
5. Проведение usability-тестирования.
6. Доработка текстов интерфейса.

Правила приема работы:

Выполнить контрольную работу в текстовом документе Google Docs, установив настройки доступа «По ссылке» и права — «Просмотр». Прикрепить ссылку комментарием к заданию.

Название должно содержать фамилию, имя и название задания «Разработка прототипа лендинга».

Критерии оценки:

- описание этапов работы
- наличие инсайтов
- соответствие прототипа заявленным требованиям

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине содержится в разделе 2. «Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине».

Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
ПК-2 Способность проектировать и применять методики маркетинговых исследований и аудита на интернет-зависимых рынках	1.Проектирует методики маркетинговых исследований и аудита на интернет-зависимых рынках.	Знать: особенности проведения исследования пользовательских потребностей.	Задание Какие задачи реализуются в ходе глубинного интервью? 1. Добыть как можно больше полезной информации о личной жизни пользователя 2. Понять проблематику предмета исследования 3. Изучить особенности распорядка дня пользователя 4. Изучить особенности

		<p>Уметь: проводить качественные исследования пользовательских потребностей.</p>	<p>взаимодействия пользователя с продуктом</p> <ol style="list-style-type: none"> Изучить особенности взаимодействия пользователя с вашей компанией Изучить реакцию пользователя на рекламу продукта <p>Задание</p> <ol style="list-style-type: none"> Сформулируйте гипотезу о вашем продукте, которую вы планируете проверить при помощи ваших интервью Составьте критерии отбора пользователей. Составьте вопросы для интервью. Систематизируйте данные из проведенных вами интервью, приоритезируйте потребности и боли по частотности включения. Укажите, подтвердилась/была опровергнута/ изменилась ли ваша гипотеза по итогам проведенных интервью.
	<p>2.Применяет современные подходы при получении маркетинговой информации с целью оценки конъюнктуры интернет-зависимых рынков с использованием инструментов аутсорсинга и фриланс-детальности.</p>	<p>Знать: современные подходы к получению маркетинговой информации с целью оценки конъюнктуры интернет-зависимых рынков.</p> <p>Уметь: оценивать конъюнктуру интернет-зависимых рынков.</p>	<p>Задание</p> <p>Маркетолог использует эмпатическую карту для формирования образа клиента. Какой из перечисленных ниже вопросов поможет ему сегментировать целевую аудиторию?</p> <ol style="list-style-type: none"> Кто те люди, которых я хочу понять? Что они видят на рынке? Что люди говорят о компании или конкурентах? Какой у них опыт решения проблем? <p>Задание</p> <ol style="list-style-type: none"> Определить 3-4 потребности пользователей. Расписать и визуализировать job story. Сформулировать выводы по потребностям пользователей. Дать предложения по решению проблем пользователей.
<p>ПКН-7 Способность самостоятельно принимать</p>	<p>1.Реализует проекты по внедрению организационных</p>	<p>Знать: этапы проектирования пользовательского опыта</p>	<p>Задание</p> <p>Из каких этапов состоит проектирование пользовательского опыта?</p>

<p>обоснованные организационно-управленческие решения, оценивать их операционную и организационную эффективность, и социальную значимость, обеспечивать их реализацию</p>	<p>изменений.</p>	<p>Уметь: формулировать цель для дизайна продукта и определять задачи для достижения этой цели</p>	<p>a) фокусировка, анализ данных, генерация идей, тестирование. b) анализ входных данных, проектирование идеального пути пользователя, создание концепции системы, проверка концепции на жизнеспособность; c) проведение фокус-группы, карточная сортировка, прототипирование, юзабилити-тестирование; d) определение целевой аудитории, создание персонажей, генерация идей, создание прототипов.</p> <p style="text-align: center;">Задание</p> <p>1. Сформулируйте цель для дизайна вашего продукта/ редизайна портала 2. Определите задачи для достижения данной цели 3. Выберите метрики, достижение которых покажет вам, что задачи выполнены успешно и конечная цель, поставленная вами, достигнута.</p> <p style="text-align: center;">Задание</p> <p>Для чего нужен метод карточной сортировки?</p> <p>a. Для определения оптимального способа классификации информации b. Для выявления технических ограничений системы по поиску c. Для автоматизации проверки качества интерфейсов системы d. Для картирования пользовательского опыта в формате CJM</p> <p style="text-align: center;">Задание</p> <p>1. Составьте карточки с названием разделов сайта и наполнением этих разделов. 2. Проведите сортировку карточек с респондентами 3. Выявите закономерности в сортировках респондентов. 4. Оформите результат сортировки в виде выводов.</p> <p style="text-align: center;">Задание</p> <p>Каковы наиболее распространённые</p>
	<p>2.Анализирует качество управления организацией.</p>	<p>Знать: способы тестирования пользовательского опыта</p> <p>Уметь: проводить тестирование пользовательского опыта</p>	
	<p>3.Учитывает при</p>	<p>Знать: различия</p>	

	<p>разработке управленческих решений их социальную значимость и ответственность, кросс-культурные различия.</p>	<p>между разными сегментами целевой аудитории продукта</p> <p>Уметь: сегментировать целевую аудиторию продукта</p>	<p>ошибки при составлении персонажей?</p> <ol style="list-style-type: none"> Выдуманному персонажу присваивается имя и фото, это распыляет внимание команды Персонаж строится на базе распространённых стереотипов Составляется большое количество персонажей (больше 8–10) Персонаж создаётся на основе реальных данных, а не придумывается командой с нуля Персонажи не имеют своих ключей в базе данных <p>Задание</p> <ol style="list-style-type: none"> Выбрать целевую аудиторию. Провести ее сегментацию. Составить профили представителей сегментов. <p>Заполнить таблицу «Профили типичных представителей сегментов».</p>
	<p>4. Владеет методами и инструментами обоснования, принятия и реализации управленческих решений</p>	<p>Знать: особенности построения пользовательских решений на основе понимания своей аудитории.</p> <p>Уметь: самостоятельно создавать и тестировать прототип интерфейса цифрового продукта.</p>	<p>Задание</p> <p>Какую методику проектирования пользовательского опыта следует выбрать, когда целевая аудитория продукта чётко определена?</p> <ol style="list-style-type: none"> Jobs To Be Done User Stories User Stories и Jobs To Be Done Лестница Бена Ханта <p>Задание</p> <ol style="list-style-type: none"> Сформулировать 3-5 гипотез и сценарии их проверки. Создать кликабельный прототип из статичных макетов. Провести юзабилити-исследование прототипа. Систематизировать данные исследования. Представить выводы исследования.

Перечень вопросов для подготовки к зачету

1. Понятие пользовательского опыта.

2. Как формируется пользовательский опыт
3. Факторы, влияющие на пользовательский опыт.
4. Процесс формирования пользовательского опыта.
5. Базовые правила работы с пользовательским опытом.
6. Юзабилити продукта.
7. Пирамида UX.
8. FUN-фактор.
9. Понятие продуктового дизайна
- 10.Связь пользовательского опыта и продуктового дизайна.
- 11.Понятие дизайн-мышления.
- 12.Ключевые роли при работе с UX
- 13.Задачи UX-дизайнера
- 14.Основные принципы взаимодействия в команде UX-дизайна.
- 15.Производственный дизайн-процесс.
- 16.Этапы классического производственного дизайн-процесса.
- 17.Краеугольные принципы построения качественного UX.
- 18.Почему важно исследовать пользователя своего продукта?
- 19.Как учитывать факторы, влияющие на формирование пользовательского опыта?
- 20.Продукт с хорошим UX и удобный продукт — это одно и то же?
- 21.Почему удобство является важным фактором, влияющим на UX, но не всегда главным?
- 22.Как вы понимаете удобство продукта?
- 23.Когда одного удобства недостаточно для создания качественного пользовательского опыта?
- 24.Что такое FUN-фактор?
- 25.Почему сложно учитывать FUN-фактор?
- 26.Что такое дизайн-мышление?
- 27.От чего зависит состав команды UX-дизайна?
- 28.В чем заключаются UX-проблемы классического подхода к дизайн-процессу.
- 29.На каких принципах строятся UX-решения?

30. Должен ли продукт с качественным UX быть красивым?
31. Что такое эстетическая приемлемость?
32. Метод персон.
33. Понятие Customer Journey Map.
34. Составные части Customer Journey Map.
35. Суть Customer Journey Map.
36. Виды CJM.
37. Понятие User Journey Map.
38. Составные части User Journey Map.
39. Суть User Journey Map.
40. Сходство и отличия CJM и UJM?
41. Распространенные ошибки при проектировании пользовательского опыта.
42. Как избежать ошибок при проектировании пользовательского опыта.
43. Дизайн-системы.
44. Информационная архитектура.
45. Взаимодействие человек-машина.
46. Структура интерфейса.
47. Типы навигации.
48. Особенности взаимодействия с десктопом.
49. Различия в мобильных OS.
50. Кроссплатформенные решения.
51. Виды пользовательских исследований.
52. Этапы пользовательских исследований.
53. Карточная сортировка.
54. Задачи, решаемые карточными сортировками.
55. Типы карточной сортировки.
56. Количественная карточная сортировка.
57. Интерпретация результатов количественной карточной сортировки.
58. Подготовка к карточной сортировке.
59. Качественная карточная сортировка.

60. Сравнительный анализ количественной и качественной сортировок.

61. Порядок проведения карточной сортировки.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература:

1. Игнатъев, А. В. Проектирование человеко-машинного взаимодействия: учебник для вузов / А. В. Игнатъев. — Санкт-Петербург: Лань, 2023. — 56 с.- ЭБС: Лань: — URL: <https://e.lanbook.com/book/231500.-> - текст электронный.
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023 — 181 с. — (Высшее образование). — ЭБС: Юрайт: URL: <https://urait.ru/bcode/515503> — Текст: электронный

Дополнительная литература:

3. Васильева Е.В. Дизайн-мышление: методология креативного развития: Учебник / Васильева Е.В. — Москва: КноРус, 2023 — 560 с. — текст непосредственный.- То же: ЭБС: book.ru. — <URL:<https://book.ru/book/945906>>.- текст электронный.

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. <https://netology.ru/blog/06-2022-ux-ui-designer>
2. <https://habr.com/ru/post/321312/>
3. <https://tilda.education/articles-what-is-ux-design>
4. <https://vc.ru/design/152362-kak-stat-ux-dizaynerom-poshagovoe-rukovodstvo>
5. Электронная библиотека Финансового университета (ЭБ) <http://elib.fa.ru/>
6. Электронно-библиотечная система BOOK.RU <http://www.book.ru>
7. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека ОНЛАЙН» <http://biblioclub.ru/>
8. Электронно-библиотечная система Znanium <http://www.znanium.com>
9. Электронно-библиотечная система издательства «ЮРАЙТ» <https://urait.ru/>
10. Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Практическому занятию в обязательном порядке должна предшествовать самостоятельная подготовительная работа обучающегося, целями которой являются:

- изучение и повторение лекционного материала;
- самостоятельное изучение необходимого для успешного проведения занятий теоретического материала (конспектирование методик достижения поставленных теоретических и практических целей);
- ознакомление с методологией практической деятельности специалиста в кругу рассматриваемых на занятии вопросов (изучении материалов, опубликованных в периодических специализированных изданиях и на специализированных сайтах в Интернете);
- выполнение простейших тренировочных заданий (тестов), призванных акцентировать внимание обучающегося на наиболее важные разделы изучаемого материала;
- формирование навыков самостоятельной работы с учебной и научной литературой по изучаемому предмету
- подготовка к решению практико-ориентированных и ситуационных задач
- подготовка к устному опросу

К практическим занятиям обучающиеся готовятся самостоятельно, в соответствии с рекомендациями преподавателя, сделанными на предыдущем занятии и с использованием основной и дополнительной литературы в БИК Финансового университета (других библиотеках) и дома.

Контроль выполнения заданий для самостоятельной работы проводится в следующих формах:

- решение практико-ориентированных и ситуационных задач;
- устный опрос;
- тренировочные задания (тесты).

Методические рекомендации по выполнению домашнего задания.

Важной формой самостоятельной работы обучающегося является домашнее задание. Его выполнение преследует цель углубленной проработки дисциплины.

До выполнения домашнего задания обучающийся должен в целом ознакомиться с разделами курса, предусмотренными учебной программой.

Обучающиеся выполняют письменные задания в электронной форме (в документах Google Docs) и прикрепляют ссылку на соответствующий документ в поле «Решение» на образовательной платформе. Название документа оформляется по требованиям методических указаний с указанием ФИО и номера группы. Доступ к документу, а также ко всем дополнительным ссылкам, включённым в документ, должен быть открыт для комментирования (в правом верхнем углу документа необходимо выбрать «Настройка доступа» — «Доступные пользователям, у которых есть ссылка» — «Комментатор»).

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем

11.1. Комплект лицензионного программного обеспечения:

Windows Microsoft office (Word, Excel, PowerPoint);

Антивирус Kaspersky

11.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

- «Консультант Плюс», «Гарант»;

11.3. Сертифицированные программные и аппаратные средства защиты информации – не предусмотрено.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

1. Учебно-лабораторное оборудование:

- персональный компьютер;

- проектор.

2. Программные, технические и электронные средства обучения и контроля знаний обучающихся, размещенные на портале Финансового университета и доступные для использования в точках удаленного доступа и/или в помещениях Университета (электронная библиотека, программы для компьютерного тестирования, видео-лекции, учебно-методические материалы и др.).