

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.ДВ.02.01 Проектирование пользовательского опыта
наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

09.03.02 Информационные системы и технологии

Направленность (профиль)

09.03.02.31 Разработка компьютерных игр и приложений

Форма обучения

очная

Год набора

2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

к.т.н., Доцент, Раскина А.В.

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

формирование комплексного подхода в и формирование у студента профессиональных навыков в проектировании пользовательского опыта.

1.2 Задачи изучения дисциплины

Изучить UX/UI-принципы построения продуктов и сервисов.

Научиться анализировать рынок с помощью инструментов UX-аналитики и выстраивать эффективное взаимодействие с конечными пользователями.

Научиться создавать карты потребительского пути на основе UX-аналитики, объективно отражающие этапы взаимодействия потребителя с продуктом/сервисом.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ПК-3: Способен использовать архитектурные и детализированные решения при проектировании игр и мультимедийных приложений; проводить предпроектное обследование (инжиниринг) объекта, проводить выбор исходных данных для проектирования	
ПК-3.1: Производит анализ требований к проекту, их спецификацию (документирование).	
ПК-3.2: Осуществляет проектирование архитектуры проекта, включая разработку архитектурной спецификации, верификацию архитектуры	
ПК-3.3: Проектирует логику работы игрового проекта, взаимодействия пользователя	

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: Дисциплина реализуется исключительно в ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
Контактная работа с преподавателем:	2 (72)	
занятия лекционного типа	1 (36)	
практические занятия	1 (36)	
Самостоятельная работа обучающихся:	2 (72)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	
Промежуточная аттестация (Экзамен)	1 (36)	

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
1. UX/UI-принципы проектирования решений									
	1. Психология восприятия человека	6	6						
	2. Особенности визуальной коммуникации: принципы гештальта			4	4				
	3. Особенности принятия решения: закон Хикса			4	4				
	4. Особенности сенсо-моторных процессов: закон Фиттса			4	4				
	5. Характеристики «удобного» сервиса или продукта	6	6						
	6. Пользовательский опыт как критерий успешности продукта			4	4				
	7. Сценарии использования			4	4				
	8. Понятие «удобного» интерфейса: примеры дизайна интерфейсов			4	4				
2. Инструменты UX-исследования и аналитики									

1. Виды исследований	6	6						
2. Поведенческие исследования и исследования отношений к продукту/феномену			2	2				
3. Основные инструменты UX-аналитики	2	2						
4. CustomerPersona (портрет пользователя):визуализация сегментов потребителей по поведению, проблемам, желаниям, эмоциям, болям и контекстам.			2	2				
5. Выбор методов исследования	4	4						
6. Принцип построения вопросов: особенности коммуникации с участниками исследования для получения объективных данных			2	2				
3. Создание карты потребительского опыта								
1. Основные цели создания карты потребительского пути	4	4						
2. Создание эмпатии к потребителю, Вовлечение проектной команды, Поиск точек роста			2	2				
3. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте	4	4						
4. Формулирование основных пользовательских задач – Jobs-to-be-done			2	2				
5. Проектирование карты потребительского опыта	4	4						
6. Проектирование карты потребительского опыта			2	2				
7. Подготовка к выполнению практических работ							72	72
Всего	36	36	36	36			72	72

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. Microsoft Office

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Основными видами аудиторной работы студента при изучении дисциплины (модуля) являются лекционные и практические занятия. Основным методом изучения дисциплины (модуля) является самостоятельная работа, включающая глубокое изучение учебной литературы. Лекция служит организующим началом работы студентов. В ней излагается общая характеристика отрабатываемых вопросов темы. Лектором раскрываются наиболее сложные вопросы и теоретические положения, показывается их практическая значимость, даются рекомендации по углубленному самостоятельному изучению. В ходе лекции студент должен внимательно слушать и конспектировать материал. Практические занятия проводятся по всем изученным темам курса и наиболее сложным теоретическим проблемам. Практические занятия имеют цель углубить и расширить теоретические познания студентов. Их целью является закрепление материала, необходимого для достижения итоговых результатов изучения дисциплины (модуля), а также промежуточный контроль степени и глубины подобного усвоения. Работа по изучению дисциплины (модуля) должна носить систематический характер. Только такой подход может обеспечить прочное и самостоятельное усвоение материала, успешную подготовку к занятиям.