

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).	Знает основные элементы анализа требований к проекту Умеет производить анализ требований к проекту Владеет инструментами для анализа требований к проекту
ПК-3.2: Осуществляет проектирование архитектуры проекта, включая разработку архитектурной спецификации, верификацию архитектуры	Знает архитектурные шаблоны игровых проектов Умеет формировать архитектуру игровых проектов Владеет навыком применения архитектурных шаблонов
ПК-3.3: Проектирует логику работы игрового проекта, взаимодействия пользователя	Знает логику работы игрового проекта Умеет проектировать игровые проекты Владеет навыком разработки взаимодействий различных элементов игровой логики

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. Ссылка на электронный курс: в разработке.

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.