

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

Б1.О.25 UI/UX дизайн

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль)

09.03.04 Программная инженерия

Форма обучения

заочная

Год набора

2022

Красноярск 2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

доктор технических наук, Профессор, Антамошкин Олеслав

Александрович

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

В рамках данного курса раскрывается сущность понятий UX и UI: подходы дизайнеров User Experience (UX) и дизайнеров пользовательского интерфейса (UI). Особое внимание уделяется учету психологии пользователей при проектировании интерфейсов. Рассматриваются вопросы дизайна на основе данных (Data Driven Design); разработки и визуализация концептов; тестирования и трансформации концепций.

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
ОПК-1: Способен применять естественнонаучные и общетехнические знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности;	
ОПК-1.2: Умеет решать стандартные профессиональные задачи с применением естественнонаучных и общетехнических знаний, методов математического анализа и моделирования	Методы математического анализа и моделирования Применять естественнонаучные и общественные знания, методы математического анализа и моделирования Методами решения стандартных профессиональных задач с применением естественнонаучных и общественных знаний, методы математического анализа и моделирования

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
Контактная работа с преподавателем:	0,44 (16)	
занятия лекционного типа	0,22 (8)	
практические занятия	0,22 (8)	
Самостоятельная работа обучающихся:	2,44 (88)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	
Промежуточная аттестация (Зачёт)	0,11 (4)	

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	1							
	2. Особенности визуальной коммуникации: принципы гештальта. Особенности принятия решения: закон Хикса. Особенности сенсо-моторных процессов: закон Фиттса.			1					
	3. Характеристики «удобного» сервиса или продукта	1							
	4. Пользовательский опыт как критерий успешности продукта. Сценарии использования. Понятие «удобного» интерфейса: примеры дизайна интерфейсов.			1					
	5. Самостоятельное изучение материалов раздела							30	
2. Инструменты UX-исследования и аналитики									
	1. Виды исследований	1							

2. Качественные и количественные исследования. Поведенческие исследования и исследования отношений к продукту/феномену. Модерируемые и немодерируемые исследования			1					
3. Основные инструменты UX-аналитики	1							
4. Опросы, Глубинные интервью, Дневники пользователя, Создание пользовательских историй, Point-of-View, Юзабилити-тестирование, А/В тест.			1					
5. Выбор методов исследования	1							
6. Выбор группы аудитории для исследования. Поиск участников и их отбор. Принцип построения вопросов: особенности коммуникации с участниками исследования для получения объективных данных.			1					
7. Самостоятельное изучение материалов раздела							30	
3. Создание карты потребительского опыта (CJM)								
1. Основные цели создания карты потребительского пути	1							
2. Создание эмпатии к потребителю. Вовлечение проектной команды. Поиск точек роста			1					
3. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте	1							
4. Формулирование основных пользовательских задач – Jobs-to-be-done. Определение отражаемых этапов взаимодействия потребителя с продуктом/сервисом			1					
5. Проектирование карты потребительского опыта (CJM)	1							

6. Действия, выполняемые на этапах взаимодействия с продуктом/сервисом. Эмоциональное состояние потребителя, его мысли и впечатления. Точки контакта бренда с потребителем. Применение полученных данных.			1					
7. Самостоятельное изучение материалов раздела							28	
Всего	8		8				88	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Гультяев А. К., Машин В. А. Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса(Санкт-Петербург: КОРОНА принт).
2. Коутс Р., Влейминк И., Шаньгин В. Ф., Коноплев Г. Н., Сухарев П. П., Щукина И. А. Интерфейс "человек - компьютер"(Москва: Мир).

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):

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)