

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
Высшая школа управления и инноваций



УТВЕРЖДАЮ
и.о.декана
/В.В.Печковская /
«12» февраля 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА (UX/UI DESIGN)

МАГИСТРАТУРА

27.04.05 "ИННОВАТИКА"

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Рабочая программа рассмотрена и одобрена
Советом факультета

(протокол № 2, 12 февраля 2019 г.)

Москва 2019

Рабочая программа дисциплины (модуля) разработана в соответствии с самостоятельно установленным МГУ образовательным стандартом (ОС МГУ) для реализуемых основных профессиональных образовательных программ высшего образования по направлению подготовки / специальности 27.04.05 «Инноватика» (программа магистратуры), утвержденным приказом МГУ от 22 июля 2011 года № 729 (в редакции приказов МГУ от 22 ноября 2011 года № 1066, от 21 декабря 2011 года № 1228, от 30 декабря 2011 года № 1289, от 22 мая 2015 года № 490, от 30 июня 2016 года № 746).

Год (годы) приема на обучение: 2019, 2020.

1. Цель и задачи дисциплины

Целью изучения дисциплины «Проектирование пользовательского опыта (UX/UI Design)» является приобретение знаний, умений и навыков создания цифровых продуктов, разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений, проектирования пользовательского опыта и анализа целевой аудитории.

При изучении курса ставятся следующие **задачи**:

- формирование знаний процесса создания цифрового продукта;
- получение знаний основных методов анализа пользовательского опыта;
- развитие умений и навыков работы с интернет-сервисами, применяемыми в области разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений;
- приобретение умений и навыков в области анализа целевой аудитории и проектирования пользовательского опыта.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП ВО: относится к профессиональному блоку вариативной части (дисциплины по выбору студента) учебного плана, реализуется на 2 году обучения (2 курс, 3 семестр).

3. Входные требования для освоения дисциплины (модуля), предварительные условия (если есть): освоение дисциплин бакалавриата: «Экономика», «Общий менеджмент», а так же дисциплин магистратуры – «Моделирование и количественные методы анализа в бизнесе», «Управленческая экономика», «Управление инновационными проектами».

Знания, навыки и умения, полученные при изучении обеспечивают успешное освоение необходимы для прохождения преддипломной практики, осуществления научно-исследовательской работы и написания выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации). Изучается на 2 курсе (3 семестр).

4. Результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с требуемыми компетенциями выпускников.

Компетенции выпускников, формируемые (полностью или частично) при реализации дисциплины (модуля):

УК-2. Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала.

УК-3. Готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения.

ОПК-1. Готовностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-3. Способностью решать профессиональные задачи на основе философии, математических методов и моделей для управления инновациями, компьютерных технологий в инновационной сфере.

ОПК-4. Способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

ПК-3. Способностью произвести оценку экономического потенциала инновации, затрат на инновационный проект и осуществление инновационной деятельности в организации.

ПК-4. Способностью найти (выбрать) оптимальные решения при создании новой наукоемкой продукции с учетом требований качества, стоимости, сроков исполнения, конкурентоспособности и экологической безопасности.

ПК-6. Способностью применять теории и методы теоретической и прикладной инноватики, систем и стратегий управления, управления качеством инновационных проектов, выбирать соответствующие методы решения экспериментальных и теоретических задач.

ПК-10. Способностью критически анализировать современные проблемы инноватики с учётом экономического, социального, экологического и технологического аспектов жизнедеятельности человека.

Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю):

Знать:

- особенности разработки цифровых продуктов;
- содержание этапов процесса разработки цифрового продукта;
- основные методы анализа пользовательского опыта.

Уметь:

- проводить анализ **потребительского опыта** ;
- работать с интернет-сервисами, применяемыми в области разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений;
- применять методы анализа целевой аудитории.

Владеть:

- методами анализа целевой аудитории для решения профессиональных задач;
- навыками проектирования пользовательского опыта.

Иметь опыт разработки внешнего облика коммерческого сайта.

5. Форма обучения: очная, очно-заочная.

6. Формы контроля

Контроль за освоением дисциплины осуществляется в каждом дисциплинарном разделе отдельно.

Рубежный контроль: тестирование по отдельным разделам дисциплины.

Итоговая аттестация в 3-м семестре – зачёт.

Результаты текущего контроля и итоговой аттестации формируют рейтинговую оценку работы обучающегося. Распределение баллов по отдельным видам работ в процессе освоения дисциплины осуществляется в соответствии с Приложением 1.

7. Объем дисциплины (модуля) составляет 72 часов, 2 зачетные единицы, в том числе 24 часа – аудиторная нагрузка, 48 часов – самостоятельная работа студентов. Изучается на 2 курсе (3 семестр), итоговая форма отчетности – *зачет*.

8. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и виды учебных занятий:

Наименование и краткое содержание разделов и дисциплины (модуля), Форма промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)	Всего (часы)	В том числе			Самостоятельная работа обучающегося, часы
		Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем) Виды контактной работы, часы			
		Занятия лекционного типа (очная и очно-заочная форма)	Занятия семинарского типа (очная и очно-заочная форма)	Всего	
Раздел 1. UX/UI-принципы проектирования решений. 1. Психология восприятия человека. 2. Характеристики «удобного» сервиса или продукта.	14	0/2	4/2	4	10 Реферат Устный опрос Домашнее задание 1.
Раздел 2. Инструменты UX-исследования и аналитики. 1. Виды исследований. 2. Основные инструменты UX-аналитики. 3. Выбор методов исследования.	24	0/4	8/4	8	16 Устный опрос КР Домашнее задание 2.
Раздел 3. Создание карты потребительского опыта. 1. Основные цели создания карты потребительского пути. 2. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте: 3. Проектирование карты потребительского опыта (CJM).	30	0/6	12/6	12	18 Устный опрос. Итоговое задание.
Промежуточная аттестация (зачет)					4
Итого	72		24		48

9. Фонд оценочных средств (ФОС) для оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

9.1. Типовые контрольные задания или иные материалы для проведения текущего контроля успеваемости.

9.1.1 Темы курсовых работ

Курсовая работа по дисциплине не предусмотрена.

9.1.2 Темы рефератов

1. Значение аналитики в UX.
2. Особенности определения целевой аудитории и персон.
3. Инструменты юзабилити-тестирования и их применение.
4. Процесс разработки интерфейсов.
5. Принципы составления информационной архитектуры.
6. Типы модульных сеток и их назначение.

9.1.3 Вопросы для текущего контроля и самостоятельной работы студентов:

1. Процесс анализа потребителя.
2. Содержание профиля потребителя.
3. Карта ценности продукта.
4. Методы получения представления о потребителе.
5. Методы исследования для создания надежных и реалистичных представлений о целевой аудитории.
6. Виды UX-исследований.
7. Инструменты UX-исследования и аналитики.
8. Методы исследований UX.
9. Сущность карты потребительского пути.
10. Основные цели создания карты потребительского пути.
11. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте.
12. Проектирование карты потребительского опыта (СJM).

9.1.4 Типовые домашние задания:

1. Разработайте дизайн своего устройства (эскизный проект) и дайте определение его основных характеристик?
2. Спроектируйте свое мобильное приложение, ориентированное на выполнение выбранных вами задач, обоснуйте их и предложите модель пользовательского взаимодействия UI.

9.1.5 Типовые контрольные работы

Вопросы 1

1. Основные этапы процесса анализа потребителя.
2. Методы исследований UX.
3. Проектирование карты потребительского опыта (СJM).

Вопросы 2

1. Содержание профиля потребителя.
2. Виды исследований UX-исследований.
3. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте.

9.1.6 Пример теста для проверки знаний обучающихся

Открытый тест:

1. Под дизайном интерфейса следует понимать: ...

2. Примером дизайна UI может быть: ...
3. Под UX понимается: ...
4. Выделяют следующие виды UX-исследований: ...
5. Под картой потребительского опыта (СJM) понимают: ...
6. Основными компонентами пользовательского интерфейса UI являются: ...
7. Под UI KIT понимается: ...
8. Выделяют следующие методы исследований UX: ...
9. Под разработкой конструкции по техническому заданию понимается: ...
10. Методами получения представления о потребителе являются (перечислить): ...

9.2. Типовые контрольные задания или иные материалы для проведения промежуточной аттестации.

Итоговое задание

Разработайте дизайн-концепцию и дизайн вашего мобильного приложения. Обоснуйте ее и предложите набор UI KIT для вашей концепции дизайна.

10. Ресурсное обеспечение:

10.1. Перечень основной и дополнительной литературы

а) Основная литература:

1. Браун, Т. Дизайн-мышление. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Т. Браун. -М.:Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 256 с.
2. Кемпкенс, О. Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге / Оливер Кемпкенс. – М.:Бомбора, 2019. – 224 с.
3. Круг, С. Веб-дизайн: книга Стива Круга, или Не заставляйте меня думать! / Стив Круг. – М.: ЭКСМО, 2019. - 256 с.
4. Кон, Майк Пользовательские истории: гибкая разработка программного обеспечения (Signature Series) / Майк Кон. – М.: Диалектика-Вильямс, 2018. – 256 с.
5. Сидоренко, И. Дизайнер интерфейсов / Сидоренко Илья. - М: Олимп-Бизнес, 2019. – 224 с.

б) Дополнительная литература:

1. Креативное мышление в бизнесе [Текст] / Harvard Business Review. – М.: Юнайтед Пресс, 2014. – 232 с.
2. Построение бизнес-моделей. Настольная книга стратега и новатора / И. Пинье — «Альпина Диджитал», 2010
3. Разработка ценностных предложений. Как создавать товары и услуги, которые захотят купить потребители. Ваш первый шаг. / И. Пинье — «Альпина Диджитал», 2015

10.2. Перечень лицензионного программного обеспечения (при необходимости):

MS Office

10.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

1. ЭБС «Юрайт» [раздел «ВАША ПОДПИСКА: учебники и учебные пособия издательства «Юрайт»]: сайт. – URL: <https://www.biblio-online.ru/catalog/>
2. ЭБС издательства «Лань» [учебные, научные издания, первоисточники, художественные произведения различных издательств; журналы]: сайт. – URL: <http://e.lanbook.com>
3. Электронная библиотека экономического факультета МГУ – URL: <https://www.econ.msu.ru/elibrary>

10.4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (при необходимости)

1. <https://www.bloomberg.com> – информационное агентство «Блумберг».
2. <https://www.mckinsey.com/quarterly> журнал «Вестник МакКинзи».
3. <https://4brain.ru> – материалы по творческому мышлению.

10.5. Описание материально-технического обеспечения:

Для проведения образовательного процесса требуется аудитория с трансформируемым пространством, оборудованная компьютером и проектором, необходимыми для демонстрации презентаций. Обязательное программное обеспечение – MS Office.

11. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

В процессе изучения курса обучающиеся обязаны соблюдать дисциплину, вовремя приходить на занятия, делать домашние задания, осуществлять подготовку к семинарам и контрольным работам, проявлять активность на занятиях.

При этом важное значение имеет самостоятельная работа, которая направлена на формирование у учащегося умений и навыков правильного оформления конспекта и работы с ним, работы с литературой и электронными источниками информации, её анализа, синтеза и обобщения. Для проведения самостоятельной работы обучающимся предоставляется список учебно-методической литературы.

12. Образовательные технологии

В процессе освоения дисциплины используются следующие образовательные технологии:

1. Стандартные методы обучения:

- лекции;
- семинары;
- письменные или устные домашние задания;
- консультации преподавателей;
- самостоятельная работа студентов, в которую входит освоение теоретического материала, подготовка к семинарам, выполнение указанных выше письменных работ.

2. Методы обучения с применением интерактивных форм образовательных технологий:

- интерактивные лекции;
- анализ деловых ситуаций на основе кейс-метода и имитационных моделей;
- круглые столы;
- обсуждение подготовленных студентами рефератов;
- групповые дискуссии и проекты;
- обсуждение результатов работы студенческих исследовательских групп.

Приложение 1

СИСТЕМА РЕЙТИНГОВОЙ ОЦЕНКИ И КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

№ п/п	СТРУКТУРА	Баллы по каждому модулю
1.	Оценка за активное участие в учебном процессе и посещение занятий: Всех занятий Не менее 75% Не менее 50% Не менее 25%	5 4 3 2
	Итого:	до 5
2.	устный опрос в форме собеседования (УО-1) письменный опрос в виде теста (ПР-1) письменная контрольная работа (ПР-2) письменная работа в форме реферата (ПР-4) домашнее задание	5 10 10 10 10
	Итого:	45
3.	Зачет (итоговая работа)	50
	ВСЕГО:	100

Пересчет на 5 балльную систему

2 (неудовлетворительно)	3 (удовлетворительно)	4 (хорошо)	5 (отлично)
< 50	50-64	65-84	85-100

Язык преподавания: русский.

Автор программы: Карандин Дмитрий Вячеславович, преподаватель, менеджер по развитию международного бизнеса АО «Росинфокоминвест».

Преподаватель (преподаватели) программы: Карандин Дмитрий Вячеславович, преподаватель, менеджер по развитию международного бизнеса АО «Росинфокоминвест».