

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



УТВЕРЖДАЮ

И.о.декана

/В.В.Печковская /

«28» августа 2025 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

# **ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА (UX/UI DESIGN)**

**Магистратура**

**27.04.05 «ИННОВАТИКА»**

**(интегрированная)**

**дисциплина по выбору**

**Форма обучения: очная**

Рабочая программа рассмотрена и одобрена  
на заседании Совета Факультета.  
(протокол № 5, 27.08.2025 г.)

Москва 2025

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 27.04.05 «Инноватика», утвержденным приказом по МГУ от «30» декабря 2020 г. № 1376 (в редакции приказов МГУ от 21 декабря 2021 года № 1404, от 29 мая 2023 № 702).



- 1. 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).
- 2. Входные требования для освоения дисциплины (модуля), предварительные условия (если есть):** освоение дисциплин бакалавриата: «Инноватика», а также 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).

### **3. Входные компетенции**

- 4. Входные требования для освоения дисциплины (модуля), предварительные условия (если есть):** освоение дисциплин бакалавриата: «Инноватика», а также 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).

## **2. Входные результаты обучения**

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.

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с требуемыми компетенциями выпускников

Компетенции выпускников (коды)	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с индикаторами достижения компетенций
<p><b>УК-7.</b> Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки, формировать приоритеты личностного и профессионального развития</p>	<p><b>УК-7.1.</b> Определяет приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста</p>	<p><b>Знать</b> основы планирования траектории личностного развития и профессионального роста.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– выявлять приоритеты собственной деятельности и определять способы ее совершенствования на основе самооценки;</li><li>– формулировать цели личностного развития и профессионального роста;</li><li>– планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных задач;</li><li>– подвергать критическому анализу проделанную работу;</li><li>– находить и творчески использовать имеющийся опыт в соответствии с задачами саморазвития;</li></ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– способностью самореализации и использования творческого потенциала;</li><li>– навыками определения целей личностного и профессионального развития;</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– способностью контролировать и достигать цели личного развития и профессионального роста.</li> </ul>
	<p><b>УК-7.2.</b> Оценивает требования рынка труда для выстраивания траектории собственного профессионального роста, определяет стратегию профессионального развития</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– требования рынка труда и предложения образовательных услуг в сфере профессиональной деятельности;</li> <li>– методы оценки личного и профессионального потенциала сотрудника;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– выявлять и оценивать требования рынка труда и предложения образовательных услуг;</li> <li>– оценивать личный и профессиональный потенциал;</li> <li>– планировать профессиональную карьеру;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способностью выстраивать, реализовывать и корректировать траекторию собственного профессионального роста с учётом изменяющихся условий рынка труда на основе принципов непрерывного обучения;</li> <li>– способностью самоорганизации и самоконтроля для реализации собственной деятельности;</li> <li>– способностью определять стратегию профессионального развития.</li> </ul>
<p><b>ОПК-2.</b> Способен формулировать задачи управления в технических системах и обосновывать методы их решения</p>	<p><b>ОПК-2.1.</b> Формулирует задачи управления в технических системах на основе знаний, профильных разделов математических и естественнонаучных дисциплин</p>	<p><b>Знать:</b> фундаментальные разделы, профильные разделы математических и естественнонаучных дисциплин;</p> <p><b>Уметь</b> формулировать задачи профессиональной</p>

		<p>деятельности на основе знаний, профильных разделов математических и естественнонаучных дисциплин;</p> <p><b>Владеть</b> методами формулирования задач профессиональной деятельности на основе знаний в области математики, естественных и технических наук.</p>
<p><b>ОПК-10.</b> Способен разрабатывать, комбинировать и адаптировать алгоритмы и программные приложения, пригодные для решения практических задач цифровизации в области профессиональной деятельности</p>	<p><b>ОПК-10.1.</b> Разрабатывает, алгоритмы и программные приложения для решения практических задач цифровизации</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– методы формализации и алгоритмизации поставленных задач;</li> <li>– алгоритмы решения типовых задач, области и способы их применения для решения практических задач цифровизации.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать методы и приемы алгоритмизации поставленных задач;</li> <li>– разрабатывать алгоритмы решения типовых задач и программные приложения как инструменты цифровизации организации;</li> </ul> <p><b>Владеть</b> навыками разработки алгоритмов и программных приложений для решения практических задач цифровизации.</p>
	<p><b>ОПК-10.2.</b> Комбинирует и адаптирует алгоритмы и программные приложения для решения практических задач цифровизации</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– методы и средства сборки модулей и компонент программного обеспечения;</li> <li>– интерфейсы взаимодействия с внешней средой;</li> <li>– методы и средства разработки процедур для развертывания программного обеспечения;</li> </ul>

		<p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать выбранную среду программирования для разработки процедур интеграции программных модулей;</li> <li>– применять методы и средства сборки модулей и компонент программного обеспечения, разработки процедур для развертывания программного обеспечения, миграции и преобразования данных, создания программных интерфейсов;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками сборки модулей и компонент программного обеспечения, их адаптации к решению задач цифровизации;</li> <li>– навыками осуществления процедур развертывания и обновления программного обеспечения.</li> </ul>
--	--	--

#### 4. 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.

5. **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.

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

	<b>Всего</b>	В том числе
--	--------------	-------------

Наименование и краткое содержание разделов и тем дисциплины (модуля),  Форма промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)	(часы)	Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем) <i>Виды контактной работы, часы</i>				Самостоятельная работа обучающегося <i>Виды самостоятельной работы, часы</i>			
		Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Групповые консультации	Индивидуальная работа с обучающимися	Всего	Вид	часы	Всего
<b>Раздел 1. UX/UI-принципы проектирования решений.</b> 1. Психология восприятия человека. 2. Характеристики «удобного» сервиса или продукта. 3. Построение портрета потребителя цифрового продукта	14	лекция, 2	семинар, 2			4	Реферат Устный опрос. Тест, проектная работа в виде презентации	10	10
<b>Раздел 2. Инструменты UX-исследования и аналитики.</b> 1. Виды исследований. 2. Основные инструменты UX-аналитики. 3. Выбор методов исследования.	24	лекция, 4	семинар, 4	0	0	8	Подготовка к устному опросу. Контрольная работа. Подготовка проектного задания (в формате презентации).	16	16

4. Построение прототипа цифровой модели продукта									
<b>Раздел 3. Создание карты потребительского опыта СJM.</b> 1. Основные цели создания карты потребительского пути. 2. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте: 3. Проектирование карты потребительского опыта (СJM).	30	лекция, 6	семинар, 6	0	0	12	Подготовка к устному опросу. Контрольная работа. Подготовка итогового проектного задания	18	18
Промежуточная аттестация	Зачет						4		
<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>24</b>				<b>48</b>			

7. Шкала и критерии оценивания (шкала и критерии оценивания могут быть едиными (типовыми) для всех дисциплин (модулей), входящих в ОПОП)

### 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	5
	Не менее 75%	4
	Не менее 50%	3
	Не менее 25%	2
	Итого:	до 5
2.	устный опрос в форме собеседования	15
	письменный опрос	10
	проектное задание в формате презентации	20
	Итого:	45
3.	Итоговый проект	50
	ВСЕГО:	100

#### Пересчет на 5 балльную систему

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

#### 8. Ресурсное обеспечение:

- **Перечень основной и дополнительной учебной литературы**

##### а) Основная литература:

1. Шуваев Я. А. UX/UI-дизайн для создания идеального продукта: полный и исчерпывающий гид. — Москва: Бомбора, 2023. — 304 с.
2. Эяль Н., Хувер Р. На крючке: как создавать продукты, формирующие привычки / пер. с англ. — Москва: Альпина Паблшер, 2022. — 256 с.
3. Готхелф Дж., Сейден Дж. Lean UX. Проектирование отличного пользовательского опыта. — 3-е изд. — Москва: БХВ, 2023. — 240 с.
4. Хапов Д. А. 18 законов дизайнера: принципы проектирования пользовательских интерфейсов. — Москва, 2025. — 120 с.

5. Норман Д. Дизайн привычных вещей / пер. с англ. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2025. — 384 с.

**а) Дополнительная 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. Сидоренко, И. Дизайнер интерфейсов / Сидоренко Илья. - М: Олимп-Бизнес, 2019. – 224 с.
3. Кон, Майк Пользовательские истории: гибкая разработка программного обеспечения (Signature Series) / Майк Кон. – М.: Диалектика-Вильямс, 2018. – 256 с.
4. Креативное мышление в бизнесе [Текст] / Harvard Business Review. – М.: Юнайтед Пресс, 2014. – 232 с.
5. Круг, С. Веб-дизайн: книга Стива Круга, или Не заставляйте меня думать! / Стив Круг. – М.: ЭКСМО, 2019. - 256 с.

**Перечень лицензионного программного обеспечения:**

MS Office

**Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем**

ЭБС «Юрайт» [раздел «ВАША ПОДПИСКА: учебники и учебные пособия издательства «Юрайт»]: сайт. – URL: <https://www.biblio-online.ru/catalog/>

ЭБС издательства «Лань» [учебные, научные издания, первоисточники, художественные произведения различных издательств; журналы]: сайт. – URL: <http://e.lanbook.com>

**Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

<https://www.bloomberg.com> – информационное агентство «Блумберг».

<https://www.mckinsey.com/quarterly> журнал «Вестник МакКинзи».

<https://4brain.ru> – материалы по творческому мышлению.

**Описание материально-технической базы**

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

Материально-техническое обеспечение (МТО) соответствует необходимым требованиям, включая аудитории, ПО и доступ к базам данных и информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

9. Язык преподавания: русский

10. Преподаватель (преподаватели): преподаватель Карандин Д.В., старший преподаватель Печковская Е.М.

11. Разработчики программы: преподаватель Карандин Д.В., старший преподаватель Печковская Е.М.