

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«**Российский государственный гуманитарный университет**»  
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)

ИНСТИТУТ МАССМЕДИА И РЕКЛАМЫ  
ФАКУЛЬТЕТ РЕКЛАМЫ И СВЯЗЕЙ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ  
Кафедра медиакommunikации

## **UX-ДИЗАЙН**

### **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**42.03.05. Медиакommunikации**

---

*Код и наименование направления подготовки/специальности*

**Медиакommunikации**

---

*Наименование направленности (профиля)/ специализации*

Уровень высшего образования: *бакалавриат*

Форма обучения: *очная*

РПД адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями  
здоровья и инвалидов

Москва 2025

*UX-дизайн*

Рабочая программа дисциплины

Составитель:

*Доктор педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой медиакоммуникации Волкова В.В.*

*Ответственный редактор<sup>1</sup>*

*Д.пед.н., проф. Волкова В.В.*

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры

медиакоммуникации

№ 4 от 17.12.2024 г.

## **Оглавление**

---

<sup>1</sup> при его наличии

1.	Пояснительная записка.....	4
1.1.	Цель и задачи дисциплины.....	4
1.2.	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций.....	4
1.3.	Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	6
2.	Структура дисциплины.....	6
3.	Содержание дисциплины.....	6
4.	Образовательные технологии.....	7
5.	Оценка планируемых результатов обучения.....	8
5.1	Система оценивания.....	8
5.2	Критерии выставления оценки по дисциплине.....	8
5.3	Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	9
6.	Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	10
6.1	Список источников и литературы.....	10
6.2	Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	10
6.3	Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы.....	11
7.	Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	11
8.	Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.....	11
9.	Методические материалы.....	12
9.1	Планы семинарских занятий.....	12
9.2	Методические рекомендации по подготовке письменных работ.....	15
	Приложение 1. Аннотация рабочей программы дисциплины.....	16

## 1. Пояснительная записка

### 1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины – ознакомление обучающихся с основополагающими принципами техники речи, методиками развития речевого дыхания и голоса, дикции и орфоэпии, а также невербальными средствами общения для эффективного взаимодействия в профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- рассмотреть основы пользовательского опыта и продуктового дизайна;
- изучить ключевые критерии сегментации целевой аудитории и методы их применения;
- освоить этапы проектирования пользовательского опыта и основные принципы проектирования;
- изучить особенности прототипирования интерфейсных решений для веб-приложений и мобильных приложений;
- познакомить с целями, методами и этапами проведения юзабилити-тестирования.

### 1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
ПК-2. Способен ориентироваться в сфере медиа, умеет работать с источниками информации, ведет профессиональные коммуникации в медиасфере	<p><i>ПК-2.1.</i> Ведет профессиональную деятельность в соответствии с законодательными, конкретно историческими и содержательно-формальными требованиями к медиапродукту</p>	<p><i>Знать:</i> законодательные и содержательно-формальные требования к медиапродуктам, особенности пользовательского опыта и их связь с продуктовым дизайном. <i>Уметь:</i> учитывать законодательные и исторические нормы при проектировании интерфейсов и медиапродуктов, адаптировать дизайн под пользовательские ожидания и требования. <i>Владеть:</i> навыками анализа требований к медиапродукту и методами применения UX-подходов для их соблюдения.</p>
	<p><i>ПК-2.2.</i> Владеет навыками работы с источниками в целях решения профессиональных задач</p>	<p><i>Знать:</i> методы сбора данных для сегментации целевой аудитории, включая источники внешних исследований, данные веб-аналитики и обратной связи. <i>Уметь:</i> использовать данные из различных источников для создания карт эмпатии, персонажей и анализа пользовательских сценариев. <i>Владеть:</i> навыками обработки и интерпретации данных для проектирования пользовательского опыта и тестирования интерфейсов.</p>

<p>ПК-4. Осуществляет организацию работ по созданию и редактированию контента</p>	<p><i>ПК-4.1.</i> Владеет основами создания различных видов контента</p>	<p><i>Знать:</i> принципы и паттерны проектирования UX, этапы проектирования пользовательского опыта, основы дизайна интерфейсов. <i>Уметь:</i> создавать навигационные карты, проектировать пути пользователя и разрабатывать прототипы интерфейсных решений. <i>Владеть:</i> методами визуализации пользовательских сценариев, основами разработки концепций и дизайна интерфейсов.</p>
	<p><i>ПК-4.2.</i> Владеет основами редактирования различных видов контента</p>	<p><i>Знать:</i> анатомию интерфейса, принципы восприятия и взаимодействия с цифровым продуктом, правила создания дизайн-системы. <i>Уметь:</i> корректировать интерфейсные решения в соответствии с пользовательскими требованиями и результатами юзабилити-тестирования. <i>Владеть:</i> методами анализа и редактирования контента интерфейсов для повышения его удобства и функциональности.</p>
	<p><i>ПК-4.3.</i> Способен осуществлять координацию работы по созданию и редактированию контента</p>	<p><i>Знать:</i> этапы и принципы проектирования пользовательского опыта, методы организации и проверки работы над UX-проектами. <i>Уметь:</i> координировать проектирование интерфейсов, взаимодействовать с командой при разработке прототипов и тестировании. <i>Владеть:</i> навыками управления процессами создания и редактирования UX-дизайна с учетом требований пользователей и целей продукта.</p>
<p>ПК-5. Разрабатывает и реализует различные медиапроекты и медиапродукты</p>	<p><i>ПК-5.1.</i> Владеет основными технологиями создания медиапродукта</p>	<p><i>Знать:</i> технологии и инструменты прототипирования интерфейсов, методы юзабилити-тестирования и анализа его результатов. <i>Уметь:</i> применять технологии создания прототипов, тестировать интерфейсы и анализировать их работоспособность. <i>Владеть:</i> методами проектирования и оптимизации медиапродукта для повышения его эффективности и</p>

		удобства.
--	--	-----------

### 1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «UX-дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений дисциплин учебного плана.

Для освоения дисциплины необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения дисциплины «Пользовательские исследования».

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Интернет-маркетинг», «Контент-маркетинг», преддипломная практика.

### 2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 академических часов.

#### Структура дисциплины для очной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
7	Лекции	10
7	Семинары	32
	Всего	42

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 66 академических часов.

### 3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1.	<b>Основы пользовательского опыта и продуктового дизайна</b>	Что такое пользовательский опыт (UX). Как формируется пользовательский опыт. UX и удобство продукта. Пользовательский опыт и FUN-фактор. Взаимосвязь пользовательского опыта и продуктового дизайна. Процесс проработки пользовательского опыта. Дизайн-мышление. Кто занимается проработкой пользовательского опыта. Производственный дизайн-процесс. Краеугольные принципы построения качественного UX. Дизайн как средство мимикрии под пользовательские ожидания. Дизайн, красота и пользовательский опыт. Популярные ошибки при работе с пользовательским опытом.
2.	<b>Сегментация целевой аудитории</b>	Ключевые критерии сегментации: социально-демографические, географические, психографические, поведенческие признаки. Метод персонажей. Персонаж как собирательный образ. Построение персонажа. Проблемы при использовании метода персонажей. Карты эмпатии. Цель построения карт эмпатии. Как использовать карту эмпатии. Источники данных для сегментации: результаты внешних исследований рынка, данные из CRM, С1, данные

		систем веб-аналитики, статистика поисковых запросов, обратная связь от клиентов: обращения, чаты и пр., рекламные сервисы.
3.	<b>Проектирование пользовательского опыта</b>	Этапы проектирования. Принципы и паттерны проектирования. Анализ входных данных. Проектирование путей пользователя. Создание концепции системы. Проверка концепции на жизнеспособность. Основные принципы восприятия. Основные принципы проектирования. Создание навигационной карты. Основные принципы создания навигационной диаграммы.
4.	<b>Прототипирование интерфейсного решения</b>	Язык дизайна. Что такое язык дизайна: цвет и форма, изображения и иконки, типографика. Анатомия интерфейса. Интерактивные элементы интерфейса: сетка, дизайн-система. Как собирать веб-приложение или сайт. Особенности мобильного приложения.
5.	<b>Юзабилити-тестирование</b>	Цели и задачи юзабилити-тестирования. Что можно тестировать: сайт, мобильное приложение, посадочная страница, телевизионный интерфейс, интерфейс банкомата, голосовой интерфейс, звонок в кол-центр, печатная форма, видеoinструкция баннер, Email-рассылка, навигация в торговом зале. Цели тестирования: выполнение задачи, затраты времени, эффективность, вариативность. Методы проведения юзабилити-тестирования: модерлируемое тестирование, немодерлируемое тестирование, очное тестирование, удаленное тестирование, структурированное тестирование, неструктурированное тестирование. Подготовка к тесту: определение цели исследования, формулировка гипотезы, выбор подходящего метода тестирования, определение целевой аудитории теста, составление сценария тестирования, подбор респондентов. Базовые принципы разработки сценариев. Правила и рекомендации для проведения тестирования. Анализ результатов тестирования. RBT-метод.

#### 4. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1.	<b>Основы пользовательского опыта и продуктового дизайна</b>	Лекции Семинары Самостоятельная работа	Лекция-визуализация Групповая дискуссия Разбор кейс-ситуаций
2.	<b>Сегментация целевой аудитории</b>	Лекции Семинары Самостоятельная работа	Лекция-визуализация Групповая дискуссия Разбор кейс-ситуаций
3.	<b>Проектирование пользовательского опыта</b>	Лекции Семинары Самостоятельная работа	Лекция-визуализация Групповая дискуссия Разбор кейс-ситуаций
4.	<b>Прототипирование интерфейсного решения</b>	Лекции Семинары Самостоятельная работа	Лекция-визуализация Групповая дискуссия Разбор кейс-ситуаций
5.	<b>Юзабилити-тестирование</b>	Лекции	Лекция-визуализация

		Семинары Самостоятельная работа	Групповая дискуссия Разбор кейс-ситуаций
--	--	---------------------------------------	---

## 5. Оценка планируемых результатов обучения

### 5.1 Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль:		
- участие в обсуждении теоретических вопросов на семинарских занятиях	2 балла	32 балла
- выполнение домашних заданий	4-5 баллов	28 баллов
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой		40 баллов
<b>Итого за семестр</b>		<b>100 баллов</b>

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
0 – 19			F

### 5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A, B	отлично/ зачтено	Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».
82-68/ C	хорошо/ зачтено	Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».
67-50/ D, E	удовлетво- рительно/ зачтено	Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами. Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».
49-0/ F, FX	неудовлет- ворительно/ не зачтено	Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.

### 5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

*Примерный вариант домашнего задания для текущего контроля успеваемости*

Сегментация и проектирование пользовательского опыта.

1. Выберите проект, для которого вы будете выполнять домашнее задание.

Это может быть:

- ваш собственный продукт или сервис, который вы хотите предлагать клиентам;
- уже существующий на рынке продукт или сервис;
- учебный проект, который вы придумаете сами.

2. Кратко опишите свой проект.

3. Опишите целевую аудиторию вашего проекта, проведя сегментацию по поведенческим факторам.

При сегментации:

a. Должно получиться не более 6 сегментов целевой аудитории.

b. Сегменты должны быть сформированы на основе поведенческих факторов, а не исходя из социально-демографических различий.

c. Для каждого сегмента:

- чётко обозначена отличительная особенность, на основании которой проведена сегментация;
- обозначены проблема или проблемы, которые стоят перед сегментом.

4. Выберите 2 наиболее приоритетных пользовательских сегмента и обоснуйте своё решение.

5. Составьте для каждого из этих сегментов персонажа, опишите его.

6. Выделите для выбранных персонажей по одному наиболее характерному пользовательскому сценарию и обоснуйте своё решение.
7. Составьте CJM взаимодействия каждого персонажа с продуктом.

*Примерный вариант итогового задания для промежуточной аттестации (экзамен)*

1. Выберите продукт для тестирования.
2. Найдите в своём ближайшем окружении (среди друзей, родственников, однокурсников) трёх респондентов в соответствии с требованиями и проведите с ними юзабилити-тестирование выбранного продукта, поставив перед ними задачу — достичь конечную цель использования продукта.
3. В процессе тестирования фиксируйте в письменном виде основные проблемы, с которыми сталкивается каждый респондент по ходу выполнения задачи.
  - \* Записывайте комментарии и ошибки респондентов по ходу выполнения задания.
  - \* Описывайте причину ошибки и её последствия для выполнения задания.
  - \* Определяйте, как пользователь решает возникшую проблему, какие инструменты использует.
  - \* Фиксируйте результаты во время тестирования: Excel, Trello, Notion, Заметки.
4. Составьте отчёт по юзабилити-тестированию, который должен включать в себя:
  - \* цели тестирования;
  - \* гипотезы;
  - \* задания и вопросы для респондентов;
  - \* требования к респондентам;
  - \* описание респондентов, принявших участие в тестировании;
  - \* оценку выполненных заданий и проблемы (если выявлены).

## **6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **6.1 Список источников и литературы**

#### **Основная литература**

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18905-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/555050>
2. Игнатъев, А. В. Проектирование человеко-машинного взаимодействия / А. В. Игнатъев. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург: Лань, 2022. — 56 с. — ISBN 978-5-507-44641-4. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/231500> — Режим доступа: для авториз. пользователей.

#### **Дополнительная литература**

3. Васильева, Е. В., Дизайн-мышление: методология креативного развития: учебник / Е. В. Васильева. — Москва: КноРус, 2023. — 560 с. — ISBN 978-5-406-10363-0. — URL: <https://book.ru/book/945906> — Текст: электронный.

### **6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».**

1. Электронно-библиотечная система Znaniум <http://www.znanium.com>
2. Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>
3. Электронно-библиотечная система IPR Book <https://www.iprbookshop.ru/>

4. Образовательная платформа Юрайт <https://urait.ru/>
5. Межвузовская электронная библиотека (МЭБ) <https://icdlib.nspu.ru/>
6. Национальная электронная библиотека <https://rusneb.ru/>
7. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <https://www.elibrary.ru/>

### **6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы**

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Информационные справочные системы:

1. Консультант Плюс
2. Гарант

### **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

### **8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или могут быть заменены устным ответом; обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс; для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств; письменные задания оформляются увеличенным шрифтом; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих: лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования; письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме; экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих: в печатной форме увеличенным шрифтом, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих: в печатной форме, в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих: устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE; дисплеем Брайля PAC Mate 20; принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих: автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих; акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1; компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

## 9. Методические материалы

### 9.1 Планы семинарских занятий

#### Тема 1. Основы пользовательского опыта и продуктового дизайна (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Понятие пользовательского опыта и его основные компоненты.
2. Влияние пользовательского опыта на восприятие продукта.
3. Принципы формирования качественного UX-дизайна.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

#### Тема 2. Дизайн-мышление как инструмент разработки UX (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Особенности дизайн-мышления в работе над пользовательским опытом.
2. Основные этапы дизайн-мышления.
3. Применение дизайн-мышления в решении задач UX-дизайна.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

#### Тема 3. Производственный дизайн-процесс (2 ч.)

Вопросы для обсуждения:

1. Составляющие производственного дизайн-процесса.
2. Роль командной работы на различных этапах создания UX.
3. Типичные ошибки при организации производственного дизайн-процесса.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

**Тема 4. Краеугольные принципы построения UX-дизайна (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Принципы мимикрии дизайна под пользовательские ожидания.
2. Соотношение красоты и удобства интерфейса.
3. Ошибки при внедрении принципов UX-дизайна.

*Материально-техническое обеспечение занятия:* занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

**Тема 5. Критерии сегментации целевой аудитории (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Ключевые признаки сегментации целевой аудитории.
2. Социально-демографические и психографические критерии сегментации.
3. Влияние поведенческих характеристик на проектирование UX.

*Материально-техническое обеспечение занятия:* занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

**Тема 6. Метод персонажей в UX-дизайне (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Построение персонажа как собирательного образа пользователя.
2. Источники данных для создания персонажей.
3. Проблемы и ограничения метода персонажей.

*Материально-техническое обеспечение занятия:* занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

**Тема 7. Карты эмпатии как инструмент проектирования UX (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Цель и структура карты эмпатии.
2. Использование карт эмпатии для анализа пользовательских потребностей.
3. Источники данных для создания карт эмпатии.

*Материально-техническое обеспечение занятия:* занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

**Тема 8. Этапы проектирования пользовательского опыта (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Анализ входных данных перед началом проектирования.
2. Создание пользовательских сценариев и путей пользователя.
3. Проверка концепции на жизнеспособность.

*Материально-техническое обеспечение занятия:* занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

**Тема 9. Принципы проектирования интерфейсов (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Основные принципы восприятия информации пользователем.

2. Влияние паттернов проектирования на эффективность интерфейса.
3. Создание навигационной карты продукта.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

#### **Тема 10. Анатомия интерфейса и язык дизайна (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Роль типографики, цвета и формы в UX-дизайне.
2. Особенности построения интерфейсов с использованием сеток.
3. Создание дизайн-системы для цифровых продуктов.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

#### **Тема 11. Прототипирование интерфейсных решений (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Интерактивные элементы как основа прототипирования.
2. Создание прототипов для веб-приложений и мобильных продуктов.
3. Особенности сборки интерфейсов на основе прототипов.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

#### **Тема 12. Виды юзабилити-тестирования (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Особенности модерлируемого и немодерлируемого тестирования.
2. Сравнение очного и удаленного юзабилити-тестирования.
3. Цели и задачи структурированного и неструктурированного тестирования.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

#### **Тема 13. Подготовка сценариев для юзабилити-тестирования (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Определение целей и гипотез юзабилити-теста.
2. Составление сценария тестирования и подбор респондентов.
3. Принципы разработки сценариев для тестирования.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

#### **Тема 14. Методы проведения юзабилити-тестирования (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Выбор подходящего метода юзабилити-тестирования.
2. Организация тестирования интерфейсов с учетом аудитории.
3. Анализ результатов тестов на основе выбранных показателей.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

### **Тема 15. Анализ результатов юзабилити-тестирования (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Интерпретация данных, полученных в ходе тестирования.
2. Применение RVT-метода для анализа результатов.
3. Оптимизация интерфейсов на основе тестовых показателей.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

### **Тема 16. Оценка эффективности UX-дизайна (2 ч.)**

Вопросы для обсуждения:

1. Критерии оценки эффективности пользовательского опыта.
2. Анализ времени выполнения задачи и вариативности действий.
3. Влияние UX-дизайна на успешность продукта.

**Материально-техническое обеспечение занятия:** занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

## **9.2 Методические рекомендации по подготовке письменных работ**

### *Методические указания по подготовке и оформлению домашних работ*

Методические рекомендации предназначены для обучающихся дневной формы обучения. При разработке рекомендаций учитывались требования Федерального Государственного образовательного стандарта ВПО по направлению подготовки «Менеджмент» и действующих нормативных документов.

Домашние задания являются одной из промежуточных форм аттестации, которые выполняются в течение семестра в установленные сроки.

Тематика домашних заданий предусматривает проверку уровня знаний по некоторым вопросам теоретического лекционного курса, а также самостоятельного изучения ими источников и специальной литературы.

Домашнее задание направлено на индивидуализацию обучения и повышение роли самостоятельной работы обучающихся, поэтому предусмотрен широкий спектр контрольных вопросов, позволяющий студенту выбрать наиболее интересную для него тему.

При подготовке письменной работы обучающимся может использоваться рекомендованная, самостоятельно подобранная литература, доступные электронные ресурсы.

Задания могут выполняться обучающимся в облачных сервисах. В этом случае требуется указание ФИО обучающегося и доступ к документу для проверки задания. В домашних заданиях должны быть приведены результаты выполнений основных пунктов, указанных в описании заданий.

Часть домашних заданий может выполняться в рабочих тетрадях, с четким соблюдением структуры заданий по дисциплине.

Оценка домашних заданий осуществляется в соответствии с рейтинговой системой оценки знаний по дисциплине.

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «UX-дизайн» реализуется ООО «Нетология».

Цель дисциплины – ознакомление обучающихся с основополагающими принципами техники речи, методиками развития речевого дыхания и голоса, дикции и орфоэпии, а также невербальными средствами общения для эффективного взаимодействия в профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- рассмотреть основы пользовательского опыта и продуктового дизайна;
- изучить ключевые критерии сегментации целевой аудитории и методы их применения;
- освоить этапы проектирования пользовательского опыта и основные принципы проектирования;
- изучить особенности прототипирования интерфейсных решений для веб-приложений и мобильных приложений;
- познакомить с целями, методами и этапами проведения юзабилити-тестирования.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

*ПК-2.1.* Ведет профессиональную деятельность в соответствии с законодательными, конкретно историческими и содержательно-формальными требованиями к медиапродукту.

*ПК-2.2.* Владеет навыками работы с источниками в целях решения профессиональных задач.

*ПК-4.1.* Владеет основами создания различных видов контента.

*ПК-4.2.* Владеет основами редактирования различных видов контента.

*ПК-4.3.* Способен осуществлять координацию работы по созданию и редактированию контента.

*ПК-5.1.* Владеет основными технологиями создания медиапродукта

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

*Знать:* законодательные и содержательно-формальные требования к медиапродуктам, особенности пользовательского опыта и их связь с продуктовым дизайном, методы сбора данных для сегментации целевой аудитории, включая источники внешних исследований, данные веб-аналитики и обратной связи, принципы и паттерны проектирования UX, этапы проектирования пользовательского опыта, основы дизайна интерфейсов, анатомию интерфейса, принципы восприятия и взаимодействия с цифровым продуктом, правила создания дизайн-системы, этапы и принципы проектирования пользовательского опыта, методы организации и проверки работы над UX-проектами, технологии и инструменты прототипирования интерфейсов, методы юзабилити-тестирования и анализа его результатов.

*Уметь:* учитывать законодательные и исторические нормы при проектировании интерфейсов и медиапродуктов, адаптировать дизайн под пользовательские ожидания и требования, использовать данные из различных источников для создания карт эмпатии, персонажей и анализа пользовательских сценариев, создавать навигационные карты, проектировать пути пользователя и разрабатывать прототипы интерфейсных решений, корректировать интерфейсные решения в соответствии с пользовательскими требованиями и результатами юзабилити-тестирования, координировать проектирование интерфейсов, взаимодействовать с командой при разработке прототипов и тестировании, применять технологии создания прототипов, тестировать интерфейсы и анализировать их работоспособность.

*Владеть:* навыками анализа требований к медиапродукту и методами применения UX-подходов для их соблюдения, навыками обработки и интерпретации данных для проектирования пользовательского опыта и тестирования интерфейсов, методами визуализации пользовательских сценариев, основами разработки концепций и дизайна интерфейсов, методами анализа и редактирования контента интерфейсов для повышения его удобства и

функциональности, навыками управления процессами создания и редактирования UX-дизайна с учетом требований пользователей и целей продукта, методами проектирования и оптимизации медиапродукта для повышения его эффективности и удобства.

По дисциплине «UX-дизайн» предусмотрена аттестация в форме зачета с оценкой.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы.