

**«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
(Финуниверситет)**

Калужский филиал Финуниверситета

Кафедра «Бизнес-информатика и высшая математика»

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор Калужского филиала
Финуниверситета



В.А. Матчинов
В.А. Матчинов

«27» июня 2024 г.

Пономарев С.В.

UX-ДИЗАЙН

Рабочая программа дисциплины

для студентов, обучающихся по направлению подготовки

38.03.05 «Бизнес-информатика»

Образовательная программа

«Цифровая трансформация управления бизнесом»

Очная форма обучения

*Рекомендовано Ученым советом Калужского филиала Финуниверситета
(протокол № 16 от 27 июня 2024 г.)*

*Одобрено кафедрой «Бизнес – информатика и высшая математика» Калужского филиала
Финуниверситета
(протокол № 12 от 27 июня 2024 г.)*


КАЛУГА 2024

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины «UX-дизайн» студентам, обучающимся по направлению подготовки 38.03.05 «Бизнес-информатика», образовательная программа «Цифровая трансформация управления бизнесом» по очной форме обучения.

В рабочей программе излагаются планируемые результаты освоения дисциплины, содержание дисциплины, тематика и содержание семинаров и практических занятий, технологии их проведения. В рабочей программе дисциплины приводится перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся, фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся, перечень основной и дополнительной литературы, а также ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

СОГЛАСОВАНО:


Заместитель директора
по учебно-методической работе
«27» июня 2024 г.

 /Орловцева О.М./

Начальник учебно-методического отдела
«27» июня 2024 г.

 /Толстикова В.С./

Заведующий кафедрой
«Бизнес-информатика и высшая математика»
«27» июня 2024 г.

 /Дробышева И.В./

Содержание

	Стр.
1. Наименование дисциплины	4
2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине	4
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы	5
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся	5
5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий	5
5.1 Содержание дисциплины	5
5.2 Учебно-тематический план	6
5.3 Содержание семинаров, практических занятий	7
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	9
6.1 Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы	9
6.2 Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю	12
7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	13
8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	23
9. Перечень ресурсов информационно – телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины	24
10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	25
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем	25
11.1 Комплект лицензионного программного обеспечения	25
11.2 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы	25
11.3 Сертифицированные программные и аппаратные средства защиты информации	26
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине	26

1.Наименование дисциплины
«UX-дизайн»

2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции ¹	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с компетенциями/индикаторами достижения компетенции
ПKN-8	Способность анализировать состояние ИТ-отрасли и обеспечивать поддержку инноваций и организационных изменений с использованием ИТ	1.Проводит анализ литературы, статистических материалов, данных рейтинговых агентств для поиска способов и методов применения информационных технологий в бизнесе и государственном управлении.	Знать: инструменты дизайн-мышления для организации процесса создания инновационных ИТ-продуктов/услуг. Уметь: проводить исследования и определять возможности разработки инновационных решений.
ПКП-2	Способность формировать требования для проектов по созданию продуктов ИТ-предпринимательства	1. Выявляет ключевые требования к продуктам ИТ-предпринимательства 2. Консультирует по вопросу разработки и продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности в сфере ИТ-предпринимательства	Знать: ключевые требования к продуктам ИТ - предпринимательств. Уметь: формировать требования для проектов по созданию продуктов ИТ-предпринимательства Знать: инструменты продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности в сфере ИТ-предпринимательств. Уметь: применять технологии разработки и продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности

¹Заполняется при реализации актуализированных ОС ВО ФУ и ФГОС ВО3++

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «UX-дизайн» относится к модулю «Проектирование информационных систем», профиля «Цифровая трансформация управления бизнесом».

4. Объем дисциплины(модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся

Таблица 1

Вид учебной работы по дисциплине	Всего (в з/е и часах)	Семестр 7 (в часах)
Общая трудоемкость дисциплины	3/108	108
Контактная работа –	60	60
<i>Лекции</i>	<i>30</i>	<i>30</i>
<i>Семинары, практические занятия</i>	<i>30</i>	<i>30</i>
Самостоятельная работа	48	48
Вид текущего контроля	<i>Контрольная работа</i>	<i>Контрольная работа</i>
Вид промежуточной аттестации	<i>Зачет</i>	<i>Зачет</i>

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий

5.1 Содержание дисциплины

Тема 1. Основы пользовательского опыта и продуктового дизайна

Что такое пользовательский опыт. Как формируется пользовательский опыт. Пользовательский опыт и FUN-фактор. Взаимосвязь пользовательского опыта и продуктового дизайна. Процесс проработки пользовательского опыта. Дизайн-мышление. Производственный дизайн-процесс. Распространенные ошибки при работе с пользовательским опытом.

Тема 2. Методы проектирования пользовательского опыта

Как проектируется пользовательский опыт. Анализ входных данных. проектирование взаимодействия. Основные принципы проектирования. Навигационная диаграмма. CJM и UJM. CJM и Jobs to be Done. Основные ошибки проектирования пользовательского опыта

Тема 3. Инструменты тестирования пользовательского опыта

Какие задачи решает карточная сортировка. Как проводить карточную сортировку. Качественная и количественная карточные сортировки. Типы карточной сортировки: открытая, закрытая, обратная. Интерпретация результатов

Тема 4. Прототипирование интерфейсного решения

Построение процесса прототипирования решения. Паттерны прототипирования. Структура прототипа. Концептуальный прототип. Детальное проектирование. Язык дизайна. Анатомия интерфейса. Взаимодействие с дизайнером и дизайн-командой. Ошибки, допускаемые при прототипировании.

5.2 Учебно-тематический план

Таблица 2

№ п/п	Наименование тем (разделов) дисциплины	Трудоемкость в часах				Самостоя тел ьная работа	Формы текущего контроля успеваемо сти
		Все го	Контактная работа- Аудиторная работа				
			Обща я, в т.ч.:	Лекц ии	Семинары, практичес кие занятия		

1	Тема 1. Основы пользоват ельского опыта и продуктов ого дизайна	28	16	8	8	12	решение практико- ориентированн ых и ситуационных задач; - устный опрос; тренировочные задания (тесты)
2	Тема 2. Методы проектиро вания пользоват ельского опыта	28	16	8	8	12	
3	Тема 3. Инструме нты тестирова ния пользоват ельского опыта	28	16	8	8	12	
4	Тема 4. Прототип ирование интерфейс ного решения	24	12	6	6	12	
	В целом по дисциплине	108	60	30	30	48	КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА
	Итого						

5.3 Содержание семинаров, практических занятий

Таблица 3

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарских, практических занятиях, рекомендуемые источники из разделов 8,9 (указывается раздел и порядковый номер источника)	Формы проведения занятий
Тема 1. Основы пользовательского опыта и продуктового дизайна	<ol style="list-style-type: none"> 1. Почему важно исследовать пользователя своего продукта? 2. Как учитывать факторы, влияющие 3. Что такое FUN-фактор? 4. Почему сложно учитывать FUN-фактор? 5. Что такое дизайн-мышление? 6. От чего зависит состав команды UX-дизайна? 7. На каких принципах строятся UX-решения? <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	Вебинар
Тема 2. Методы проектирования пользовательского опыта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Как составляют CJM в реальных условиях? 2. На чём нужно сосредоточиться при составлении CJM, чтобы не терять фокус и время? 3. Как можно расширять CJM? 4. Чем отличается CJM от Jobs To Be Done? 5. Можно ли проектировать пользовательский опыт при отсутствии данных? 6. Для чего нужны дизайн-системы? 7. В каких случаях целесообразно тратить ресурсы на дизайн-систему? 8. Когда целесообразно использовать CJM? <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	Вебинар

Тема 3. Инструменты тестирования пользовательского опыта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое информационная архитектура? 2. Какие задачи решает информационный архитектор? 3. По каким признакам можно классифицировать информацию? 4. Для чего нужны пользовательские исследования? 5. Как выбрать нужный вид исследования? 6. На каких стадиях проектирования продукта нужна карточная сортировка? 7. На какие вопросы может дать ответ карточная сортировка? 8. Когда применяется открытая карточная сортировка? 9. Когда применяется закрытая карточная сортировка? 10. Когда применяется обратная карточная сортировка? <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	Вебинар
Тема 4. Прототипировани еинтерфейсного решения	<ol style="list-style-type: none"> 1. Для чего нужен прототип? 2. Как выбирать среду прототипирования? 3. Что представляет собой юзабилити-тестирование? 4. Зачем проводить usability-тестирование? 5. Какие задачи решает юзабилити-тестирование? 6. Какие бывают разновидности usability-тестов? 7. В каком случае выбирать тот или иной вид теста? 8. Что такое сценарий тестирования? 9. Как работать с результатами тестирования? <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№ 1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	Вебинар

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы

Таблица 4

Наименование гем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
--	---	---

<p>Тема 1. Основы пользовательского опыта и продуктового дизайна</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Почему удобство является важным фактором, влияющим на UX, но не всегда главным? 2. Как вы понимаете удобство продукта? 3. Когда одного удобства недостаточно для создания качественного пользовательского опыта? 4. Продукт с хорошим UX и удобный продукт — это одно и то же? В чем заключаются UX-проблемы классического подхода к дизайн-процессу. 5. Должен ли продукт с качественным UX быть красивым? 6. Что такое эстетическая приемлемость? <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - работа с конспектом лекции; - работа с электронной библиотечной системой; - подготовка к решению практико-ориентированных ситуационных задач; - подготовка к устному опросу; - подготовка к тренировочным заданиям (тестам)
<p>Тема 2. Методы проектирования пользовательского опыта</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выделите основные части CustomerJourney Map. 2. Раскройте суть Customer Journey Map. 3. Приведите примеры использования CJM. 4. Опишите основные составные части UserJourney Map. 5. Определите существенные черты UserJourney Map. 6. Приведите примеры использования 7. Перечислите сходство и отличия CJM иUJM. <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№1-3, раздел 9, №№ 1-10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - работа с конспектом лекции; - работа с электронной библиотечной системой; - подготовка к решению практико-ориентированных ситуационных задач; - подготовка к устному опросу; - подготовка к тренировочным заданиям (тестам)

Тема 3. Инструменты	<ol style="list-style-type: none"> 1. От чего зависит выбор структуры интерфейса? 2. Какие особенности платформы нужно учитывать при проектировании? 3. Чем отличается разработка дизайнерских решений для веба и мобильных приложений? 4. Как подготовиться к исследованию? 5. Как определить критерии 6. Как подобрать подходящий 7. Когда применяется открытая карточная сортировка? 8. Когда применяется закрытая карточная сортировка? 9. Как проводить количественную карточную сортировку? <p>Как подготовиться к карточной сортировке?</p> <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№1-3, раздел 9, №№1-10.</p>	<p>- работа с конспектом</p> <p>практико-ориентированных и ситуационных задач;</p> <ul style="list-style-type: none"> - подготовка к устному опросу; подготовка к тренировочным заданиям (тестам)
Тема 4. Прототипирование интерфейсного решения	<ol style="list-style-type: none"> 1. Перечислите ошибки, наиболее часто допускаемые при прототипировании. 2. Что такое модулируемый 3. К какому типу исследований относится usability-тестирование? 4. Что надо сделать до того, как к вам придёт респондент? 5. Откуда брать гипотезы юзабилити-тестирования? 6. Где искать респондентов для юзабилити-тестирования? 7. Что такое сценарий тестирования? 8. Как работать с результатами тестирования? <p>Рекомендуемые источники: раздел 8, №№1-3, раздел 9, №№1-10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - работа с конспектом лекции; - работа с электронной библиотечной системой; - подготовка к решению практико-ориентированных и ситуационных задач; - подготовка к устному опросу; - подготовка к тренировочным заданиям (тестам)

6.2 Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю (согласно таблице 2)

«Критерии балльной оценки различных форм текущего контроля успеваемости содержатся в соответствующих методических рекомендациях кафедры».

Примерный перечень вопросов к Контрольной Работе

Тема «Разработка прототипа лэндинга».

Работа проверяется на вебинаре. Обучающийся работу загружает в личный кабинет.

Цель задания:

1. Научиться проводить анализ пользователей.
2. Научиться разрабатывать прототип лендинга.

Что нужно сделать:

1. Определение идеи проекта.
2. Проведение глубинных интервью.
3. Составление персон и CJM.
4. Разработка прототипа.
5. Проведение usability-тестирования.
6. Доработка текстов интерфейса.

Правила приема работы:

Выполнить контрольную работу в текстовом документе Google Docs, установив настройки доступа «По ссылке» и права — «Просмотр». Прикрепить ссылку комментарием к заданию.

Название должно содержать фамилию, имя и название задания «Разработка прототипа лэндинга».

Критерии оценки:

- описание этапов работы
- наличие инсайтов
- соответствие прототипа заявленным требованиям

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Перечень компетенций представлен в разделе 2, который характеризует перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (владения, умения и знания), соотнесенные с компетенциями/индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
---------------------------------	--	--	------------------------------------

<p>ПКН-8</p>	<p>1.Проводит анализ литературы, статистических материалов,данных рейтинговыхагентств для поиска способов и методовприменения информационных технологий в бизнесе и государственном управлении.</p>	<p>Знать: инструменты дизайн- мышления для организации процесса создания инновационных ИТ- продуктов/услуг.</p> <p>Уметь: проводить исследования и определять возможности разработки инновационных решений.</p>	<p>Задание</p> <p>Какие задачи реализуются в ходе глубинного интервью?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Добыть как можно больше полезной информации о личнойжизни пользователя 2. Понять проблематику предмета исследования 3. Изучить особенности распорядкадня пользователя <p>Изучить особенности взаимодействия пользователя с продуктом</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Изучить особенности взаимодействия пользователя с вашей компанией 6. Изучить реакцию пользователя на рекламу продукта <p>Задание</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сформулируйте гипотезу о вашем продукте, которую вы планируете проверить при помощи ваших интервью
---------------------	---	---	---

			<p>2. Составьте критерии отбора пользователей</p> <p>3. Составьте вопросы для интервью.</p> <p>4. Систематизируйте данные из проведенных вами интервью, приоритезируйте потребности и боли по частотности включения.</p> <p>Укажите, подтвердилась/была опровергнута/изменилась ли ваша гипотеза по итогам проведенных интервью.</p> <p>Задание Маркетолог использует эмпатическую карту для формирования образа клиента. Какой из перечисленных ниже вопросов поможет ему сегментировать целевую аудиторию?</p> <p>а) Кто те люди, которых я хочу понять?</p> <p>б) Что они видят на рынке?</p>
--	--	--	--

			<p>с) Что люди говорят о компании или конкурентах?</p> <p>d) Какой у них опыт решения проблем?</p> <p style="text-align: right;">Задание</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определить 3-4 потребности пользователей. 2. Расписать и визуализировать jobstory. 3. Сформулировать выводы по потребностям пользователей. <p>Дать предложения по решению проблем пользователей.</p>
--	--	--	--

ПКП-2	1. Выявляет ключевые требования к продуктам ИТ-предпринимательства	<p>Знать: ключевые требования к продуктам ИТ-предпринимательств.</p> <p>Уметь: формировать требования для проектов по созданию продуктов ИТ-предпринимательства</p>	<p>Задание</p> <p>Из каких этапов состоит проектирование пользовательского опыта?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) фокусировка, анализ данных, генерация идей, тестирование. b) анализ входных данных, проектирование идеального пути пользователя, создание концепции системы, проверка концепции на жизнеспособность; c) проведение фокус-группы, карточная сортировка, прототипирование, юзабилити-тестирование; d) определение целевой аудитории, создание персонажей, генерация идей, создание прототипов. <p>Задание</p> <p>1. Сформулируйте цель для</p>
-------	--	---	--

	<p>2. Консультирует по вопросу разработки и продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности в сфере ИТ-предпринимательства</p>	<p>Знать: инструменты продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности в сфере ИТ-предпринимательства.</p> <p>Уметь: применять технологии разработки и продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности</p>	<p>дизайна вашего продукта/ редизайна портала</p> <p>2. Определите задачи для достижения данной цели</p> <p>Выберите метрики, достижение которых покажет вам, что задачи выполнены успешно и конечная цель, поставленная вами, достигнута.</p> <p>Задание</p> <p>Для чего нужен метод карточной сортировки?</p> <p>а. Для определения оптимального способа классификации информации</p> <p>б. Для выявления технических ограничений системы по поиску</p> <p>с. Для автоматизации проверки</p>
--	---	---	--

			<p>качества интерфейсов системы</p> <p>d. Для картирования пользовательского опыта в формате CJM</p> <p>Задание</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Составьте карточки с названием разделов сайта и наполнением этих разделов. 2. Проведите сортировку карточек с респондентами 3. Выявите закономерность и в сортировках респондентов. <p>Оформите результат сортировки в виде выводов.</p> <p>Задание</p> <p>Каковы наиболее распространённые ошибки при составлении персонажей?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Выдуманному персонажу присваивается имя и фото, это
--	--	--	--

			<p>распыляет внимание команды</p> <p>b. Персонаж строится на базе распространённых стереотипов</p> <p>c. Составляется большое количество персонажей (больше 8–10)</p> <p>d. Персонаж создаётся на основе реальных данных, а не придумывается командой с нуля</p> <p>e. Персонажи не имеют своих ключей в базе данных</p> <p>Задание</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выбрать целевую аудиторию. 2. Провести ее сегментацию. 3. Составить профили представителей сегментов. <p>Заполнить таблицу «Профили типичных представителей сегментов».</p> <p>Задание</p> <p>Какую методику проектирования</p>
--	--	--	--

			<p>пользовательского опыта следует выбрать, когда целевая аудитория продукта чётко определена?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jobs To Be Done 2. User Stories 3. User Stories и Jobs To Be Done 4. Лестница Бена Ханга <p>Задание</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сформулировать 3-5 гипотез и сценарии их проверки. 2. Создать кликабельный прототипиз статичных макетов. 3. Провести юзабилити-исследование прототипа. 4. Систематизировать данные исследования. <p>Представить выводы исследования.</p>
--	--	--	---

Примерные вопросы для подготовки к экзамену

1. Понятие пользовательского опыта.
2. Как формируется пользовательский опыт
3. Факторы, влияющие на пользовательский опыт.

- 4.Процесс формирования пользовательского опыта.
- 5.Базовые правила работы с пользовательским опытом.
- 6.Юзабилити продукта.
- 7.Пирамида UX.
- 8.FUN-фактор.
- 9.Понятие продуктового дизайна
- 10.Связь пользовательского опыта и продуктового дизайна.
- 11.Понятие дизайн-мышления.
- 12.Ключевые роли при работе с UX
- 13.Задачи UX-дизайнера
- 14.Основные принципы взаимодействия в команде UX-дизайна.
- 15.Производственный дизайн-процесс.
- 16.Этапы классического производственного дизайн-процесса.
- 17.Краеугольные принципы построения качественного UX.
- 18.Почему важно исследовать пользователя своего продукта?
- 19.Как учитывать факторы, влияющие на формирование пользовательского опыта?
- 20.Продукт с хорошим UX и удобный продукт — это одно и то же?
- 21.Почему удобство является важным фактором, влияющим на UX, но не всегда главным?
- 22.Как вы понимаете удобство продукта?
- 23.Когда одного удобства недостаточно для создания качественного пользовательского опыта?
- 24.Что такое FUN-фактор?
- 25.Почему сложно учитывать FUN-фактор? 26.Что такое дизайн-мышление?
- 27.От чего зависит состав команды UX-дизайна?
- 28.В чем заключаются UX-проблемы классического подхода к дизайн-процессу.
- 29.На каких принципах строятся UX-решения?
- 30.Должен ли продукт с качественным UX быть красивым?
- 31.Что такое эстетическая приемлемость?
- 32.Метод персон.
- 33.Понятие Customer Journey Map. 34.Составные части Customer Journey Map.
- 35.Суть Customer Journey Map.
- 36.Виды CJM.
- 37.Понятие User Journey Map. 38.Составные части User Journey Map. 39.Суть User Journey Map.
- 40.Сходство и отличия CJM и UJM?
- 41.Распространенные ошибки при проектировании пользовательского опыта.
- 42.Как избежать ошибок при проектировании пользовательского опыта.
- 43.Дизайн-системы.
- 44.Информационная архитектура.
- 45.Взаимодействие человек-машина.
- 46.Структура интерфейса.

47. Типы навигации.
48. Особенности взаимодействия с десктопом.
49. Различия в мобильных OS.
50. Кроссплатформенные решения.
51. Виды пользовательских исследований.
52. Этапы пользовательских исследований.
53. Карточная сортировка.
54. Задачи, решаемые карточными сортировками.
55. Типы карточной сортировки.
56. Количественная карточная сортировка.
57. Интерпретация результатов количественной карточной сортировки.
58. Подготовка к карточной сортировке.
59. Качественная карточная сортировка.
60. Сравнительный анализ количественной и качественной сортировок.
61. Порядок проведения карточной сортировки.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Нормативные акты

1. «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» N 149-ФЗ http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798/
2. Паспорт национального проекта «Национальная программа «Цифровая экономика Российской Федерации» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 04.06.2019 N 7) <https://base.garant.ru/72190282/>
3. Национальный стандарт Российской Федерации. ГОСТ Р ИСО/МЭК 38500–2017. Информационные технологии. Стратегическое управление ИТ в организации (ISO/IEC 38500:2015) Москва. Стандартинформ. 2017

Основная литература

1. Игнатъев, А. В. Проектирование человеко-машинного взаимодействия: учебник для вузов / А. В. Игнатъев. — Санкт-Петербург: Лань, 2023. — 56 с. — ЭБС: Лань: — URL: <https://e.lanbook.com/book/231500.-> - текст электронный.
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023 — 181 с. — (Высшее образование). — ЭБС: Юрайт: URL: <https://urait.ru/bcode/515503> — Текст: электронный

Дополнительная литература

1. Васильева Е.В. Дизайн-мышление: методология креативного развития: Учебник / Васильева Е.В. — Москва: КноРус, 2023 — 560 с. — текст непосредственный. — То же: ЭБС: book.ru. — <URL:<https://book.ru/book/945906>>. — текст электронный.

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. <https://netology.ru/blog/06-2022-ux-ui-designer>
2. <https://habr.com/ru/post/321312/>
3. <https://tilda.education/articles-what-is-ux-design>
4. <https://vc.ru/design/152362-kak-stat-ux-dizaynerom-poshagovoe-rukovodstvo>
5. Электронная библиотека Финансового университета (ЭБ) <http://elib.fa.ru/>
6. Электронно-библиотечная система BOOK.RU <http://www.book.ru>
7. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека ОНЛАЙН» <http://biblioclub.ru/>
8. Электронно-библиотечная система Znanium <http://www.znanium.com>
9. Электронно-библиотечная система издательства «ЮРАЙТ» <https://urait.ru/>
10. Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Наименование методических материалов для обучающихся	Год утверждения	Местонахождение материала (ссылка на ИОП, информационный стенд кафедры/кафедральную страницу сайта филиала, др.)
Методические указания к лекциям	2022	https://docs.fa.ru/ActualData/113df6d3-439c-4127-b6f4-55adf7cf69ee/file_11.pdf?st=xMr8Q4MNa6UrQmdPNcvJEw&e=1727283088
Методические указания к практическим занятиям	2022	https://docs.fa.ru/ActualData/113df6d3-439c-4127-b6f4-55adf7cf69ee/file_11.pdf?st=xMr8Q4MNa6UrQmdPNcvJEw&e=1727283088
Методические указания самостоятельной работе	2022	https://docs.fa.ru/ActualData/113df6d3-439c-4127-b6f4-55adf7cf69ee/file_11.pdf?st=xMr8Q4MNa6UrQmdPNcvJEw&e=1727283088
Методические указания к контрольной работе	2022	https://docs.fa.ru/ActualData/113df6d3-439c-4127-b6f4-55adf7cf69ee/file_11.pdf?st=xMr8Q4MNa6UrQmdPNcvJEw&e=1727283088

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

11.1 Комплект лицензионного программного обеспечения

1. Антивирусная защита ESET NOD32
2. Prezi, Canva
3. 1С:Предприятие 8.3

11.2 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Информационно-правовая система «Консультант Плюс»;
2. Информационно-правовая система «Гарант»;

11.3 Сертифицированные программные и аппаратные средства защиты информации

Отсутствуют.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Конфигурация компьютерных классов (Чижевского, 17)

Номер компьютерного класса	Тех. характеристики
412	Тонкие клиенты
413	Тонкие клиенты
402	Тонкие клиенты
401	Тонкие клиенты
210	Тонкие клиенты
217	Тонкие клиенты

Используемое ПО:

1. ОС Windows 7
2. MS Office 2013