

Аннотация дисциплины «UX-дизайн»

Цель дисциплины:

Познакомиться с основами продуктового дизайна и методами проектирования пользовательского опыта, научиться строить процесс прототипирования интерфейсного решения, освоить инструменты тестирования пользовательского опыта.

Краткое содержание

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