

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования

**«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»
(Финансовый университет)**

**Кафедра бизнес-информатики
Факультет информационных технологий и анализа больших данных**

Документ подписан усиленной неквалифицированной электронной подписью
Организация: Финансовый университет при Правительстве РФ
Утверждено: Проректор по учебной и методической работе Е.А. Каменева
Сертификат: 5JlskFZhICl/8XEsV++qrDuoygUQWpLi
Дата: 06.05.2025 г.

Е. В. Васильева, О. В. Рябова

UX-дизайн

Рабочая программа дисциплины

для студентов, обучающихся по направлению подготовки

38.03.05 - Бизнес-информатика

Образовательная программа:

Цифровая трансформация управления бизнесом

Профиль

Технологии цифровых бизнес-моделей

Рекомендовано

*Факультет информационных технологий и анализа больших данных
(протокол №56 от 17.06.2025)*

Одобрено

*Кафедра бизнес-информатики
(протокол №9 от 28.04.2025)*

Москва 2025

Содержание

Наименование разделов РПД		Стр.
1.	Наименование дисциплины	5
2.	Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине	5
3.	Место дисциплины в структуре образовательной программы	6
4.	Объем дисциплины(модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся	6
5.	Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий	7
5.1.	Содержание дисциплины	7
5.2.	Учебно-тематический план	8
5.3.	Содержание семинаров, практических занятий	8
6.	Перечень учебно-методического обеспечения для	9

	самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	
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	10
7.	Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	13
8.	Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	18
9.	Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины	19
10.	Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	19
11.	Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных	19

	справочных систем	
12.	Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине	20

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	Индикатор достижения компетенции	Результаты обучения
ПKN-8	Способность анализировать состояние ИТ-отрасли и обеспечивать поддержку инноваций и организационных изменений с использованием ИТ	Проводит анализ литературы для поиска способов и методов применения информационных технологий в бизнесе и государственном управлении	Знать: современные подходы к использованию UX-дизайна в контексте цифровой трансформации Уметь: выявлять тренды, подходы и лучшие практики по UX-дизайну
ПКП-1	Способность создавать новые бизнес-модели в условиях цифровизации бизнеса	Выявляет особенности, ограничения и возможности текущей бизнес-модели компании	Знать: анализировать текущую бизнес-модель компании и проводить взаимосвязь с UX-решениями Уметь: формулировать требования к пользовательским интерфейсам
		Разрабатывает и обосновывает варианты целевых бизнес-моделей	Знать: подходы к проектированию пользовательских

		компаний, в основе которых лежит применение цифровых технологий	их интерфейсов в контексте архитектуры решений Уметь: интерпретировать архитектурные артефакты и учитывать их при UX-проектировании
--	--	---	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «UX-дизайн» относится к «Модулю "Сквозные технологии цифровой экономики"»

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

Очная форма обучения

Вид учебной работы по дисциплине	Всего (в з/е и часах)	Семестр 7 (в часах)
Общая трудоемкость дисциплины	3/108	108
Контактная работа - Аудиторные занятия	30	30
<i>Лекции</i>	14	14
<i>Семинары, практические занятия</i>	16	16
Самостоятельная работа	78	78
Вид текущего контроля	Контрольная работа;	Контрольная работа
Вид промежуточной аттестации	Зачет;	Зачет

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. Управление цифровым продуктом

О методологии дизайн-мышления. Продуктовое мышление и продуктовый подход. Знакомство с подходом дизайн-мышления и примеры его применения в различных сферах. Основные направления применения методологии, возможности и базовые инструменты. Особенности формирования инновационной бизнес-культуры организации. Эмпатия и Фокусировка. Предпроектное исследование клиентских запросов. Генерация и Прототипирование. Техники описания клиентского опыта, поиска бизнес-возможностей и генерации продуктовых идей. Методы исследования и оценки потенциала цифрового рынка. Принципы формулировки ценностного предложения. Основы юнит-экономики.

Тема 2. Проектирование UX и визуальный дизайн

Старт работы над продуктом. Процесс разработки цифровых продуктов. Работа с заказчиком. Брифинг бизнес-заказчика. Паспорт продукта. Проектирование UX. Структура продукта. Тайны гайдлайнов iOS и Android. Особенности взаимодействия в десктопном и мобильном вебе. UI. Визуальный дизайн. Визуальная концепция. Большая идея. Мудборд. Композиция, ритм, сетка. Типографика. Иконки. Визуализация данных. Цвет. Развитие продукта. Введение в продуктовую аналитику. Обратная связь от пользователей.

Тема 3. UI Визуальный дизайн

Usability и Usability-дизайн: составные понятия удобства. Управление командой и скоупом проекта (для менеджеров команд). Дизайн-проектирование digital-сервиса с "нуля". Анализ и синтез персон-модели. Особенности эксперимента взаимодействия респондента с сервисом. Специфицирование и документирование дизайн-решений. Прототипирование.

5.2. Учебно-тематический план

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование тем(разделов) дисциплины	Трудоемкость в часах				
		Всего	Контактная работа - Аудиторная работа			Самостоятельная работа
			Общая, в т.ч.:	Лекции	Семинары, практические занятия	
1	Управление цифровым продуктом	32	12	8	4	20
2	Проектирование UX и визуальный дизайн	45	12	4	8	33
3	UI Визуальный дизайн	31	6	2	4	25
	Итого	108	30	14	16	78

5.3. Содержание семинаров, практических занятий

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
Управление цифровым продуктом	Методологии Lean StartUp, Customer Development, подход JTBD Пласты беседы в контексте работ & Jobs-As-Progress, «4 forces of progress», Value Proposition Canvas. Процесс разработки цифрового продукта в Miro.	Решение практико-ориентированных задач. Дискуссия.

	Канвасы и фреймворки Empathy Map, Персона модель, CJM, User / Job Stories.	
Проектирование UX и визуальный дизайн	Customer Development. Описание концепции продукта. Проверка продуктовых идей (качественные, количественные). Управление продуктом (методы скоринга бэклога). UX-копирайт. Проектирование интерфейса (Проектирование краевых состояний, Дизайн-системы, Аксесибилити и инклюзивный дизайн в диджитале. UX-тестирование.	Решение практико-ориентированных задач. Дискуссия.
UI Визуальный дизайн	Продукт. Пользователь. Бизнес. UXD (стратегический уровень, тактический уровень); дизайн-креативность, городской транспорт) sw/hw-1. Стратегия исследований. Проблема исследований. Исследования продуктов. Виды UX-исследований. Критические аспекты UX-исследований.	Решение практико-ориентированных задач. Дискуссия.

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

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

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
Управление цифровым продуктом	1. Пласты беседы в контексте работ TimeLine, Direct and Indirect competitors.2. Value Proposition Canvas.3. Lean Canvas.4. Модель Кано	Обзор литературы и веб-источников, выполнение заданий тестирования для самоподготовки
Проектирование UX и визуальный дизайн	1. Продуктовое мышление и продуктовый подход2. Человеко-центрированный дизайн3. Методы исследования и оценки потенциала цифрового рынка4. Процесс разработки цифрового продукта в Miro	Обзор литературы и веб-источников, выполнение заданий тестирования для самоподготовки
UI Визуальный дизайн	1. Дизайн-системы2. Аксесибилити и инклюзивный дизайн в диджитале3. Графические и видеоматериалы для магазина приложений4. Подготовка к публикации в магазине приложений и основы ASO;5. Креативный функционально-объектный редизайн сервиса	Обзор литературы и веб-источников, выполнение заданий тестирования для самоподготовки

6.2. Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю

Команда без опыта в интернет-маркетинге готова оплачивать акции по привлечению потребителей в фриммиум-продукт за 10500 руб. в неделю (Adv wau). Однако, доход за первую неделю не превысил 4000 руб. (Revenue).

Оцените метрики стартапа и условия сходимости юнит-экономики, если известно, что количество посетителей составляет 10 000 человек, покупателей – 1000 человек. Заполните недостающие данные в таблице. Проверьте условия сходимости юнит-экономики.

Показатели	Метрики	Формулы	Значения
Кол-во посетителей, чел.	UserAcq		10000
Конверсия в регистрацию и оплату	C1		...
Всего платящих, чел	Buyers	$\text{Buyers} = \text{UserAcq} * C1$	1000
Расходы:			
Итого COGS (прямые затраты)	COGS	$\text{COGS} = \text{NetCost} + \text{Delivery} + \text{Other}$	0
Затраты на привлечение / рекламу за период	Adv		10500
Прочие затраты на выгрузку и анализ данных продаж	Expenses		0
Затраты всех маркетинговых усилий, Acquisition Costs	AcqCosts	$\text{AcqCosts} = \text{Adv} + \text{Expenses}$	10500
На 1 платящего			
Стоимость привлечения 1 покупателя	CAC	$\text{CAC} = \text{CPA} / C1$	...
Средний доход от 1 покупателя за период	ARPPU	$\text{ARPPU} = \text{APC} * (\text{Av.Price} - \text{COGS})$ $\text{ARPPU} = \text{Revenue} / \text{Buyers}$	...
На 1 привлеченного			
Стоимость привлечения пользователя, Cost Per Acquisition	CPA	$\text{CPA} = \text{AcqCosts} / \text{UserAcq}$	1,05
Доход на привлеченного пользователя — Average Revenue	ARPU	$\text{ARPU} = \text{ARPPU} * C1$	0,4

Per User			
Итого			
Валовый доход (без учета прочих издержек)	Contribution Margin	Contribution Margin = UserAcq × (ARPU – CPA)	
Доход	Revenue	Revenue=ARPPU*B uyers	4 000
Постоянные затраты	Fixed.Costs		0
Прибыль	Profit	Profit=Revenue - AcqCosts - Fixed.Costs	-6 500,00
Условие сходимости: Contribution Margin>0			
Условие сходимости: ARPU (Life Time) - 3 * CPA > 0			
Условие сходимости: ARPPU - CAC > 0			

Условия сходимости экономики:

Contribution Margin >0

ARPU (Life Time) > 3 * CPA

ARPPU > CAC

Дополнительная информация:

Задание: Вы проводите расчёт юнит-экономики SaaS -продукта для командной работы и управления проектами.

Даны следующие показатели:

1. Прибыль: 3 270 000 рублей
2. Активные пользователи (free paid
3. Платящие клиенты (покупатели): 435
4. Подписки (ежемесячные): 490
5. Доход (выручка): 12 980 000 рублей

6. Издержки: 65%

7. Маржа: 4 543 000 рублей

Маркетинговые расходы с НДС: 380 000 рублей

1. Рассчитайте стандартные метрики юнит-экономики:

ARPU (Average Revenue Per User — средняя выручка на одного пользователя)

ARPPU (Average Revenue Per Paying User — средняя выручка на платящего клиента)

Повторные покупки / подписки (среднее число подписок на одного клиента)

Средний чек (средний доход на одну подписку)

Конверсия в платящих клиентов (доля платящих от всех пользователей)

2. Рассчитайте, сколько дополнительной прибыли можно получить, если увеличить конверсию до 2%.

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

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

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки индикаторов достижения компетенций, умений и знаний

ПKN-8 Способность анализировать состояние ИТ-отрасли и обеспечивать поддержку инноваций и организационных изменений с использованием ИТ

1) Проводит анализ литературы для поиска способов и методов применения информационных технологий в бизнесе и государственном управлении

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: современные подходы к использованию UX-дизайна в контексте цифровой трансформации

Уметь: выявлять тренды, подходы и лучшие практики по UX-дизайну

Типовые контрольные задания

На основе анализа профессиональной и научной литературы, а также открытых кейсов, проанализируйте современные методы применения UX-дизайна в цифровых сервисах, ориентированных на взаимодействия с гражданами (например, сервис "Госуслуги")

ПКП-1 Способность создавать новые бизнес-модели в условиях цифровизации бизнеса

1) Выявляет особенности, ограничения и возможности текущей бизнес-модели компании

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: анализировать текущую бизнес-модель компании и проводить взаимосвязь с UX-решениями

Уметь: формулировать требования к пользовательским интерфейсам

Типовые контрольные задания

Разработайте структуру интерфейса и опишите требования к backend для обеспечения быстрого отклика в интернет-магазине. Проведите юзабилити-тестирование. Постройте UJM.

2) Разрабатывает и обосновывает варианты целевых бизнес-моделей компании, в основе которых лежит применение цифровых технологий

Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции

Знать: подходы к проектированию пользовательских интерфейсов в контексте архитектуры решений

Уметь: интерпретировать архитектурные артефакты и учитывать их при UX-проектировании

Типовые контрольные задания

Разработайте прототип страницы "Запись на услугу". Проведите UX-тестирование.

Примеры практико-ориентированных заданий

Заполните матрицу положительного и отрицательного клиентского опыта, чтобы выявить пути развития клиентского сервиса на примере мобильного приложения

1. Топ-5 "Действия", совершаемые пользователями.

Заказ выгула собаки, поиск подходящего человека для выгула питомца, фильтрация кандидатур, оплата услуги картой, написание отзывов о работниках.

2. Топ-5 "Потребности пользования".

Быстрый поиск человека для выгула собаки, оказание услуг для животных, безопасный выгул собаки, близкое расположение клиентов и заказчиков, база проверенных работников.

3. Топ-5 "Действия", где существуют возможности для улучшения.

Продажа товаров для животных, мобильность инструмента для поиска работника, скорость поиска работников, безопасность

выгуливаемых собак, возможность выбирать работника с базой отзывов.

4. Топ-5 "Неудовлетворенные потребности пользования".

Невозможность оплаты наличными, отсутствие промо-кодов для заказа, не самая низкая цена(не подходит для людей с низким доходом), нельзя использовать вне Москвы и Московской области.

Проанализируйте информацию и составьте для проекта ценностное предложение.

Примерные вопросы для подготовки к Зачету

1. Что такое ценностное предложение?
2. В чем заключаются принципы стратегии рекламирования?
3. Поясните структуру ценностного предложения.
4. Сформулируйте условия формулировки правильного коммерческого предложения.
5. Какие правила нужно применять, формулируя ценностное предложение?
6. Чем отличается лэндинг от всплывающих окон и страниц сайта?
7. Как лучше продвигать информацию через лэндинг?
8. Назовите основные блоки лэндинга.
9. Поясните основные блоки канвы ценностного предложения
10. Из каких этапов состоит разработка канвы ценностного предложения?
11. Перечислите блоки бизнес-модели. Как связана канва ценностного предложения с канвой бизнес модели?
12. Как использовать облака тэгов?
13. Приведите тактические приемы составления ценностного предложения.
14. Что такое формула AIDA

15. Объясните, как работает кликбейт?
 16. Как можно использовать новости в составлении ценностного предложения и рекламных материалов?
 17. Что влияет на позицию сайте в поисковой выдаче?
 18. В чем заключаются принципы стратегии рекламирования?
 19. Поясните структуру ценностного предложения.
 20. Сформулируйте условия формулировки правильного коммерческого предложения.
 21. Что такое оффер?
 22. Какие правила нужно применять, формулирую ценностное предложение?
 23. Чем отличается лэндинг от всплывающих окон и страниц сайта?
 24. Как лучше продвигать информацию через лэндинг?
 25. Перечислите блоки бизнес-модели. Как связана канва ценностного предложения с канвой бизнес модели?
 26. Как использовать облака тэгов?
 27. Приведите тактические приемы составления ценностного предложения.
 28. Что такое формула AIDA
 29. Объясните, как работает кликбейт?
 30. Как можно использовать новости в составлении ценностного предложения и рекламных материалов?
 31. Что влияет на позицию сайте в поисковой выдаче?
- Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений

Приказ от 01.10.2024 №2187/о «Об утверждении Положения о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования в Финансовом университете».

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

Нормативно-правовые акты:

1. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
2. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196

Основная литература:

1. Интернет-предпринимательство: практика применения дизайн-мышления в создании проекта : Учебно-практическое пособие / Е.В. Васильева, Н.Ф. Алтухова, А.А. Громова [и др.]; под. ред. Е.В. Васильева Электрон. дан. Москва : КноРус , 2025 306 с. Режим доступа: book.ru Internet access <https://book.ru/book/955983> ISBN 978-5-406-13595-2
2. Маркетинг и управление продуктом на цифровых рынках: генерация и проверка идей через CustDev дизайн-мышление и расчеты юнит-экономики : Учебник / Е.В. Васильева, М.Р. Зобнина Электрон. дан. Москва : КноРус , 2023 723 с. Режим доступа: book.ru Internet access <https://book.ru/book/945917> ISBN 978-5-406-10544-3
3. Дизайн-мышление: немного о подходе и много об инструментах развития креативного мышления изучения клиентских запросов и создания идей : Учебное пособие / Е.В. Васильева Электрон. дан. Москва : Русайнс , 2024 203 с. Режим доступа: book.ru Internet access <https://book.ru/book/952998> ISBN 978-5-466-03672-5

Дополнительная литература:

1. Лид-менеджмент : Монография / Е.В. Васильева, С.И. Неизвестный, Н.Ф. Алтухова [и др.]; под. ред. Е.В. Васильева, С.И. Неизвестный Электрон. дан. Москва : КноРус , 2022 445 с. Режим доступа: book.ru Internet access <https://book.ru/book/944130> ISBN 978-5-406-09955-1

2. Интернет-предпринимательство: UX-дизайн и JTBD : Учебник / Е.В. Васильева Электрон. дан. Москва : КноРус , 2023 436 с. Режим доступа: book.ru Internet access <https://book.ru/book/946248> ISBN 978-5-406-10578-8

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

1. Электронная библиотека Финансового университета (ЭБ) <http://elib.fa.ru/> (<http://library.fa.ru/files/elibfa.pdf>)
2. Электронно-библиотечная система BOOK.RU <http://www.book.ru>
3. Электронно-библиотечная система издательства "Лань" <https://e.lanbook.com/>
4. "Деловая онлайн библиотека" издательства "Альпина Паблишер" <http://lib.alpinadigital.ru/en/library>
5. Образовательная платформа "ЮРАЙТ" <https://urait.ru/>
6. Научная электронная библиотека eLibrary.ru <http://elibrary.ru>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Студентам необходимо руководствоваться «Методическими рекомендациями по планированию и организации внеаудиторной самостоятельной работы по образовательным программам бакалавриата и магистратуры в Финансовом университете» (Приказ ректора № 1040_о от 11.05.2021) и данной рабочей программой дисциплины.

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

- Комплект лицензионного программного обеспечения:

1. Figma

- Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

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

- Сертифицированные программные и аппаратные средства защиты информации

1. не предусмотрены

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

1. **Учебная аудитория** для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), набор демонстрационного оборудования (проектор, экран)

2. **Компьютерный класс** для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенный оборудованием и техническими средствами обучения: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры, набор демонстрационного оборудования (проектор, экран)