

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Дворникова Татьяна Александровна
Должность: врио проректора по учебной работе
Дата подписания: 06.02.2025 09:21:17
Уникальный программный ключ:
81e4612224154ba92346993825fd4bfa9a28f49d

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: QQw13fkqhNt7UCW9UF03ILVup1hqjVRZ
Дата: 18.03.2025 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:

**Цифровые технологии в управлении земельными ресурсами и объектами
недвижимости**

Профиль

**Цифровые технологии в управлении земельными ресурсами и объектами
недвижимости**

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	6
5.1.	Содержание дисциплины	6
5.2.	Учебно-тематический план	7
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	17
9.	Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины	18
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
ПКН -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-2	Способность формировать требования для проектов по созданию продуктов ИТ-предпринимательства	Выявляет ключевые требования к продуктам ИТ-предпринимательства	Знать: взаимосвязь UX-решений с ИТ-предпринимательством Уметь: формулировать требования к пользовательским интерфейсам
		Консультирует по вопросу разработки и продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности в сфере ИТ-предпринимательства	Знать: подходы к проектированию пользовательских интерфейсов в контексте архитектуры решений Уметь: интерпретировать

			ть архитектурные артефакты и учитывать их при UX-проектировании
--	--	--	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «UX-дизайн» относится к «Модулю "Информационно-аналитические технологии"»

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
Лекции	14	14
Семинары, практические занятия	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 ю нит 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 персоно-модели. Особенности эксперимента взаимодействия респондента с сервисом. Специфицирование и документирование дизайн-решений. Прототипирование.

5.2. Учебно-тематический план

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование	Трудоемкость в часах		
		Всего	Контактная работа -	Самосто

	тем(разделов) дисциплины		Аудиторная работа			ательная 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. Канвасы и фреймворки Empathy Map, Персона модель, CJM, User / Job Stories.	Решение практико-ориентированных задач. Дискуссия.
Проектирование UX и визуальный дизайн	Customer Development. Описание концепции	Решение практико-ориентированных

	продукта. Проверка продуктовых идей (качественные, количественные). Управление продуктом (методы скоринга бэклога). UX-копирайт. Проектирование интерфейса (Проектирование краевых состояний, Дизайн-системы, Аксессибилити и инклюзивный дизайн в диджитале. UX-тестирование.	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

Примерные темы для контрольной работы:

1. Распишите ключевые принципы UX-дизайна и объясните, как они влияют на пользовательский опыт.
2. Проведите анализ UX ошибок на веб-сайте (перечень сайтов для выбора возьмите у преподавателя).

3. Распишите этапы проведения UX-исследования для приложения (перечень приложений для выбора возьмите у преподавателя)
4. Разработайте сценарий UX-тестирования для сайта бронирования авиабилетов
5. Распишите влияние цвета, типографики и иконок на восприятие интерфейса

Дополнительная информация:

Решите задание: Команда без опыта в интернет-маркетинге готова оплачивать акции по привлечению потребителей в фريمium-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	$Buyers = UserAcq * C1$	1000
Расходы:			
Итого COGS (прямые затраты)	COGS	$COGS = NetCost + Delivery + Other$	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	$AcqCosts = Adv + Expenses$	10500
На 1 платящего			

Стоимость привлечения 1 покупателя	CAC	$CAC = CPA/C1$	...
Средний доход от 1 покупателя за период	ARPPU	$ARPPU = APC * (Av.Price - COGS)$ $ARPPU = Revenue/Buyers$	...
На 1 привлеченного			
Стоимость привлечения пользователя, Cost Per Acquisition	CPA	$CPA = AcqCosts/UserAcq$	1,05
Доход на привлеченного пользователя — Average Revenue Per User	ARPU	$ARPU = ARPPU * C1$	0,4
Итого			
Валовый доход (без учета прочих издержек)	Contribution Margin	$Contribution Margin = UserAcq * (ARPU - CPA)$	
Доход	Revenue	$Revenue = ARPPU * Buyers$	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

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

ПКН -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-2 Способность формировать требования для проектов по созданию продуктов ИТ-предпринимательства

1) Выявляет ключевые требования к продуктам ИТ-предпринимательства

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

Знать: взаимосвязь UX-решений с ИТ-предпринимательством

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) Консультирует по вопросу разработки и продвижения стартапов в ИТ и других результатов деятельности в сфере ИТ-предпринимательства

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. Что такое оффер?

6. Какие правила нужно применять, формулируя ценностное предложение?
7. Чем отличается лэндинг от всплывающих окон и страниц сайта?
8. Как лучше продвигать информацию через лэндинг?
9. Назовите основные блоки лэндинга.
10. Поясните основные блоки канвы ценностного предложения
11. Из каких этапов состоит разработка канвы ценностного предложения?
12. Перечислите блоки бизнес-модели. Как связана канва ценностного предложения с канвой бизнес модели?
13. Как использовать облака тэгов?
14. Приведите тактические приемы составления ценностного предложения.
15. Что такое формула AIDA
16. Объясните, как работает кликбейт?
17. Как можно использовать новости в составлении ценностного предложения и рекламных материалов?
18. Что влияет на позицию сайта в поисковой выдаче?
19. Что такое ценностное предложение?
20. В чем заключаются принципы стратегии рекламирования?
21. Поясните структуру ценностного предложения.
22. Сформулируйте условия формулировки правильного коммерческого предложения.
23. Что такое оффер?
24. Какие правила нужно применять, формулируя ценностное предложение?
25. Чем отличается лэндинг от всплывающих окон и страниц сайта?

26. Как лучше продвигать информацию через лэндинг?
27. Назовите основные блоки лэндинга.
28. Поясните основные блоки канвы ценностного предложения
29. Из каких этапов состоит разработка канвы ценностного предложения?
30. Перечислите блоки бизнес-модели. Как связана канва ценностного предложения с канвой бизнес модели?
31. Как использовать облака тэгов?
32. Приведите тактические приемы составления ценностного предложения.
33. Что такое формула AIDA
34. Объясните, как работает кликбейт?
35. Как можно использовать новости в составлении ценностного предложения и рекламных материалов?
36. Что влияет на позицию сайте в поисковой выдаче?

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. "Деловая онлайн библиотека" издательства "Альпина Паблишер" <http://lib.alpinadigital.ru/en/library>

4. Электронно-библиотечная система издательства "Лань"
<https://e.lanbook.com/>

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
2. Microsoft Office (Windows)
3. Miro
4. Kaspersky

- Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Информационно-правовая система «Консультант Плюс»
2. Компьютерная техника
3. Реестр УММ

- 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)