Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ястребф едеральное чосударственное автономное образовательное учреждение высшего образования

Должность: Ректор «Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы» Дата подписания: 21.05.2025 10:06:51

Уникальный программный ключ:

ca953a0120d891083f9396730

Высшая школа управления

(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ИНСТРУМЕНТЫ И МЕТОДИКИ UX

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

27.04.04 УПРАВЛЕНИЕ В ТЕХНИЧЕСКИХ СИСТЕМАХ

(код и наименование направления подготовки/специальности)

Освоение **ДИСШИПЛИНЫ** велется рамках реализации профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП BO):

РАЗРАБОТКА И УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫМИ (IT) СИСТЕМАМИ

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Инструменты и методики UX» входит в программу магистратуры «Разработка и управление информационными (IT) системами» по направлению 27.04.04 «Управление в технических системах» и изучается в 3 семестре 2 курса. Дисциплину реализует Кафедра математического моделирования и информационных технологий. Дисциплина состоит из 4 разделов и 16 тем и направлена на изучение графического редактора Figma со встроенными инструментами анимации для создания реалистичных прототипов. Исследование потребностей пользователя и взаимодействие его с приложениями. Анализировать продукты конкурентов и потребности аудитории. Написание рабочих текстов. Изучение правил и принципов проектирования интерфейсов.

Целью освоения дисциплины является научиться создавать удобные и понятные интерфейсы.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Инструменты и методики UX» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции	
шифр	Компетенция	(в рамках данной дисциплины)	
УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) для академического и профессионального взаимодействия	УК-4.1 Выбирает стиль делового общения, в зависимости от языка общения, цели и условий партнерства;; УК-4.2 Адаптирует речь, стиль общения и язык жестов к ситуациям взаимодействия;; УК-4.3 Осуществляет поиск необходимой информации для решения стандартных коммуникативных задач на русском и иностранном языках;; УК-4.4 Ведет деловую переписку на русском и иностранном языках с учетом особенностей стилистики официальных и неофициальных писем и социокультурных различий в формате корреспонденции;; УК-4.5 Использует диалог для сотрудничества в академической коммуникации общения с учетом личности собеседников, их коммуникативно-речевой стратегии и тактики, степени официальности обстановки;; УК-4.6 Формирует и аргументирует собственную оценку	
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	основных идей участников диалога (дискуссии) в соответствии с потребностями совместной деятельности.; УК-6.1 Контролирует количество времени, потраченного на конкретные виды деятельности;; УК-6.2 Вырабатывает инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, целей;; УК-6.3 Анализирует свои ресурсы и их пределы (личностные, ситуативные, временные и т.д.), для успешного выполнения поставленной задачи;;	
ПК-2	Способен управлять информационными ресурсами и информационными системами	ПК-2.1 Знает структуру информационных ресурсов, процессы формирования информационных ресурсов и информационных систем; ПК-2.2 Способен осуществлять организационное и технологическое обеспечение оптимизации работы информационных систем в рамках управления работами по проектам создания (модификации) ИС; ПК-2.3 Способен осуществлять экспертную поддержку разработки прототипов ИС в рамках управления работами по	

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)	
		сопровождению и проектами создания (модификации) ИС;	
ПК-3	г приклалных залач и созланию	ПК-3.1 Знает методы применения современных информационных ресурсов и типовых ИС в профессиональной деятельности; ПК-3.2 Способен управлять проектами по информатизации прикладных задач и созданию ИС предприятий и организаций;	

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Инструменты и методики UX» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы высшего образования.

В рамках образовательной программы высшего образования обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Инструменты и методики UX».

Tаблица 3.1. Перечень компонентов $O\Pi$ BO, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) для академического и профессионального взаимодействия	Русский язык как иностранный; Русский язык в профессиональной деятельности**; Профессиональный иностранный язык**; Иностранный язык;	Преддипломная практика;
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	История и методология науки; Современные проблемы теории управления; Анализ больших данных в задачах экономики; Управление разработкой программных продуктов; Компьютерные технологии в информационных системах; Научно-исследовательская работа;	Преддипломная практика;
ПК-2	Способен управлять информационными ресурсами и информационными системами	Системный анализ; Исследование операций и теория игр**; Имитационное моделирование и случайные процессы**; Анализ больших данных в задачах экономики; Управление разработкой	Преддипломная практика;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
		программных продуктов; Компьютерные технологии в информационных системах; Научно-исследовательская работа; Учебная (ознакомительная) практика;	
ПК-3	Способен управлять проектами по информатизации прикладных задач и созданию ИС предприятий и организаций	Научно-исследовательская работа; Современная математическая статистика в экономических задачах; Программирование на Python; Учебная (ознакомительная) практика;	Преддипломная практика;

^{* -} заполняется в соответствии с матрицей компетенций и СУП ОП ВО ** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Инструменты и методики UX» составляет «3» зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очной формы обучения.

Dur weekyeğ nekezi i	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)	
Вид учебной работы			3	
Контактная работа, ак.ч.	36		36	
Лекции (ЛК)			18	
Лабораторные работы (ЛР)	0		0	
Практические/семинарские занятия (СЗ)	C3) 18		18	
Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.	54		54	
Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.	18		18	
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	108	108	
	зач.ед.	3	3	

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)		Вид учебной работы*
	Введение в UX/UI	1.1	Базовые принципы дизайна	ЛК, СЗ
Danwar 1		1.2	UX исследования	ЛК, СЗ
Раздел 1		1.3	Проектирование и генерация идей	ЛК, СЗ
		1.4	Figma	ЛК, СЗ
	UX дизайн	2.1	Исследование аудитории. Виды исследований	ЛК, СЗ
Danwar 2		2.2	Карты цифровых продуктов	ЛК, СЗ
Раздел 2		2.3	Тестирование	ЛК, СЗ
		2.4	Анализ конкурентов	ЛК, СЗ
	UI дизайн	3.1	Исследование	ЛК, СЗ
D 2		3.2	Прототипирование	ЛК, СЗ
Раздел 3		3.3	Проектирование визуальной части	ЛК, СЗ
		3.4	Тестирование	ЛК, СЗ
	Дизайн веб-сайтов	4.1	Брифинг клиента. Конкурентный анализ	ЛК, СЗ
Раздел 4		4.2	Этапы создания дизайн-концепции	ЛК, СЗ
		4.3	Анимация	ЛК, СЗ
		4.4	Прототип сайта по заданию	ЛК, СЗ

^{* -} заполняется только по $\underline{\mathbf{OYHOЙ}}$ форме обучения: $\mathit{ЛK}$ – лекции; $\mathit{ЛP}$ – лабораторные работы; $\mathit{C3}$ – практические/семинарские занятия.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	проектор и ноутбук
Семинарская	Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.	проектор и ноутбук
Для самостоятельной работы	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	420

^{* -} аудитория для самостоятельной работы обучающихся указывается ОБЯЗАТЕЛЬНО!

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

- 1. Сысолетин, Е. Г. Разработка интернет-приложений : учебник для вузов / Е. Г. Сысолетин, С. Д. Ростунцев ; под научной редакцией Л. Г. Доросинского. Москва : Издательство Юрайт, 2025. 80 с. (Высшее образование).
- 2. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений : учебник для вузов / Н. Р. Полуэктова. 2-е изд. Москва : Издательство Юрайт, 2025. 204 с. (Высшее образование).

Дополнительная литература:

- 1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. 3-е изд., испр. и доп. Москва: Издательство Юрайт, 2025. 215 с. (Высшее образование).
- 2. Соснин, Э. А. Методология решения творческих задач : учебное пособие для вузов / Э. А. Соснин. Москва : Издательство Юрайт, 2025. 223 с. (Высшее образование). ISBN 978-5-534-19340-4. Текст : электронный Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:
- 1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании заключенных договоров
- Электронно-библиотечная система РУДН ЭБС РУДН https://mega.rudn.ru/MegaPro/Web
 - ЭБС «Университетская библиотека онлайн» http://www.biblioclub.ru
 - ЭБС Юрайт http://www.biblio-online.ru
 - ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru
 - ЭБС «Знаниум» https://znanium.ru/
 - 2. Базы данных и поисковые системы
 - Sage https://journals.sagepub.com/
 - Springer Nature Link https://link.springer.com/
 - Wiley Journal Database https://onlinelibrary.wiley.com/
 - Наукометрическая база данных Lens.org https://www.lens.org

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля*:

- 1. Курс лекций по дисциплине «Инструменты и методики UX».
- * все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины в ТУИС!

РАЗРАБОТЧИК:

		Андрущенко Анна
Ассистент		Германовна
Должность, БУП	Подпись	Фамилия И.О.
РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:		
		Кокуйцева Татьяна
Заведующий кафедрой		Владимировна
Должность БУП	Подпись	Фамилия И.О.
РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:		
		Кокуйцева Татьяна
Заведующий кафедрой		Владимировна
Должность, БУП	Подпись	Фамилия И.О.