

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Дизайн интерфейсов»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Web-дизайн

Общий объем дисциплины – 6 з.е. (216 часов)

В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы компетенции с соответствующими индикаторами их достижения:

- ПК-8.1: Подбирает технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса;
- ПК-10.1: Собирает и анализирует информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Дизайн интерфейсов» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения очно - заочная. Семестр 5.

Объем дисциплины в семестре – 3 з.е. (108 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Введение в предмет. Основные понятия. 1.1. Проектирование взаимодействия пользователя с графическими интерфейсами. UI, UX, юзабилити. Психофизиология и эргономика. История развития интерфейсов. Обзор технических параметров интерфейсной графики для пользовательского интерфейса

1.2. Психофизиология GUI. Геометрическая память. Группировка объектов. Сильная и слабая группировка. Группировка при форматировании текста. Понятие «Контраст». Контраст Формы. Лицо и взгляд. Контраст цвета. Контраст размера. Контраст движения. Чтение. Изображение и текст. Читаемость..

2. Введение в предмет. Основные понятия. 1.3. Основные элементы пользовательского интерфейса. Подготовка технических параметров интерфейсной графики для внедрения в пользовательский интерфейс. 1.4. Методологии командной работы. Основные инструменты работы над продуктом. Работа над проектом PMBOK. Kanban. Scrum. Итерационный процесс..

3. Сбор и анализ данных об аудитории. 2.1. Цель сбора и анализа данных об аудитории и значение данной работы при взаимодействии пользователя с интерфейсом приложения. Статистические исследования аудитории. Основные инструменты аналитики. Определение персон на основе статистики. Сегментация аудитории. A/B-тестирование. Google Analytics. Yandex. Metrics. Flurry. Annie. Понимание когортного анализа. Кластеризация аудитории. LTV Mapping..

4. Сбор и анализ данных об аудитории. 2.2. Качественные исследования аудитории. Методы исследований пользователей. Глубинные интервью. Глубина понимания продукта. Человеко-ориентированный дизайн. Методы проведения интервью. Методы наблюдений. Прототипирование. Моделирование. Итерации в исследованиях..

5. Стратегия управления пользовательским опытом. 3.1. Уровни UX по Дж. Гарретту. Стратегический уровень. Уровень фич и контента. Уровень маршрутов и историй. Уровень компоновок. Уровень оформления.

3.2. Lean UX Strategy. Основы стратегии в концепции lean. Планирование жизни продукта в концепции lean..

6. Стратегия управления пользовательским опытом. 3.3 Основные компоненты стратегии в концепции lean. Стратегии монетизации. Пример моделей монетизации. Пример Дорожной карты. Пример Backlog'a.

3.4. Современные технологии командной работы над проектом. Виденье. Анализ рынка. Бизнес-задачи. Метрики. План..

Форма обучения очно - заочная. Семестр 6.

Объем дисциплины в семестре – 3 з.е. (108 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен

1. Проектирование пользовательского опыта. 4.1 Информационная архитектура. Определение

информационной архитектуры и основные понятия. Виды структур. Иерархическая. Многосвязная. Признаковая. Релевантная. Методы построения информационной архитектуры. Карточная сортировка. Инфологическая модель. Формулы ранжирования. Построение архитектуры с использованием параметров интерфейсной графики в интерфейсах пользователя.

4.2. Digital storytelling (Цифровой нарратив).

4.3. Customer Journey Mapping (CJM).

4.4. UI Design. Кто такой продуктовый дизайнер. Множество экспертиз на стыке специальностей. Нарастающая сложность. Транзакционные издержки. Динамичная команда. Распределение ответственности в команде. Штампы, изоляция, уход от ответственности. Дизайн-мышление. Стартапы как среда обучения. Lean on me. Инструменты. Продуктовый дизайн и сервисные компании..

2. Проектирование интерфейса пользователя для мобильных платформ. 4.5. Multi touch point experience. Основные точки касания с продуктом. Десктоп. Мобильные платформы. Smart TV. Smart Watch. Практика: определение альтернативных точек касания сервиса..

3. Аудит пользовательских интерфейсов.. 6.1. Виды и методики юзабилити-тестирования и юзабилити-аудита.

6.2. Обзор методик юзабилити-тестирования и разбор кейсов. Подготовка списка задач. Методики сбора данных. Обработка данных. Гипотезы улучшений..

4. Инструменты проектирования интерфейсов.. 5.1 Инструменты прототипирования: Axure и Bootstrap. Основные инструменты для прототипирования в низком и среднем уровне абстракции. Создание кликабельных прототипов. Быстрое прототипирование (коллажирование). Современные тенденции в прототипировании. Анимация интерфейсов.

5.2. Инструменты прототипирования: Sketch+Invision и Principle..

Разработал:
заведующий кафедрой
кафедры ИТ

А.Г. Зрюмова

Проверил:
Декан ФИТ

А.С. Авдеев