

Томск – 2024

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование компетенций в области проектирования пользовательского опыта (UX: User Experience) и интерфейсов (UI: User Interface) финтех систем. Это предполагает освоение основных принципов, методик и инструментов проектирования пользовательских сценариев, которые способствуют повышению уровня удовлетворенности пользователей и эффективной реализации бизнес-задач для продуктов и сервисов финансовой отрасли.

Результатом освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-2 Способен применять продвинутые инструментальные методы экономического и финансового анализа в прикладных и (или) фундаментальных исследованиях в области финансовых отношений и технологий, в том числе с использованием интеллектуальных информационно-аналитических систем;

ПК-1 Способен создавать продукты и сервисы с применением финансовых технологий;

2. Задачи освоения дисциплины

- Получить знания и приобрести навыки проектирования пользовательских сценариев, являются основополагающими для специалистов в области UX/UI проектирования, и необходимые при разработке финтех-систем.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Второй семестр, зачет

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения образовательных программ предшествующего уровня образования.

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по дисциплинам образовательных программ бакалавриата или специалитета по направлению подготовки 38.00.00 Экономика и управление.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

– лекции: 8 ч.;

– практические занятия: 20 ч.;

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Тема 1. Введение в UX/UI дизайн. Общая характеристика этапов разработки цифровых продуктов, цели и задачи. Понятия User Experience и User Interface, и их роль в общем процессе разработки финтех продуктов. Цели и задачи UX/UI дизайна. Структура процесса проектирования пользовательского интерфейса. Понятие и типология пользователей и продуктов. Обзор практических инструментов, применяемых для проектирования пользовательского опыта.

Тема 2. Исследование пользовательского опыта (UX Research): способность проводить и анализировать исследования пользовательского опыта, определять потребности и поведенческие паттерны пользователей.

Тема 3. Информационная архитектура (Information Architecture): умение организовывать информацию на веб-сайтах или в приложениях таким образом, чтобы пользователи могли легко находить нужную информацию.

Тема 4. Дизайн интерфейса (UI Design): способность разрабатывать привлекательный и удобный в использовании пользовательский интерфейс, учитывая принципы дизайна, цветовую гамму, типографику и т.д.

Тема 5. Прототипирование (Prototyping): умение создавать прототипы продуктов для визуализации и тестирования концепций перед началом разработки.

Тема 6. Тестирование пользовательского опыта (UX Testing): проведение тестирований продуктов с участием пользователей для выявления проблем и улучшения пользовательского опыта.

Тема 7. Разработка цифрового продукта: процессы разработки финтех продуктов в IT-компаниях. Философия Agile и методология Kanban. Полный цикл создания цифрового продукта. Взаимодействие с заказчиком и командой: способность эффективно коммуницировать с заказчиком и членами команды для обеспечения успешного выполнения проектов.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения практических работ, выполнения домашних заданий и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Практические работы включают в себя выполнение задач, направленных на освоение и применение ключевых этапов проектирования интерфейса пользователя:

1. Исследование пользователей и сбор требований: анализ целевой аудитории,

выявление их потребностей и предпочтений, а также сбор функциональных требований к интерфейсу.

Форма сдачи практической работы: отчет. (Возможна групповая работа)

2. Создание информационной архитектуры: структурирование информации и контента таким образом, чтобы обеспечить удобство навигации и доступность данных для пользователей.

Форма сдачи практической работы: отчет, включающий в себя схематическое представление информационной архитектуры пользовательского сценария (Возможна групповая работа)

3. Проектирование взаимодействия: определение способов взаимодействия пользователя с интерфейсом, включая описание сценариев использования, разработку пользовательских потоков и интерфейсных элементов.

Форма сдачи практической работы: отчет, включающий в себя блочное представление пользовательского сценария (Возможна групповая работа)

4. Визуальный дизайн: разработка визуальных элементов интерфейса, таких как иконки, кнопки, типографика и цветовая схема, с учетом принципов эстетики и эргономики.

Форма сдачи практической работы: отчет, включающий в себя графическое представление пользовательского сценария. (Возможна групповая работа)

5. Разработка прототипов и макетов: создание набросков и детализированных макетов интерфейса, которые демонстрируют внешний вид и функциональность будущего продукта.

Форма сдачи практической работы: отчет, включающий в себя полное представление пользовательского сценария с учетом альтернативных сценариев и наборов вспомогательных данных (Возможна групповая работа)

6. Тестирование и оценка: проведение юзабилити-тестирования и других методов оценки интерфейса для выявления проблем и внесения улучшений на основе полученных данных.

Форма сдачи практической работы: отчет по результатам тестирования. (Возможна групповая работа)

Практические работы позволяют студентам применять теоретические знания на практике, развивать навыки анализа, креативного мышления и технической реализации интерфейсов, соответствующих требованиям пользователей и современным стандартам дизайна.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Успешным прохождением дисциплины является выполнение всех практических работ. Результат - зачет во втором семестре

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронной среде обучения iDO <https://lms.tsu.ru/course/view.php?id=37299>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине. (Задания)

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

- Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл. Стив Круг - <https://www.litres.ru/book/stiv-krug/ne-zastavlyayte-menya-dumat-veb-uzabiliti-i-zdravyi-smysl-24147734/>
- Дизайн привычных вещей. Дональд Норман - <https://www.mann-ivanov-ferber.ru/catalog/product/dizajn-privyichnyix-veshhej/>
- Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия. Алан Купер, Роберт Рейман, Дэвид Кронин, Кристофер Носсел <https://www.litres.ru/book/alan-kuper/alan-kuper-ob-interfeyse-osnovy-proektirovaniya-vzaimodeystviya-24499430/>
- Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность. Лидвелл Уильям, Холден Критина <https://www.litres.ru/book/dzhill-batler/universalnye-principy-dizayna-125-sposobov-uluchshit-uzabili-68301259/>

б) дополнительная литература:

- Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences - https://books.google.ru/books/about/Smashing_UX_Design.html?id=ANX-0Yn8-wC&redir_esc=y
- UX и UI дизайн - https://www.web-dius.ru/blog/ux_i_ui_dizajn/
- UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия https://www.studmed.ru/unger-rass-chendler-kerolayn-ux-dizayn-prakticheskoe-rukovodstvo-po-proektirovaniyu-opyta-vzaimodeystviya_e691921a45a.html

в) ресурсы сети Интернет:

- <https://www.nngroup.com/>
- <https://product-design-roadmap.com/>
- <http://designsystemsclub.ru/>
- <https://www.figma.com/best-practices/>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office OneNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).
- лицензионное и свободно распространяемое по студенческой подписке программное обеспечение (Figma: <https://www.figma.com/education/> Pixso: <https://pixso.net/>)

б) информационные справочные системы:

- Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ – <http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
- Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ – <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
- ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>

- ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>
- Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>
- ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>
- ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

в) профессиональные базы данных *(при наличии)*:

- Университетская информационная система РОССИЯ – <https://uisrussia.msu.ru/>
- Единая межведомственная информационно-статистическая система (ЕМИСС) – <https://www.fedstat.ru/>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения практических занятий.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

15. Информация о разработчиках

Рапп Мария Андреевна, product designer BL.ZONE, ex design lead Sputnik SOFT company.