

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт дистанционного образования

УТВЕРЖДЕНО:
Директор Института дистанционного
образования
М.О. Шепель

Рабочая программа дисциплины

Подходы к исследованию аудитории

по направлению подготовки

09.04.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль) подготовки / специализация:
«Дизайн и развитие цифрового продукта»

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
А.В. Кудинов

Председатель Объединенного
административно-методического
Совета ИДО
С.Б. Велединская

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

УК-1 – Способность осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

УК-4 – Способность применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном языке, для академического и профессионального взаимодействия.

ОПК-4 – Способность применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном языке, для академического и профессионального взаимодействия.

ОПК-7 – Способность использовать методы научных исследований и математического моделирования в области проектирования и управления информационными системами.

ПК-1 – Способность управлять портфелем ИТ-продуктов и подразделениями управления ИТ-продуктами.

ПК-2 – Способность проектировать сложные графические пользовательские интерфейсы.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИУК-1.2 – Осуществляет поиск, отбор и систематизацию информации для определения альтернативных вариантов стратегических решений в проблемной ситуации.

ИУК-4.2 – Применяет современные средства коммуникации для повышения эффективности академического и профессионального взаимодействия, в том числе на иностранном языке.

ИОПК-4.1 – Знает теоретические основы научных принципов и методов исследований.

ИОПК-7.1 – Владеет методами научных исследований и математического моделирования для решения профессиональных задач в области проектирования и управления информационными системами.

ИОПК-7.3 – Разрабатывает и применяет математические модели в области проектирования и управления информационными системами.

ИПК-1.1 – Управляет исследованиями новых рынков.

ИПК-2.2 – Создает формальные методики оценки графического пользовательского интерфейса.

2. Задачи освоения дисциплины

– Освоить методологию проведения исследований аудитории.

– Научиться формулировать гипотезы, проводить качественные исследования, описывать пользовательские сценарии, улучшать юзабилити пользовательских интерфейсов.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

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

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

4. Семестр освоения и форма промежуточной аттестации по дисциплине

Семестр 1, зачет.

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Основы визуальной коммуникации».

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины (модуля)

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

– лекции: 2 ч.;

– практические занятия: 14 ч.;

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Тема 1. Пользовательские сценарии

Дизайнер как сценарист. Точка входа и призыв к действию. Типы сценариев. Экстренный сценарий. Длина сценария. Как продумывать сценарии. Как записать сценарий. Возможные ошибки. От сценариев к историям. Сценарии в Figma.

Тема 2. Юзабилити

Красота или удобство. Что такое юзабилити. Эвристики. Понятное состояние системы. Соответствие системы реальному миру. Свобода действий. Согласованность и стандарты. Предотвращение ошибок. На виду, а не в памяти. Гибкость и эффективность. Эстетичный и минималистичный дизайн. Понимание проблем и их решение. Справочные материалы и документация. Шесть способов улучшить юзабилити.

Тема 3. Гипотезы

Стихийный дизайн. Мнения, факты, гипотезы. Что не так с кнопкой регистрации. Гипотезы о настоящем и гипотезы о будущем. Точность. Шаблон для гипотез. Несколько гипотез за раз: как избежать путаницы. Общий фреймворк работы с гипотезами.

Тема 4. Типы исследований

Зачем нужны исследования. Анализ конкурентов. Исследования качественные vs. количественные.

Тема 5. Качественные исследования

Глубинное интервью: как выбирать респондентов. Глубинное интервью: подготовка. Глубинное интервью: основные этапы. Глубинное интервью: как составить вопросы. Юзабилити-тестирование: подготовка. Юзабилити-тестирование: этапы. Коридорное исследование. Как обрабатывать данные после глубинного интервью. Как обрабатывать данные после юзабилити-теста. Как обрабатывать данные после коридорного исследования.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем проведения тестов по лекционному материалу (включены в электронный учебник) и оценки одного группового проекта на применение изученного материала.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Студент получает **зачет** по результатам одного выполненного проекта – проведения качественного исследования. Завершенный и положительно оцененный преподавателем проект является основанием для получения зачета.

Подробное описание промежуточной аттестации вынесено в оценочные материалы материалы.

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на платформе Яндекс Практикум.

11. Учебно-методическое обеспечение

- а) Электронный учебный курс по дисциплине на платформе Яндекс Практикум;
- б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине (<https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>)

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Калбах Д. Путь клиента: создаем ценность продуктов и услуг через карты путей, блупринты и другие инструменты визуализации / Д. Калбах. - Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2022. - 429 с.
2. Основы маркетинга / Ф. Котлер, Г. Армстронг, Д. Сондерс, В. Вонг; под ред. А.В. Назаренко. - 5-е, европ. изд. - Москва: Вильямс, 2012. - 751 с.
3. Квале С. Исследовательское интервью / С. Квале. - М.: Смысл, 2009. - 301 с.
4. Фитцпатрик Р. Спроси маму: Как общаться с клиентами и подтвердить правоту своей бизнес-идеи, если все кругом врут: Практическое пособие / Р. Фитцпатрик. - Москва: ООО «Альпина Паблишер», 2017.-155 с. или экземпляр доступен в ЭБС: URL: <https://znanium.ru/catalog/document?id=441073>

б) дополнительная литература:

1. Нир Э., Хувер Р. На крючке. Как создавать продукты, формирующие привычки / Э. Нир, Р. Хувер. - Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2022. - 429 с.
2. Климент А. Когда кофе и капуста конкуренты / А. Климент. - URL: <https://kanbanguide.ru/wp-content/uploads/2021/09/coffee-and-kale-ru.pdf>
3. Реймонд М. Исследование трендов / М. Реймонд. - Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2020. - 240 с.

в) ресурсы сети Интернет:

1. Блог Яндекс. Практикума. - 2024. - URL: <https://practicum.yandex.ru/blog/kak-provodit-ux-issledovaniya/#sovet-eksperta>

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 On-eNote, 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.).

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/>

14. Материально-техническое обеспечение

Занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://practicum.yandex.ru/profile/design-and-development-digital-products/>

15. Информация о разработчиках

Петрищева Александра Валерьевна, программный эксперт программы «Продуктовый дизайн» в Яндекс Практикум, Senior Product Designer