

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Казанский (Приволжский) федеральный университет»

Институт вычислительной математики и информационных технологий

УТВЕРЖДАЮ

Проректор  
по дополнительному образованию

\_\_\_\_\_ И.А. Хайруллин  
(подпись)

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 г.

**Дополнительная профессиональная программа  
повышения квалификации  
UX-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ**

Утверждена Учебно-методической комиссией Института ВМиИТ КФУ  
(протокол № 11 от «11» июля 2025 г.)

Председатель комиссии: А.А. Егорчев \_\_\_\_\_  
(подпись)

Руководитель подразделения,  
реализующего ДПО

\_\_\_\_\_  
(подпись)

А.А. Егорчев  
(инициалы, фамилия)

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Казань – 2025

## **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

### **1.1. Цель реализации программы**

Программа направлена на совершенствование следующих профессиональных компетенций:

- способность исследовать и проектировать взаимодействие пользователя с системой (ПК 1);
- способность проводить эвристическую оценку графического пользовательского интерфейса (ПК 2);
- способность проводить юзабилити-тестирование (ПК 3).

### **1.2. Планируемые результаты обучения**

В результате освоения программы слушатель:

**Должен знать:**

- основные понятия, историю, эволюцию и области применения UX-исследований;
- классификацию, принципы, преимущества и ограничения различных UX-методов (интервью, опросы, юзабилити-тестирование, юзабилити-аудит, карточная сортировка, CJM, A/B тесты и др.);
- этапы процесса проектирования пользовательского опыта и роль UX-исследований в нем;
- принципы планирования исследований с учетом задач проекта и доступных ресурсов.

**Должен уметь:**

- планировать UX-исследование, выбирая адекватные методы под цели проекта;
- разрабатывать сценарии и материалы для проведения интервью, опросов, юзабилити-тестирования;
- проводить качественные UX-исследования (интервью, юзабилити-тестирование, контекстуальные исследования) и количественные (опросы, A/B тесты);
- проводить юзабилити-аудит цифровых продуктов, выявлять проблемы удобства использования.

**Должен владеть:**

- понятийным аппаратом в области UX-исследований;
- методами рекрутинга респондентов, подготовки сценариев и метрик;
- навыками анализа, интерпретации, оформления и презентации результатов исследований с учетом бизнес-задач;
- знаниями об этических аспектах проведения UX-исследований.

### **1.3. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение**

К освоению дополнительных профессиональных программ допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Категории слушателей:

- специалисты с высшим или средним профессиональным образованием в сфере информационных технологий, маркетинга, дизайна, психологии, аналитики;
- UX/UI-дизайнеры, аналитики, менеджеры продуктов и проектов

### **1.4. Программа разработана на основе**

Профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» (утвержденного приказом Минтруда России от 29.09.2020 N 671н «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов»).

**1.5. Форма обучения:** Очная, в случае необходимости с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебный план

Наименование раздела	Трудоемкость, час	Аудиторные занятия			СРС, час	Формы контроля и аттестации , час.
		Всего, час	в том числе			
			лекции	прак. занятия, семинары		
Раздел 1. Введение в профессию	20	10	6	4	10	—
Раздел 2. Базовые методы исследований взаимодействия пользователей с системой	80	40	18	22	40	—
Раздел 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой и дополнительные методы исследований	52	26	14	12	26	—
Всего	152	76	38	38	76	—
Итоговая аттестация	4	—	—	—	—	4
Итого	156	76	38	38	76	4

### 2.2. Календарный учебный график

Период обучения (дни, недели) <sup>1)</sup>	Наименование раздела/темы
1-я неделя	Раздел 1. Введение в профессию
2-я неделя	Раздел 2. Базовые методы исследований взаимодействия пользователей с системой
3-я неделя	Раздел 2. Базовые методы исследований взаимодействия пользователей с системой
4-я неделя	Раздел 2. Базовые методы исследований взаимодействия пользователей с системой
5-я неделя	Раздел 2. Базовые методы исследований взаимодействия пользователей с системой
6-я неделя	Раздел 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой и дополнительные методы исследований
7-я неделя	Раздел 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой и дополнительные методы исследований
8-я неделя	Итоговая аттестация

<sup>1)</sup>Даты обучения будут определены в расписании занятий при наборе группы на обучение

### 2.3. Рабочие программы разделов

Наименование темы	Содержание лекций (количество часов)	Наименование практических занятий или семинаров (количество часов)	Виды СРС (количество часов)	Результат (формируема я ПК)
1	2	3	4	5
<b>Раздел 1. Введение в профессию UX-исследователя</b>				
1.1. Введение в профессию UX-исследователя	– История и эволюция UX – Области применения, должностные функции и карьерные перспективы (2 часа)	– Процесс проектирования и место UX-исследований в нём (2 часа)	Освоение лекционного материала Выполнение домашних заданий в рабочей тетради (ответы на теоретические вопросы и выполнение практических заданий) Пробное проектирование для индивидуальной задачи (4 часа)	ПК 1
1.2. Обзор UX-методов и планирование исследований	– Классификация UX-методов – Плюсы и минусы качественных и количественных подходов (4 часа)	– Составление схем исследований, выбор метода, практические кейсы (2 часа)	Освоение лекционного материала Выполнение домашних заданий в рабочей тетради (ответы на теоретические вопросы и	ПК 1

			выполнение практических заданий) Анализ практических кейсов (6 часов)	
<b>Раздел 2. Базовые методы исследований взаимодействия пользователей с системой</b>				
2.1. Интервью как метод исследования	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Подготовка к интервью</li> <li>– Подбор и рекрутинг респондентов</li> <li>– Виды интервью</li> <li>– Проведение интервью и фиксация результатов</li> <li>– Анализ и представление результатов (6 часов)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Проведение интервью, вопросы и гипотезы</li> <li>– Документирование и анализ: транскрипты, сводные таблицы, отчёты (6 часов)</li> </ul>	Освоение лекционного материала Выполнение домашних заданий в рабочей тетради (ответы на теоретические вопросы и выполнение практических заданий) (12 часов)	ПК 1
2.2. Опросы и анкетирование	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Отличия от интервью</li> <li>– Структура анкеты, подготовка и проведение</li> <li>– Представление результатов (2 часа)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Подготовка и проведение анкетирования</li> <li>– Обработка результатов и визуализация (4 часа)</li> </ul>	Освоение лекционного материала Выполнение домашних заданий в рабочей тетради (ответы на теоретические вопросы и выполнение практических заданий) (6 часов)	ПК 1
2.3. Юзабилити-аудит	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Введение в метод</li> <li>– Золотые правила проектирования</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Подготовка и оформление</li> </ul>	Освоение лекционного	ПК 2

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Виды аудитных подходов и обоснование проблем</li> <li>– Конкурентный анализ</li> <li>– Проведение аудита и обоснование проблем</li> <li>– Аргументированное представление результатов аудита и предлагаемых решений</li> </ul> (4 часа)	результатов для представления заказчику (6 часов)	материала Выполнение домашних заданий в рабочей тетради (ответы на теоретические вопросы и выполнение практических заданий) (10 часов)	
2.4.Юзабилити-тестирование	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Этапы проведения</li> <li>– Подготовка сценариев и метрик</li> <li>– Проведение тестирования и фиксация результатов</li> <li>– Обработка результатов и анализ статистики</li> <li>– Разработка отчета и представление заказчику</li> </ul> (6 часов)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Проведение тестирования, фиксация и анализ</li> <li>– Подготовка отчёта, презентация результатов</li> <li>– Итоговый проект – постановка задачи</li> </ul> (6 часов)	Освоение лекционного материала Выполнение домашних заданий в рабочей тетради (ответы на теоретические вопросы и выполнение практических заданий) Выбор темы итогового проекта (12 часов)	ПК 3
<b>Раздел 3. Проектирование взаимодействия пользователя с системой и дополнительные методы исследований</b>				
3.1. CJM, персонажи, сценарии	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Определение метода CJM, виды</li> <li>– Для чего и в каких случаях разрабатывают CJM</li> <li>– Как разрабатывать CJM, детальный план по шагам</li> <li>– Дневниковые исследования, синтез персонажей, выявление сценариев</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Разработка карты пути пользователя</li> <li>– Синтез персонажей и выявление ключевых сценариев</li> <li>– Презентация и защита решений</li> </ul>	Выполнение домашних заданий в рабочей тетради (ответы на теоретические вопросы и выполнение	ПК 1

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Blueprinting или Схемы обслуживания</li> <li>– Советы по разработке качественных CJM</li> </ul> (4 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Итоговый проект – данные для проведения исследования</li> <li>– Итоговый проект – сбор данных</li> </ul> (4 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>практических заданий)</li> <li>Отработка применения изученного в рамках курса материала в рамках работы над финальным проектом</li> <li>Работа над итоговым проектом</li> </ul> (8 часов)	
3.2. Другие методы UX-исследований	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Карточная сортировка</li> <li>– Tree Testing</li> <li>– Контекстуальные исследования</li> <li>– A/B тесты</li> </ul> (4 часа)	Итоговый проект – анализ данных (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Выполнение домашних заданий в рабочей тетради (ответы на теоретические вопросы и выполнение практических заданий)</li> <li>Работа над итоговым проектом</li> </ul> (6 часов)	ПК 1
3.3. ИИ инструменты	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Введение, где и как ИИ применяется в UX-исследованиях</li> <li>– Обзор ИИ-инструментов в UX исследованиях</li> <li>– Реальные кейсы ИИ в UX и типичные ошибки</li> </ul> (6 часов)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Базовые понятия ИИ</li> <li>– Практика использования ИИ в работе UX-исследователя</li> <li>Итоговый проект – разработка отчета</li> </ul> (6 часов)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Выполнение домашних заданий в рабочей тетради (ответы на теоретические вопросы и выполнение практических заданий)</li> </ul>	ПК 1

			Работа над итоговым проектом (12 часов)	
--	--	--	---	--

## **2.4. Оценка качества освоения программы (формы аттестации, оценочные и методические материалы)**

### **2.4.1. Форма итоговой аттестации**

Итоговая аттестация (зачет) проводится в виде защиты итогового проекта. Защита проекта должна проходить в форме презентации с последующим ответом на вопросы.

Результаты аттестации отражаются в Ведомости итоговой аттестации, которая подписывается всеми членами аттестационной комиссии.

### **2.4.2. Оценочные материалы**

#### **Итоговая аттестация (зачет) по теме на выбор слушателей:**

- 1) Проведение интервью.
- 2) Проведение анкетирования.
- 3) Проведение юзабилити-аудита.
- 4) Проведение юзабилити-тестирования.

#### **Требования к проекту**

Проект представляет собой самостоятельную работу в виде документа, выполненного в программе «Word» (или аналогах), и/или компьютерной презентации, выполненной в программе «PowerPoint» (или аналогах), основанных на изучении теоретического материала, прохождении практических занятий и выполнения самостоятельной работы, а также имеющегося практического опыта. К проекту могут быть приложены дополнительные файлы с кодом, описанием учебных задач и иными артефактами.

Рекомендуемое содержание проекта / документы проекта:

- Документ с данными для подготовки к исследованию
- Документ с данными проведения исследования
- Документ или презентация с результатами исследования

Общий объем документа не более 15 страниц (слайдов). В документе необходимо отражать основные, значимые элементы работы. При оформлении презентации следует соблюдать принципы сочетания цветов, размеры шрифта, использование графических элементов, количества и расположения информации в одном окне и т.д.

Рекомендуемая структура документа должна соответствовать содержанию самого проекта.

#### **Оценка результатов:**

<b>Форма контроля</b>	<b>Критерии оценивания</b>	
	<b>зачтено</b>	<b>не зачтено</b>
Итоговый проект	Слушатель подготовил и представил индивидуальный проект по выбранной теме. Продемонстрирован хороший уровень понимания и владения материалом, наглядности и качества преподнесения информации; использованы надлежащие научные источники.	Слушатель не подготовил или не представил индивидуальный проект. Ответ не структурирован. Понимание материала фрагментарное или отсутствует

### 3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

#### 3.1. Материально-технические условия

Наименование специализированных учебных помещений	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Учебная аудитория ИВМиИТ КФУ	Лекции; практические занятия или семинары, СРС	Мультимедийный проектор, проекционный экран (автоматизированный), акустическая система, стандартные пакеты программ для видео-, аудио-демонстраций и просмотра презентаций в формате MS PowerPoint и PDF, компьютер с доступом в «Интернет».

#### 3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение

При организации программы необходимо предусмотреть и обеспечить равную доступность информационных (учебно-методических материалов) по направлению ДПП ПК для всех слушателей программы повышения квалификации.

По окончании программы слушателям предоставляется архив учебных и учебно-методических материалов по программе (в том числе, наработанных в процессе реализации программы самими слушателями) в электронной форме.

##### Основные источники:

1. Гвоздева, В. А. Базовые и прикладные информационные технологии : учебник / В.А. Гвоздева. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 383 с. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-8199-0885-3. - Текст : электронный. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1893910> (дата обращения: 25.01.2024). – Режим доступа: по подписке.
2. Терещенко, П. В. Проектирование и анализ человеко-компьютерного взаимодействия : учебное пособие / П. В. Терещенко. - Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2021. - 96 с. - ISBN 978-5-7782-4502-0. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/216326> (дата обращения: 25.01.2024). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Батенькина, О. В. Юзабилити информационных систем : учебное пособие / О. В. Батенькина, О. Н. Ткаченко. - Омск : Омский государственный технический университет, 2015. - 144 с. - ISBN 978-5-8149-2095-9. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/149059> (дата обращения: 25.01.2024). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

##### Дополнительные источники:

1. Ветров, С. В. Человеко-машинное взаимодействие : учебное пособие / С. В. Ветров. — Чита : ЗабГУ, 2022. — 181 с. — ISBN 978-5-9293-3012-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/363551> (дата обращения: 01.07.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Гунько, А. В. Программирование (в среде Windows) : учебное пособие / А. В. Гунько. - Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2019. - 155 с. - ISBN 978-5-7782-3890-9. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная

система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/152246> (дата обращения: 25.01.2024). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Зайдуллин, С. С. Человеко-машинное взаимодействие в информационных системах : учебное пособие / С. С. Зайдуллин. - Казань : Казанский научно-исследовательский технический университет-КАИ, 2020. - 92 с. - ISBN 978-5-7579-2495-3. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL:

<https://e.lanbook.com/book/264929> (дата обращения: 25.01.2024). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Никулова, Г. А. Проектирование и реализация Web-интерфейса : учебно-методическое пособие / Г. А. Никулова. - Липецк : Липецкий государственный педагогический университет, 2020. - 66 с. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/156075> (дата обращения: 25.01.2024). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

#### Интернет-ресурсы:

1. Официальный портал Figma - <https://www.figma.com/>
2. Подборка статей по UI/UX-дизайну – [https://skillbox.ru/media/design/ux\\_ui\\_dizayn\\_chno\\_eto\\_takoe/](https://skillbox.ru/media/design/ux_ui_dizayn_chno_eto_takoe/)
3. Портал образовательных ресурсов по IT-технологиям - <http://www.intuit.ru>

### 3.3. Кадровые условия

Для преподавателей ДПП ПК, обеспечивающих образовательный процесс, устанавливаются следующие обязательные (минимальные требования): наличие высшего образования, ученая степень (или уникальный опыт по направлению образовательной программы).

### 3.4. Условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды

Электронные информационные ресурсы	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Яндекс.360: Телемост	Лекция, практически е занятия или семинары	Компьютер, подключенный к сети Интернет, браузер, гарнитура

## 4. РУКОВОДИТЕЛЬ И АВТОР(Ы) ПРОГРАММЫ

**Руководитель:** Васильев Александр Валерьевич, заведующий кафедрой системного анализа и информационных технологий Института вычислительной математики и информационных технологий КФУ.

#### Авторы:

Кузнецов Артем Викторович, директор компании «Ю-эксперт»