

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, СJM, А/В 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, А/В 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» (утверженного 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.	
		в том числе				
		Всего, час	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) ¹⁾	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

¹⁾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
Раздел 1. Введение в профессию UX-исследователя				
1.1. Введение в профессию UX-исследователя	<ul style="list-style-type: none"> – История и эволюция UX – Области применения, должностные функции и карьерные перспективы (2 часа) 	<ul style="list-style-type: none"> – Процесс проектирования и место UX-исследований в нём (2 часа) 	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> – Классификация UX-методов – Плюсы и минусы качественных и количественных подходов (4 часа) 	<ul style="list-style-type: none"> – Составление схем исследований, выбор метода, практические кейсы (2 часа) 	<ul style="list-style-type: none"> Освоение лекционного материала Выполнение домашних заданий в рабочей тетради (ответы на теоретические вопросы и 	ПК 1

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

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

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

Форма контроля	Критерии оценивания	
	зачтено	не зачтено
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_chto_eto_takoe/
3. Портал образовательных ресурсов по ИТ-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, практические 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»