

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.В.08.01
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Методы исследования пользовательского опыта 1

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль)
Программирование и UX/UI-дизайн

Форма обучения: очная

Год набора: 2025

Общая трудоемкость: 3 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	6	Итого
Форма контроля	зачет	
Вид занятий		
Лекции	32	32
Лабораторные		
Практические	16	16
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР		
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	48,25	48,25
Самостоятельная работа	59,75	59,75
Контроль		
Итого	108	108

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат:
027B1EB300BCB00E9C455CC0659A78DAC8
Владелец: Кузьмина Марина Сергеевна
Действителен: с 16.11.2023 до 28.04.2038

Рабочую программу составил:

доцент, кандидат культурологии, Кузьмина М.С.

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана
направления подготовки

09.03.03 Прикладная информатика

Срок действия рабочей программы дисциплины до «28» августа 2029 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра дизайна

(протокол заседания №11 от «24» июня 2024 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование и развития у будущих дизайнеров знаний, умений, практических навыков использования инструментов и техник клиентоориентированных методологий разработки новых товаров и услуг в проектировании объектов дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Предпринимательская деятельность. Управление стартап-проектами», «Профессиональный иностранный язык 1», «Основы моделирования и проектирования программного обеспечения», «Специальные технологии в дизайне пользовательских интерфейсов 4», «История дизайна, науки и техники», «Программирование на Java (Джава) 2», «Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая) практика) 1».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Предпринимательская деятельность. Технологии продвижения и продаж», «Обеспечение безопасности при разработке программного обеспечения», «Методы исследования пользовательского опыта 2», «Проектирование графических интерфейсов пользователя 2», «Брендинг», «Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая) практика) 3», «Выпускная квалификационная работа как стартап».

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-8. Способен выявлять и учитывать потребности пользователя при взаимодействии с графическим пользовательским интерфейсом при проектировании.	ПК-8.1. Сравнивает и выявляет актуальные методы научных исследований, которые возможно применить при создании дизайн-проекта.	Знать: актуальные методы научных исследований, которые возможно применить при создании дизайн-проекта.
		Уметь: сравнивать и выявлять актуальные методы научных исследований, которые возможно применить при создании дизайн-проекта.
		Владеть: навыками выявления актуальных методов научных исследований, которые возможно применить при создании дизайн-проекта.
	ПК-8.2. Применяет методы научных исследований в контексте	Знать: передовые методы научных исследований в контексте создания дизайн-проекта

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
	создания дизайн-проекта и результаты применения методов напрямую влияют на увеличение качества дизайн-проекта.	Уметь: использовать знания о методах научных исследований в контексте создания дизайн-проекта.
		Владеть: навыками применения методов научных исследований в контексте создания дизайн-проекта.
	ПК-8.3. Выявляет новизну собственных концептуальных решений и аргументирует её необходимость и своевременность в рамках создания и реализации дизайн-проекта.	Знать: принципы создания концептуальных решений.
		<p>Уметь: применять принципы аргументации нужности и своевременности в рамках создания и реализации дизайн-проекта.</p> <p>Владеть: навыками формирования новизны собственных концептуальных решений и аргументирует её необходимость и своевременность в рамках создания и реализации дизайн-проекта.</p>

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Самостоятельная работа	Выполнение практических заданий	7	59,75	-	-	Индивидуальное домашнее задание
Модуль 1. Методология и процесс дизайн-мышления: эмпатия, фокус, идеи, прототип, тестирование	Лекция 1	Обзор методологии дизайн-мышления: принципы, основные этапы и методы.	7	4	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 1	Обзор методологии дизайн-мышления: принципы, основные этапы и методы.	7	2	10	-	Творческое задание
Модуль 2. Потребительская ценность. Изучение потребности пользователя.	Лекция 2	Статические и динамические организационные способности. Управление продуктом и управление проектом.	7	4	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 2	Статические и динамические организационные способности. Управление продуктом и управление проектом.	7	2	10	-	Творческое задание
	Лекция 3	Жизненный цикл проекта и продукта. Продуктово- и клиенто-ориентированные подходы к разработки новых товаров и услуг.	7	4	--	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 3	Жизненный цикл проекта и продукта. Продуктово- и клиенто-	7	2	10	-	Творческое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
		ориентированные подходы к разработки новых товаров и услуг.					
	Лекция 4	Поведенческие исследования и исследования отношения. Потребительская этнография Анализ потребительского поведения с целью выявления проблем, новых потребностей и предпочтений.	7	4	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 4	Поведенческие исследования и исследования отношения. Потребительская этнография Анализ потребительского поведения с целью выявления проблем, новых потребностей и предпочтений.	7	2	10	-	Творческое задание
	Лекция 5	Качественные и количественные исследования. Методы анализа. Математические методы анализа. Статистическая информация.	7	4	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 5	Качественные и количественные исследования. Методы анализа. Математические методы анализа. Статистическая информация.	7	2	10	-	Творческое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Лекция 6	Контекст, в котором находится пользователь при проведении исследования. Естественные условия. Пользовательские исследования со сценарием. Исследования бренда и модели культурного поведения. Совместное проектирование.	7	4	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 6	Контекст, в котором находится пользователь при проведении исследования. Естественные условия. Пользовательские исследования со сценарием. Исследования бренда и модели культурного поведения. Совместное проектирование.	7	2	10	-	Творческое задание
	Лекция 7	Выбор методов пользовательского исследования в зависимости от стадии разработки продукта, и цели данного этапа. Юзабилити тестирование и полевые исследования	7	4	-	-	Визуальная лекция

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 7	Выбор методов пользовательского исследования в зависимости от стадии разработки продукта, и цели данного этапа. Юзабилити тестирование и полевые исследования	7	2	10	-	Творческое задание
	Лекция 8	Генерация идей. Игротехника и геймсторминг. Отбор, сортировка и структуризация базовых идей. Формулировка гипотез.	7	4	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 8	Генерация идей. Игротехника и геймсторминг. Отбор, сортировка и структуризация базовых идей. Формулировка гипотез. Презентация всех работ по итогу курса.	7	2	20	-	Творческое задание
		Контроль	7	0,25			
	Посещаемость	Присутствие и аудиторная работа	7		10		
Итого:				108	100		

5. Образовательные технологии

При обучении используются следующие образовательные технологии, направленные на формирование компетенций выпускника:

- технология традиционного обучения (индивидуальное домашнее задание, практическое занятие)
- технология проектного обучения (творческое задание)

6. Методические указания по освоению дисциплины

Данная дисциплина носит практикоориентированный творческий характер обучения. В рамках курса важно практически освоить и применить креативные методики на практике. Также важна творческая атмосфера занятия, которая бы способствовала раскрытию креативного потенциала студентов.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
6	ПК-8	<i>Практические задания № 1-8 Вопросы к зачету № 1-40</i>

7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

7.2.1. Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

(наименование оценочного средства)

1. Обзор методологии дизайн-мышления: принципы, основные этапы и методы.
2. Статические и динамические организационные способности. Управление продуктом и управление проектом.
3. Жизненный цикл проекта и продукта. Продуктово- и клиенто- ориентированные подходы к разработки новых товаров и услуг.
4. Поведенческие исследования и исследования отношения. Потребительская этнография. Анализ потребительского поведения с целью выявления проблем, новых потребностей и предпочтений.
5. Качественные и количественные исследования. Методы анализа. Математические методы анализа. Статистическая информация.
6. Контекст, в котором находится пользователь при проведении исследования. Естественные условия. Пользовательские исследования со сценарием. Исследования бренда и модели культурного поведения. Совместное проектирование.
7. Выбор методов пользовательского исследования в зависимости от стадии разработки продукта, и цели данного этапа. Юзабилити тестирование и полевые исследования.
8. Критерии оценки:
 - 10 баллов - высокое качество выполнения всех практических заданий, соответствие сути задания, наличие качественных, аккуратно сверстаных презентационных материалов по итогу каждого задания;
 - 8 баллов - среднее качество выполнения всех практических заданий, частичное соответствие сути задания, частичное наличие сверстаных презентационных материалов по итогу каждого задания;

5 балла - низкое качество выполнения практических заданий, частичное соответствие сути задания, частичное наличие сверстанных презентационных материалов по итогу каждого задания;

1 балл - низкое качество выполнения всех практических заданий, несоответствие сути задания, отсутствие презентационных материалов по итогу каждого задания.

1. Генерация идей. Игротехника и геймсторминг. Отбор, сортировка и структуризация базовых идей. Формулировка гипотез. Презентация всех работ по итогу курса.

Критерии оценки:

20 баллов - высокое качество выполнения задания, соответствие сути задания, наличие качественных, аккуратно сверстанных презентационных материалов по заданию;

15 баллов - среднее качество выполнения задания, частичное соответствие сути задания, частичное наличие сверстанных презентационных материалов по итогу задания;

5 балла - низкое качество выполнения задания, частичное соответствие сути задания, частичное наличие сверстанных презентационных материалов по итогу задания;

1 балл - низкое качество выполнения задания, несоответствие сути задания, отсутствие презентационных материалов по итогу задания.

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

По данной дисциплине экзамен проводится в виде презентации наработанных по курсу материалов и их защиты. По окончании доклада члены комиссии задают студенту вопросы в соответствии с темой и содержанием работы, для выявления его знаний по вопросам, затронутым в работе. Оценивается качество и количество творческих работ, правильное понимание темы и ее подача.

Семестр: 6

№ п/п	Вопросы к зачету
1.	Пять методов дизайн-мышления.
2.	Эмпатия — как способ получения знаний об аудитории.
3.	Карта стейкхолдеров.
4.	Интервью: глубинные, экспертные.
5.	Наблюдение в контексте и этнография.
6.	Мокасины.
7.	Исследование аналогов.
8.	Возможные причины исследуемой проблемы.
9.	Изучение важнейших аспектов проблемы. Итеративный и адаптивный способы разработки решения проблемы.
10.	Фокусировка. Сбор наблюдений по итогам исследований и объединение их в шаблоны.
11.	Путь пользователя.
12.	Кластеризация.
13.	Формулировка точки зрения. Сужение проблемы.
14.	Представление команды проекта, описание роли и задач каждого участника.
15.	Генерация идей. Методы

№ п/п	Вопросы к зачету
16.	Обработка проблем, инсайтов, точек зрения этапа фокусировки.
17.	Мозговой штурм.
18.	Playing the future.
19.	Trend watching game.
20.	Выбор идей с точки зрения полезности для человека, технической реализации и ценности для бизнеса.
21.	Диаграмма Венна «Устойчивые решения»
22.	Product evolution canvas.
23.	Оценка идей.
24.	Интересанты, их ожидания и описание, как продукт их удовлетворяет. Описание организационных и технологических решений, применяемых командой
25.	Прототипирование. Что может являться прототипом.
26.	Создание макетов перспективных идей, которые проверяются через быстрые тесты с пользователем.
27.	Воссоздание. Прототипирование опыта.
28.	Повторное изучение исходных данных, дополнительной информации.
29.	Тестирование результатов проектной деятельности.
30.	Наблюдение. Интервьюирование. Вовлечение.
31.	Backlog
32.	Разработка новых эффективных и полезных решений.
33.	Определение основных технологических и производственных требований, условий реализации проекта.
34.	Презентация проекта: Основные точки проекта. Прототип «продукта». Оценка качества «продукта», подтвержденная заказчиком или пользователем.
35.	Краткая история дизайн-мышления как идеи.
36.	Характеристика дизайн мышления как процесса.
37.	Цикл разработки проекта (услуги, продукта).
38.	Дивергентно-конвергентное мышление.
39.	Использовании идей ТРИЗ. Основные отличия и сходства ТРИЗ от дизайн-мышления.
40.	Описание этапов действий проектной команды для генерации идей.

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
6	Зачет	«зачтено»	55-100 б.
		«не зачтено»	0-54 б.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Томасова Д.А.	Развитие и применение дизайн-мышления в маркетинговых исследованиях.	Учебное пособие	2021	ЭБС "IPRbooks"
2	Сурова Н.Ю.	Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление	Учебное пособие	2017	ЭБС "ZNANIUM.COM"
3	Ткаченко О. Н.	Индустрия цифровых продуктов: от проектирования к безопасному потреблению	Учебное пособие	2021	ЭБС "IPRbooks"

8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Аббасов И. Б.	Дизайн-проекты от идеи до воплощения	Учебно-методическое пособие	2021	ЭБС "ZNANIUM.COM"
2	Кашапов, М. М.	Психология творческого мышления профессионала	Монография	2019	ЭБС "IPRbooks"

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- ЭБС «Лань»: e.lanbook.com
- ЭБС «РУКОНТ»: <http://rucont.ru/>
- ЭБС «БиблиоТех»: <http://www.bibliotech.ru/>
- ЭБС IPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- WebofScience [Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2016– . – Режим доступа : apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus[Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004– . – Режим доступа : scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиоте-ка. – Москва : НЭБ, 2000– . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : ар-хив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : neicon.ru/resources/archive. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно. контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно.
2	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно.

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1.	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации (С-907).	Столы ученические двухместные, стулья, доска аудиторная (маркерная), флипчарт, дизайнерские кресла, макеты, жалюзи, огнетушитель.
2.	Помещение для самостоятельной работы	Столы, стулья, компьютеры.

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
	обучающихся (Г - 401).	